

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۲

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

/ دکتر مرتضی منطقی /
/استاد دانشگاه خوارزمی/



موسسه انتشارات بعثت
تهران - زمستان ۱۳۹۹

سرشناسه	: منطقی، مرتضی، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	: بررسی اثرات روانی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه / مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹ -
مشخصات ظاهری	: ج: مصور(رنگی).
شابک	: دوره: 2-978-600-437088-2؛ ج: 1-978-600-437087-5؛ ج: 2-978-600-437089-9
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: تکنولوژی و کودکان -- ایران -- جنبه‌های روانشناسی -- نمونه پژوهی
موضوع	: Technology and children -- Iran -- Psychological aspects -- Case studies
موضوع	: رسانه‌های گروهی و کودکان -- ایران -- نمونه پژوهی
موضوع	: Mass media and Children -- Iran -- Case studies
موضوع	: آموزش پیش‌دبستانی -- ایران -- جنبه‌های روان‌شناسی -- نمونه پژوهی
موضوع	: Education, Preschool -- Iran -- Psychological aspects -- Case studies
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۲۳۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۳۷۸۱۷۹
وضعیت رکورد	: فیبا



موسسه انتشارات بعثت

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

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

جلد ۲

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۳۱۲

شابک جلد دوم: ۹-۰۸۹-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ ISBN:978-600-437-089-9

شابک دوره: ۲-۰۸۸-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ ISBN:978-600-437-088-2

نشانی: تهران - خ انقلاب، خ ۱۶ آذر، نیش کوچه بهنام، شماره ۳۶، ساختمان بعثت
 کدپستی: ۵۴۴۹۳-۱۴۱۷۹ / دفتر: ۶۶۹۶۶۸۶ / پخش: ۶۶۴۱۸۸۹۸
 کتاب‌فروشی شعبه ۱: ۶۶۴۱۹۸۹۹ / کتاب‌فروشی شعبه ۲: ۶۶۴۹۲۰۷۱

besat.lib@gmail.com

www.besatpub.ir

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

سخن ناشر

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

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

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

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

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

فهرست مطالب جلد دوم

۷.....	۱- مقدمه
۱۱.....	۱۷-۲- اضطراب
۱۸.....	۱۸-۲- افسردگی
۲۶.....	۱۹-۲- اختلال‌های خواب
۴۹.....	۲۰-۲- روان بی‌اشتهایی
۵۳.....	۲۱-۲- شب‌اداری
۵۶.....	۲۲-۲- ابتلا به تیک
۶۲.....	۲۳-۲- احساس بدشکلی بدنی
۷۷.....	۲۴-۲- ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری
۱۱۰.....	۲۵-۲- بلوغ زودرس
۱۲۶.....	۲۶-۲- کودک‌آزاری
۱۳۸.....	۲۷-۲- وابستگی و اعتیاد کودکان به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه
۱۵۳.....	۲۸-۲- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی
۱۶۵.....	۲۹-۲- تهدید بهداشت روانی کودکان
۱۹۹.....	۳۰-۲- سایر تبعات روان‌شناختی
۲۲۵.....	۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری
۳۰۳.....	منابع

۱ - مقدمه

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

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

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

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

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

بررسی اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از جمله عناوینی بود که در جریان تحقیق گروه پژوهش مورد نظر قرار گرفته و در این ارتباط اطلاعات میدانی لازم از کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های همچون تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره اخذ شد. اثرات روانی احصاء شده این پژوهش میدانی به قرار زیر بودند:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان بی‌اشتهایی، شب ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی. در جلد نخست کتاب اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته تا عنوان: «اضطراب» مورد بحث قرار گرفته و گزارش شدند. اینک در ادامه در جلد دوم کتاب، عناوین باقی‌مانده مورد بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

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

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

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

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

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

۲-۱۷- اضطراب

«- آرمین تو موقعی که کارتون می‌بینی، معمولاً چه کاری انجام می‌دی، مثل خوردن و خوابیدن؟
کارتون ماشین‌ها رو با خوابیدن دیدم، اما صلح‌بانان رو با خوردن.
- معمولاً موقع کارتون دیدن چی می‌خوری.
ناخونم رو می‌خورم، هاهah

(مادر آرمین):

گاهی آرمین تو اوج کارتون تند تند ناخن می‌جو» (آرمین، ۶ ساله).

بسیاری از کودکان کاربر کارتونها، انیمیشن‌ها و بازی‌های دیجیتالی، به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، اولیای آموزشی و مسوولان فرهنگی جامعه و رها شدن در محصولات فضای مجازی، به شکل بی‌حساب و کتابی دست به کاربری از این محصولات می‌زنند که این کاربری بی‌حد و حصر در غالب موارد، منتج به اضطراب کاربران می‌گردد.

منصور، دادستان و راد (۱۳۶۵) در تعریف اضطراب می‌نویسند:

«اضطراب پریشانی در عین حال روانی و بدنی است که بر اثر ترس مبهم و احساس نایمی و تیره‌روزی در آدمی به وجود می‌آید، معمولاً اصطلاح دلهره را به حس‌های بدنی که با اضطراب همراه هستند (تنگی قفسه صدری، اختلال‌های اتساعی و انقباض حرکتی و مانند آن‌ها) اختصاص می‌دهند، در عمل هر دو اصطلاح مترادف هستند».



دادستان (۱۳۷۰) نیز در تعریف اضطراب می‌نویسد:

«اضطراب را می‌توان به منزله احساس رنج‌آوری که با یک موقعیت ضربه‌آمیز کنونی یا با انتظار خطری که به شیئی نامعین وابسته است، تعریف کرد. در واقع، به جز در پاره‌ای از نظریه‌های رفتاری‌نگر، از اصطلاح اضطراب معمولاً معنایی وسیع‌تر از آنچه با تجربه‌های رنج‌آور فرد مرتبط است، استنباط می‌شود. به عبارت دیگر، اضطراب مستلزم مفهوم تهدید یا نایمی است که فرد منبع آن را به وضوح درک نمی‌کند. اما اصطلاح ترس به احساسی پوشش می‌دهد که در مقابل یک شیئی که به منزله شیئی خطرناک محسوب می‌شود (اعم از این که خطر واقعی یا غیر واقعی باشد) به جود می‌آید».



دادستان (۱۳۷۰) در تعریف طیف اختلال‌های اضطرابی در کودکان می‌نویسد:

«یکی از زمینه‌های جدید روانشناسی مرضی، به خصوص از جنگ جهانی دوم تاکنون، قلمرو اختلالات اضطرابی است. بررسی‌های اخیر نشان داده‌اند که اختلالات اضطرابی واجد بیش‌ترین فراوانی در سطح کل جمعیت هستند. اگر چه اضطراب در وهله اول، به خصوص در قالب اضطراب بزرگ‌سالی، پدیده‌ای رایج، شناخته شده و فراگیر به نظر می‌آید، اما بررسی گام به گام آن از حد کودک شیرخوار و در طول مراحل کودکی و نوجوانی، نشان دهنده اهمیت و وسعت این اختلال و تنوع شکل‌گیری و گوناگونی نشانه‌های آن است، تا جایی که برای پاره‌ای از مؤلفان، رفتارهای مرضی را می‌توان به منزله انواع راه‌حلی‌هایی دانست که کودک در مقابل اضطراب اتخاذ می‌کند.

درباره «اضطراب کودک پس از اکتساب زبان»، به طرح سه حالت واکنش‌های اضطرابی موقت، واکنش‌های اضطرابی حاد و زمینه اضطرابی مزمن می‌توان پرداخت. توصیف هر یک از موارد اخیر به شرح زیر است:

الف - واکنش‌های اضطرابی موقت

این‌گونه واکنش‌ها در حکم بحران‌هایی هستند که در خلال بیماری‌ها، جراحی‌ها یا پاره‌ای عارضه‌های توأم با تب، ظاهر می‌شوند یعنی اضطراب‌هایی که غالباً در اوج بیماری بروز می‌کنند و پس از پایان بیماری و حتی پیش از پایان آن (در صورتی که بیماری طولانی باشد) از بین می‌روند. تداوم اضطراب غالباً به اضطراب اطرافیان وابسته است و در معدودی از ریخت‌های شخصیتی مشاهده می‌شود.

ب - واکنش‌های اضطرابی حاد

بحران‌های اضطرابی حاد در کودک فراوانند. این بحران‌ها چندین بار در روز یا گاه و بی‌گاه به صورت وحشت‌زدگی شدید همراه یا تعرق، لرزش، اختلالات تنفسی، قلبی و شکمی و جز آن بروز می‌کنند. ظهور آن‌ها غالباً ناگهانی است و از چند دقیقه تا نیم ساعت به طول می‌انجامد و واجد جلوه‌های متعدّدند و می‌توانند به صورت بحران‌های قلبی، بحران‌های صرعی، بحران‌های نفس تنگی یا عارضه‌های امعایی - احشایی متجلی گردند.

هرچند ممکن است که پاره‌ای از تجربه‌ها (مانند مرگ یکی از نزدیکان، یکی از دوستان، تجربه جنسی، مشکلات تحصیلی و جز آن) بروز بحران‌ها را تسریع کنند، اما به عقیده پاره‌ای از مؤلفان، این

تجربه‌های تسریع کننده، فقط در چارچوب نایمینی کودک و پرخاشگری وی علیه خود، می‌توانند واجد نقشی باشند. در واقع بحران اضطرابی حاد به منزله علامت یک ترس کم و بیش هشیار از رها شدن و از دست دادن محبت والدین یا از خطری جسمانی (معلولیت یا مرگ) است و بحران هنگامی متجلی می‌گردد که کودک احساس نوعی محرومیت کند، محرومیتی که مانع ارضایی می‌شود که در خور نیاز کسانده‌ای او است.

تظاهرات شبانه اضطراب حاد به صورت اختلالات خواب نظیر کابوس‌ها یا وحشت‌های شبانگاهی بروز می‌کنند.

ج - زمینه اضطرابی مزمن

پاره‌ای از کودکان در یک حالت اضطراب و ترس دایمی به سر می‌برند، اضطرابی که با ترس از همه چیز و از هر خطر برونی یا درونی همراه است. این کودکان غالباً واجد حالت مراقبت مفرط و بازخوردهای دفاعی هستند، به آسانی از جا می‌جهند و تظاهرات بدنی متعددی مانند اختلال خواب و به خصوص بی‌خوابی، بی‌اشتهایی، اختلالات هضمی، تنفسی یا قلبی را نشان می‌دهند و به ندرت از احساس اضطراب شکایت می‌کنند.

این حالات اضطرابی می‌توانند پدیده‌هایی گذرا باشند و در وهله‌های بحرانی تحول، بروز کنند یا آن که به گونه‌های مختلف تحول یابند و به صورت هراس‌ها یا اختلالات دیگر درآیند».



کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، غالباً بدون نظارت اولیا، با تهیه لوح فشرده یا پیاده‌سازی بازی‌های مختلف، به انجام بازی‌های الکترونیکی می‌پردازند. بازی‌های تهیه شده دیجیتالی، بعضاً دارای محتوای خشن و پرخشونت، ترسناک و اضطراب‌آمیز هستند. در این بازی‌ها گاهی صحنه‌های قتلی به نمایش نهاده می‌شود که شاید به مخیله افراد بزرگ‌سال نیز خطور نکرده باشد (مانند پرت کردن حریف روی محور دواری که سبب می‌شود بدن قربانی تکه‌تکه شده به اطراف بپاشد و یا انداختن طرف مقابل در حوض اسید که تنها اسکلت وی روی آب ظاهر می‌گردد و نظیر آن). به همین ترتیب تهیه برخی از بازی‌ها با محوریت زامبی یا مرده متحرک (که با بدنی نیمه متلاشی شده از زیر خاک برخاسته است)، ظرفیت القای ترس و ایجاد اضطراب گسترده‌ای را در کاربران دارد و در نهایت طرح بازی‌هایی با محوریت هیولاهای فضایی یا خرافات (مانند بازی‌ها مبتنی بر جادو و جادوگری)، ترس و اضطراب کاربران را به دنبال دارند.

منطقی (۱۳۸۰) در توصیف اضطراب ناشی از انجام بازی‌های خشونت آمیز، خرافی، مبتنی بر زامبی و نظایر آن می‌نویسد:

«برخی از بازی‌ها، خاصه بازی‌های خشونت آمیز و پر زد و خورد، کاربران را دچار اضطراب می‌سازند. شدت اضطراب اخیر در حدی است که گاه ملاحظه می‌شود کاربر، صندلی خود را در برابر دستگاه ترک کرده، در حالت ایستاده به بازی ادامه می‌دهد و یا آن که در حین بازی بلند شده، چند قدمی به این سو و آن سو حرکت می‌کند تا به این ترتیب در عمل، قدری از تنیدگی بدنی خویش را که ناشی از اضطراب حاصل از بازی است، کاهش دهد.

دوتن از همکاران پژوهش، در گزارشی که از محیط کلوب بازی‌های الکترونیکی تهیه کرده‌اند، می‌نویسند:

در جریان بازی‌های دلهره شدیدی در بازیگران ایجاد می‌شود، به نحوی که به نظر می‌رسد، آن‌ها کنترلی بر رفتارهایشان ندارند. آنان نه تنها در جریان بازی از الفاظ رکیک استفاده می‌کنند، بلکه با حرکات خشن اطرافیان را از خود دور می‌کنند و از آن‌ها می‌خواهند تا سر و صدا نکرده، حرف نزنند. علاوه بر این، بازیگران بدون آن که خودشان متوجه شوند، تحرک بدنی زیادی از خودشان نشان می‌دهند و دایم به این سو و آن سو حرکت می‌کنند، چهره‌شان را منقبض می‌کنند، ابروهایشان را به شکل غیر عادی به حرکت در می‌آورند و در یک کلام به نظر می‌رسد که گاهی از اوقات آن‌ها مشغول کشتی گرفتن با دسته بازی^۱ هستند. حتی شنیده شده است که در جریان بازی، دسته دستگاه به سبب فشار زیاده از حدی که به آن وارد گردیده، شکسته شده است.

بروقتون^۲ و پرلستروم^۳ در پژوهشی که در مورد «تجربیات روان - حرکتی^۴ در جریان بازی‌های رقابت جویانه دیجیتالی» انجام دادند، همبستگی مثبتی بین بازی‌های رقابت آمیز و اضطراب بازیگران یافتند. در تجربه دیگری آندرسون و فورد دو سطح از بازی‌های الکترونیکی با پرخاشگری متوسط و زیاد را به ۵۵ آزمودنی ارایه کرده، اثرات آن‌ها را روی پاسخ دهندگان، مورد مطالعه قرار دادند. نتایج حاصله از تحقیق، حکایت از آن داشت که انجام هر دو نوع بازی با پرخاشگری متوسط و شدید، احساس نفرت پاسخ دهندگان را افزایش می‌دهد. تحلیل‌های آماری انجام شده، بیانگر آن بودند که اضطراب اخیر به شکل معناداری از اضطراب افرادی که به انجام بازی‌های دیجیتالی با پرخاشگری متوسط پرداخته بودند، بیشتر بود.

۱. مقصود از دسته بازی یا بازوی دستگاه، سخت افزار مرتبط به کنسول بازی است که در دست بازیگران قرار گرفته، آنان با فشار دادن دکمه‌های مختلف آن، جهت، مسیر و حرکات بازیگران بازی را مشخص می‌کنند.

2. Broughton, R. S.
3. Perlestrom, J. R.
4. Psychokinesis

بنابراین ملاحظه می‌شود که بازی‌های پرهیجان، خشن و سرشار از زد و خورد، به افزایش اضطراب بازیگران می‌انجامد.»

بررسی مصاحبه‌های میدانی انجام شده حکایت از آن دارند که انواع واکنش‌های اضطرابی موقت، حاد و مزمن در کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و انیمیشن‌ها ملاحظه می‌شود. هلنای ۵/۵ ساله و محمدحسین ۶ ساله، مصادیقی از واکنش اضطرابی موقت را در خود به معرض نمایش نهاده‌اند:

«- اسم کارتونهایی رو که دوست داری، می‌گی؟»

کاترین با اسبها، ماهی قرمز، عصر یخبندان، دورا، می‌کی موس.

- با ابجیت دوتایی می‌بینی؟

آره.

- از کارتونها کدومشون رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

کورالین.



- به نظرت کورالین چه طوریه؟ ترسناک نیست؟

آخرش اون قدر ترسناکه.

- تو ترسیدی نگاه کردی؟



اولین بار می‌خواستم برم مهد کودک، نصفشو نگاه کردم، بقیه‌اش هم نمی‌دونم پنج‌شنبه بود یا جمعه

نگاه کردم. همش می‌ترسیدم.»



«- محمدحسین کارتون جم جونبور چه طوریه؟

یه دختره هست، جادوگره، میاد آدما رو می ترسونه، زشته خیلی.

- تو ازش می ترسی؟

آره، شبا نشون می ده ها، بعدش من یه دفعه می رم زیر پتو، داداش منم خوابه، بعدش هم یه دفعه دیدم یه سایه پشت اتاقمون واستاده، داره هی بهمون نزدیک می شه، داداشمو صدا زدم، گفت کیه، بعدش یهویی ضایع شدم، دیدم مامانمه، جادوگره نیست.

- همیشه این دختره رو می بینی؟

همیشه، اتاق مامانمون پشت ما هست دیگه، یه دفعه ای مامانمون می خواد بیاد بیرون، سایه می افته، من فکر می کنم، روح داره میاد.

- روح چیه؟

همون وحشتناکه، همون دختره هست دیگه، یه دفعه ای بیرون اومد، مامانم می خواست در اتاق رو باز کنه، یه دفعه ای من داداشم صدا زدم. داداشم گفت منو از خواب بیدار کردی. بعدش هم مامانم یه دفعه ای اومد بیرون. ضایع شدم. دیدم جادوگره نیست.

- هرشب فکر می کنی مامانت جادوگر هست؟

آره.

- می ترسی؟

آره، فکر می کنم جادوگره هست، ولی جادوگره نیست.

- وقتی می ترسی، چه کار می کنی؟

می رم پشت دیوار قایم می شم، داداش هم خوابه، یه دفعه ای داداشمو، واقعی هستا، یه بار واقعی دیدم یه بار هم الکی، یه بار واقعی اومد، من رفتم پشت دیوار قایم شدم، رفتم زیر مبل، بعد داداشمو اومد برد بیرون، گوششو کند، خورد».

مادر علیرضا ۶ ساله هم در مصاحبه خود از اضطراب فرزندش به شرح زیر یاد کرده است:

«- تا حالا شده علیرضا صحنه های ترسناکی رو ببینه و بعداً دچار ترس و اضطراب بشه؟

آره، وقتی علیرضا کوچک تر بود، یه صحنه دیده بود که یه آدم تو آب غرق می شه. تا مدت ها شبا پیش من و پدرش می خوابید. اما به مرور از ذهنش پاک شد».

پارسای ۵ ساله، نمونه ای از واکنش های اضطرابی حاد را در خود به نمایش گذارده است:

«من از زامبی ها هم خیلی می ترسم.

- چرا از زامبی ها می ترسی؟

می ترسم از صفحه بیرون بیاد منو بخوره.

وقتی بازی می کنم شبا هی میاد تو خوابم، تو فکرم، من باید بهشون شلیک می کردم، هی زیادتر می شدن، من نمی تونستم بکشمشون، بعضی وقتا هم... .

دیگه اصلاً دوست ندارم در مورد زامبی صحبت کنم، می‌ترسم (مادر پارسا می‌گوید که او به مدت چند هفته تحت تأثیر این بازی، شب‌ها کابوس می‌دید و با فریاد از خواب بیدار می‌شد و گریه می‌کرد. هم چنین او در این مدت دچار شب ادراری نیز بوده است)».

آبتین ۶ ساله هم در جریان کاربری از بازی‌هایی نظیر دزد بزرگ اتوموبیل که مشحون از صحنه‌های خشونت و قتل می‌باشد، زمینه اضطرابی مزمن را در خود نشان می‌دهد:

«- آبتین جان می‌شه بگی بیش‌تر چه بازی‌هایی می‌کنی؟

من بیش‌تر دوست دارم بازی‌های دزدی بکنم و بازی‌هایی که دزدها می‌رن تو خونه‌ها. چراغ روشن می‌کنن و می‌رن خونه رو می‌گردن تا گاو صندوق رو پیدا کنن. یک کلاه دزدی (کلاه نقاب‌دار) هم خریدم. تو خونه مثل دزدها می‌شم، می‌رم اطلاق‌ها رو می‌گردم.

- دزدها دعوا هم می‌کنن؟

بعله. اگه کسی هم اومد طرفشون، حتماً کتکش می‌زنن. حتی ممکنه بهش چاقو هم بزنن.

- کارتون چی؟

دوست دارم کارتون یا فیلم دزدی ببینم. کارتون دزدهای دریایی هم خیلی خوبه.

- کارتون دزدها رو که می‌بینی نمی‌ترسی؟

نه، نمی‌ترسم. فقط باید مامانم پیشم باشه.

- خودت تنها می‌خوابی؟

نه، با مامانم. اگه شب پاشم ببینم مامانم نیست، گریه می‌کنم.

- آخرین بازی که کردی؟

یک بازی هست به اسم جی‌تی‌ای، خیلی با حاله. یک آقاهه هست سیاه پوسته که مادرش مرده. میاد پیش خواهر برادرش. دزدها بهش حمله می‌کنن و پولاشو می‌دزدن. اینم باید با همشون مبارزه کنه. خیلی دوستش دارم، فقط می‌ترسم نکنه یهو من حواسم نباشه، مامانم بمیره و منم مثل اون آقاهه بشم. برای همین مامانم باید حتماً با من تو مدرسه باشه!

- می‌توننی یک نقاشی از چیزی که داری بهش فکر می‌کنی برام بکشی؟



۱. آبتین در پیش دبستانی است و با این که دو ماه از شروع می‌گذرد، حدود یک هفته است که بدون مادر حاضر نیست سر کلاس بماند. روز مصاحبه کاملاً مشخص بود، مسأله خاصی، اضطراب شدیدی برای او ایجاد کرده است.

(همان‌گونه که از نقاشی آبتین پیداست، نقاشی که او کشیده بود یک شهر شلوغ است که نشان می‌دهد همه جا دزدی شده است و بیانگر ذهن آشفته آبتین است که کاربر بازی‌های پر خشونت است)». اما ورای آنچه دادستان در توصیف انواع اضطراب‌های کودکان بیان داشته است، به نظر می‌رسد برخی از کودکان در جریان مواجهه با نظام ارزشی متفاوتی که در جریان بازی‌های دیجیتالی و کارتونها شاهد آن هستند، اضطرابی اجتماعی را که نشأت گرفته از سردرگمی ارزشی و فرهنگی کودکان کاربر محصولات عرضه شده توسط فناوری‌های ارتباطی جدید هستند، در خود به نمایش می‌گذارند. اظهارات ارسال‌شده در ۶ ساله در مصاحبه‌اش، نمونه‌ای در همین جهت را به معرض دید می‌گذارد:

«... ارسال تا حالا تو توی کارتونهایی که دیدی، شده دخترها با ماشین و خونه پسره پُز بدن؟ آره، تو کارتون جم دخترا وقتی پسرا می‌بردن و پول می‌گرفتن، بازم با پولش به دختر شلوار کوتاه پُز می‌اومدن، تازشم پسره خیلی توپول بودش.

- چرا به دختر شلوار کوتاهه پُز می‌دان؟

چون از همه دخترا خوشگل تر بودش و دخترام از اون بدشون می‌اومد.

- پسرا هم از اون دختر شلوار کوتاهه بدشون می‌اومد؟

نه، همشون دوشش داشتن.

- چرا دوستش داشتن؟

چون خوشگل بودش.

چه شکلی بودش مگه؟

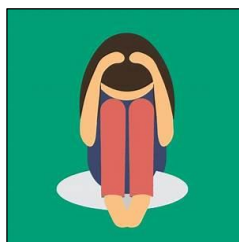
موهاش کوتاه بود و قهوه‌ایی و چشمای خوشگل مشکی.

- چرا با پسره بیرون می‌رن؟

از همدیگه خوششون میاد دیگه».

۲-۱۸ - افسردگی

در تعریف افسردگی گفته شده است که افسردگی حالت روانی ناخوشی است که با دلزدگی، یأس و خستگی پذیری مشخص می‌گردد و غالباً با یک اضطراب کم و بیش شدید همراه است (منصور، دادستان، ۱۳۶۵).



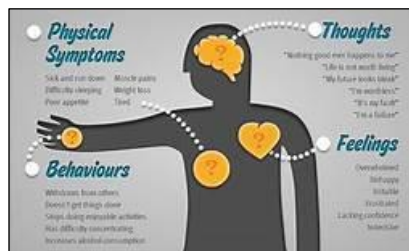
خدایاری فرد و سهرابی (۱۳۹۰) در اشاره به فراز و نشیب‌های موجود در پذیرش یا عدم پذیرش مفهوم افسردگی در کودکان، می‌نویسند:

«آیا کودکان قبل از نوجوانی از نظر بالینی افسرده می‌شوند؟ زمانی متخصصان سلامت روان گزارش می‌دادند که کودکان اختلال افسردگی را تجربه نمی‌کنند، اما تجارب بالینی و تحقیقات تجربی نشان دادند که عده‌ای از کودکان از افسردگی جدی رنج می‌برند.

بسیاری از مکاتب آسیب‌شناسی کودکان معتقدند که درک و فهم ما از افسردگی قبل از نوجوانی دست کم سه مرحله مفهومی را طی چهل سال گذشته پشت سر گذاشته است در ابتدا اعتقاد بر این بود که افسردگی به سادگی نمی‌تواند در دوران کودکی وجود داشته باشد. نظریه‌های روان‌تحلیل‌گری معتقد بودند، افسردگی محصول خشمی است که توسط فرامن به سوی من جهت گرفته است. بنابراین، افسردگی واقعی تا زمانی که فرامن به رشد کامل خود برسد، بروز نمی‌کند.

دومین مفهوم‌سازی اغلب اشاره به افسردگی پنهان «پوشیده» دارد، به این معنا که کودکان ممکن است افسرده شوند، اما نشانه‌های بالینی آن‌ها ممکن است کاملاً متفاوت از افسردگی بزرگسالان باشد. انتقاد رایج به این الگو این است که تقریباً هر نشانه آسیب‌زای روانی ممکن است نشانه افسردگی قلمداد شود، بنابراین، مانع ایجاد تمایز بین این مشکل و دیگر اختلال‌های کودکان است.

سومین نظر این است که کودکان قبل از نوجوانی هم افسردگی بالینی را تجربه می‌کنند و نشان‌های این اختلال در کودکان مشابه نشانه‌های آن در بزرگسالان است، اگرچه دقیقاً یکسان نیستند. با شروع چاپ و انتشار راهنمای تشخیص و آماری اختلال‌های روانی، ملاک‌های تشخیص مشابهی برای اختلال افسردگی در قبل از نوجوانی، نوجوانی و بزرگسالی معرفی شد. در حال حاضر، میان صاحب‌نظران آسیب‌شناسی روانی کودکان توافق وجود دارد و همگی معتقدند که کودکان نیز از نظر بالینی افسرده می‌شوند و نشانه‌های افسردگی کودکان، نوجوانان و بزرگسالان یکسان هستند. در عین حال این صاحب‌نظران بر این نکته تأکید دارند که ممکن است تفاوت‌های مهمی میان نشان‌های افسردگی در کودکان، نوجوانان و بزرگسالان وجود داشته باشد.»



دادستان (۱۳۷۰)، در توصیف افسردگی کودکان، از چهار مجموعه نشانه‌های مستقیم و معرف افسردگی، نشانه‌های مرتبط با رنج افسردگی، علائم مقابله با افسردگی در کودک و سرانجام رفتارهای معادل افسردگی در کودکان یاد می‌کند. وی در همین زمینه می‌نویسد:

« در توصیف بالینی می‌توان چهار گروه از تظاهرات را بر حسب رابطه نظری آن‌ها با افسردگی متمایز کرد:

- نشانه‌هایی که مستقیماً به افسردگی وابسته‌اند،

- نشانه‌هایی که با رنج افسردگی در ارتباط‌اند،

- نشانه‌هایی که به منزله دفاع علیه موضع افسرده‌وار محسوب می‌شوند،

- و بالاخره رفتارهای معادل افسردگی.

نشانه‌هایی که مستقیماً به افسردگی وابسته‌اند:

در این گروه با تظاهراتی مواجه هستیم که از لحاظ جدول بالینی به آسیب‌شناسی بزرگ‌سال نزدیک‌اند و هر چند نمی‌توان آن‌ها را فراوان‌ترین نوع دانست، اما آشکارا قابل مشاهده‌اند. بدین ترتیب پاره‌ای از کودکان یک حالت خمودگی شدید دارند، خود را کنار می‌کشند و در گوشه‌ای منزوی می‌گردند. بازداری حرکتی آن‌ها بر اساس مشکلات در بازی کردن یا انجام دادن هر وظیفه یا اشتغال (خاصه کارهایی که پیش‌تر برای آن‌ها لذت‌بخش بوده است) مشاهده می‌شود. این رفتارها به صورت کندی حرکتی جلوه‌گر می‌شوند.

به ندرت کودک از یک رنج روانی شکایت می‌کند، با این وجود، گریه‌ها و غمگینی حالت صورت، کسالت، بی‌تفاوتی نسبت به همه چیز و خستگی مداوم، گواه درد و رنج او هستند. کودک نارزنده‌سازی خود را با تکرار جملاتی مانند: «من نمی‌دانم»، «من نمی‌توانم»، «من موفق نمی‌شوم»، نشان می‌دهد. احساس مورد علاقه نبودن در این کودکان فراوان است. در سطح عقلی، با مشکلات تمرکز، به خاطر سپردن و حتی کندی روانی مواجه هستیم. بالاخره نشانه‌های بدنی مانند بی‌اشتهایی روانی، اختلالات خواب (بی‌خوابی، کابوس)، سردردهای موقت یا سردردهای مزمن فراوانند.

نشانه‌های وابسته به رنج افسرده‌وار:

این گروه از نشانه‌ها که فراوان‌ترند تا حدی از نشانه‌شناسی بزرگ‌سال فاصله می‌گیرند.

«رفتار معقول» در حد مفرط که می‌تواند تا بی‌تفاوتی نسبی پیش رود، گاهی نشانه افسردگی است و همچنین حالت بازداری یا وقفه‌ای که همواره از واکنش کناره‌گیری و انزوا به آسانی متمایز کردن نیست. بر فعل‌پذیری و حرف شنوی ظاهری این کودکان در برابر بزرگ‌سالان و کودکان دیگر نیز باید تأکید کرد.

شکست تحصیلی و درحدی قلیل‌تر، بی‌رغبتی و بی‌علاقگی نسبت به تحصیل بسیار فراوانند: کودک با یک ردیف شکست‌هایی مواجه می‌شود که با طراز عقلی خوب وی در تناقض‌اند و یا آن که نتایج تحصیلی وی ناگهان افت می‌کنند.

رفتارهای هراسی و خصوصاً «مدرسه هراسی»، می‌تواند ترجمان ترس از دور شدن از کانون خانوادگی یا رهاشدگی باشد و به یک حالت افسرده‌وار پوشش دهد.

در طراز بدنی یا شکل ظاهری، گاهی با بی‌توجهی کامل نسبت به بدن مواجه هستیم و کودک حالت ولگردان را به خود می‌گیرد و مانند آن است که نمی‌تواند به بدن و ظاهر خود توجه کرده یا علاقه نشان دهد. کودکانی که دائماً اشیاء شخصی (لباس، کلید، بازیچه و جز آن) خود را گم می‌کنند، با این گروه مشابهت دارند.

نشانه‌های دفاعی علیه افسردگی:

در این گروه، ماهیت نشانه‌ها بسیار متنوع است. در واقع یا بر اساس ارزش‌یابی آسیب‌شناختی در حین مصاحبه بالینی یا به پاس تست‌های فرافکن و یا بر مبنای بررسی تحولی است که می‌توان به «هسته افسردگی» پی برد.

پاره‌ای از رفتارها، مستقیماً در طیف رفتارهایی قرار می‌گیرند که ملانی کلاین آن‌ها را دفاع آشفته‌وار می‌نامد، رفتارهایی که به منظور انکار هر حالت افسرده‌وار یا برای غلبه بر آن‌ها به کار می‌افتند. در این زمینه می‌توان به ناآرامی و پر جنب‌وجوشی که ممکن است به شکل ناپایداری واقعی حرکتی یا روانی همراه با پرحرفی درآید و مستقیماً گریز آشفته‌وار افکار را نشان دهد، اشاره کرد.

رفتارهای دیگر به منزله رفتارهای اعتراض‌آمیز یا حق‌طلبانه در مقابل حالت رنج بروز می‌کنند و در این زمینه می‌توان به رفتارهایی که در پی می‌آیند، اشاره کرد:

- تضادورزی، لجبازی، بدخلقی، خشم یا حتی طغیان شدید،
- پرخاشگری (شکستن چیزها یا خشونت با کودکان دیگر)،
- گریز، دزدی یا رفتارهای بزه‌کارانه دیگر.

رفتارهای معادل افسردگی:

بر اساس مشابهت با نشانه‌های بالینی در بزرگسال، تعدادی از نشانه‌های مرضی، خاصه نشانه‌هایی که ماهیت روان-تنی دارند، به منزله رفتارهای معادل افسردگی تلقی می‌شوند. در این قلمرو، می‌توان به نشانه‌هایی که در پی می‌آیند اشاره کرد:

- ادرار بی‌اختیاری،

- آگزما، نفس‌تنگی،

- فربهی، بی‌اشتهایی روانی محدود و جز آن».



بررسی‌های میدانی انجام شده در زمینه اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از دو طریق کودکان کاربر را با افسردگی مواجه ساخته یا بستر اولیه جهت افسردگی آنان را فراهم می‌آورند. در حالت نخست، کودکان در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در دسترس وی قرار دارند، در عمل با استانداردهای مختلفی مواجه می‌شود که الگوهای مطرح شده در محصولات اخیر، آن‌ها را برای وی مطرح می‌سازند. به عنوان مثال، کودک در برخورد با الگوهای مورد علاقه‌اش، درمی‌یابد که آن‌ها در اوجی از رفاه، تجملات، امکانات، ثروت و یا زیبایی و جذابیت بدنی قرار دارند، اما کودک با مقایسه زندگی و امکانات خویش با آنچه الگوهای مورد علاقه‌اش به طرح آن می‌پردازند یا با مقایسه موهای مشکی و چشم‌های میخی خود که متفاوت از استانداردهای تبلیغ شده الگوهای مورد علاقه وی (یعنی موهای طلایی و چشم‌های آبی) هستند، به دلیل عدم دستیابی به استانداردهای اقتصادی و زیباییشناختی مطرح شده از سوی الگوهای مورد علاقه خودش، بلافاصله احساسی از غم، اندوه، یأس و نارزنده دیدن خویش وجودش را فرا می‌گیرد که علایم اخیر، از جمله نشانه‌های مستقیم افسردگی به شمار می‌روند.

در موارد مشابهی کودکان ممکن است با مقایسه امکانات مالی و رفاهی خودشان یا زیبایی و جذابیت خودشان با امکاناتی که دوستانشان در تصاویر خود در شبکه‌های اجتماعی به معرض دید می‌گذارند، دریابند که آنان فاقد امکاناتی مشابه هستند و به سمت یأس و اندوه سوق یابند.



در حالت دوم (که این حالت در متون نظری روان‌شناسی درج نشده است)، کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها پس از برخورد با استانداردهای رفاه، ثروت، مکنات و امکانات از سویی و جذابیت‌های فیزیکی از سوی دیگر که توسط الگوهای مورد علاقه وی به او ارائه می‌گردند، به خودش وعده می‌دهد که مثلاً او نیز در آینده از امکانات رفاهی مشابهی برخوردار خواهد شد و یا او نیز در روند رشد و تحول خویش، به جذابیت‌های مشابهی در اندام و چهره خواهد رسید، اما پس از آن که با کسب تجربیات بیش‌تر، دریافتند که دستیابی به امکانات معرفی شده توسط الگوهای مورد علاقه امری نزدیک به محال است یا پس از جهش نمودی خویش، با این واقعیت تلخ مواجه شدند که اندام آنان نظیر الگوهای مورد علاقه‌شان نشده است، آنگاه با غم، یأس، اندوه و ارزیابی نارزنده خویش مواجه خواهند شد.



سحر ۶ ساله و ملیکای ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌هایشان، مصادیقی از یأس و اندوه نداشتن جذابیت‌های ظاهری الگوی مورد علاقه و یا مکنت وی را به نمایش نهاده‌اند:

«- به جز باربی، عروسک‌های دیگه‌ای هم داری؟»

آره، یه عروسک جیشی دارم، یه برتر دارم، ولی باربی از همه خوشگل‌تره، مهربون‌تر هم هست.

- باربی چه کار می‌کنه که مهربون‌تره؟

خب بیش‌تر با من میاد بیرون، خوشگل‌تر هم هست.

- مثلاً چی باربی خوشگله؟

چشم‌اش آبین، لاغره، موطلائییه.

اگه کسی موهاش مشکی باشه، خوشگل نیست؟

نه زیاد، موی سیاه که همه دارن.

- خوب تو برتر رو که موهاش طلایی نیست، دوست نداری؟

دوشش دارم، ولی کم‌تر.

- خوب برتر غصه نمی‌خوره؟

آخه واقعی که نیست، عروسکه.

- می‌دونم، ولی اگه بعداً دو تا بچه داشته باشی که شبیه باربی و برتر باشن چی؟

من زشتم، بچه‌هام اون شکلی نمی‌شن که (با خنده).

- چرا فکر می‌کنی زشتی؟

چون موهام صاف و طلایی نیست. زشت نیستم، ولی از باربی زشت‌ترم.

- چرا موی طلایی خوشگل‌تر از موی تو هست؟

خب چون خارجیا که خوشگل‌ترین، موهاشون طلائییه.

- همه‌ی خارجیا خوشگل‌ترین؟

اونایی که شبیه باربین، آره.»

«- ملیکا خانم، چرا وسایل باربی و السا رو خریدی؟»

آخه قشنگه. باکلاسه. وقتی می‌ریم مهمونی یا تولد دوستانم، این‌ها رو می‌پوشم، همه می‌گن چه قدر

خوشگله. بهت میاد. وقتی این‌ها رو بهم می‌گن، منم خوشم میاد خب. مثلاً همین یه هفته پیش نه، دو

هفته پیش (با کمی فکر و مکث)، تولد دوستم کوثر بود، بعد ما رو دعوت کرد و به هممون گفت، لباس پرنسسی صورتی بپوشید. ما هم رفتیم لباس صورتی خریدیم، ولی خودش قرمز پوشیده بود که با ما فرق کنه که معلوم بشه جشن تولد اونه. بعد تاجم خریده بودیم، مثل ملکه‌ها شده بودیم.

- این لباس پرنسسی که می‌گی، چه شکلیه که همتون اونو می‌خرید؟
بالاش تنگه، پائینش پف داره، یه عالمه تور داره. تاجم داره، مثل ملکه‌ها می‌شی. خیلی قشنگه وقتی اونو می‌پوشی، تازه بعضی از لباسا چترم داره.

- چترش چه جوریه؟

چترش هم توریه. هم رنگ لباسشه. تازه کلاهم داره، از اینا که لبه و پاپیون داره.

- تو همه این‌ها رو داری؟

نه همشو ندارم. چترشو ندارم. فقط کلاه و تاجشو دارم».

محمای ۴ ساله در مصاحبه خویش بیان می‌دارد که اگرچه الآن شبیه السا نیست، اما در آینده شبیه وی خواهد شد. کیمیای ۵/۵ ساله نیز به دنبال آن است که پدرش با خرید تک شاخ، از تک شاخ بخواهد که او را شبیه باری بکند و سرانجام افسانه ۶ ساله به خودش وعده می‌دهد، اگرچه الآن در قصر زندگی نمی‌کند، اما پس از آن که بزرگ شد، شاهزاده‌ای فراروی او قرار گرفته، او را نظیر سیندرلا به قصر مورد علاقه‌اش می‌برد:

«- الآن به نظرت شبیه السا نیستی؟

نه الآن که نیستم واقعی. ولی وقتی بزرگ شدم می‌شم.

- چه جوری یعنی؟

آرایش می‌کنم، خوشگل بشم، موهامم می‌بافم، لباسای قشنگم می‌پوشم.

- یعنی الآن قشنگ نیستی؟

هستم، ولی نه اندازه اون».

«- کیف مهد کودکت باری داره؟

نه، مال من یه تک شاخ داره، صورتی‌ام هس با مینیون.

- تک شاخ چی خاله؟

یه به‌به‌بیه (گوسفند) که یه دونه شاخ داره، بعد بهش دست می‌زنی، بعد اون آرزوتو واقعی می‌کنه برات.

- تو هم داری؟

نه، ولی بابام قول داده، تولدم بخره برام.

- تولدت کی هست؟

(با دست عدد ۴ را نشان می‌دهد).

- وقتی بابات برات بخره، می‌خوای بهش بگی کدوم آرزوی تو رو برآورده کنه؟

می‌خوام بگم پاهامو با دستامو با موهامو، خیلی قد بلند کنه.

- چرا؟

خوب، چون که باربی این شکلیه دیگه.

این چون دست و پاهاش و موهاش بلنده خوشگله؟

آره.»

«- افسانه گفتمی دوست داری یه روزی مثل سیندرلا توی قصر بری؟

آره.

- ولی الان که قصر نیست؟

خب، خونه بزرگا، مثل قصرن دیگه.

- افسانه گفتمی می‌ری عروسی لباس آبی می‌پوشی، آرایش هم می‌کنی؟

آره، نامادریمنو آرایش می‌کنه، با هم می‌رییم آرایشگاه، خوشگل بشیم.

- خودت می‌گی چه جوری آرایش کنن؟

نه، نامادریمنو می‌گه.

- دوست داری شبیه سیندرلا بشی؟

آره، ولی الان کوچیکم، بزرگ شدم، لنز می‌ذارم، موهامو رنگ می‌کنم، مٹ سیندرلا می‌شم، تازه با

یه پسر از دواج می‌کنم که منو بره تو قصر.



- به نظر من، خودت خیلی خوشگل تر از سیندرلا هستی‌ها.

نخیر، سیندرلا خیییییییییلی خوشگله، همه دوش دارن، مٹ من چاق نیست که، لاغره، لباسای

خوشگل می‌پوشه، قشنگ می‌رقصه.

- افسانه دوست داری بزرگ شدی چه کار کنی؟

من بزرگ شم، یه پسر منو می‌بره تو قصر، مٹ سیندرلا.»



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه دست به بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری مناسب کودکان از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها نزنند، کاربری کودکان از محصولات نامناسب می‌تواند به احساس ناکامی آنان انجامیده، این احساس بلافاصله یا پس از گذشت مدتی، کودک را به سمت و سوی علائم افسردگی سوق دهد.

۲-۱۹- اختلال‌های خواب



در بررسی میدانی اثرات روان‌شناختی کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد کاربری کودکان پیش دبستانی، مسأله اختلال‌های خواب کودکان کاربر بازی‌ها، از وجه بارزی برخوردار است. کودکان کاربر بازی‌های خشن و گاهی فوق‌پرخاشگرانه و بازی‌های ترسناک حول محور زامبی، گاهی در اثر کاربری از این بازی‌ها، چنان می‌ترسند که خواب آنان دچار اختلال شده، یا در خواب رؤیاهای ترسناک می‌بینند و یا آن که ضمن دیدن خواب‌های وحشتناک، با دست و پا زدن و یا داد زدن، ترس بیش‌تری را منعکس می‌سازند.



برخی از کاربران خردسال دیگر، گزارش می‌دهند که آنان پس از انجام بازی‌های دیجیتالی، خواب‌های ترسناک می‌بینند و شدت خواب‌های ترسناک آنان به حدی است که آنان دچار کابوس شبانه شده، در حالی که نفس نفس می‌زنند، از خواب می‌پزند. برخی از این کودکان در مصاحبه‌های خود گزارش می‌دهند که شدت ترس مانع از خوابیدن مجدد آنان شده، آن‌ها با پناه بردن نزد اولیایشان، در کنار یا بغل آن‌ها می‌خوابند.

سرانجام در برخی از موارد شدت آسیب‌دیدگی کودکان کاربر بازی‌های نامناسب دیجیتالی به حدی زیاد است که اولیا ناچار می‌شوند فرزندشان را نزد روان‌شناس و روان‌پزشک برده، با دارودرمانی وی، تعادل از دست رفته او را به وی بازگردانند.



در این قسمت پس از بحث‌گذاری که درباره اختلال‌های خواب خواهد شد، به گزارش برخی از پژوهش‌های انجام شده در سطح جهان پرداخته خواهد شد که از همبستگی نزدیک کاربری از بازی‌های پرخشونت دیجیتالی و اختلال‌های خواب یاد کرده‌اند و در ادامه پس از بیان محتوای برخی از خواب‌هایی که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی به گزارش آن پرداخته‌اند، از بعضی از تمهیدهای آنان برای کاهش هراس‌شان از بازی‌های ترسناک یاد خواهد شد و در ادامه، طبق طبقه‌بندی اجمالی که از آن یاد شد، مصادیقی از دیدن خواب‌های وحشتناک، دیدن خواب ترسناک به همراه برخی از حرکات بدنی در خواب، دیدن خواب وحشتناک به همراه پریدن از خواب یا تجربه کابوس شبانه و پناه جستن کودکان به اولیا برای خوابیدن و در نهایت، بهم خوردن خواب و تعادل روانی کودکان کاربر بازی‌های خشن که نیازمند مداخله دارویی است، یاد خواهد شد.

دادستان (۱۳۷۰) در توصیف اختلال‌های خواب کودکان می‌نویسد:

«اکثر مشکلات به خواب رفتن کودک ناشی از مسایلی است که در ایجاد این «وهله گذرا» به وجود می‌آیند و چنین مشکلاتی را می‌توان ناشی از علل زیر دانست:
- نامناسب بودن شرایط بیرونی: سروصدا، خوابیدن در اطاق والدین، بی‌نظمی مفرط در ساعت خوابیدن.

- فشار بیرونی نامناسب: سخت‌گیری، انعطاف‌پذیری مفرط والدین و تضادورزی کودک نسبت به آن به منظور حفظ سلطه بر موقعیت یا حفظ استقلال خود.

-وجود یک حالت اضطرابی یا یک سازمان یافتگی تعارضی درونی که موجب اجتناب کودک از واپس روی ناشی از خواب می‌شود.

تحلیل دقیق این عوامل و درهم تنیدگی احتمالی آن‌ها، باید پیش از هرگونه مداخله و درمان‌گری انجام شود، بدون آن که فراموش گردد که گاهی بازسازماندهی فضای زندگی کودک (مثلاً نخوابیدن در اطاق والدین، یا عرضه کردن محلی آرم‌تر و ایمنی بخش‌تر به کودک) می‌تواند به تنهایی موجب از بین رفتن اختلالات گردد.

تظاهرات بالینی اختلالات خواب به شرح زیر است:

تضادورزی به هنگام خواب: کودک فریاد می‌زند، ناآرامی می‌کند، وقتی وی را می‌خوابانند، مجدداً بلند می‌شود و غالباً پس از مبارزه‌ای طولانی با والدین، تقریباً از «حال می‌رود».

آیین‌های خوابیدن: بین ۳ تا ۵-۶ سالگی بسیار فراوانند. کودک می‌خواهد که متکا، اسباب بازی، دستمال، کفش راحتی یا اشیاء دیگر به طور مخصوص و همواره به یک صورت قرار داده شوند و گاهی خواهان یک لیوان آب، یک آب نبات یا تکرار یک قصه معین است.

این تظاهرات و سواسی پنهانی، ترجمان کوشش وی در مهار کردن اضطرابی است که از قطع رابطه و برآمدی کشاننده‌ای در سن تعارض ادیبی ناشی می‌گردد.

هراس به هنگام خواب: کودک ممکن است فقط خواستار یک شیئی «ضدهراس» مانند روشن گذاشتن چراغ یا باز گذاشتن درب گردد، اما گاهی شدت هراس به اندازه‌ای است که کودک به محض این که احساس به خواب رفتن می‌کند، وحشت زده می‌شود و می‌خواهد که دستش را بگیرند یا اصرار می‌ورزد که بین والدینش در رختخواب آن‌ها یا حتی در یک صندلی در نزدیکی آن‌ها بخوابد. در این صورت تنها هنگامی می‌توان او را در رختخواب خودش گذاشت که کاملاً به خواب رفته باشد.

رفتارهای مرضی در خلال خواب شامل اضطراب‌های شبانه و خواب‌گردی هستند که در ادامه به شرح آن‌ها پرداخته می‌شود.

الف- اضطراب‌های شبانه

این اصطلاح در مورد رفتارهای متنوعی به کار می‌رود که از یک سو از صراحت لازم برخوردار نیستند و از سوی دیگر، درهم شدگی‌ها و ابهاماتی از لحاظ تمایز بین آسیب‌شناسی بزرگسال و کودک در آن‌ها مشاهده می‌شود. طیف این رفتارها از «وحشت زدگی شبانگاهی» تا رؤیاهای دلهره‌آمیز و بیداری همراه با اضطراب گسترده است.

اصطلاح «کابوس» نیز دوپهلوی است، چون گاهی وحشت زدگی شبانگاهی (کابوس بزرگسال)، گاهی رؤیاهای دلهره‌انگیز و گاهی بیداری همراه با اضطراب را مشخص می‌کند. یقیناً در همه موارد، منظور وهله حادی است که بر خواب اثر می‌گذارد. اما ایجاد تمایز دقیق بین وحشت‌زدگی شبانگاهی و رؤیاهای

دلهره‌آمیز تنها بر اساس موج‌نگاری الکتریکی مغز امکان‌پذیر است. چه، وحشت‌زدگی شبانگاهی در خلال خواب کند حادث می‌شود، در حالی که رؤیای دلهره‌آمیز به وهله خواب متناقض وابسته است.

۱- وحشت‌زدگی شبانگاهی

وحشت‌زدگی شبانگاهی یک رفتار توهمی شبانه است. به این معنا که ناگهان کودک در رختخواب خود نعره می‌کشد، نگاهش مبهوت و صورتش وحشت زده می‌شود، اطرافیان و حتی مادرش را نمی‌شناسد و هیچ استدلالی در وی مؤثر نمی‌افتد. در کودک پدیدگی رنگ، تعرق و افزایش ضربان قلب مشاهده می‌شوند. بحران حداکثر چند دقیقه طول می‌کشد و کودک مجدداً به خواب می‌رود و در بیداری هیچ چیز از آنچه که بر او گذشته است را به یاد نمی‌آورد.

وحشت‌زدگی‌های شبانگاهی بیش‌تر بین ۴ تا ۷ سالگی غلبه دارند و در چرخه اول خواب پدیدار می‌گردند. این وحشت‌زدگی‌ها ممکن است چندین شب پشت سر هم تکرار شوند و یا استثنائاً در یک شب، چند بار به سراغ کودک آیند. گاهی در کودکانی که دچار وحشت‌زدگی شبانه می‌شوند، «وحشت روزانه» نیز حادث می‌شود.

موج‌نگاری‌های الکتریکی مغز به هنگام شب، نشان داده‌اند که وحشت‌زدگی شبانگاهی در خلال وهله چهارم خواب کند به وجود می‌آید و بر اساس ظهور امواج کند یک شکل، مانند آنچه در واکنش بیداری به صورت امواج کند مشاهده می‌شود، مشخص می‌گردد. در غالب موارد وحشت‌زدگی‌های شبانگاهی پس از ۶-۷ سالگی از بین می‌روند اما در پاره‌ای از بیماران، بروز آن‌ها منظم و تقریباً روزمره می‌شود و نشانه‌های دیگری مانند نشانه‌های هراسی با آن همبسته می‌گردند.

۲- رؤیاهای دلهره‌آمیز

رؤیاهای دلهره‌آمیز بسیار فراوانند و ۳۰ درصد کودکان می‌توانند به نقل چنین رؤیاهایی که در زمانی نه چندان دور تجربه کرده‌اند، بپردازند. رؤیای دلهره‌آمیز از دوسالگی به بعد قابل مشاهده است: کودک ناله می‌کند، فریاد می‌زند، گریه می‌کند و کمک می‌طلبد. گاهی بیدار می‌شود، اما غالباً روز بعد است که کودک «خواب بد» خود را تعریف می‌کند.

رؤیای دلهره‌آمیز در آغاز شب فراوان‌تر است در حالی که خواب‌های مطبوع در پایان شب غلبه دارند. درصد خواب‌های دلهره‌آمیز نسبت به مجموع خواب‌دیده‌ها را به گونه‌های مختلف تخمین زده‌اند و به نظر می‌رسد که به سن کودک و شرایط به دست آمدن شرح خواب‌دیده‌ها بستگی داشته باشد. اما در همه موارد، رؤیای دلهره‌آمیز با حدوث وهله خواب متناقض مطابقت دارد.

مانند وحشت‌زدگی شبانگاهی، رؤیای دلهره‌آمیز نیز امری پیش پا افتاده است، خصوصاً هنگامی که در پی یک رویداد منقلب‌کننده حادث شود. در این صورت نشانه ساخت‌یابی تدریجی دستگاه روانی و استقرار مکانیزم‌های دفاعی است. اما اگر وحشت‌زدگی شبانگاهی هر شب منظم‌اً تکرار شود یا با

نشانه‌های مرضی دیگر توام گردد. می‌تواند ترجمان یک سازمان یافتگی روان‌آزرده وار یا حتی روان‌گسسته‌وار باشد.

۳- بیداری همراه با اضطراب

این حالت حد فاصل بین وحشت‌زدگی شبانگاهی و رؤیای دلهره‌آمیز است. کودک با حالت اضطراب بیدار می‌شود، اما تظاهرات توهمی دیده نمی‌شوند و غالباً برای دوباره خوابیدن به رختخواب والدینش می‌رود. موج‌نگاری الکتریکی مغز نشان می‌دهد که بیداری همراه با اضطراب گاهی در وهله چهارم خواب کند و گاهی در یکی از وهله‌های خواب متناقض بروز می‌کند.

ب - خواب‌گردی

خواب‌گردی در پسران بیش‌تر است و بین ۷ تا ۱۲ سالگی در کودکانی دیده می‌شود که غالباً در سوابق خانوادگی آن‌ها چنین اختلالی وجود داشته است. فراوانی این اختلال بین یک تا شش درصد تخمین زده شده است.

خواب‌گردی به مجموعه حرکتی ناهشیاری اطلاق می‌گردد که طی خواب به صورت اعمال کم و بیش هماهنگ شده (برخاستن، راه رفتن، اجرای یک وظیفه ساده و جز آن) متجلی می‌شود و خاطره‌ای از این رویداد در بیداری باقی نمی‌ماند. این پدیده در کودکان و نوجوانان و نیز در افراد هیستریک و پاره‌ای از افراد مصروع مشاهده می‌شود.

معمولاً خواب‌گرد در نیمه اول شب برمی‌خیزد و به خواب‌گردی می‌پردازد. نگاه او ثابت است و چشم‌های وی باز هستند و می‌تواند به فعالیت‌های کم و بیش پیچیده و سازش یافته بپردازد. اما مؤلفان در مورد ظرفیت یا عدم ظرفیت انجام کارهای پیچیده و درجه کارآمدی عملی و ظرفیت حرکتی این کودکان اتفاق نظر ندارند.

کودک پس از مدتی جابه‌جا شدن که معمولاً بین چند دقیقه تا نیم‌ساعت است، به رختخواب برمی‌گردد یا می‌گذارد که به رختخواب هدایتش کنند و فردای این واقعه هیچ چیز از ماجرای شب گذشته را به خاطر نمی‌آورد.

در ساده‌ترین شکل خواب‌گردی، کودک با چشم‌های باز فقط سعی می‌کند که برخیزد. در ۱۵ درصد کودکان ۶ تا ۱۲ ساله، لااقل یک بار چنین حالتی به وجود می‌آید، اما فقط در مورد یک تا ۶ درصد از بین آن‌ها، به دلیل فراوانی بروز خواب‌گردی یا نوع فعالیت‌هایی که در این حالت انجام می‌دهند، می‌توان از «خواب‌گردی مخاطره‌آمیز» سخن گفت.

خواب‌گردی «وحشت‌آمیز» گونه بالینی بسیار نادری است که در آن خواب‌گردی و تظاهرات وحشت، همراه با هم مشاهده می‌شوند و در صورتی که اطرافیان بخواهند کودک را نگاه‌دارند یا وی را آرام کنند، ممکن است با واکنش‌های پرخاشگرانه وی مواجه شوند».

بررسی ادبیات جهانی در زمینه اثرات کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته حکایت از آن دارد که کاربری از بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌های ترسناک و رعب‌آور، به اختلال خواب کاربران خردسال، نوجوان و جوان می‌انجامد.

ناتان‌سون^۱ و بیتز^۲ (۲۰۱۶)، در بررسی که در سطح ۴۰۲ نفر از مادران ۴۰-۳۵ ساله که دارای کودکانی ۳-۵ ساله بودند، انجام دادند، نتیجه گرفتند که با افزایش میزان کاربری کودکان از فناوری‌های ارتباطی جدید، اختلال‌های خواب در آنان فزونی می‌گیرد.

در پژوهشی که والن^۳ و همکاران (۲۰۱۷) در سطح ۲۹۲ نفر کودک ۳-۶ ساله انجام دادند، مشخص شد که کاربری زیاد از بازی‌های دیجیتالی، موجب تأخیر در زمان شروع خواب و عدم رضایت از خواب به تنهایی در کودکان کاربر را فراهم می‌آورد. البته مشکلات خواب نیز پیش‌بینی کننده علائم افسردگی و اضطراب افراد در طول زمان خواهند بود.

سگوئین^۴ (۲۰۱۶) در مقاله «لطفاً فقط ۵ دقیقه بیشتر» به بررسی کاربری کودکان ۳-۵ ساله از رسانه‌های دیجیتال و اثر آن در اختلال‌های خواب کودکان پرداخته است. وی در مقاله خویش گزارش می‌دهد، مصرف بیش از حد رسانه (یعنی بیش از ۲ ساعت در روز)، ارتباط مثبتی با اختلال‌های خواب داشته، به همین ترتیب موجب رفتارهایی مانند رفتارهای پرخاشگرانه، هراس افراطی و افسردگی در کودکان می‌گردد.

فوسوم^۵ و همکاران (۲۰۱۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، در بررسی ۵۳۲ دانش آموز کاربر رسانه‌های دیجیتالی مشخص شد که با افزایش میزان کاربری آنان از رسانه‌های الکترونیکی، بی‌خوابی، خواب آلودگی روزانه و ترجیح خواب صبحگاهی به جای خواب شبانه‌گاهی، در کاربران مورد بررسی مشاهده می‌شود.

هاردل^۶ (۲۰۱۸) در مقاله‌ای که با عنوان اثرات کاربری از تلفن همراه در سلامت کودکان و نوجوانان تهیه کرده است، یادآور می‌شود، اشعه‌های ساطع از تلفن همراه، مواردی مانند بیماری‌های عصبی، اختلال‌های خواب و مشکلات رفتاری را به همراه دارند.

کاترون (۲۰۱۸) در گزارش تقریباً مشابهی یادآور می‌گردد، نور آبی صفحه نمایش تلفن همراه می‌تواند خواب کاربر تلفن همراه را مختل کند، اما مسأله به همین جا ختم نمی‌شود. به این معنا که دانشمندان دانشگاه گراندای اسپانیا دریافتند، نور ساطع شده از صفحه تلفن همراه سبب می‌شود، در حالی که فرد خوابیده است، بدن احساس بیداری کند و به تولید هورمون‌هایی بپردازد که به طور معمول در هنگام خواب تولید نمی‌شوند. بنابراین با بهم خوردن تعادل هورمون‌های گرین و لپتین در بدن که اشتها

-
1. Nathanson, A. I
 2. Beyens, I.
 3. Whalen, D.
 4. Se'guin, D.
 5. Fossum, I. N.
 6. Hardell, L.

فرد را در هنگام بیداری وی تنظیم می‌کنند، فرد مورد نظر در عمل به سمت بیماری‌های دیابت و چاقی سوق داده می‌شود.

گندوز^۱ (۲۰۰۷) در مقاله پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، استفاده بیش از حد از فناوری‌های ارتباطی جدید، با اختلال‌های خواب نیز توأم است.

بلنک^۲ (۲۰۱۸) در مقاله خود گزارش می‌دهد، جوانانی که کاربری زیادی از تلفن همراه خود دارند، در مقایسه با افرادی که استفاده محدودی از تلفن همراهشان می‌کنند، از خواب آشفته و ناآرام‌تری برخوردارند.

ورنون^۳ و همکاران (۲۰۱۷) نیز در بررسی طولی که در سطح ۱۱۰۱ نفر دانش‌آموز ۱۶-۱۳ ساله (۴۳٪ پسر و ۵۷٪ دختر) انجام دادند، نشان دادند، دانش‌آموزانی که شب‌ها هم از کاربری تلفن همراه خود دست نمی‌کشند و کاربری از این فناوری، قسمتی از وقت خوابشان را می‌گیرد، با پیامدهایی مانند اختلال خواب، افزایش خلق افسرده و کاهش عزت نفس مواجه می‌گردند.

بروکمن^۴ و همکاران (۲۰۱۶) گزارش می‌دهند، کودکانی که در اتاق خوابشان تلویزیون دارند، به شکل معناداری کابوس‌های شبانه، وحشت شبانه و صحبت در خواب را تجربه کرده‌اند. به همین ترتیب این کودکان وقتی از خواب بیدار می‌گردند، خسته‌تر از دیگر کودکان هستند. لازم به ذکر است که موارد پیش‌گفته در کودکانی که بعدازظهرها کارتون می‌بینند، بالاتر از کودکانی است که صبح‌ها کارتون می‌بینند. به عبارت دیگر، وجود تلویزیون در اتاق خواب از کیفیت خواب کودکان می‌کاهد، خاصه آن که زمان کاربری آنان از برنامه‌های تلویزیونی بعدازظهرها باشد.



همان‌گونه که در مقدمه از آن یاد شد، برخی از اختلال‌های خواب مستقیماً به شرایط روزانه کودکان باز می‌گردد. کودکانی که کاربری بازی‌های غیر خشن هستند، خواب آشفته‌ای را تجربه نمی‌کنند. بیانات آوین ۶ ساله شاهد مثال و نمونه خوبی در همین راستا است:

«... خواب باربی رو هم می‌بینم.

- چه طوریه؟

-
1. Gunduz, S.
 2. Blank, C.
 3. Vernon, L.
 4. Brockmann

خوبه.

- می‌تونم بگی چه جور خوابش رو می‌بینی؟

توی خواب مثلاً می‌بینم، آرام می‌خوابم. بعدش فکر می‌کنم توی خواب، بعدش می‌خوابم دوباره.

- خوب حالا باری توی خوابت چه طوری هست؟

باری می‌ره توی اتاقش، به مامانش می‌گه برو بیرون، من می‌خوام لباسمو عوض کنم. بعد می‌ره

ساعتو می‌بره عقب روی ۱ و ۲. ساعت روی ۱ بوده می‌ذاره روی ۲، بعد می‌بینه همه جا بسته هست، بعد می‌گه آخ جون.

- همه‌ی این‌ها رو توی خوابت می‌بینی؟

آره.

- حالا چرا خواب باری رو دیدی؟

از بس که دوسش دارم.

- فقط یه بار دیدی؟

نه، چند بار دیدم».

کودکانی که کاربری بازی‌های خشن هستند، خواب آشفتنه‌ای را تجربه می‌کنند و با کاربری از

مضامین پرخشونت، ترسناک و فوق‌پرخاشگرانه، به سادگی خود را در معرض اختلال‌های خواب قرار می‌دهند.

متأسفانه از آنجا که جهان سرمایه‌داری تنها و تنها به پول می‌اندیشد، در این میان خود را مجاز

می‌بیند که از هر وسیله‌ای سود ببرد، در یکی از فرازهای کار خود، دست به تهیه بازی‌های رعب‌آور و

ترسناک می‌زند و کاربران بازی‌ها به دلایل متعددی نظیر جذابیت گرافیکی بازی، کنجکاوی، مخلوط

شدن داستان بازی با یک ماجرای عشقی (خاصه برای دختران) و مانند آن، پس از ورود در بازی‌های

ترسناک و پرخشونت، در عمل روح لطیف خود را در اختیار هیولاها، ارواح، مرده‌های متحرک، افراد

خون‌ریز و مانند آن‌ها قرار می‌دهد و به نوعی خود را بازیچه آنان می‌سازد:

مصاحبه زیر قسمتی از گفت‌وگوی یکی از پژوهش‌گران تحقیق با ثریای ۵ ساله است:

«- ثریا جان چه کارتونهایی رو دیدی؟

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

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

- خوب ثریا جون یه کم درباره بازی‌هایی که می‌کنی، حرف بزنیم؟

باشه.

- گفتی کلش هم بازی می‌کنی؟

آره، خیلی بازی می‌کنم. مگه چه عیبی داره؟

- همین جوری پرسیدم. می‌خواستم ببینم چه قدر کلش بازی می‌کنی؟

خوب من زیاد بازی می‌کنم. همش دارم اونو بازی می‌کنم.

- یعنی هر روز؟

بله. خیلی‌ام خوبه. اولش آدم می‌ترسه، ولی وقتی همش بازی کنی، دیگه نمی‌ترسی.

- پس الان دیگه نمی‌ترسی؟

چرا خیلی. من شبا تا صبح مامانم بغل می‌کنه که خوابشو نبینم.

- راست می‌گی؟ خوب حتماً خیلی اذیت می‌شی؟

بله، من همش با خودم می‌گم، الان بهم حمله می‌کنن، منو می‌کشن؟

- چه کسانی حمله می‌کنند؟

دشمنای دیگه با تفنگاشون. من از آدم خوارها که بچه‌ها رو می‌گیرن می‌برن یه جای خلوت تیکه‌تیکه

می‌کنند، خیلی می‌ترسم. من چند بار با گلوم صدا درآوردم که خانم مشاور گفت، نباید فیلمای ترسناک

بینیم، چون اونا وحشی‌ان و بچه‌ها رو می‌ترسونن.

- می‌دونم چه قدر این چیزا ناراحتت می‌کنه. دوست داری دیگه بازی‌های خشن نکنی؟

نه، من بازم بازی می‌کنم. صبح که هوا روشن می‌ترسم. من هر روز دلم می‌خواد کفش بازی می‌کنم،

خیلی دوست دارم.

من شب که هوا تاریکه، همش فکر می‌کنم خون پاشیده شده یا هیولا و آدم خوارها حمله کردن،

نمی‌تونم بخوابم خیلی می‌ترسم.

- شده شب از خواب بپری؟

آره، من هرشب خواب وحشتناک می‌بینم، از خواب می‌پریم. مامانم منو برده دکتر، ولی بازم خوابای

بد می‌بینم.

- چه خواب‌هایی می‌بینی؟

خواب می‌بینم یه جادوگر بدجنس اومده تا منو با خودش ببره به قلعه سحرآمیز. آخه جادوگرا می‌خوان

بچه‌هایی رو که دستگیر کردن، تبدیل به یه گربه سیاه زشت کنن. همه‌اش فکر می‌کنم توی کمد لباسم

قایم شده. بعضی وقتا هم خواب هیولا می‌بینم که اومده منو بندازه توی کیسه ببره سرزمین هیولاها.

اونا غذاشون بچه آدماست. همه‌اش فکر می‌کنم پشت پرده اتاقم قایم شده. یه بار دختر دایی‌ام یه فیلم

ترسناک بهم نشون داد که همش اون یادم می‌افته.»

مادر ثریا نیز در قسمتی از مصاحبه خویش بیان می‌داشت:

«حقیقت اینه که احساس می‌کنم دخترم خیلی وابسته شده...»

- به چی وابسته شده؟

به تلویزیون و تبلتش. ثریا از خواب که بیدار می‌شه، تلویزیون رو روشن می‌کنه تا ۱۲ شب یا گاهی

تا ۱ نصف شب. یا نشسته پاش یا هم‌زمان تبلت بازی می‌کنه. در هر صورت تلویزیون روشنه.

- چرا تلویزیون رو خاموش نمی‌کنید؟

ما که حریفش نمی‌شیم. به قدری جیغ و داد می‌کنه که آبرو برامون نمی‌ذاره توی این خونه‌های آپارتمانی. شب‌ها هم خواب خوبی نداره.

- ممکنه دقیق‌تر توضیح بدید مشکل خوابش چیه.

با ترس از خواب بیدار می‌شه. همش می‌گه هیولا پشت پرده قایم شده یا جادوگر روی کمدم نشسته، داره ورد می‌خونه یا این که خواب بدی می‌بینم، جیغ می‌زنم می‌رم سر تختش آروم نمی‌شه، مجبور می‌شم بیارمش پیش خودم بخوابونمش»^۱.

۱. یکی از پویانمایی‌هایی که ثریا از آن یاد می‌کند، پویانمایی «توکیو گول» است. ویکی‌پدیا در توصیف این پویانمایی می‌نویسد:



«کانکی کن شخصیت اصلی انیمه توکیو گول است. توکیو گول درباره این پسر ۱۸ ساله است که در خردسالی پدرش و مادرش را از دست داده است و تنها دوستی به نام هیده دارد. کانکی کن پسری زیباروی، صلح‌طلب، عاشق کتاب و مهربان است. او در ۱۸ سالگی‌اش با دختری به نام ریزه که هر دو همسن هستند و در خواندن کتاب با یکدیگر تفاهم دارند، در کافه‌ای که معمولاً به آنجا می‌رود، آشنا می‌گردد.



کانکی کن غافل از این که ریزه یک گول (موجودات مرموزی شبیه به انسان که در پی شکار و خوردن گوشت انسان‌ها هستند) است، مورد حمله او قرار می‌گیرد، اما با ناباوری، کانکی کن از این حادثه جان سالم بدر می‌برد ولی به شدت مجروح می‌شود. پس از انتقال کانکی به بیمارستان، از آن گول بر روی او پیوند اعضا انجام می‌گیرد. پس از به هوش آمدن، کانکی در می‌یابد که خود او نیز تبدیل به یک نیمه‌انسان / نیمه‌گول شده و در دنیایی که دیگر انسان‌ها در بالاترین زنجیره غذایی او قرار دارند، گرفتار می‌شود. در ادامه کانکی در کافی‌شاپی با نام آنتیک به استخدام درمی‌آید، و تلاش می‌کند جایی در میان دنیای گول‌ها پیدا کرده و بتواند صلح و درک متقابلی میان گول‌ها و انسان‌ها پدیدآورد، زیرا حس درونی‌اش به او اجازه نمی‌دهد، انسان‌ها را به قتل برساند و از آن‌ها تغذیه کند و تنها از گوشت انسان‌هایی که خودکشی کرده‌اند، تغذیه می‌کند. او قدرت و سرعت بازسازی فوق‌العاده و بسیار قوی دارد. کانکی کم‌کم به زندگی عادی با دوستانش مانند توکا چان عادت می‌کند تا این که روزی به دست دشمنان آنتیک گرفتار می‌شود و در میان آزارهای روحی و جسمی‌ای که به او می‌رسانند، روح ریزه به تفکراتش نفوذ می‌کند و باعث تحولی در ذهن کانکی می‌شود و او را به انسانی خشن‌تر تبدیل کرده، باعث تغییر اهدافش می‌شود».



سارینا و ایلین ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود از خواب‌هایی به شدت آشفته حکایت می‌کنند که تحمل آن برای افراد بزرگ‌سال نیز دشوار می‌نماید:
«... اما من فیلم‌های بد نگاه نمی‌کنم.»

- چرا؟

چون بدن دیگه آدم‌ها خواب بد می‌بینن، بعد صبح‌ها که پا می‌شیم، گریه‌مون می‌افته، ولی من دیشب یه فیلم بد دیدم، بعد رفتم توی تخت خوابیدم، صبح که پا شدم، داشتم گریه می‌کردم، چون یه خواب بد دیدم.

خوابم رو تعریف کنم؟

- بگو عزیزم تو خوابت چی شد؟

رفته بودیم با مامان و بابام اینا پارک، بعد یهویی تو پارکه کفش‌دوزک‌های واقعی بودن، بعد پامون رو که می‌گذاشتیم روشن، بمب آتیشی درمی‌اومد ازش. خب بعد اونجا پر آتیش بود، من دیگه نمی‌تونستم تحمل کنم، مامان و بابام و همه هم رفته بودن، بعد بابام داشت دنبالم می‌گشت، بعد من پشت شیشه داد زدم مامان جون، مامان جون، بعد مامان جونم منو دید، اومد در رو باز کرد، خودم از پشت نمی‌تونستم در رو باز کنم، اگر مامان جونم نفهمیده بود، می‌سوختم، بعد مامانم اومد گفت کجا رفته بودی، بعد من واسش تعریف کردم تو خواب‌هااااا، اون وقتی که مامان جونم سرش گرم بود به گوشیش و منو نمی‌دید، داشتم خفه می‌شدم، این جوروی بودما (گلولی خود را گرفته، نشان می‌دهد که انگار در

پویانمایی توکیو گول، با طرح دنیایی خیالی در توکیو، به طرح گول‌های انسان‌نمایی می‌پردازد که از گوشت انسان‌های واقعی تغذیه می‌کنند، بنابراین بین آن‌ها و انسان‌ها، نبرد شدیدی برای بقا در گرفته است. در این میان کانکی که عاشق ریزه است، در می‌یابد که ریزه، یک گول است و در صدد کشتن و تغذیه کردن از اوست، اما در اثر اصابت یک شیئی بر سر ریزه او می‌میرد و بدن نیمه جان کانکی را به بیمارستان برده، یکی از اعضای بدن ریزه را به او پیوند می‌زنند و این مسأله سرآغاز نیمه انسان، نیمه گول شدن کانکی می‌گردد. از این پس کانکی جنگی در درون خود دارد و نمی‌داند باید با کشتن انسان‌ها از خوی گول بودن خود پیروی کند یا با خوردن اجساد انسان‌ها، خود را از ریختن خون انسان‌ها برحذر بدارد. از این رو کانکی، در ابتدا به جمع گول‌های صلح طلب وارد می‌شود و می‌کوشد تا بین انسان‌ها و گول‌ها صلح ایجاد کند، اما کشته شدن دوستان و آشنایان گول‌ها و انسان‌ها، گول‌های صلح‌طلب، از جمله کانکی را برآن می‌دارند که از مواضع صلح‌جویانه خود عدول کرده، از گول‌های خون‌ریز استقبال کند.



با توجه به آنچه از آن یاد شد، اختلال خواب ثریای ۵ ساله، کاملاً قابل فهم است زیرا کاربری از پویانمایی توکیو گول، حتی می‌تواند تعادل روانی افراد بزرگ‌سال را بهم بزند.

حال خفه شدن است)، بعد یهویی صدام باز شد و گفتم مامان جون، مامان جون که صدام رو شنید و اومد در رو باز کرد.

- آهان چه برنامه کودکی دیدی که باعث شد این خواب رو ببینی؟

نه، بیش تر فیلم های وحشتناک و پدرونه و مردونه و اینا.

- مثل چی، چی رو دیدی که این جوری شد؟

یه فیلم بود اسمش رو نمی دونم، ترسناکه، بعد یه آدمه خیلی خوبه خب بعد یه دارویی می خوره، تبدیل به یه هیولا می شه، بعد میاد همه ی آدمها رو می خوره، بعد ژله ای هم می شه می افته تو یه چیز، بعد ژله ای می شه و میاد مثلاً آدمها رو می خوره، مغازه ها رو می خوره، بعد یهویی می بینه از اون دور داره سیل میاد و داره همه آدمها رو می بره، اون هیولا هم بود، ولی هیولائه هنوز زنده بود و نمی مرد.

- کجا این فیلم رو دیدی؟

بابام داشت می دید، منم دیدم».

«- کارتون هایی رو که مامانت برات انتخاب می کنه، دوست داری؟

آره، آخه بعضی کارتونها لولو داره، یهو میاد، مامان می گه نگاه نکن.

- چرا نگاه نکنی؟

خب می ترسم دیگه، خوابشونو می بینم.

- تا حالا شده کارتونی رو ببینی که لولو داشته باشه؟

آره. یه کارتون بود، لولو خرخره داشت.

- تو دیدیش، چه کار کردی؟

جیغ زدم.

- گفتی خواب لولو خرخره رو هم دیدی؟

آره، زیاد.

- خواب چی بود؟

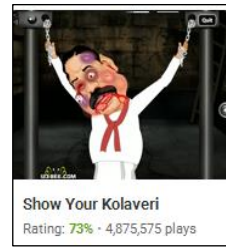
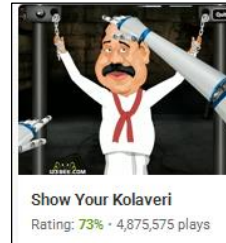
خواب دیدم لولو خرخره اومده، با موهام بازی می کنه. مامانم اومد، لولو رفت زیر تختم قایم شد. منم صب نرفتم مهد. مامانم به مدیر گفت: ترسیده، می گه می ترسم لولو بیاد، بخوره منو».

تصاویر زیر بیانگر نمونه های دیگری از بازی های رعب آور و پرخشوتی است که متأسفانه در خلاء بستر سازی فرهنگی جهت کاربری مناسب از فناوری ها، به سادگی در دسترس کودکان و نوجوانان ایرانی قرار گرفته اند:



بازی‌های زیر نیز بازی‌هایی حول محور خرد کردن جمجمه طرف مقابل و کالبدشکافی جسد یک

زن است:



بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید به دو شکل عمده در خواب کودکان کاربر اختلال ایجاد می‌کند. در حالت نخست جذابیت بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌هایی که کودک کاربر آن است، چنان زیاد هست که کودک از خواب خود نیز برای بازی بیشتر و بیشتر می‌زند.

مادر سلنای ۳ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«- تا حالا شده سلنا به خاطر گوشی بازی یا تلویزیون دیدن، خوابش بهم بریزه؟
آره، مثلاً یه بار خیلی خوابش می‌اومد، اما گوشی باباش رو که گرفت، خواب از سرش پرید و تا ساعت چهار صبح داشت گوشی بازی می‌کرد».

در حالت بعد، کاربری کودکان خردسال از بازی‌های رعب‌آور، ترسناک و پرخشونت، موجب اختلال خواب آنان می‌گردد که در این قسمت، همین معنا مورد توجه قرار خواهد گرفت.

برخی از کودکان کاربر بازی‌های پرخاشگرانه و پررعب، در مصاحبه‌های خود اظهار می‌داشتند، آنان پس از کاربری از بازی‌های ترسناک، از شدت ترس جرأت خوابیدن ندارند، زیر از این مسأله ترس دارند که در حالت خواب ممکن است هیولاها، ارواح و یا زامبی‌هایی که او در بازی به آن‌ها شلیک می‌کرده است، به سراغ وی آمده، به او آسیب بزنند، امیرحسین ۶ ساله، در همین رابطه بیان می‌داشت:

«- امیرحسین تو چه بازی‌هایی داری؟

خیلی بازی.

- خوب بگو چه بازی‌هایی.

تفنگ بازی، آدم، تیرکمون بازی.

- کسی رو هم توی بازی خودت می‌کشی؟

نه کشتنی نیست، آخه دوستم یه بازی زامبی داره، من می‌ترسم از اونا.

- از زامبی می‌ترسی؟

آره، مثلاً زامبیا میان با لباس خونی من باید با تفنگ بزنمشون، گفتم اونو نصب نکنه، چون من همین

جوری هم بازی زامبی ببینم فکرم می‌ره توی زامبی، بعد شب نمی‌تونم بخوابم، می‌گم الان زامبی میاد منو می‌خوره!

- شب خواب زامبی می‌بینی؟

نه، فقط تو خونه رفته بودم تو خواب، یه آدم‌هی استخوانی بودن، تو مغازه‌هاشون رفته بودم، یه جا دیگه.

- ترسیدی؟

آره!

- از خواب بیدار شدی؟

آره، به خدا خواب بعضی وقتا خیلی طولانیه.

- دوست نداری؟

من عاشقش نیستم اصلاً.

- اگه خواب خوب باشه، دوست داری؟

خوب هم باشه دوست ندارم، از خواب اصلاً بدم میاد.

- دوست نداری بخوابی؟
- چرا، ولی از خواب دیدن بدم میاد، خیلی طولانیه.
- خواب ترسناک هم می بینی؟
- بعضی وقتا، چون به مامانم عادت کردم دیگه، به بابا یه ذره عادت کردم، ولی به مامان خیلی عادت کردم. می خوابم پیشش نمی رم تو تختم.
- شبها پیش مامانم می خوابی؟
- آره، پس فکر کردی چی؟
- مگه تخت نداری؟
- دارم، ولی پیش پدر مادرم می خوابم.
- تو دیگه بزرگ شدی، باید تو اتاق خودت بخوابی.
- تازه من دستشویی هم می رم، با مامانم می رم».



در مواردی که کودکان می خوابند، بسته به ظرفیت روانی آنها، جنسیشان و میزان خشونت که در بازیها شاهد آنها بوده اند، ممکن است تنها خوابهای ترسناک ببینند یا در حین دیدن خواب وحشتناک، به داد زدن و انجام حرکتهای مختلف (نظیر حرکات دست و پا) بپردازند. در حالت های شدیدتر، کودک کاربر بازیهای رعب آور، از خواب پریده و پس از مدتی کلنجار رفتن با خود و اولیایش می خوابد و یا تنها جرأت می کند که در کنار یا بغل اولیای خودش بخوابد. در برخی از موارد هم کودکان چنان تحت تأثیر بازیهای دیجیتالی قرار می گیرند که تعادل روانی آنها بهم خورده، نیازمند مراجعه به روان شناس و روان پزشک می گردند و تنها با مداخله دارویی، آرامش می یابند. حسین و امیرعلی ۵ ساله و نیلوفر ۶ ساله، در جریان کاربری از بازیهای دیجیتالی و پویانماییها، از سادهترین حالت اختلال در خواب که دیدن خوابهای ترسناک است یاد کرده اند:

«- حسین، تو شبها توی خواب، خواب بازیها رو هم می بینی؟

آره، خواب تفنگ و ماشین دیدم.

- هر شب خواب می بینی؟

نه، هر وقت بازی می کنم.

- وقتی خواب می بینی چه کار می کنی؟

بیدار می‌شم، دوباره می‌خوابم.

- چه خوابی می‌بینی؟

خواب می‌بینم، یکی با ماشین دنبالم هست، می‌خواد ماشین بهم بزنه، یکی هم هست می‌خواد با

تفنگ منو بکشه، پلیس هم دنبالم میاد، می‌خواد منو دستگیر کنه، من با ماشین فرار می‌کنم».

«- زامبی چیه امیرعلی؟

آدم توشه، نباید ما رو بخورن، اگه بخورن، می‌میرم و بازی تموم می‌شه.

- زامبی‌ها حیوون هستند؟

نه زامبی‌ان، بعد خواب زامبی رو می‌بینیم.

- خواب زامبی رو دیدی؟

خواب دیدم رفتم تو سبد، زامبی تو سبد بود.

در رو باز کردم این جور، بلند شد، اومد دنبالم، منم همین جور می‌دویدم، منم پریدم، خورد به

دیوار.

- به جز زامبی، خواب بازی‌های دیگه رو هم می‌بینی؟

خواب دیدم رفتم تو سی‌دی.

- توی فیلم رفتی؟

آره.

- بعد اون جا چه کار کردی؟

نمی‌دونم (مچ دست‌اش را نشان می‌دهد): یه ساعت میاد اینجا.

- توی عروسک‌ها، عروسکی داری که ساعت داشته باشه؟

نه، تا حالا که نه، این جور می‌زنیم روی ساعته، تبدیل می‌شه به موجودات مختلف».

«- کارتون ترسناک می‌بینی؟

نه، بد خواب می‌شم.

- یعنی خواب بد می‌بینی؟

یه دفعه بیدار می‌شم، خواب بد می‌بینم.

- کارتون جنگی دوست نداری؟

نه دوست دارم، اما یه وقت خواب بد می‌بینم.

- تا حالا خواب بد دیدی؟

آره، چند بار که کارتون ترسناک دیدم، خواب بد دیدم.

- کارخونه هیولاها رو دیدی؟

آره قشنگ نیست.

- چرا؟

چون من دوست ندارم. اونم ببینم بد خواب می‌شم».

در حالت بعد، دیدن خواب‌های ترسناک کودکان با جیغ و داد زدن در خواب یا تکان دادن دست و پا توام است. مادران احمد و فرشید ۵ و ۶ ساله، در همین ارتباط در مصاحبه‌های خود بیان می‌داشتند:

«احمد خیلی کارتون‌های بن‌تن و اسپایدرمن رو می‌بینه، بعد توی خونه دایم این طرف و اون طرف می‌پره و تازگی‌ها می‌گه من از پلیس‌ها خیلی بدم میاد، چون اونا دشمن مرد عنکبوتی هستن، من هم دوستشون ندارم.

احمد شب‌ها توی خواب هذیان می‌گه و دست و پاش رو تکون می‌ده، از این رفتارها معلوم که خواب‌های خیلی بدی می‌بینه».

«فرشید خیلی به بن‌تن و مرد عنکبوتی علاقه‌مند هست. اون گاهی اوقات وقتی از خواب بیدار می‌شه، می‌گه که خواب بن‌تن و زورو رو دیده و با کمک اون‌ها آدم‌های بد رو کشته.

فرشید هنگام دیدن خواب‌هایی که از اون‌ها صحبت می‌کنه، توی خواب با خودش دایم حرف می‌زنه و حرف‌هایی در مورد جنگ و گریز خودش رو مطرح می‌کنه».

در حالات شدیدتر، کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، پس از انجام بازی‌های ترسناک، خواب آن‌ها را دیده و سپس از شدت ترس از خواب پریده، جیغ و فریاد زنان نزد پدر و مادرش پناه می‌برد و برای امنیت بیشتر، در بغل آن‌ها می‌خوابد.

«- تبسم تو خوابی می‌بینی؟

آره، خواب روح!

- مگه روح دیدی؟

نه یه وقتایی کارتونش رو دیدم.

- روح چه شکلی بود؟

ترسناک نبود، فقط یه پارچه روش انداخته بود.

- کی خواب روح رو دیدی؟

یه بار خواب دیدم، خیلی وحشتناک بود.

- چه شکلی بود؟

نمی‌دونم. مامانم می‌گفت نگاه نکن، من گفتم تو رو خدا بذار ببینم. بعد ترسیدم.

- خوب، بعد چه کار کردی؟

از خواب بیدار شدم، رفتم بغل مامانم خوابیدم» (تبسم، ۶ ساله).

«- محمدرضا تو کارتون می‌بینی؟

آره. مثلاً کارتون شرکت هیولاها رو نگاه کردم.

- کارتونش خوب بود؟

آره.

- چه جوری بود؟
- یه دختره کوچیک بود، از اتاقش میاد شرکت اینا. بعد اینا، اگه اونو می دیدن، می خوردنش. واسه همین قایمش می کنن. آخرم می ره خونه اش.
- برای چی می خوردنش؟
- چون هیولا بودن دیگه. شبا که بچه ها می خوابیدن اینا وحشتناک می شدن، می رفتن بچه ها رو می ترسوندن، بعد کپسولشون رو پرمی کردن.
- کپسولشون رو چی پر می کردن؟
- نمی دونم، فک کنم جیغشون تبدیل به گاز می شد، می بردن خونشون واسه آشپزی اینا شاید.
- حالا هیولاهاش وحشتناک بودند؟
- آره، گاهی وقتا وحشتناک می شدن. یه مارمولکه بود، اون بد بود، هی غیب می شد، آدم نمی تونست ببینتش. یه شب تو خوابم اومد، خیلی ترسیدم.
- چی خواب دیدی؟
- خواب دیدم هر چی فرار می کردم، اون مارمولکه، هی می اومد جلوم.
- خیلی ترسیدی؟
- آره.
- از خواب نپریدی یا جات رو خیس نکردی؟
- نه جام رو خیس نکردم، ولی از خواب پریدم، رفتم پیش مامانم خوابیدم.»
- «- آراد می دونی زامبی چیه؟
- آره!
- زامبی چیه؟
- همه رو می خوره.
- چه شکلی می خوره؟
- این جوری (دهانش را باز کرد و صداهای وحشتناکی از خودش درمیاورد).
- ازشون نمی ترسی؟
- من همیشه خواب اینو می بینم.
- خواب زامبی ها رو؟
- آره، همیشه میاد قلقلکم می ده!
- بعد تو از خواب بیدار می شی؟
- بعد مامانم بیدار می شه، فقط نگام می کنه، کمکم نمی کنه، بعد زامبیا این جوری می خندن بهم، هه هه هه (به حالت ترسناکی بیان می کند).
- کی این طوری می خنده؟

همون زامبیا که من خوابشون رو می بینم، بیدار می شم، می گم هییییی هییییی (حالت نفس نفس زدن را نشان می دهد).

- خوب وقتی می ترسی، باز هم بازی می کنی؟

نه، فقط تو همون پلیس بازی، وقتی از دور می بینمشون با تفنگ می زنشون» (آزاد، ۶ ساله).

«- تو زامبی می بینی، بعدش هیچ وقت خواب بد نمی بینی؟

چرا. من یه بار خواب بد دیدم، رفتم پیش مامانم این جور می کردم (نفس نفس می کند).

- خواب چی دیدی یاسمین؟

بد.

- چه خوابی؟

خواب دیدم زامبیا از من دلمو گرفتن.

- بعد چه کار کردی؟

جیغ زدم، بیدار شدم» (یاسمین، ۶ ساله).

«- ... راستی گفتم یه بازی دیگه هم بود که مامانت دوست نداشت؟

آره، یه دونه هم بود، فرید بهم توی کلاس گفته بود. والی اون خیلی بد بود، یادته تا چند روز همش

موقع خواب گریه می کردم یا از خواب بیهو می پریدم.

- مگه بازیش چه طوری بود؟

اسمش رو نمی دونم، ولی هی فرید تو حرف هاش می گفت زامبیه.

- خوب تو وقتی اسمش رو نمی دونی، چه طوری بازی رو ریختی؟

فرید از داداشش یاد گرفته بود چه طوری بریزه. یه بار که مامان اومده بود دنبالم اینجا، تبلتم پیشش

بود، ازش گرفتم زود، فرید هم ریخت برام بازی رو.

- خوب بازیش چه طوری بود؟

بین یه سری آدم سبز و قهوه ای بودن، خیلییی بزرگ بودن، بعد از دهنشون خوون می زد بیرون،

از سر و روی بعضی هاشون خون می ریخت، بعضی ها هم آتیش همش از سر و روشون می ریخت.

- خوب دیگه چه طوری بودن؟

خیلی ترسناک بودن. روی پوست هاشون تیکه تیکه بود، انگار مثلاً سوخته بود یا این که چشماشون

یه جور بود، مثلاً همه ی چشمش سفید بود، بیهو ازش خون می زد بیرون.

- خوب بعد این ها چی کار می کردن؟

من همون اولش رو دیدم، مثلاً اینا راه می رفتن، بزرگ بودن دیگه، بعد مثلاً راه که می رفتن، آدم

کوچولوها رو زیر پاشون له می کردن، بعد خون بیهو می زد از زیر پاشون بیرون. من اینو که دیدم، بیهو

جیغ زدم، تبلتو پرت کردم. مامان لیلا اومد دید، زود اونو پاکش کرد و کلی هم بهم گفت، چرا بی اجازه

این کار رو کردم.

- خوب بعدش چی شد؟

هیچی دیگه، من تا چند روز همش خواب همون بازی رو می‌دیدم، یهو تو خواب داد می‌زدم، ولی خوب چند روز بعدش خوب شدم.

- چند روز این طوری بودی؟

فکر کنم ۸، ۹ روز.

- یعنی فقط به خاطر همون یک ذره بازی این قدر اذیت شدی؟

آره، حتی یه ساعت هم نشد.

- بعد از اون فقط خواب‌های بد می‌دیدی؟

نه، بیش‌تر خواب می‌دیدم، اما بعضی وقتا همین جوری که نشسته بودم، یهو یاد اونا می‌افتادم، یه جیغ کوچولو می‌کشیدم» (کیان، ۶ ساله).

سرانجام در شدیدترین حالت ممکن، کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی پرخشونت، چنان دچار اختلال می‌گردند که نه تنها خواب آنان تحت تأثیر قرار گرفته، مختل می‌شود، بلکه تعادل رفتاری آنان در روز نیز دستخوش نوسان می‌گردد. در موارد اخیر، اولیای کودک برای درمان فرزندشان، متوسل به روان‌شناس و روان‌پزشک شده، با مداخلات روان‌شناختی یا دارویی، کودک به تعادل نسبی می‌رسد. نمونه ثریای ۵ ساله که پیش‌تر مطرح شد، نمونه بارزی در همین جهت است که ثریا با کاربری از بازی توکیو غول، با مشاهده غول‌هایی که با کشتن آدم‌ها، دست به خوردن گوشت آنان می‌زدند، کارش به مراکز درمانی کشیده شده بود.

مصاحبه انجام شده زیر نیز با یکی از مربیان مهدکودک است که از نتیجه کاربری کودکان مهد از بازی‌هایی نظیر زامبی در سطح کودکان مهد یاد کرده است:

«- گفتید زامبی، در جریان هستین که چند تا از بچه‌های اینجا با بازی زامبی آشنا هستند؟

نه، تعداد دقیق در دستم نیست، اما یکی از بچه‌ها حدوداً از یک سال پیش به شدت درگیر بازی زامبی شده بود و کنترل خانواده هم روی اون بسیار ضعیف بود، این بچه اختلال شدید خواب پیدا کرد، طوری که یک مدت اصلاً نمی‌تونست بخوابه و در نهایت خانواده مجبور شدن فرزندشون رو یک دوره برون تحت نظر روان‌پزشک و بعد از گذشت مدتی، کم کم به حالت عادی خودش برگشت.

- شما هم متوجه تأثیر این بازی روی اون بچه شده بودید؟

نه، توی اینجا رفتار خاصی از خودش نشون نمی‌داد، فقط ظهرها که بچه‌ها باید می‌رفتن برای استراحت و خواب یه مدت می‌گفت، من اصلاً خوابم نمیاد و می‌خوام توپ بازی کنم و برای خودش مشغول توپ بازی می‌شد.

- چه مدت بود که اون بچه این طوری شده بود؟

حدوداً یک ماه و نیم یا دو ماه.

- خانواده‌اش رو در جریان این موضوع نگذاشتید؟

چرا اتفاقاً، اما کاملاً بی‌اهمیت بودن و می‌گفتن این مسأله موضوع مهمی نیست تا این که انگار توی منزل هم این مسأله برایشون جدی شده بود و پیگیر اون شده بودند. یه چند مورد دیگه هم داشتیم. یه مادری اومده بود می‌گفت، یهو بچه‌ی من از خواب می‌پره به یه جا خیره می‌شه، فقط داد می‌زنه. علتش چیه. نمی‌دونم شاید علتش برنامه کودک‌های خیلی خشنه؟ چون واقعاً کارتونای پسرای خیلی خشنه. بالاخره کار بچه این مادر هم به دوا و دکتر کشیده شد».



در انتهای بحث اختلال‌های خواب کودکان، چند نکته لازم به یادآوری است. برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار می‌داشتند که آنان با پیش گرفتن تمهیداتی مانند بستن صدای بازی یا دادن تبلت و گوشی به دیگری و نظاره بر بازی پرخشوتی که وی انجام می‌دهد، سعی در کنترل و کاهش ترسشان داشته‌اند. رضای ۵ ساله و امیررضای ۶ ساله، نمونه‌های بارزی در همین جهت هستند.

«- رضا می‌دونی زامبی چیه؟»

همون آدما که وحشتناکن.

- فیلم زامبیا رو هم دیدی؟

نه.

- پس از کجا می‌شناسی شون؟

بازی شو دیدم، تو گوشی عمه.

- تو هم بازی کردی؟

آره.

- ازش نمی‌ترسیدی؟

نه.

- اصلاً؟ مگه نمی‌گی وحشتناکه؟ خوابشون رو هم نمی‌دیدي؟

قیافه‌هاشون ترسناکه، ولی گوشی که واقعی نیست که بیاد تو خوابمون. من فقط خواب تلویزیونو می‌بینم.

- یعنی تلویزیون واقعیه؟

خب عین مائن دیگه.

- چه خوابی دیدی؟

اگه تو تلویزیون نشون بده، من خیلی می ترسم.

- پس ازشون نمی ترسی؟

تو اتاق.

- تو اتاق چی؟

پیش بابا بخوابم، نمی ترسم.

- اگه تنها بخوابی چه طور؟

بله، چرا.

- مگه نگفتی چون توی گوشیه نمی ترسم، پس چرا تنها نمی تونی بخوابی؟

آخه می ترسم.

(رضا بازی زامبی ها را در گوشی عمه خودش دیده و بازی کرده بود و تا حدی طی بازی دچار استرس و اضطراب می شد که به گفته ی اطرافیان گوشی را به دیگران می داد تا آنان بازی کنند و او تنها نظاره گر بازی باشد، اضطراب اخیر به خواب های او هم کشیده شده بود).



«من زامبی هم بازی می کنم، می خوام برات بگم چی جوریه، اون زامبی ها از تو زمین میان بیرون لباسشون پاره اس، دستاشون قطع شده، خون می یاد، بعد من باید بکشمشون، اگه نکشمشون، اونا منو می خورن، تازه خواهرم از صداشون می ترسه، صداشون رو می بنده. خواهرم ترسو هست، ولی من شجاعم، ازشون نمی ترسم. یه شب که خوابیده بودم، اومدم بخوابم تو خواب افتاده بودن دنبالم، می خواستن منو رو بخورن، ولی من نترسیدم، فردا که از خواب بیدار شدم، دوباره بازی کردم، من می کشمشون، ازشون نمی ترسم، ولی خواهرم می ترسه».

اگر چه تفاوت های فردی موجود بین کودکان نکته قابل توجهی در شدت میزان اختلال خواب آن ها به شمار می رود، ولی به نظر می رسد شدت اختلال خواب دختران کاربر یک بازی، به طور متوسط از شدت اختلال پسران کاربر همان بازی بیش تر باشد، زیرا پسران نه تنها از عواطف لطیف جنس مؤنث تا حدود زیادی بی بهره هستند، بلکه به طور طبیعی علاقه مند به دعوا، مبارزه، سلطه جویی و اقتدارطلبی هستند که این ویژگی ها با بازی های پرخشونت نزدیکی اندکی نشان می دهند. هر چند که به لحاظ فرهنگی نیز در همه جوامع، انتظار می رود جنس مذکر ترس کمتری را تا جنس مؤنث از خودش نشان

بدهد. نمونه‌های ارشک و کیان و حسناى ۶ ساله، مصادیقی در جهت آنچه از آن یاد شد، هستند. ارشک در مصاحبه خود بیان می‌دارد که حتی بازی‌هایی با خشونت اندک، خواب او را بهم می‌زند:

«- چه کارتونهایی می‌بینی؟»

باب اسفنجی، بن‌تن، یه کوچولو بن‌تن می‌بینم، آرشام سی‌دی بن‌تن داره.

- بن‌تن رو دوست نداری؟

نه، زیاد دوست ندارم.

- چرا بن‌تن که قوی هست؟

نه کارتونه، الکیه، می‌ترسه.

- کی می‌ترسه؟

بچه‌ها، مثلاً من.

- تو می‌ترسی؟

آره من سی‌دیشو دارم که همین یه دونه جنگی نیست زیاد.

- آهان از جنگی می‌ترسی؟

آره.

- خواب بد هم می‌بینی؟

آره.

- مثلاً چه خوابی می‌بینی؟

خواب هیولا.

- هر شب خواب می‌بینی؟

نه، وقتی سی‌دی زیاد ببینم.

- سی‌دی چی؟

سی‌دی بن‌تن».

کیان و حسناى ۶ ساله هم در مصاحبه مشترکی که داشته‌اند، به نوعی تفاوت دو جنس در برخورد با محتوا و مضامین رعب‌آور و ترسناک را به نمایش نهاده‌اند:

«کیان: البته من بازی زامبی ندارم، ولی دوستم بازی زامبی داره.

- خوب بازیش چه طوری هست؟

کیان: اصلاً یه بازی دارم یه پسره هست، اول اسمش سیناست، عقلشو از دست می‌ده، اصلاً هیچی

یادش نمیداد، تازه می‌ره این ور اون ور، یادش میاد چی می‌شه؟

- خوب بعدش چی؟

کیان: می‌ره پیش خ خ مثلاً می‌بینه چشم نداره، یه سلاح می‌سازه، بعداً می‌ره دایناسور و اژدها رو

می‌کشه، بعد چشم خ خ رو برمی‌داره.

- کیان تو از این‌ها نمی‌ترسی که چشم نداره؟ یا وقتی دایناسور میاد؟
حسنا: ولی اتاق مامانم که برقش خاموشه، من از اتاق مامانم می‌ترسم.
- خیلی از بچه‌ها از تاریکی می‌ترسن، پس حسنا هم می‌ترسه؟
کیان: ولی من نمی‌ترسم.
حسنا: به یکی می‌گم بیاد برق اتاقمو روشن کنه، می‌ترسم چون.
- حسنا دیگه از چه چیزهایی می‌ترسی؟
حسنا: از مردها این که تو کوچه یکی بیاد منو بخوره یا وقتی می‌خوابم، خواب می‌بینم.
کیان: ولی من هر چی خواب بد می‌بینم، گریه‌ام نمی‌گیره، من هیچ وقت نمی‌ترسم.
- حسنا تو چه خواب‌هایی می‌بینی؟
حسنا: این که گم شدم، یکی مامان من نشد، از پله‌های اونجا رفتم، مامانمو پیدا کردم، دخترعموم پیدا شد، با دختر عموم رفتم پیش مامانم، دیدم بابام و مامانم و داداشم باهمن».

۲-۲۰- روان بی‌اشتهایی



(نوشته پشت کتاب «چگونه وزن کم کنیم»: «غذا نخورید!» - دانشنامه ویکی‌پدیا-)

در برخی از موارد کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها، فیلم‌ها و سریال‌هایی که در تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، رایانه و یا ماهواره، شاهد آن بوده‌اند، با الگوبرداری از چهره‌هایی که در جریان کاربری از فناوری‌های اخیر تحت تأثیر آن‌ها قرار گرفته‌اند، می‌کوشند اندام متناسبی مانند آن‌ها به دست بیاورند (که البته اندام این افراد در غالب موارد غیرواقعی است)، از این رو با پیش گرفتن رژیم غذایی (که غالباً هوشمندانه از دید اولیا پنهان نگه داشته می‌شود)، می‌کوشند تا به خواست اخیر جامه عمل بپوشانند.



آنیسای ۵ ساله و یسنا و مهدیس ۶ ساله، در مصاحبه خویش از ضرورت رژیم گرفتن خودشان برای شبیه شدن به الگوهای غیر واقعی‌ای مانند باربی و السا به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- آنیسا خانم برنامه کودک رو هم می‌بینی؟
آره.

- با گوش‌ی یا با تلوزیون؟

با گوش‌ی بابام، بعضی وقتا برنامه کودک می‌بینم.

- چه برنامه کودک‌هایی؟

فیلم‌های بزرگ‌ونه.

- اسم فیلمش چی هست؟

خاله سوسکه.

- فیلمش رو دوست داشتی؟

آره خیلی.

- کجاش رو بیش‌تر از همه دوست داشتی؟

یه خاله سوسکه بود که رفت تو یه زندان مثلاً. یه شهرزادبانو بود. اون و باباش به شهرزادبانو سنجید

دادن اون مرد. باباشو اون رفتن زندان.

- خاله دوست داشتی شبیه خاله سوسکه باشی؟

آره خیلی.

- اگه مثل خاله سوسکه بودی، چه کارهایی می‌کردی؟

می‌خواستم حرفای خوب بزنم.

- اگه خاله سوسکه نباشی، نمی‌شه حرف‌های خوب بزنی؟

می‌شه، اما خاله سوسکه دوست دارم باشم .

- مثلاً چه حرف‌هایی خوبه؟

حرفای خوب دیگه.

- خوب چه حرف‌هایی بده؟

حرف‌های بد نه، حرفای خوب.

- از فیلم خاله سوسکه چه چیزهایی یادگرفتی؟

یاد گرفتم دزدی دزدی چیزی نخورم، یاد گرفتم حرفای خوب بزنم.

- خاله به جز خاله سوسکه چه برنامه کودک‌هایی رو دیدی؟

یه بارم باربی دیدم، باربی و خونه رؤیایی.

- از کجا باربی رو دیدی؟

توی گوش‌ی بابام.

- خوب بین برنامه کودک خاله سوسکه با باربی به نظرت کدومش بهتره؟
باربی.

- چرا باربی؟

چون باربی رنگارنگی تره تا خاله سوسکه. من باربی و بیش تر دوست دارم.

- حالا دوست داری شبیه خاله سوسکه بشی یا باربی؟
باربی.

- خوب باید چه کارهایی بکنی تا شبیه باربی بشی؟

(می خندد) باید رژیم بگیرم، یه عالمه لباس بخرم، بعد به بابام بگم یه خونپهه بزرگ بخره که لباسامو

بذارم اون جا، بعد وقتایی که بیرون می خوام برم، رژ بزنم، کرم بزنم...».



«السا من دوستت دارم، می خوام پیام پیشت با هم بازی کنیم و اسکیت کنیم. منم کم غذا می خورم تا شبیه تو بشم».

- «مهدیس خانم، تو چرا پاندای کونگ فوکار رو دوست داری؟
چرا؟! واسه این که چاقالوئه.

- خوب چرا از چاقالو بودنش خوشت میاد؟

آخه بانمکه دیگه. خرابکاری می کنه، ولی ته دلش مهربونه.

- تو هم دوست داری چاقالو باشی؟

نه، زشت می شم.

- یعنی هرکس چاقه، زشته؟

نه، پاندا اگه چاق باشه، بامزه اس، ولی آدمای چاق بشن.

- چرا آدمها نباید چاق بشن؟

چون مریض می شن، بعدشم دیگه لباسای خوشگل، اندازه شون نمی شه.

- خوب ما باید چه کار کنیم که چاق نشیم؟

ورزش کنیم.

- رژیم هم می تونیم بگیریم؟

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



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

- چرا می‌خواستی رژیم بگیری؟
که تو عروسی دخترداییم، خوشگل باشم.
- یعنی اگه لاغر نشی، خوشگل نیستی؟
نه دیگه.

- از کجا می‌دونی کسانی که لاغر نیستن، خوشگل نیستن؟
چون همه‌شون رژیم می‌گیرن، معلومه چاقی بده».

ملی‌سای ۶ ساله که دختری تپل است، در مصاحبه خود از آرزوی خود مبنی بر لاغر شدن یاد کرده و از تعارض شکننده غذا نخوردن و گرسنه ماندن و غذا خوردن دوباره خود سخن به میان آورده است:

«- چه کارتون‌هایی نگاه می‌کنی؟
مثلاً، اوهوم دخترونه‌هاش.

- چرا نگاهشون می‌کنی عزیزم؟
چون دوستشون دارم.

- خوب عزیزم می‌تونی به من بگی که از چی اون‌ها خوشت میاد؟
لباساشون، دوس دارم از اون لباسا داشته باشم، آخه لباساشون خیلی قشنگه.
- از لباس‌هاشون داری؟
نه ندارم.

- چرا نداری؟
آخه اون‌ها خیلی لاغرن، لباساشون اندازه‌ی من نمی‌شه، من تپلم.
- لاغر اون‌ها؟
آره.

- یعنی چه جوری هستن؟
کمرشون خیلی باریکه، منم دوست داشتم اون جوری باشم، بعضی وقتا غذا نمی‌خورم که اون جوری بشم، ولی خب گرسنم می‌شه، می‌رم می‌خورم.

- آه، چرا می‌خوای مثل اون‌ها بشی؟
که از لباساشون بخرم».



لاتزرا^۱ و همکاران (۲۰۱۵) با اشاره به ضرورت مداخله اولیا در اختلال‌های تغذیه‌ای فرزندشان می‌نویسند:

«در تحقیقی مشخص شد دخترهایی که از رسانه‌ها استفاده می‌کنند و در معرض پیام‌های آشکار و نهان آن‌ها قرار می‌گیرند، اختلال‌های تغذیه‌ای آسیب‌زایی از خود نشان می‌دهند. این افراد تصویر بدنی بدی از خود دارند و مضاف بر آن احساس فقدان قدرت و کنترل در زندگی، گریبان آنان را گرفته است. از سوی دیگر غالباً اولیای این افراد نیز از سبک والدگری مناسبی استفاده نمی‌کنند. پژوهش‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با بهبود سبک والدگری اولیا و مداخله آنان در جهت حمایت از فرزندشان در برابر رسانه‌ها، اولیای اخیر می‌توانند تا حدود زیادی اثر رسانه‌ها را تخفیف داده و تعدیل کنند».

۲-۲۱- شب ادراری

کودک آدمی در آغاز تولد فاقد بسیاری از توانمندی‌های زیستی است که انسان‌های بزرگسال از آن برخوردارند. اما به تدریج کودکان در روند رشد، تحول و تطور خویش، به اکتساب توانایی‌هایی همسان با افراد بزرگسال نایل می‌آیند.



یکی از توانایی‌هایی که کودکان از آغاز فاقد آن هستند، توانایی دفع و ادرار است که به دلیل عدم رسش اسفنکترهای مربوطه در مجاری دفع و ادرار است. اما کودک در روند تحول خویش، به تدریج امکان کنترل اسفنکترهای دفع و ادرار خویش را به دست می‌آورد.

اگر بحث محدود به بحث شب ادراری شود، اصولاً شب ادراری به وضعیت و حالتی گفته می‌شود که کودک در شرایطی که کودکان دیگر کنترل ادرار خویش را به دست آورده‌اند، زمام و مهارت بر کنترل ادرار خویش در شب‌ها ندارد (اما کودک در روزها به دلیل آگاهی و هشیاری بیش‌تری که از آن برخوردار است، کنترل بیش‌تری بر دفع ادرار خودش اعمال می‌کند).

دانشنامه ویکی‌پدیا در توصیف نرخ شیوع شب ادراری به ارایه ارقام زیر اقدام کرده است:

تا سن ۵ سالگی ۲۰٪ کودکان شب ادراری را تجربه می‌کنند.

تا سن ۶ سالگی میزان اخیر به ۱۵-۱۰٪ تقلیل می‌یابد. در سن ۷ سالگی میزان شب ادراری کودکان به ۷٪ و در ۱۰ سالگی به ۵٪ می‌رسد، این رقم در ۱۵ سالگی به ۲-۱٪ تقلیل می‌یابد و تا سن ۶۴ سالگی ۱-۰/۵٪ افراد به شب ادراری خود ادامه می‌دهند.

علل عمده شب ادراری کودکان به عوامل زیستی (نظیر ناپایداری مثانه یا تأخیر در تکامل مغز)، وراثتی (به این معنا که اگر پدر و مادر هر دو دچار شب ادراری باشد، فرزند آنان با احتمال ۷۷٪ و اگر یکی از آنها دچار شب ادراری باشد، فرزند وی با احتمال ۴۴٪ دچار شب ادراری خواهد شد) و روانی باز می‌گردد.

دلیل شب ادراری کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، به طور عمده دلایل روانی است. به این معنا که کودکان خردسال در جریان کاربری از بازی‌های خشن و فوق‌پرخاشگرانه یا بازی‌هایی ترسناک، با مشاهده تکه پاره شدن واضح انسان‌ها در روی صفحه تبلت، تلفن همراه، رایانه یا پی‌اس‌فور خود یا مشاهده زامبی‌هایی که با اندامی تکه پاره شده، از زیر خاک و قبرشان بیرون آمده و در پی آسیب رساندن به دیگران هستند، ممکن است به سادگی دچار اختلال‌های خواب و شب ادراری شوند.



مصاحبه‌های انجام شده با پارسای ۵ ساله (و مادرش)، پرهام و دانیال ۶ ساله، مصادیقی در جهت شب ادراری کودکان در اثر کاربری از بازی‌های پرخشونت و ترسناک را به دست می‌دهند:

«... من از زامبی‌ها هم خیلی می‌ترسم.»

- چرا می‌ترسی؟

می‌ترسم از صفحه بیرون بیاد منو بخوره.

وقتی بازی می‌کنم شب‌ها می‌آید تو خوابم، تو فکرم، من باید بهشون شلیک می‌کردم، هی زیادتر

می‌شدن، من نمی‌تونستم بکشمشون، بعضی وقتا هم... .

دیگه اصلاً دوست ندارم در مورد زامبی صحبت کنم، می‌ترسم (مادر پارسا می‌گوید که او به مدت

چند هفته تحت تأثیر این بازی، شب‌ها کابوس می‌دید و با فریاد از خواب بیدار می‌شد و گریه می‌کرد.

هم چنین او در این مدت دچار شب ادراری نیز بوده است)».

«... من از بس فیلم و کارتون وحشتناک دیدم، همش شب‌ها می‌ترسم. من هر شب از خواب می‌پریم و

دل‌م تاپ‌تاپ می‌کنه. بابام می‌گه به خاطر بازی‌های خشنه.

- مشکل دیگه‌ای هم برات پیش اومده؟

آره. من شبها توی تختم دستشویی می‌کنم. یه بار یه آقا دکتری اومده بود مه‌د، گفت استرس دارم که شبها جام رو خیس می‌کنم.

- چرا استرس داری پرهام جان؟

خوب می‌ترسم بابام بمیره، هیولا بیاد منو بیره، غلام خودش کنه. من همش از زامبی خون آشام می‌ترسم. می‌ترسم جادوگرا سحرم کنن، منو بفرن توی یه جنگل دور یا یه جزیره عقب افتاده. بعدش شیاطین روحم رو تسخیر کنن».



«- آقا دانیال تو دیگه توی اینترنت چه کار می‌کنی؟

می‌تونیم بازی کنیم.

- چه بازی؟

بازی خشن.

- چه طوریه؟

یکی با تبر میاد، آدما رو می‌کشه.

- تو بازی می‌کنی؟

نه، علی بازی می‌کنه.

- تو چه کار می‌کنی؟

من نگاه می‌کنم.

- تو دوست نداری بازی کنی؟

نه، خطرناکه.

- داداشت نمی‌گذاره بازی کنی؟

نه، خطرناکه، می‌ترسم شب لولوییه می‌ره، آدما رو می‌کشه.

- خوب پس چرا نگاه می‌کنی؟

نگاه می‌کنم، ببینم چه طوریه.

- خواب ترسناک هم می‌بینی؟

آره.

- خواب ترسناک چی می‌بینی؟

خواب دیدم مادرم هی ماشین می‌زد بهش، بعد مادرم پرت شد، بعد من رفتم زدم تو لپش، بعد از گردنش آویزون شد به پنجره، بعد من شیشه رو دادم بالا، گردنش تیکه شد، افتاد زمین.

- از خواب بیدار شدی؟

از خواب پریدم، جیش کردم تو خودم.

- چند بار خواب دیدی؟

۵ بار، مثلاً خواب دیدم مامان فاطمه رفته بودم یه کفش زنده بود، هی شیشه‌ها رو می‌شکوند که ما رو بکشه، بخوره.

دیگه خواب چی دیدی؟

از اون قطبی‌ها هستن که می‌چرخه، خودش بعد انگشتر داره، چشم باز می‌کنه، می‌زنه. اون خوابم دیدم.

- دیگه چه خوابی دیدی؟

همه خوابا رو دیدم، چند بار هم تو خودم جیش کردم.

- مگه چی دیدی که ترسیدی؟

یه فیلم بود، یه مرده با یه مرده دیگه که زن داره، می‌ره تو محله، یه هیولا میاد می‌خوردش، نمی‌خورها مثلاً مرده رو عوض می‌کنه، یه هیولا می‌شه، دم درمیاره، بعد می‌ره آدما رو می‌کشه».

۲-۲۲- ابتلا به تیک

تیک عصبی یا اختلاج، عبارت از انجام دادن یک حرکت یا رفتار یا ایجاد کردن صدایی به صورت غیرارادی است که بدون اراده فرد، به طور ناگهانی از وی سر می‌زند. تیک به صورت تکرار شونده و سریع، اما فاقد ریتم است. تیک‌ها حداقل به صورت گذرا در بسیاری از افراد، از جمله کودکان دیده می‌شود و معمولاً تنش‌ها بروز آن را افزایش و تمرکز شخص آن را حداقل برای مدت زمان کوتاهی کاهش می‌دهد.



در جریان وقوع تیک یا اختلاج، یک یا چندین عضله درگیر می‌شوند که معمولاً خارج از کنترل ارادی فرد هستند. تیک‌ها به صورت ساده، پیچیده یا به صورت تیک‌های حرکتی یا کلامی - آوایی دسته‌بندی

می‌شوند. تیک‌های ساده حرکتی، به حرکت یک عضله خاص یا یک ناحیه خاص محدود هستند و با حرکت سریع، تیز و بی‌هدف عضله مشخص می‌شوند.

حرکات پلک چشم، خارش بینی، انداختن شانه، حرکت ناگهانی سر و شکلک درآوردن، از نمونه‌های این نوع تیک هستند. در مقابل، تیک‌های پیچیده حرکتی آرام‌تر هستند، در مدت زمان طولانی‌تری رخ می‌دهند، معنی‌دارتر به نظر می‌رسند و مجموعه‌ای از عضلات، مانند لمس اشیاء یا ژست‌های مختلف صورت و دست را در بر می‌گیرند.

تیک‌های ساده کلامی معمولاً صداهای گنگی هستند که شامل اصواتی مثل صاف کردن گلو، سرفه، عطسه یا خرخر کردن می‌شوند. تیک‌های پیچیده صوتی شامل کلمات، هجاها و عبارات قابل فهم هستند. کلمات و عبارات ممکن است شامل تکرار کلمات دیگران، تکرار کلمات خود یا فحش دادن باشد.

از طرف دیگر، آن‌ها ممکن است صداهای حیوانات مثل جیک جیک کردن یا پارس کردن یا تغییر ناگهانی آهنگ، بلندی و لحن صدا را نشان دهند. برخلاف تیک‌های ساده، تیک‌های پیچیده می‌توانند با رفتارهای ارادی و خودخواسته فرد اشتباه گرفته شده و باعث تنبیه شدن کودک شوند^۱.

علل ایجاد تیک، اختلال سیستم‌های مغزی یا روان‌شناختی است، ولی در هر دو صورت و در همه انواع تیک، تنیدگی و اضطراب باعث تشدید علایم خواهد شد.

دکتر رضایی^۲ درباره انواع تیک‌ها می‌نویسد:

«در طبقه‌بندی‌های جدید، اختلال‌های تیک گروه جدید است که زیر چتر اختلال‌های عصبی-

رشدی قرار گرفته و شامل ۳ گروه تشخیص می‌شود:

- اختلال توره یا ژیل دلاتوره،

- اختلال‌های تیک حرکتی یا صوتی پایدار،

- و اختلال تیک موقت.

نشانگان ژیل دلاتوره:

ژیل دلاتوره که یک نورولوژیست فرانسوی قرن ۱۹ بود، در سال ۱۸۸۵ یک مقاله در مورد بیمارانی که از اختلال‌هایی با حرکات غیرارادی سریع، تکرار کلمات دیگران (اکولالیا)، تحریک‌پذیری زیاد و تکلم غیرطبیعی رنج می‌بردند، منتشر کرد. توصیف او از این ساختار بالینی و علایم مربوط به آن مثل زمینه ژنتیک، شروع در کودکی، نشانگانی را به نمایش می‌گذاشت که امروزه آن به نام خودش، یعنی نشانگان ژیل دلاتوره مطرح است.

تیک مزمن:

عنوان تیک مزمن وقتی مطرح می‌شود که تیک به مدت یک سال پس از شروع، پایدار بماند، بدون این که دوره‌ای از نبود آن وجود داشته باشد و در صورتی که تیک زودتر از یک سال از بین برود، موقتی محسوب می‌شود. از طرف دیگر، تیک مزمن وقتی به کار برده می‌شود که فقط تیک صوتی یا حرکتی وجود داشته باشد. تیک‌های حرکتی مزمن شایع‌تر از تیک‌های صوتی‌ها هستند.

معیارهای تشخیصی برای تیک توره

تشخیص تیک توره به ترکیب تیک‌های متعدد حرکتی و حداقل یک تیک صوتی نیاز دارد که در دوره‌ای از بیماری وجود داشته باشند، اما هم‌زمانی آن‌ها الزامی نیست.

محل، تعداد، شدت و ترکیب تیک‌ها ممکن است در زمان‌های مختلف متغیر باشد، ولی پس از بروز اولین تیک، باید حداقل تا یک سال ادامه داشته باشد. نکته مهم این است که سن شروع تیک برای توره باید حتماً قبل از ۱۸ سال باشد و تیک نباید بر اثر مصرف مواد و مسمومیت دارویی یا یک بیماری شناخته شده مغزی به وجود آمده باشد.



اختلال تیک حرکتی یا صوتی مداوم (مزمن)

در این اختلال، تیک‌های منفرد یا متعدد حرکتی یا صوتی در دوره‌ای از بیماری وجود دارد، ولی هر دو آن‌ها باهم هرگز وجود نداشته‌اند. در این تیک نیز دفعات تیک کم و زیاد می‌شود، ولی پس از بروز اولین تیک، حداقل تا یک سال باید ادامه داشته باشد و سن شروع هم باید قبل از ۱۸ سالگی باشد



اختلال تیک گذرا

در مورد اختلال تیک گذرا همان شرایط زمانی و سنی وجود دارد. اما نکته مهم این است که تیک‌های منفرد یا متعدد حرکتی و صوتی، به مدت کم‌تر از یک سال ادامه داشته‌اند یا در طول یک‌سال، فرد مدتی را کاملاً بدون علامت طی کرده است.



بررسی‌های میدانی انجام شده در زمینه اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن دارد که کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های رعب‌آور و ترسناک، موجب فشار روانی و گاهی بروز تیک در کاربران می‌گردد.

البته کودکان در مصاحبه‌های خود به صراحت متذکر امر پرش‌های حرکتی یا تکرارهای صوتی خود نمی‌شوند، اما ممکن است این موارد را در خود نشان داده یا در جریان گزارش اولیایشان، ابتلای آنان به تیک‌های گذرا مورد تأکید قرار گیرد.

باران ۵ ساله، در جریان مصاحبه خویش علایم تیک حرکتی خود را نشان داده و به قرار زیر به شرح آن می‌پردازد:

«... تبلت تلگرام هم داره؟»

نه.

- چرا؟

می‌گن مناسب من نیست.

- کی می‌گه؟

مامان بابام.

- ناگهان باران درحالی که با موی خود بازی می‌کرد و مشغول صحبت بود یکی از موهای خود را کند). الان تو موها رو کندی؟

(خنده) آهان!

- دردت نگرفت؟

نه!

- (باران بعد از کندن مویش با آن بازی می‌کند) با موها چه کار می‌کنی؟

دور انگشتم می‌پیچونم، چیزای لباسم رو هم می‌کنم.

- چرا؟

دوست دارم.

- همیشه موها رو می‌کنی؟

بعضی وقتا آره.

- چرا؟

دوست دارم.

- دردت نمی‌گیره؟

نه.

- با موهات چه کار می‌کنی؟

دور انگشتم می‌پیچم می‌ریزم تو خونه.

- کسی دعوات نمی‌کنه؟

نه.

- چرا؟

می‌رم تو اتاقم می‌کنم که مامان بابام نفهمن.

- آگه بفهمن چی می‌شه؟

دعوام می‌کنن.

- چی بهت می‌گن؟

می‌گن چرا موهات رو کندی.

- کتکت هم می‌زنن؟

بعضی موقع‌ها.

- چه طوری می‌زننت؟

نمی‌دونم.

- نمی‌دونی چه طوری می‌زننت؟

این قدر زدنم که نمی‌دونم. چه طوری می‌زنم.

- دردت می‌گیره؟

نه، گریه می‌کنم.

- چرا می‌زننت؟

نمی‌دونم.

- روزی چند تا از موهات رو می‌کنی؟

سه تا یا چهار تا.

- الان چند تا از موهات رو کندی؟

یه دونه.

- نه تا حالا سه تا از موهات رو کندی.

- بالاخره نگفتی چرا موهات رو می‌کنی؟

چون حوصله‌ام سر می‌ره.»

در غالب موارد ديگر، اوليای كودكان به گزارش ابتلای كودكشان به تيك عصبی پس از كاری از بازی‌های خشونت‌آمیز اشاره داشته‌اند. مادران محمدطاهای ۵ ساله، كیان و ملیسای ۶ ساله، در مصاحبه‌های جداگانه خود به قرار زیر از تيك فرزندشان یاد می‌کردند:

«- چی شد كه ديگه اجازه ندادید محمدطاهای بازی كنه؟»

خیلی تيك گرفته بود. همه‌اش تو خیالاتش به این و اون شلیك می‌کرد یا بعضی روزا تعريف می‌کرد، خواب جنگی دیده.»

«- كیان توی مصاحبه خودش می‌گفت، من از هیچی نمی‌ترسم.

مادر كیان: آره ارواح تيك‌اش.

-منظورتون چیه؟

این بچه اصلاً برای همین چیزها تيك گرفته.

- كیان خیلی بازی می‌كنه؟

مادر كیان: والا جدیداً همش مشغول كارتونه، این جم جونپور ديگه، وقتی می‌بینه همش تبليغ شد، پا می‌شه می‌ره پیش تبلت و به قول خودش با آدامش مبارزه كردن و جنگیدن (خنده).

- بعد احساس نكردید این بازی‌ها روی كیان تأثیر بدی داشته باشه؟

مادر كیان: نه خیلی زیاد، نه. ماشیناشو خیلی می‌كوبه به هم كه مثلاً تصادف كردن یا مثلاً می‌گه برم ابزارمو بیارم، بزنم فك مك اونو بیارم پایین، ولی اینا در حد حرفه، نسبت به ما هم پرخاش نمی‌كنه.»



«- ملیسا خانم تو اگه توی خونه تنها باشی چه كار می‌كنی؟»

واللی... اگه تو خونه تنها باشم، خیلی می‌ترسم، گریه می‌كنم.

- چرا، از چی می‌ترسی؟

آخه لولوها میان منو اذیت می‌كنن، منو می‌كشن.

- كدوم لولوها؟

همون لولوهایي كه تو فيلم نشون می‌داد.

- تو اون‌ها رو توی كدوم فيلم دیدی؟

خاله من یه بار از حسین آقا شانسى خریدم، همیشه توش سی‌دی كارتون بود، اما اون سری توش یه فيلم بود، بعد اون فيلمو گذاشتم.

یه کم نگا کردم، خیلی ترسناک بود، من انقد ترسیده بودم، داشتم گریه می کردم، دیگه فیلمو نگا نکردم، سی دی رو هم خاموش کردم.

- مامانت خونه نبود؟

نه، هیچ کس نبود، مامانم خرید رفته بود، خواهرمم مدرسه بود.

- توی اون فیلمه چی نشون می دادن؟

نشون می داد چند نفر تو یه باغ زندگی می کردن، یه خونه قدیمی هم تو اون باغ بود، هر کسی که تنها می رفت تو اون خونه، دیگه بر نمی گشت، لولوهای ترسناک اونا رو می کشتن... .

الآنم دارم می ترسم، می شه اصلاً فیلمو تعریف نکنم.

- آره عزیزم، اگه اذیت می شی، دیگه نمی خواد تعریف کنی.

- ملیسا مامانت فهمید تو اون فیلم رو دیدی؟

آره، خیلی ناراحت شد. بعد اون شانسیه رو ازم گرفت، دیگه بهم نداد.

- بعد از این که اون فیلم رو دیدی چی شد؟

من دیگه خیلی حالم بد بود، شباً از ترس خوابم نمی برد، خوابهای بد می دیدم، دیگه نمی تونستم تو اتاقم تنها بخوابم، مامانم می اومد پیشم می خوابید، برام قصه تعریف می کرد تا خوابم می برد.

(مادر ملیسا می گوید، او برای مدتی شب ادراری داشت و بعضاً دچار تیک عصبی می شد).

- بعد چه طوری حالت بهتر شد؟

با مامانم رفتیم پیش دکتر».



بنابراین فارغ از تیکهایی که از منشأ زیستی برخوردارند، کاربری بی حساب و کتاب از فناوریها، در برخی از موارد می تواند موجب تیکهای حرکتی یا صوتی کاربران خردسال بازیهای دیجیتالی، کارتونها و پویانماییها شود که عطف توجه اولیای کودکان به این معنا ضرورت دارد.

۲-۲۳- احساس بدشکلی بدنی

«- خوب سارا جان شما با عروسکهای خودتون چه بازیهایی می کنید؟»
مثل بعضی وقتا، عروسکا رو می گیریم جلوی صورتمون، من می شم السا و لیلا می شه آنا، بعدش بازی می کنیم.

- یعنی مثل السا و آنا بازی می‌کنید؟

آره، من شبیه السا نیستم، به خاطر همین عروسک می‌گیرم جلوی صورتم.

- دوست داشتی شبیه اون‌ها باشی؟

آره، خیلی.

- چرا؟

آخه اونا خیلی خوشگلن.

- چه چیز اون‌ها خوشگله؟

خب لباسشون، تاج دارن موهاشونم خیلی خوشگله» (سارا، ۶ ساله).

با گسترش و سیطره یافتن فضای مجازی، سن ابتلاء به اختلال‌های روانی کاهش یافته است، به این معنا که اگر در گذشته، افراد پس از بزرگ شدن و وارد شدن به جامعه متوجه می‌شدند که افرادی زیباتر، جذاب‌تر، مرفه‌تر و مشخص‌تر از آنان وجود دارند و فرد در آن هنگام، پس از مقایسه جذابیت، رفاه، امکانات و نظایر آن‌ها، بین خود و دیگران، به دلیل فاصله‌ای که بین خود و دیگران می‌یافت، افسرده شده یا اضطراب‌گریبان وی را می‌گرفت و یا با مقایسه خود و دیگران، آنان را جذاب‌تر از خویش می‌یافت و احساس بدشکلی بدنی در ذهن وی شکل می‌گرفت، در حال حاضر، از آنجا که در رهگذر پیشرفت فناوری‌ها، جهان کنونی به یک دهکده جهانی تبدیل شده است و هر فردی در آن می‌تواند به سادگی با اقصاء نقاط جهان رابطه برقرار کند، بنابراین اگر فردی پیش‌تر خود را فقط با جمع بچه محل‌ها یا هم‌کلاسی‌های خودش مقایسه می‌کرد و بعد راجع به جذابیت یا عدم جذابیت فیزیکی خود نتیجه گرفته و قضاوت می‌کرد یا اگر فردی با مقایسه خود با دیگر دانش‌آموزانی که به لحاظ اقتصادی اجتماعی هم سطح وی بودند، احساس خسران و عقب ماندگی در رفاه و امکانات زندگی را نمی‌کرد، در حال حاضر هر فردی با این امکان روبروست که خودش را با انبوهی از افراد در زمینه‌های مختلف فیزیکی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و حتی سیاسی مقایسه کند و بلافاصله در برابر انبوه گزینه‌های مطرحی که فراروی خویش می‌بیند، خود را عقب‌تر از بسیاری از آن‌ها بباید.

بنابراین با تحولی که فضای جهانی شده و فضای مجازی برای بشر معاصر پدید آورده‌اند، انسان‌ها به دلیل گسترش یافتن بی‌حد گزینه‌های فراروی‌شان، ممکن است به سادگی قانع شوند که آنان به لحاظ جذابیت بدنی یا امکانات رفاهی و اقتصادی یا شرایط اجتماعی پایین‌تری نسبت به دیگرانی که در فضای اجتماعی آنان را می‌بیند، قرار دارند (هر چند برخی از افراد در این میان جذابیت یا امکانات اقتصادی توهمی خود را با فتوشاپ به دیگران القا کرده و منتقل می‌کنند).

اختلال بدشکلی بدنی نیز نمونه‌ای از اختلال‌هایی است که با کاهش سن اختلال مواجه است، زیرا کودکی که در گذشته خود را با تعداد محدودی از بچه‌های محل و یا هم‌کلاسی‌های خودش مقایسه می‌کرد، در عمل در فضای مجازی به جایی می‌رسد که خودش را با میلیون‌ها فرد روبرو می‌بیند که بسیاری از آنان نیز از وی جذاب‌تر و زیباتر هستند.



گذشته از گسترش امکان مقایسه کاربران فضای مجازی، ارایه الگوهایی که از جذابیتی فوق‌العاده برخوردار بوده، مشابه آن‌ها در عرصه زمین خاکی پیدا نمی‌شود، سطح توقع مخاطبان خود را بالا برده، آنان تصور می‌کنند با بزرگ شدن، به جذابیتی مشابه یا نزدیک به آنچه الگوی مورد علاقه‌شان از آن برخوردار است، دست خواهند یافت.

الگوهای ارایه شده اخیر، چنان عدم اعتماد به نفس را در سطح کاربران دختر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها دامن زده است که حتی دختران خوش چهره و جذاب، آرزوی یافتن چهره‌هایی نظیر باری، برتز و السا را می‌کنند و یا گزارش می‌دهند که در خوابشان، دیده‌اند که آرزوی آنان محقق شده، آنان شبیه السا، موانا یا مانند آن‌ها شده‌اند!



تصویر زیر نقاشی سنین ۶ ساله با موضوع من و باری است:



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که مسأله بدشکلی بدنی که طبق متون نظری موجود، باید حداقل از سنین بلوغ افراد شروع شود، در حال حاضر در ایران از سنین پیش از دبستان شروع می‌شود.

دادستان (۱۳۷۰) در توصیف اختلال بدشکلی بدنی با استناد به متون کلاسیک موجود در جهان

می‌نویسد:

« بدشکلی‌هراسی رفتاری بسیار رایج در دوره نوجوانی است و وابستگی تنگاتنگی با تغییرات دوره بلوغ دارد. کرپلین این اصطلاح را به منظور تعیین «دل‌مشغولی‌های نابهنجاری که با زیبایی بدنی مرتبط‌اند، ابداع کرده است و آن را یک پدیده وسواسی غیرهذیانی می‌داند. از سوی دیگر ژانه بدشکلی‌هراسی را به منزله «شرم داشتن از بدن خود» توصیف کرده است. مؤلفان دیگری به اختلالات «تصویر بدنی» اشاره می‌کنند و آن را به منزله اضطرابی که ناشی از شکل‌شناسی مجموعه یا بخشی از بدن است، می‌دانند.

به معنای اخص، به نظر نمی‌رسد که بدشکلی‌هراسی را بتوان به منزله یک هراس واقعی (هراس‌هایی که براساس ترس از شیئی یا موقعیت هراس‌آور مشخص می‌شوند) دانست، بلکه بیش‌تر به افکار وسواسی نزدیک است و اگر ترسی وجود دارد، ترس از طرد اجتماعی است. این ویژگی، موقع خاص «بدشکلی‌هراسی» را از یک‌سو از نظر رابطه نوجوان با بدن خود و از سوی دیگر، از زاویه رابطه این بدن با گروه اجتماعی، مشخص می‌کند.

نخستین بدشکلی‌هراسی‌ها در حدود ۱۲ سالگی ظاهر می‌شوند و در حد ۲۰-۱۸ سالگی از بین می‌روند. در همه موارد، عضوی که کانون تمرکز دل‌مشغولی‌های نوجوان است، کاملاً یا تقریباً بهنجار است و شدت نگرانی نوجوان با واقعیت متناسب نیست. گاهی دل‌نگرانی‌های نوجوان با ویژگی‌های نژادی مرتبط‌اند و چارچوب فرهنگی-اجتماعی، عامل مهمی در ایجاد این اشتغالات به شمار می‌آید. مصاحبه‌های ترنم ۳ ساله و سحر ۴ ساله، کاهش سن بدشکلی بدنی را به معرض دید می‌گذارند. این کودکان خردسال در جریان کاربری خویش از الگوهای غیرواقعی که برای آنان پردازش شده‌اند، به احساس بدشکلی بدنی خود رسیده‌اند:

«- ترنم خانم تو چه بازی‌هایی داری؟

آرایشگری.

- خودت هم آرایش رو دوست داری؟

لژ (رژ) می‌زنه مامانم برام.

- تو توی بازی‌ت رژ می‌زنی؟

نه، موهام رو خوشگل می‌کنه.

- دوست داری تو هم موهات مثل اونا بشه؟

نه، آخه موهام آبی نیس که.

- یعنی آبی بود، شبیه اونا می‌شدی؟

آره.

موهای تو قشنگ‌تره یا موهای اون آبی‌ه؟

موهای اون، موهای من زشتن».



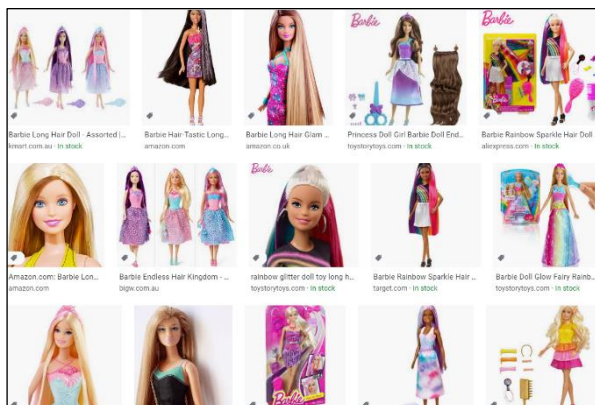
«- سحر خانم گفتی دوست داری مثل باربی بشی؟»

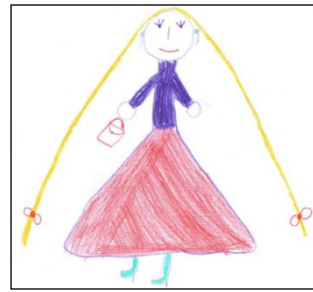
آره! اون خیلی خوشگله!

- اما تو هم که خوشگلی عزیزم!

نه، اون از من خوشگل تره! تازشم لباسای اون از من قشنگ تره!»

نقاشی‌های ثنا و مه‌لقای ۶ ساله نیز شواهد دیگری از رسوخ الگوهای غربی در ذهن کودکان خردسال ایرانی را به دست می‌دهند، به این معنا که دختران خردسال کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غرب، در جریان کاربری خود از این محصولات، استانداردهای زیبایی غرب (یعنی موهای طلایی و لخت و چشم‌های آبی) را به عنوان معیار جذابیت در ذهن خود نهادینه ساخته‌اند و بالطبع هر کودک چشم‌میشی و مو مشکی ایرانی، به دلیل فقدان معیارهای توهمی پیش‌گفته، خود را در عرصه جذابیت فیزیکی ناکام و شکست خورده احساس می‌کند.





ملیسیای ۶ ساله و حسنی ۶/۵ ساله در قسمتی از مصاحبه‌های خود بیان داشته‌اند که از رنگ مو و رنگ چشم خودشان بدشان می‌آید و آرزوی داشتن مویی طلایی و چشمی آبی را دارند، به تعبیر دیگر، ملیسا و حسنی با پذیرش استانداردهای زیبایی زن غربی که از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب بدان‌ها معرفی شده است، با نفی چهره شرقی خود، به گرداب بدشکلی بدنی که رسانه‌ها برای آنان پدید آورده‌اند، گرفتار آمده‌اند:

«- خوب دیگه چرا دوست داری مثل باربی و پرنسس‌ها باشی؟»

آخه دوس داشتم یه دونه دامنه صورتی داشته باشم با یه گل سر مشکی با موهای طلایی.

- موهای خودت رو دوست نداری؟

نه. دوس داشتم موهام طلایی باشه، مثل باربی، از رنگ موهام بدم میاد.»

«- چشم‌های تو چه رنگیه؟»

مشکی.

- دوستش داری؟

نه!

- چرا؟

دوست دارم چشمام مثل باربی آبی باشه!».

بررسی میدانی کاربران خردسالی که احساس بدشکلی بدنی در اذهان آنان رسوخ کرده است، دلالت بر آن دارد که برخی از این کودکان با گریز به عرصه آرایش، می‌کوشند خلاءهای (توهمی) خویش را مرتفع سازند.

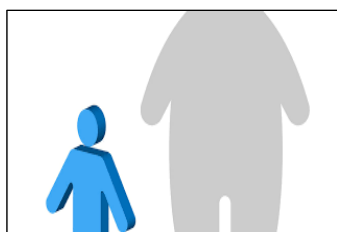
کودکان دیگری با استفاده از امکاناتی نظیر فتوشاپ، در عمل به خودفریبی و دیگرفریبی متوسل می‌گردند.

بعضی از کودکان برای حل مشکل بدشکلی بدنی خود، به عرصه خرافات روی می‌آورند و سرانجام تعداد دیگری از کودکان به خود وعده می‌دهند که پس از بزرگ شدن به زیبایی مورد نظر خود می‌رسند و یا با توسل به عمل جراحی زیبایی، بدشکلی بدنی (توهمی) خویش را مرتفع خواهند ساخت.

فاطمه ۵ ساله و آسانا و فریمای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌داشتند که آنان با آرایش کردن، مشکل جذابیت اندک خویش را بر طرف می‌سازند:

یه دختره است... بعد پوستش تیره هست... ولی اون سفید برفی رو دوست داره.
- ناراحتی که مثل اون پوستش سفید نیست؟
آره... .

- شما چی بهش می‌گید؟
می‌گیم بزرگ که شدی لیزر کن.
- این رو کی بهتون گفته؟
خودمون می‌دونستیم».



«- فریما خانم تو تا حالا چه بازی‌هایی کردی؟
چندتا اسبن تو یه گروهی‌ان. یکیشون صورتیه، یکیشون آبی، یکیشون سفیده، بعد هر صدایی میداد، می‌رن باهم که با یه غول بجنگن. کارتونسون رو هم دارم. یکی رو هم دارم که آرایش می‌کنه.
- آرایش بازی چه طوریه؟
مثلاً لباس تنش می‌کنی، دامن تنش می‌کنی، رنگ لباساش رو عوض می‌کنی، آرایشش می‌کنی، رنگ موهاش رو عوض کنی، مدل موهاش رو عوض کنی.
- تو هم دوست داری مثل این بازی، آرایش کنی؟
آره مثلاً می‌خوایم بریم جشن تولد، به مامانم می‌گم، مامانم برام رژ لب بزن. مامانم هم می‌زنه برام. مثلاً وقتی خودم رو تو آینه می‌بینم، فکر می‌کنم زشتم، بعد به مامانم می‌گم، مامانم لطفاً آرایشم کن. ولی مامانم می‌گه، آرایش برات بده، فقط وقتی عروسی و جایی می‌ریم، برام رژ لب می‌زنه».



البته در مواردی کودکانی که با توجه به آرایش، در صدد جبران خلاءهای (توهمی) وجودی خویش هستند، ممکن است با مخالفت اولیای خود مواجه شوند که در آن صورت نوعی از جدال بین آنها و اولیایشان در مورد همین مسأله، به وقوع می‌پیوندد.

مادر نازنین ۳ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، دختر وی کاربر بازی‌ای هست که در آن چهار دختر زیبای غربی نقش‌آفرینی می‌کنند. این دختران هر روز با مدل لباس و آرایش متفاوتی در بازی حاضر می‌شوند و نازنین نیز با دیدن آنها، عاشق آنان و اعمال آنها شده است.



نازنین با این که از پوستی سفید و موهای عسلی رنگ و فر برخوردار هست، اما از آنجا که عاشق الگوهای باربی خودش است، دایم با مراجعه به خاله، مادر و مادر بزرگ از آنها می‌خواهد تا او را هر روز به شکلی متفاوت آرایش کنند، در ضمن نازنین از موهای فر خودش بدش می‌آید و اظهار می‌دارد، دوست دارد موهایش صاف بود تا هر روز آنها را به شکل متفاوتی درمی‌آورد.

وقتی هم که من در برابر اصرار نازنین مینی بر آرایش او سرباز می‌زنم، او شروع به گریه کردن و بدخلقی می‌کند و غذا نمی‌خورد تا آن که مادر بزرگش با مداخله در این امر، با این که سر رشته‌ای از آرایش ندارد، خودش را مشغول آرایش و لاک ناخن نازنین می‌کند تا او از اعتصاب غذای خودش دست بردارد.



توسل به خودفریبی و دیگرفریبی، عرصه دیگری است که برخی از کودکان مصاحبه شده از آن یاد کرده، بیان می‌داشتند مثلاً با تقاضای کار فتوشاپی روی عکس‌هایشان، به تصاویر دلخواهی از خود (!) می‌رسند. طنز ۶ ساله در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«- عکس پروفایلت چیه؟»

خودمم... گاهی هم گل و دختر و اینا می‌ذارم، ولی بیش‌تر خودمم.

- عکست چه جوریه، خوشگله؟

آره، تو چندتاش هم چشم رنگیه.

- یعنی لنز گذاشتی؟

نه فتوشاپه.

- چشم‌های مشکی خودت مگه خوشگل نیست؟

خوبه، ولی رنگی قشنگ‌تره، درشت قشنگ‌تره با مژه‌های بلند.

- چشم خودت مگه درشت و با مژه‌های بلند نیست؟

نه دیگه... نیست».



کیمیای ۵/۵ ساله در مصاحبه خود اظهار می‌داشت او از پدرش خواسته است تا گوسفند تک شاخ را برای او بخرد تا گوسفند تک شاخ آرزوی او را مبنی بر زیباتر شدن محقق سازد:

«- تو هم مهد کودک می‌ری؟»

آره!

- کیفیت عکس باربی اینا داره؟

نه، مال من یه تک شاخ داره، صورتی‌ام هس، با مینیون.

- تک شاخ چیه خاله؟

یه به‌به‌بیه (گوسفند) که یه دونه شاخ داره، بعد بهش دست می‌زنی، بعد اون آرزوت رو واقعی می‌کنه برات.

- تو هم داری؟

نه، ولی بابام قول داده، تولدم بخره برام.

- تولدت کی هست؟

(با دست عدد ۴ را نشان می‌دهد).

- وقتی بابات برات بخره، می‌خوای بهش بگی کدوم آرزوی تو رو برآورده کنه؟
می‌خوام بگم پاهامو با دستامو با موهامو، خیلی قد بلند کنه.

- چرا؟

خوب، چون که باربی این شکلیه دیگه.

این چون دست و پاهاش و موهای بلنده خوشگله؟

آره».

سرانجام برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده اظهار می‌داشتند، آنان برای رفع مشکل بدشکلی بدنی (توهمی) خویش، امید به آینده بسته‌اند تا پس از رسیدن به بلوغ و رشد جسمی کامل خودشان، زیبایی مورد نظر را به دست بیاورند:

«-تو هم دوست داری شکل السا و آنا باشی؟

آره، الانم مثه اونا موهام یه عالمه بلنده و خوشگلم، تازه مثه السا بلام برقصم، لباسم که می‌پوشم شکل خودش می‌شم، ولی بزرگ بشم، عین عین خودشون می‌شم.

-یعنی چه جوری می‌شی؟

خب اونا لاغرن، موهایشون خوشگله، منم عین اونا خوشگلم، مامانم خودش گفته.

-گفته مثه اون‌ها هستی؟

آره، مامانم می‌گه توام از اونا قشنگ‌تری» (روژینا، ۶ ساله).

«- بعد گفتی به جز السا و آنا دیگه چی دوست داری؟

همون فروزن.

- فروزن که همون السا و آنا است؟

نه همون نیست، فروزن اونه که موهایش بلنده تا رو زمین.

- آهان راپونزل رو می‌گی؟ دوست داشتی شبیه اون باشی؟

آره، دوست داشتم موهام تا رو زمین باشه.

- بعد اگر موهاش این قدر بلند بود، چه جوری می‌اومدی مهدکودک؟

خب موهامو جمع می‌کردم یا می‌بافتم.

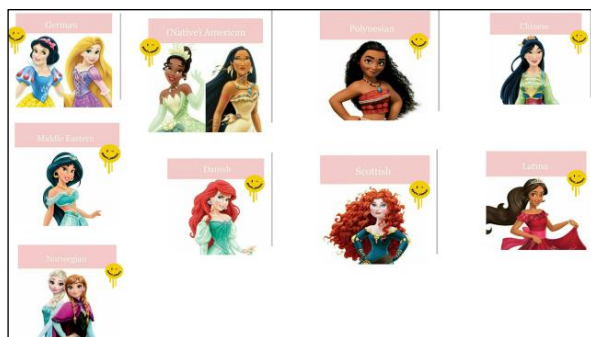
- الآن هم موهات خیلی قشنگه.
- نه، دوستشون ندارم، موهام کوتاس و وزوزیه.
- مگه دوست داشتی موهات چه شکلی باشه؟
- دوست داشتم موهام بلند باشه و طلایی باشه.
- خوب موهای توام بلند می شه!
- نمی دونم که کی موهام بلند می شه! من دوست دارم زود موهام بلند بشه!» (کیمیا، ۵ ساله).



بعضی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده هم اظهار می داشتند، آنان برای رفع مشکل بدشکلی بدنی (توهمی) خود، می خواهند با سپردن چهره و تن خودشان به دست جراح زیبایی، مشکل خودشان را مرتفع سازند.

سحر ۵/۵ ساله در حالی که هنوز نمی داند جراحی پلاستیک چیست و فکر می کند با زدن چسب به بینی می تواند بینی خودش را کوچک تر کند، از آرزوهای خویش در این جهت به شرح زیر یاد کرده است:

- «- چرا با تیلت خودت بازی نمی کنی؟
- چون که اون اینترنت نداره، حوصله ام یه کم سر می ره.
- با اینترنت چه کارهایی می کنی که حوصله ات سر نمی ره؟
- هیچی.
- (بعد از مدتی با تلاش مجدد شروع به صحبت می کند).
- می رم ایستا (اینستاگرام) عکس می بینم، لاک (لایک) می کنم.
- مثلاً عکس چی ها رو می بینی؟
- عکس کارتونا.
- خوب می شه به من هم نشون بدی؟
- بیا. اینجا عکس کارتوناس. مامانم برام می گه چیا نوشته.



- ... این‌ها که الکیه خاله، کارتونا واقعی نمی‌شن!
خیلی‌ام می‌شن، بیا ببین خودت، اصلاً منم می‌خوام تازه شبیه این بشم (تصویری نیمه برهنه را نشان می‌دهد).

- یعنی چه کار کنی؟
بلد بشم آهنگ بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه‌ای کنم.
- دماغت رو چرا چسب بزنی؟
چون که کوچیک بشه.
- مگه می‌شه دماغ رو کوچیک کرد؟
آره. زن داییم با این باریه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانم می‌گه.
- ولی تو خودت که از باربی خیلی خوشگل تری.
هر موقع چشامو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقصم، خوشگل می‌شم.

- چون باربی این شکلیه، تو هم می‌خوای این شکلی بشی؟
آره، من و مرده‌ام کلاس باله هم می‌ریم».
ملیسای ۶ ساله و رها و مهسای ۶/۵ ساله هم از آرزوهای جراحی پلاستیک خویش به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- یعنی گیسو کمند رو فقط به خاطر موهای جادویییش دوست داری؟
نه، گیسو کمند خیلی خوشگله، موهاش بلند و طلاییه، لباسش بنفشه، چشماش آبی.
- تو چه کار می‌کنی که شبیه گیسو کمند باشی؟
یه لباس خریدم، شبیه لباس گیسو کمنده، اونو می‌پوشم، ولی من که نمی‌تونم موهامو طلایی کنم یا چشامو آبی کنم، آخه من زشتم، مثل گیسو کمند خوشگل نیستم، نمی‌تونم شبیه اون بشم، ولی هر وقت بزرگ شدم، دماغمو عمل می‌کنم، موهامم طلایی می‌کنم».
«- السا چه شکلیه؟

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

- دماغش قشنگه یعنی چی؟
- یعنی دماغش رو عمل کرده.
- عمل کرده یعنی چی؟
- یعنی کوچیک کرده.
- خوب مردم برای چی دماغشون رو عمل می‌کنن؟
- برای این که قشنگ نبوده، مجبور شده قشنگش کنه.
- یعنی هر کی دماغش قشنگ نیست، باید عمل کنه؟
- آره دیگه.
- قبل از این که کارتون السا رو ببینی، می‌دونستی عمل کردن یعنی چی؟
- آره، چون مامان من هم دماغش رو عمل کرده بود. بعد من هر کی رو ببینم، می‌تونم متوجه بشم که عمل کرده یا نکرده دماغشو.
- پس بگو ببینم من دماغم رو عمل کردم یا نه؟
- نه پسرا که دماغشونو عمل نمی‌کنن، فقط دخترا عمل می‌کنن.
- برای چی پسرها عمل نمی‌کنن؟
- چون مرد هستن دیگه. نباید عمل کنن. مثلاً بابای من عمل نکرده.
- تو مگه نگفتی که هر کسی دماغش زشت باشه، باید عمل کنه؟
- آره، فقط زن‌ها، نه مردها.
- تو هم دوست داری دماغت رو عمل کنی؟
- آره، بزرگ بشم، حتماً عمل می‌کنم.
- تو که دماغت خوبه، چرا می‌خواهی عمل کنی؟
- نه، دماغ من نوکش تیزه.
- به نظرت دوست‌هایی که داری هم دماغشون رو عمل می‌کنن؟
- نمی‌دونم، ولی فکر کنم مریم نتونه عمل کنه.
- چرا؟
- چون پول او نا نمی‌رسه که عمل کنن.
- مگه برای عمل کردن پول زیادی لازمه؟
- آره، مثلاً مامان من چند وقت داشت پولاشو جمع می‌کرد که بره دماغشو عمل کنه.
- به نظرت السا عمل‌های دیگه‌ای هم کرده؟
- آره. فکر کنم چشماشم عمل کرده، چون خیلی قشنگه.
- مگه چه شکلیه؟
- رنگش آبیّه.

- مگه چشم رو هم می شه عمل کرد؟
آره. چون هیچ کس رو ندیدم که رنگ چشمش آبی باشه.
- مگه اون هایی که رنگ چشم هاشون آبی نیست، زشت هستند؟
نه زشت نیستن، ولی آبی بهتره.
- تو بزرگ بشی می خواهی چشم هات رو هم عمل کنی؟
نه.
- چرا؟
چون اگه بخوام دماغم عمل کنم، پول برام نمی مونه که چشمم عمل کنم.
- دوست داری شبیه السا بشی؟
آره. عمل می کنم و شبیه اون می شم.
- دوست نداری شبیه مامانت بشی؟
آره، مامانم دوست دارم. اونم دماغش رو عمل کرده. فکر کنم اون هم داره خودش رو شبیه السا می کنه، ولی به من نمی گه.»
«من دوست دارم از وسیله های آرایش استفاده کنم، ولی مامانم نمی ذاره، برای همین من یواشکی از وسایل آرایشی اون استفاده می کنم.
من دوست دارم چشمم مثل باربی رنگی باشه، اما نیست، من همیشه توی فکر این هستم که وقتی بزرگ شدم، چشمم رو عمل کنم تا مثل چشمای باربی خوش رنگ بشه.
- دیگه چی؟
دیگه این که دوست دارم قدم مثل باربی بلند باشه. برای همین از همین الان کفش پاشنه بلند خریدم.
من دوست دارم خوشگل بشم، برای همین هر کاری می کنم، حتی عمل زیبایی.»



۲-۲۴- ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری

هرزه‌نگاری^۱ تجسم و نمایش بی‌پرده از رفتار جنسی با هدف هیجان، تحریک یا ارضای جنسی است که در قالب‌های مختلف از جمله کتاب، مجله، کارت پستال، عکس، مجسمه‌سازی، رسم، نقاشی، پویانمایی، صدای ضبط شده، متن، فیلم، نوانما و بازی ویدیویی باشد. هرزه‌نگاری ادبی به متنی می‌گویند که در آن بر فعالیت‌های جنسی بسیار تأکید می‌شود به طوری که ممکن است به برانگیختگی هیجانانگیزی بیانجامد.



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

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

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

شبکه سی‌ان‌بی‌سی (۲۰ ژانویه ۲۰۱۵)^۲ در گزارشی درباره صنعت هرزه‌نگاری در امریکا بیان می‌دارد:

1. Pornography

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

«به گفته کاسیا ویشنیک، استادیار جامعه‌شناسی در دانشگاه ایالتی نیومکزیکو، پورن یک صنعت ۹۷ میلیارد دلاری در سطح جهان است و در حال حاضر، بین ۱۰ تا ۱۲ میلیارد دلار آن متعلق به ایالات متحده است»^۱.

له‌رر^۲ (۲۰۰۹)، در مقاله خود گزارش می‌دهد، پول‌هایی که مردم امریکا برای مضامین هرزه‌نگار نظیر تلویزیون کابلی و ماهواره‌ای، وبسایت‌های اینترنتی و شبکه‌های پورنو و سکس مبتنی بر تلفن و وبکم و مجلات هرزه‌نگار ارائه می‌کنند، بین ۱۴-۱۰ میلیارد دلار در سال است که این رقم بیش‌تر از پولی است که مردم امریکا صرف خرید بلیط سینما در طی یک‌سال می‌کنند.

دی‌ویرگیلیو^۳ (اول دسامبر ۲۰۱۳) در مقاله «پول در هرزه‌نگاری» می‌نویسد:

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

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

«وضعیت قانونی پورنوگرافی، از کشوری به کشور دیگر و بنا به نگاه فرهنگی هر جامعه و قوانین برآمده از آن، متفاوت است. اغلب کشورها حداقل یک نوع از انواع پورنوگرافی را قانونی به‌شمار می‌آورند. در برخی از کشورها فروش و نمایش فیلم‌های پورنوگرافی نرم یا سافت‌کور، منع قانونی ندارد، در حالی که هاردکور^۴

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

2. Lehrer, J.

3. DiVirgilio, A.

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

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

انتشار پورنوگرافی‌های هاردکور تا نیمه دوم قرن بیستم به طور گسترده ممنوع بود تا این که برخی از کشورها شروع به آزاد کردن پخش پورنوگرافی‌های سافت‌کور کردند. در حال حاضر عرضه آن توسط یک سیستم درجه‌بندی فیلم و واریسی مستقیم

تحت کنترل و نظارت است. همچنین در بسیاری از کشورها برای دسترسی افراد زیر سن قانونی به مواد هاردکور، مغازه‌های سکس، سفارش پستی اقلام پورنوگرافی محدودیت و ممنوعیت وجود دارد. بیش‌تر کشورها تلاش می‌کنند دسترسی افراد زیر سن قانونی به پورنوگرافی هاردکور را محدود کنند و این محدودیت را از طریق سکس شاپ‌ها و کانال‌های تلویزیونی اعمال می‌کنند. برای ورود به مغازه سکس یک حداقل سنی قرار داده شده است و فیلم یا کتاب پورنوگرافی با یک برچسب مشخص شده است.

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

همچنین پورنوگرافی کودکان به موجب پروتکل کنوانسیون حقوق کودک منع شده است و بسیاری از کشورها (از جمله ایران) به این پروتکل پیوسته‌اند» (دانشنامه ویکی‌پدیا). به هر صورت مجله آمریکایی نشنال ریویو از پورنوگرافی به عنوان عامل سقوط اخلاق و فرهنگ آمریکایی یاد کرده و واشینگتن تایمز نیز پورنوگرافی را به عنوان «مخرب‌ترین و رایج‌ترین معمول زمان ما» معرفی می‌کند.



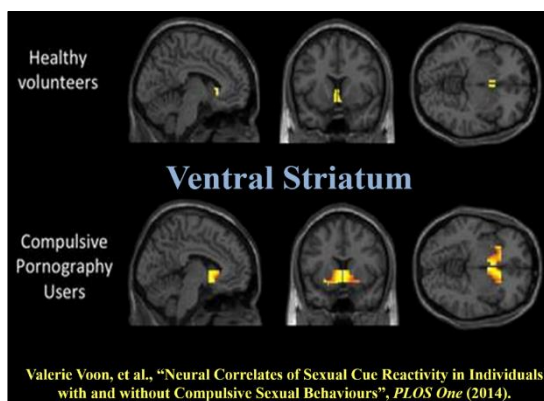
پایانه فروش کنترل می‌شود که محدودیت آن شامل ممنوعیت تقاضای فروش، اجاره یا دادن این نوع فیلم‌ها در قالب دی‌وی‌دی یا فایل‌های کامپیوتری و غیره به افراد زیر سن قانونی می‌شود. نمایش عمومی و نیز تبلیغات برای پورنوگرافی هاردکور نیز مثل توزیع میان افراد خردسال، اغلب ممنوع است.

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

دانشنامه ویکی‌پدیا درباره اثرات هرزه‌نگاری می‌نویسد:

«پورنوگرافی و تأثیرهای آن مبحثی مفصل و البته جنجالی است. کلیشه و پیش‌فرض‌های نادرستی له و علیه این پدیده وجود دارد و افراد بسته به فرهنگ، عقیده، مذهب، تحصیلات و حتی نوع پورنوگرافی، نظرات بسیار متفاوتی درباره تأثیر پورنوگرافی در ابعاد مختلف اجتماعی و فردی دارند. شبکه بی‌بی‌سی نیوز (۱۲ جولای ۲۰۱۴)، در گزارشی با عنوان «دانشمندان مغز معتادان جنسی را بررسی می‌کنند»، به طرح یافته‌های اولین مطالعه انجام شده دانشمندان در ارتباط با مغز افراد معتاد به کاربری از ادبیات هرزه‌نگار می‌پردازد.

این گزارش خاطر نشان می‌سازد، دانشمندان شباهت‌های قابل توجهی بین مغز افراد وابسته به کاربری از ادبیات هرزه‌نگار و افراد معتاد به موادمخدر یافته‌اند. نتایج پژوهش انجام شده که در نشریه پلوس وان^۱ منتشر شده است، نشان می‌دهد، اسکن مغز ۱۹ مرد مورد بررسی که کاربری مفرطی از محتوای هرزه‌نگار داشتند، در مناطق استریاتوم شکمی^۲، سینگوال قدامی پشتی^۳ و آمیگدال^۴ فعالیتی بالاتر از حد معمول را نشان می‌دهد و این مناطق دقیقاً همان مناطقی هستند که در معتادان به مصرف مواد مخدر فعالیت بالاتری از خود نشان می‌دهند.



مضاف بر این، پائولا هال^۵ رئیس انجمن درمان وابستگی به هرزه‌نگاری، به وب سایت بی‌بی‌سی گفت، آنچه که من می‌بینم افزایش تعداد مردان جوانی است که نمی‌توانند حالت نعوظ خود را در روابط آمیزشی خود حفظ کنند، زیرا کاربری آنان از مضامین هرزه‌نگار، به اشتباهی جنسی آنان در روابط واقعی آسیب زده است.

-
1. Journal Plos one
 2. Ventral striatum
 3. Dorsal anterior cingulate
 4. Amygdala
 5. Hall, P.

شبکه بی‌بی‌سی نیوز (۸ ژوئن ۲۰۱۴)، در گزارش دیگری با عنوان «پورنوگرافی با اندازه مغز چه ارتباطی دارد؟»، به طرح کژکاربری از ادبیات هرزه‌نگار پرداخته، خاطرنشان می‌سازد:

«پژوهشگران آلمانی به تازگی دریافته‌اند که تماشای پورنوگرافی با کوچک شدن قشر خاکستری مغز و تضعیف برخی ارتباط‌های مغزی همراه است.

یکی از فرضیه‌هایی که مؤسسه تکامل انسانی مکس پلانک و دانشکده روان‌پزشکی شریته آلمان به طور مشترک مطرح کردند، به آسیب بخش خاکستری مغز در اثر تماشای پورنوگرافی اشاره دارد؛ چون مغز مردانی که بیش‌تر پورن می‌بینند، کاملاً متفاوت با مغز معمولی است.

در این پژوهش ام‌آرآی (MRI) مغز مردان ۲۱ تا ۴۵ ساله که گفته بودند در هفته به طور متوسط بیش از چهار ساعت پورن تماشا می‌کنند، مورد مطالعه قرار گرفت، نتیجه حاصله دلالت بر آن داشت، مغز کسانی که بیش‌تر در معرض پورنوگرافی قرار می‌گرفتند، در مناطقی که «انگیزه» و «سیستم پاداش» را در کنترل دارد، کوچک‌تر بود.

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

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

دکتر سیمونه کیون، مدیر این گروه تحقیقاتی می‌گوید: نتایج این تحقیق می‌تواند بیانگر این باشد که مصرف مرتب پورنوگرافی سیستم پاداش مغز را تنبل می‌کند.

به گفته این پژوهش‌گران، مغز این افراد هنگامی که در حال تماشای صحنه‌های سکسی محرک بودند، پیام پاداشی کم‌تری صادر کرده است تا تماشاگری که به شکل گاه‌گاهی از این فیلم‌ها کاربری دارد، به این معنی که مصرف‌کنندگان هر روزه پورنوگرافی از تماشای این صحنه‌ها کم‌تر از یک تماشاگر معمولی لذت برده‌اند.

سیمونه کیون گفت: «از این رو ما تصور می‌کنیم کسانی که زیاد پورن می‌بینند، به محرک‌های بسیار قوی‌تر جنسی نیاز دارند تا به لذت طبیعی برسند». این امر می‌تواند دلیل نارضایتی از زندگی جنسی در بسیاری از زوج‌های متقاضی پورنوگرافی باشد.

این در حالی است که در برخی کلینک‌های درمان مشکلات جنسی، پورنوگرافی به عنوان ارتقاء دهنده زندگی جنسی توصیه می‌شود؛ اما پژوهش‌های اخیر نشان می‌دهد که تماشای بیش از حد پورنوگرافی احتمالاً می‌تواند زندگی جنسی زوجها را به مخاطره بیندازد.

سیمونه کیون توضیح می‌دهد: «یک تحقیق دیگر نشان می‌دهد، نوجوانان پسری که هر روز با موضوعات شهوانی سروکار دارند، علاقه بیش‌تری به انواع غیرقانونی پورنوگرافی و به کار بردن آن در

زندگی روزمره خود نشان می‌دهند. برخی محققان نیز به این نتیجه رسیده‌اند که مصرف روزمره پورنوگرافی میل به اجرای آنچه را که دیده می‌شود، بیش‌تر می‌کند».

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

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

به این ترتیب از این تحقیق می‌توان به دو نتیجه رسید که یا تماشای پورنوگرافی باعث تخریب مغز می‌شود یا این که افرادی که بخشی از کورتکس مغز آن‌ها کوچک‌تر است نیاز به تماشای پورنوگرافی دارند.

اگر نتیجه‌گیری دوم درست باشد، می‌توان پیش‌بینی کرد که چه مردانی بیش‌تر به تماشای صحنه‌های شهوانی (اروتیک) علاقمندند.

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

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

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

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

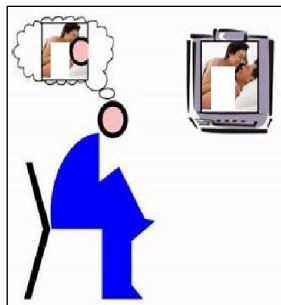
پژوهش‌گران این تحقیق نیز متوجه تفاوت مشابهی در اندازه مغز شده‌اند؛ به ویژه در مناطقی که اعتیاد به موادی چون کوکائین و الکل را کنترل می‌کند. در این تحقیق نیز تماشای زیاد پورنوگرافی به اعتیاد به مواد مخدر و الکل ربط داده شده است.

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

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

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

در بررسی اثرات مغزی کاربری از مضامین هرزه‌نگار می‌توان بیان داشت، وقتی فردی کاربری از ادبیات هرزه‌نگار را شروع می‌کند، مغز تصور نمی‌کند که فرد فقط در حال تماشای یک فیلم یا صحنه است، بلکه مغز تصور می‌کند فرد وارد فعالیت واقعی جنسی شده است، از این رو به صورت خوکار اقدام‌هایی را در جهت تسهیل بخشی به این مسأله آغاز می‌کند.



ستروترز^۱ (۲۰۱۱) در همین ارتباط توضیح می‌دهد:

«به نظر می‌رسد هرزه‌نگاری از یکی از پاشنه‌های آشیل مغز بهره برده است و آن تصویر انسان برهنه است، به نظر می‌رسد مغز مردانه به گونه‌ای ساخته شده است که با دریافت نشانه‌های بصری که حکایت از روابط جنسی دارند (مانند دیدن بدن برهنه یک زن)، این نشانه‌ها اثر هیپنوتیکی بر روی مرد داشته، آبخاری از رویدادهای عصبی، شیمیایی و هورمونی را در مغز فرد کاربر به وجود می‌آورند.

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

دوپامین انتقال دهنده عصبی مهم دیگری است که از آن به عنوان یک ماده شیمیایی لذت‌بخش یاد می‌شود. دوپامین که مترادف پاداش در مغز است، در برخورد با نشانه‌های جنسی، در مغز بیش‌تر تولید می‌شود»^۲.

1. Struthers, W. M.

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

هورتا^۱ (۲۰۱۷) در توصیف اثرات آزادسازی دوپامین در مغز می‌نویسد:

«وقتی که دوپامین در راه پاداش آزاد می‌شود، سه چیز اتفاق می‌افتد:

۱. افزایش ضربان قلب،

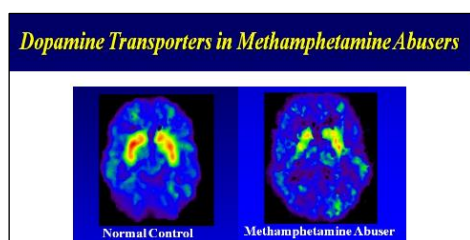
۲. شخص به پاداش‌های حساس‌تر می‌شود،

۳. توانایی فرد برای دیدن افق‌های آینده کاهش می‌یابد. به عبارت دیگر، پاداش فوری مهم‌تر از

عواقب طولانی مدت احساس می‌شود.

وقتی کسی برای اولین بار از محتوای پورنوگرافی استفاده می‌کند، این کار موجب افزایش دوپامین

در وی می‌شود^۲. در آن لحظه یک نوع «پارکینگ» در مغز ساخته می‌شود. این فضا، فضای کافی برای



1. Huerta, D. P.

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

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

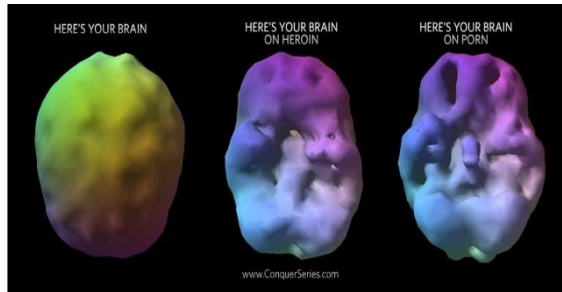
با این حال، اگر موش ماده با موش ماده‌ی جدیدی جایگزین شود، موش نر بلافاصله نیرو می‌گیرد و با حالت بسیار مشتاقی تلاش می‌کند تا با او آمیزش داشته باشد. می‌توان این روند را با موش‌های ماده‌ی دیگری نیز تکرار کرد تا زمانی که موش نر خسته شود و حتی گاهی از حال می‌رود.

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

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

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

جابه‌جایی تمام اتومبیل‌های «دوپامین» ایجاد شده توسط محرک اولیه را ایجاد می‌کند. در همین حال، دوپامین پیام فریبنده‌ای را صادر می‌کند: دوباره این کار را انجام دهید! وقتی این اتفاق می‌افتد، مغز محل پارکینگ را گسترش می‌دهد. اغلب این اتفاق می‌افتد، بیش‌تر تقاضا برای «فضاهای پارکینگ» است. با انگیزه‌های مکرر، این تقاضا رشد می‌کند تا زمانی که غیرقابل تحمل شود. اگر این روند ادامه پیدا کند، در واقع می‌تواند بافت مغز را تغییر دهد. در حالت اخیر پورنوگرافی می‌تواند از نظر اعتیاد، شبیه اعتیادهای جسمی دیده شود.



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

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

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

هیجان‌های قوی (مانند گناه، نفرت، خجالت، اضطراب و ترس)، خواستن و جست‌وجو کردن (که مدار پاداش اغلب مدار خواستن نامیده می‌شود) و هر چیزی که انتظارات معمول افراد را نقض کند (نظیر شوک، غافل‌گیری یا خیلی بیش‌تر از آن چیزی که تصور می‌کنیم)، سیستم پاداش فرد را تحریک می‌کنند.

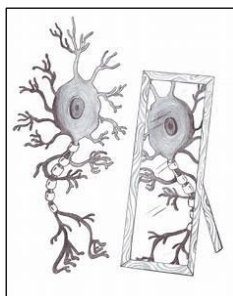
انسان‌ها از دیرباز در اطراف خود با کلمات و تصاویر شهوانی در ارتباط بوده‌اند، و با دیدن موارد جدید، بلافاصله تأثیر عصبی-شیمیایی آن‌ها بر روی انسان می‌گذارند. با این حال، تازگی مطالبی که یک نشریه ماهانه هرزه‌نگار ارایه می‌دهد، خیلی سریع از بین می‌رود. نمی‌توان مجله پلی بوی را با تازگی موجود در سایت‌های موجود در فضای مجازی مقایسه کرد.

چیزی که هرزه‌نگاری موجود در اینترنت را منحصر به فرد می‌کند، این است که آدمی می‌تواند دوپامین بالای خودش را با یک کلیک و یا یک صفحه اینترنتی بالا نگه دارد.

بسیاری از حالت‌های هیجانی (اضطراب، شرم، شوک، تعجب) نه تنها دوپامین را افزایش می‌دهند، بلکه هر کدام هورمون‌های استرس و انتقال‌دهنده‌ی عصبی مانند نوراپی نفرین، اپی نفرین و کورتیزول را نیز افزایش می‌دهند. این استرس‌های عصبی، تا زمانی که اثرات دوپامین در حال تقویت شدن باشد، برانگیختگی جنسی را افزایش می‌دهند.

با گذشت زمان، مغز یک کاربر هرزه‌نگاری، ممکن است احساس اضطراب یا ترس را به جای احساس انگیزتگی جنسی اشتباه بگیرد. بنابراین با توجه به نتایج اخیر می‌توان توضیح داد که چرا برخی از کاربران هرزه‌نگاری هر دم به دنبال صحنه‌های شوک‌آور بیش‌تری هستند، زیرا آنان نیاز بیش‌تری به این هورمون‌ها برای تحریک شدن و به هیجان آمدن و رسیدن به ارگاسم دارند.

عصب‌های آینه‌ای نیز توسط مشاهده پورنوگرافی تحت تأثیر قرار می‌گیرند. این نورون‌ها به ما کمک می‌کنند که آنچه را که می‌بینیم تقلید کرده و عمل کنیم».



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



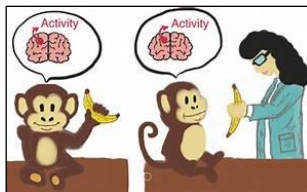
مغز پس از ادراک محرک‌های دال بر رابطه جنسی، پس از افزایش هورمون تستوسترون و انتقال دهنده عصبی دوپامین، بر میزان ترشح نوراپی‌نفرین می‌افزاید. نوراپی‌نفرین نقش مهمی در ارتقای تحریک جنسی داشته، بدن را برای فعالیت جنسی آماده می‌سازد. علاوه بر این، نوراپی‌نفرین مسیر رانندگی جنسی را برای مغز یادآوری کرده، به ذخیره‌سازی خاطرات این رویداد کمک می‌کند. از این رو جای تعجب نیست، افرادی که نمی‌دانند دیروز چه صبحانه‌ای خورده‌اند، اولین تصویر جنسی را که به

فرض ۲۰ سال پیش در یک نشریه دیده‌اند، هنوز هم به یاد دارند، زیرا در حالت اخیر، نوراپی نفرین به ذخیره خاطره جنسی ۲۰ سال پیش در مغز پرداخته است.

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

ستروترز (۲۰۱۱) در انجام مقاله خود خاطر نشان می‌سازد، با توجه به مغز نوجوانان که در اوج تولید دوپامین و نوروپلاستی^۱ قرار دارد، قرار گرفتن نوجوانان و جوانان مذکر در برابر هرزه‌نگاری، ضمن ایجاد بستری برای اعتیاد آنان به محصولات هرزه‌نگار، سبب می‌شود مردان در معرض اضطراب اجتماعی، افسردگی، از دست دادن انگیزه، اختلال عملکرد نعوظ، مشکل تمرکز، خودپنداره منفی (از لحاظ ظاهر فیزیکی و عملکرد جنسی) قرار بگیرند. مضاف بر این، ستروترز در یک نتیجه‌گیری اخلاقی، با توجه به آنچه از آن یاد شد، یادآور می‌گردد، اگر مغز با کتاب مقدس تغذیه شده باشد، نباید تعجب کرد که جهان را از طریق لنز کتاب مقدس ببیند، همان طور که وقتی مغز با مضامین هرزه‌نگار تغذیه می‌شود، خاطرات درج شده در مغز سبب می‌شوند، فرد در هنگام بازنمایی اطلاعات پیشین، از منظری جنسی به جهان هستی نگاه کند.^۲

۱. نوروپلاستی سیتی، به معنای توانایی سیستم عصبی برای تغییر در پاسخ به درون‌دادها و نیازهای محیطی است که در آن سیناپس‌زایی اتفاق می‌افتد و باعث ایجاد راه‌های جدید در مغز می‌گردد.
۲. اگر از اثرات زیستی و روانی اجتماعی گسترده کاربری از ادبیات هرزه‌نگار موقتاً صرف نظر شود، با توجه به بحث سلول‌های آینه‌ای مغز که پیش‌تر مطرح شد، می‌توان نتیجه گرفت تبعات وخیمی برای کاربران مضامین هرزه‌نگار در آینده وجود خواهد داشت. جیاکومو ریزولاتی و همکاران در یک اکتشاف تصادفی دریافتند، هنگامی که میمون انسان یا میمون دیگری را می‌بیند که یک تکه غذا برمی‌دارد، نورون مربوط وی نیز به واکنش و فعالیت می‌افتد.



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

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

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

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



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

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

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

1. Iank, C.

بررسی برخورد غرب با مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی، دلالت بر آن دارد که در غرب تلاش وافر در جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری از فضای مجازی صورت پذیرفته است، به همین ترتیب در کنار اقدام‌های اثباتی، برخی از اقدام‌های سلبی نیز در همین رابطه مدنظر مسوولان جامعه قرار گرفته، به شدت اعمال می‌گردند، تا جایی که حتی در جوامعی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل کودکان همان جامعه فیلتر می‌شوند و مثلاً جهت کاربری از تلفن همراه باید از سیم‌کارت خاص کودکان که به شدت کنترل شده هست^۲، سود ببرند و دسترسی به اینترنت نداشته باشند، در غیر این صورت حتی ممکن است کار اولیای خاطلی به سلب حضانت فرزندشان بینجامد.

۱. بررسی تاریخچه ارایه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به جامعه دلالت بر آن دارد که با ارایه هر فناوری ارتباطی جدیدی به جامعه، موجی از بیم‌ها و امیدها در پی آن پدید آمده است و در حالی که برخی از مسوولان از تهدید بودن آن یاد کرده‌اند، افراد دیگری از فرصت‌های فناوری مورد نظر یاد کرده‌اند. گفتمان ایده‌های مخالف و موافق فناوری‌ها در غرب سرانجام به این راهبرد انجامیده است که با افزایش و ارتقای بهره‌وری شهروندان از فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، خود به خود عرصه کاربری نامناسب از این فناوری‌ها تحدید شده، در مجموع بشر قادر به استفاده مثبت از این فناوری‌ها می‌گردد. در راستای اندیشه اخیر، حتی کشورهایی که به فیلترینگ اعتقادی ندارند، در صدد بسترسازی فرهنگی برای کاربری مثبت و بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برآمده‌اند و در این راستا به انجام مواردی مانند: تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی (به عنوان مثال، تهیه نشریه علمی برای کودکان ۳-۶ ساله پیش دبستانی)، تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی مجازی (مانند تهیه پوسترهای علمی)، ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی (برای اقشار مختلف خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان)، ارایه کنترل شده فناوری‌ها به کاربران خردسال، ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان و نوجوانان، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود (نظیر تهیه انیمیشن‌های جنسی برای کاربران متقاضی این دست از اطلاعات)، اتخاذ راهکارهای سخت‌افزاری مورد نیاز، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده (تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره) برای اولیا، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، برگزاری کلاس برای اولیا، تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه‌نگاری کودکان، نژادپرستی)، تدوین قوانین خاص برای حمایت از نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، اعمال نظارت (نظارت سازمان‌های مدنی، پلیس و ناظر در اتاق‌های گپ اینترنتی)، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، اعمال نظارت، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارایه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهانی جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه دست زده‌اند.

۲. تهیه سیم‌کارت دانش‌آموزی، نمونه بارزی از اقدام‌های فرهنگی غرب در جهت بسترسازی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی است. به این معنا که در غرب جهت ممانعت از دسترسی دانش‌آموزان به سایت‌های هرزه‌نگار و شبکه‌های اجتماعی نامناسب، سیم‌کارت خاص برای دانش‌آموزان طراحی گردیده است. سیم‌کارت اخیر، ضمن مسدود کردن کاربری دانش‌آموز از سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی نامناسب و هرزه‌نگار، با ایجاد جذابیت‌هایی مانند: در دسترس قرار دادن پورتال دانلود بازی، فیلم، موسیقی و کتاب‌های درسی و کمک درسی، طراحی سامانه کمک آموزشی و مشاوره (تحصیلی و روان‌شناختی)، راه‌اندازی شبکه اجتماعی خاص دانش‌آموزان و ایجاد باشگاه دانش‌آموزان (که دانش‌آموزان عضو آن از برخی از مزایا بهره‌مند می‌گردند)، ایجاد امکان استفاده از سیم‌کارت دانش‌آموزی به صورت کیف پول الکترونیکی و تهیه انواع بلیط‌ها با آن، برخی از جذابیت‌های

شرایط اخیر بدانجا می‌انجامد که در غرب از مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی، جامعه بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند می‌گردد، اما متأسفانه در ایران به دلیل آشفتگی که در امر برخورد و پذیرش فضای مجازی وجود داشته و دارد، از سال ۱۳۷۳ که در مجلس شورای اسلامی بحث ماهواره مطرح شد، مسوولان و اولیای امور فرهنگی - اجتماعی جامعه دست به اتخاذ تصمیم قطعی در این زمینه نزدند و این روند تا حال حاضر ادامه دارد. بالطبع عدم اتخاذ خطمشی مشخص در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، فرصت بسترسازی فرهنگی در جامعه را از بین می‌برد و در این میان در غیاب بسترسازی فرهنگی لازم، کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، در حالی که نه اولیای آنان و نه اولیای آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی آنان و نه اولیای فرهنگی آنان، اطلاعات چندانی از ابعاد، ظرفیت‌ها و فراز و فرودهای فضای مجازی ندارند، به تنهایی با فضای مجازی روبرو می‌گردند که البته خسران‌های این امر بسیار بیش‌تر از فواید آن است.

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

تذکره‌ای در این باره این است که در پی طرح مباحث کاهش سن کاربری و دسترسی نسبتاً گسترده از آن یاد خواهد شد. سرانجام در آخرین فراز بحث حاضر، شواهدی از تحقق عملی آنچه کودکان در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها شاهد آن‌ها بوده‌اند، ارائه خواهد شد.

این سیم‌کارت هستند. به شکل مشابهی ایجاد جذابیت برای اولیا (نظیر اطلاع‌یابی از نحوه خرج کرد پول توجیبی فرزند، اطلاع از وضعیت ورود و خروج فرزند از مدرسه، ایجاد ارتباط با اولیای مدرسه)، از دیگر تمهیداتی است که در سیم‌کارت دانش‌آموزی در نظر گرفته شده است.

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

کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار

بررسی‌های اولیه گروه پژوهش دلالت بر کاهش سن کاربری برخورد کودکان ایرانی با مضامین هرزه‌نگار دارد.

اعضای گروه پژوهش وقتی از کودکان پیش دبستانی کاربر شبکه‌های اجتماعی یا بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به شکل ضمنی این سوال را می‌کرد که آیا شما با چیز بدی در شبکه‌های اجتماعی، ماهواره‌ها یا بازی‌های خودتان مواجه شده‌اید یا خیر، کودکان پیش دبستانی به شکل عمده یا به طرح مباحث خشونت‌آمیز و یا به طرح مباحث هرزه‌نگار اقدام می‌کردند که این امر در غیاب کنترل جدی اولیا و عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، تا حدودی طبیعی می‌نماید.

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

«- دوستت بهت نگفته که چه چیزهایی رو در ماهواره می‌بینی؟»

همش بامامانش فیلم می‌بینی.

- چه فیلمی؟

فیلم ماهواره.

- از فیلم‌ها برات تعریف می‌کنی؟

همش درمورد این اکیا^۱ می‌گه.

- اکیا کی هستش؟

نمی‌دونم، انگار سریاله.

- در موردش چی می‌گه، فیلمش چه جوریه؟

می‌گه دختره با پسره نتونست ازدواج کنه.

- دیگه از اکیا چی می‌گه؟

عاشقونه‌س دیگه، بغل می‌کنن همو».

«- رادین شما برای همدیگه بازی می‌فرستین؟»

آره، کلشم دارم، بیا قلعه‌مو ببین.

- چه قلعه بزرگی، لول چندی؟

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

الآن لول ۱۵۰ام.

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

بین اینها هست به درد تو نمی خوره، ولش کن.

- خب بینم چه شکلیه.

اینم جنگیه، ولی به درد تو نمی خوره، حالا ببینش. دختریه خیلی، به جوریه.

- بینم.

نگاه کن (رادین یک بازی غیر اخلاقی را به من نشان می‌دهد).

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند باب اسفنجی و یخزده (فروزن) نیز حاوی مضامین جنسی زیادی هستند که کودکان ایرانی به سادگی به کاربری از آن‌ها مشغول هستند. در کارتون باب اسفنجی که تلویزیون ایران هم به پخش آن مبادرت می‌ورزد، اگر چه باب اسفنجی با سمور دریایی ازدواج کرده است، اما روابط عاشقانه او با پاتریکی است که هم‌جنس خود اوست!



شاهد مثال‌های ارایه شده برخی از کودکان مصاحبه شده دیگر، در طبقه‌بندی هرزه‌نگاری سخت قرار می‌گیرد. اظهارات مهربان ۵ ساله، آزیتا و طناز ۶ ساله، مواردی در همین مقوله به شمار می‌آیند: «گفتی سریال هم می‌بینی، حالا چه سریالی می‌بینی؟»

اکیا، قهرمان و ایف.

- به نظرت این سریال‌ها برای بچه‌ها مناسبه؟

بعضیاش که بی ادبیه، نه.

- بی ادبی یعنی چه جوریه؟

یعنی چیزای زن و شوهری».

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

چرا.

- اسم اون دوستت چیه؟

سحر.

- سحر رو از کجا می‌شناسی؟

خونه روبرومون زندگی می‌کنه.

- خوب سحر، هم سن تو هستش؟

آره خاله.

- خوب می‌دونی سحر چه کارتونی می‌بینه؟

کارتون نمی‌بینه.

- یعنی اصلاً کارتون نمی‌بینه؟

آره.

- چرا کارتون نمی‌بینه؟

آخه فیلم می‌بینه خاله.

- می‌دونی چه فیلم‌هایی می‌بینه؟

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

- نه قول می‌دم به کسی نگم، حالا مگه چه فیلمی می‌بینه؟

فیلمای بد.

- یعنی چی فیلم بد؟

می‌گفتش زن و مرده لختن».

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

تیکه‌های بد فیلمایی که تو ماهواره نشون می‌ده.

- شما ماهواره هم دارید؟

بله!

- تا به حال شده شبکه‌های بدش رو ببینی؟

قفل شده، ولی چن بار شده دیدم... دو دفعه جلو بابام شده که اتفاقی دیدم... برا همین بابام همش می‌گه جمع کنیم و اینا، بابام آخه نماز می‌خونه، مامانم می‌گه نه... سریالاشو چون می‌بینه.

- چه صحنه‌ای بوده؟

کارای بد دیگه.

- کدوم کارهای بد، واضح‌تر برام بگو.

همون کارایی که می‌کنن که آدم بچه‌دار می‌شه!».

دسترسی نسبتاً گسترده به محتوای هرزه‌نگار

بررسی‌های انجام شده گروه پژوهش حکایت از آن دارد که کودکان ایرانی از سویی به سبب عدم بسترسازی لازم در سطح جامعه، آموزش پیش دبستان، مهدکودک‌ها و رسانه‌های داخلی و از سوی دیگر به دلیل عدم آشنایی کافی اولیای آنان از فراز و فرودهای فضای مجازی، در روند کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، از آزادی عمل بسیار زیادی برخوردارند و در این میان در جریان کاربری بی‌حساب و کتاب از فضای مجازی به صورت‌های خواسته و ناخواسته، با مضامین هرزه‌نگار مواجه می‌گردند.

برخی از کودکان پیش دبستانی در مصاحبه خود بیان می‌داشتند که آنان در جریان دیدن برنامه‌های ماهواره‌ای با مضامین هرزه‌نگار مواجه شده‌اند. محیای ۶ ساله در همین رابطه چنین اظهار می‌داشت:

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

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

- چرا؟

(کلی خندید) رو تخت لالا کرده بودن، نمی‌دونم چرا عوض کرد.»

ایلیا و گلناز ۶ ساله که بدون بسترسازی فرهنگی (و احیاناً برای تفاخرجویی خانواده‌ها) از سنین پیش دبستان کاربر شبکه‌های اجتماعی بوده‌اند، از مواجهه خویش در فضای شبکه‌های اجتماعی با محتوای هرزه‌نگار به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- ... منظورت از کارهای بد چیه؟

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

- از کجا می‌دونی این کارها کارهای بدی هست؟

خب منم تلگرام دارم، عکسای بد میاد.

- تو چه جور عکس‌هایی رو عکس‌های بد می‌دونی؟

عکسای بد، بداند دیگه.

- تو تا حالا عکس بد یا فیلم بد دیدی؟

آره، تو تلگرام زیاد می‌فرستن.

- چه کسانی می‌فرستند؟
نمی‌دونم.

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

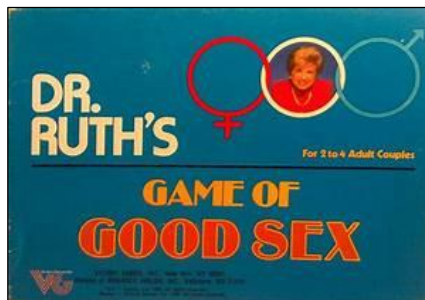
- فیلم هم دیدی؟
نه، ولی می‌دونم چیه دیگه.
- خوب چه جوریه؟
مگه تو ندیدی.

- نه به منم بگو تا من هم نبینم؟
من ندیدم، ولی مثل این عکساست دیگه».

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

- چی بوده؟

زن لخت... رو تاب نشسته بود، پسره هلش می‌داد، بوسش می‌کرد، دستشو به جاهای بد زنه می‌زد...
من که پاکش کردم».



کاربری بی‌حساب و کتاب از فضای مجازی و شکلک‌های (استیکرهای) مورد استفاده در آن، عرصه دیگری است که کودکان کاربر فضای مجازی با شکلک‌هایی با مضامین جنسی و هرزه‌نگار مواجه گردیده‌اند. نوید ۵ ساله، در همین رابطه در مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«- خوب گفתי استیکرهاش خوبه یا بده؟

بده!

- چرا بده؟

عکس چیزای بده.

- مثلاً چی؟

شورت و اینا.

- فقط همین؟

عکس لختی پسر».

برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار می‌داشتند که آنان در جریان وب‌گردی و پیاده‌سازی (دانلود)

بازی‌های مورد علاقه خودشان، با مضامین بد روبرو شده‌اند.

اظهارات پویان ۵ ساله و علی ۶ ساله در همین زمینه به قرار زیر است:

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

آره خب.

- چیز بدی تا حالا ازشون ندیدی؟

نه.

- کسی استفاده‌ی بدی نکرده که تو دیده باشی؟

چرا یه بار دوستم یه فیلم بد براش اومده بود.

- یادت هست چی بود؟

یه زنه لخت بود تو خیابون».

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

آره، بعضی وقتا که گوشیم هنگ می‌کنه، این جور می‌شه.

- بعدش چه کار کردی؟

سریع اومدم بیرون.

- چرا مگه چی دیدی؟

عکسای بدی بود.

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

دیدی؟

دختره با پسره همدیگه رو بوس می‌کردن».

بعضی از کودکان مصاحبه شده یادآور می‌گردیدند که دوستان آن‌ها در کوچه و محله یا دوستان

همدکودکی آنان، روی تبلت یا گوشی همراهشان، مضامین نامناسبی داشته‌اند که به آنان نشان داده‌اند:

«- دوست‌هاات دیگه چه چیزهایی برات می‌فرستن؟

عکس، آهنگ، استیکر.

- خوب چه عکس‌هایی؟

عکس خودشون یا عکس دسته جمعیمون رو.

- خوب چه آهنگ‌هایی می‌فرستن؟

آهنگ رپ.

- استیکر چی؟

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

بعد سریع پاک کرد (خخخخخ).

- می‌شه به منم بگی چه استیکری فرستاد؟

استیکر آدم لختی، ولی بعدش سریع پاک کرد خاله.

- دوست‌ها ت چیزای بهش نگفتن؟

بعضیا نه، بعضیا هم می‌خندن.

- تو چیزی به دوستت نگفتی؟

من هم خندیدم» (محمدحسین، ۵ ساله).

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

بستگی به بچه داره، بچه‌ی دوست خودم برای یادگیری زبان انگلیسی استفاده می‌کرد، ولی یکی از

بچه‌های مهد فیلم‌های بد تو تبلتش داشت، مربیای مهد فهمیدن، مادرش رو خواستن.

- بعدش، مادر اون بچه چه کار کرد؟

بچه رو زد.

- مربیان مهد چه کار کردن؟

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

سرانجام برخی از کودکان پیش دبستانی اظهار می‌داشتند که آنان در جریان بازی با تبلت، رایانه یا

گوشی پدر، مادر یا خواهر و برادر بزرگ‌ترشان، به طور تصادفی با مضامین هرزه‌نگار آنان مواجه

گردیده‌اند.

طاها ۷ ساله در مصاحبه خود درباره مواجهه او و خواهر ۴ ساله‌اش بهار با مضامین هرزه‌نگار در

رایانه پدرش می‌گوید:

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

بابام دیگه پاک کرده.

- پس قبلاً بوده؟

آره دیگه، ولی از وقتی بهار می‌ره می‌بینم، پاک کرده.

- بهار می‌ره می‌بینم؟

هم فهمیدن یا نه، می‌گفت، اصلاً مامانم اینا تبلت من رو نگاه نمی‌کنن و نمی‌دونن توش چی هست و از این حرف‌ها و می‌گفت، توی اون صفحه‌هه بودم تا یه روز خود پسر خالم تبلتم رو گرفت و اون رو پاک کرد».

بنابراین می‌توان در یک جمع‌بندی اجمالی نتیجه گرفت، کودکان پیش دبستانی ایرانی از طریق روش‌های مختلفی با ادبیات هرزه‌نگار مواجه می‌گردند که در صورت ارتقای سواد رسانه‌ای آنان، اولیای‌شان و بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه، به میزان زیادی محتوای نامناسب در اختیار کودکان قرار نخواهد گرفت.

ارایه اطلاعات هرزه‌نگار در پوشش‌های فریبنده

نهادهای تبلیغاتی غرب را می‌توان در یک تقسیم‌بندی کلی به دو دسته نهادهای انسان‌گرا و ارزشی و نهادهای منفعت‌پرست و غیرارزشی تقسیم کرد که متأسفانه نهادهای تبلیغاتی مستقل، ارزشی و انسان‌گرا در مقایسه با نهادهایی که به دنبال مقاصد سیاسی، اقتصادی یا عقیدتی خاص خود هستند، اندک به نظر می‌رسند، از این رو فضای غالب بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که برای کودکان تهیه می‌شود، عمدتاً متعلق به نهادهای تبلیغاتی اخیر است. البته با بسترسازی‌های فرهنگی لازم و ارتقای سواد رسانه‌ای آحاد اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، می‌توان دست به غربالگری آثار تهیه شده برای کاربران خردسال زد و با کنار نهادن محصولات جهت‌دار غربی که در صدد تربیت کودکان، به عنوان مشتریان بالقوه شرکت‌های غربی بوده یا به دنبال القای اندیشه‌های سیاسی و عقیدتی خاصی به کودکان و نوجوانان جامعه هستند، بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های مناسب را در اختیار آنان قرارداد، اما متأسفانه به این امر در جامعه توجه چندانی معطوف نشده است. بنابراین بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در حال حاضر به کودکان ارایه می‌شود، غالباً حاوی القای ارزشی نهادهای تبلیغاتی بی‌قید و ضداورش هستند.

بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در دسترس کودکان ایرانی قرار دارد، حکایت از آن دارد که اطلاعات هرزه‌نگار به روش‌های یادگیری زیر آستانه‌ای، مواجهه با هرزه‌نگاری نرم و سرانجام مواجهه کودکان با هرزه‌نگاری سخت صورت می‌پذیرد. در درجه نخست قسمتی از اطلاعات هرزه‌نگار از طریق یادگیری زیر آستانه‌ای به کودکان ارایه می‌گردد.

دانشنامه ویکی‌پدیا در توصیف یادگیری زیر آستانه‌ای می‌نویسد:

«محرک‌های زیر آستانه‌ای^۱ در تقابل با محرک‌های فرا آستانه‌ای به هرگونه محرک حسی که پایین‌تر از آستانه مطلق فردی برای ادراک آگاهانه باشد، اطلاق می‌گردد. مفهوم ادراک زیر آستانه‌ای از این رو شایان توجه است که می‌گوید، اندیشه، احساسات و رفتار مردم متأثر از محرکی است که با وجود عدم

1. Subliminal stimuli

آگاهی از آن، ادراک می‌گردد. این پدیده ابتدا در سال ۱۸۹۷ مطرح شد، ولی در ۱۹۵۷ جستار «پیام‌های زیرآستانه‌ای»، هنگامی که آگهی‌سازان و چیره‌دستان وادی تبلیغات، ادعای کاربرد بالقوه آن را در تحریک خریداران مطرح ساختند، به گفتمانی جنجالی بدل شد. این در حالی است که پژوهش‌های علمی متعاقب، از سنجش بیش‌تر این ادعاهای بازاریابی، در غیاب یک اثر دارونمایی صرف، برای رسیدن به نتایجی درخور اعتماد، ناتوان بوده‌اند.

مقاله «ادراک زیرآستانه‌ای و استفاده از آن در تبلیغات» هم در توصیف ابعاد و وجوه ادراک زیرآستانه‌ای می‌نویسد:

«در تعریف پدیده ادراک زیرآستانه‌ای لازم است با دو اصطلاح آشنا شویم: آستانه عینی و آستانه ذهنی، در واقع می‌توان گفت ادراک زیرآستانه‌ای، ادراکی است که از آستانه عینی می‌گذرد (یعنی توسط حواس تمیز داده شده‌اند) اما از آستانه ذهنی نمی‌گذرد (یعنی به هوشیاری نمی‌رسد و نمی‌توان آن را به زبان آورد).

در ادراک زیر آستانه ای فرض این است که ذهن به صورت ناهشیار می‌تواند اطلاعات آرایه شده در زیر آستانه ادراک را دریافت کند و بر این مبنا حتی ممکن است رفتار فرد حسب اطلاعاتی که به صورت ناهشیار دریافت می‌کند، تغییر کند. محرک‌های زیرآستانه‌ای را به دو شکل دیداری و شنیداری طبقه‌بندی می‌کنند.

محرک‌های دیداری

محرک‌های دیداری تصاویری هستند که زودتر از دریافت بیننده، از جلوی چشم عبور می‌کنند یا این که به صورت نهایی در نگاره‌ای گنجانده شده‌اند. ادعا می‌شود این گونه تصاویر در ناهشیار بیننده تأثیر می‌گذارند. مثلاً در سال ۲۰۰۷، نشان داده شد نمایش زیرآستانه‌ای پرچم اسرائیل اثری تعدیل‌کننده روی نظریات سیاسی و رفتار داوطلبان اسرائیلی مشارکت‌کننده در یک رأی‌گیری داشته است، اثر این پدیده، هنگامی که تصویر به هم ریخته همان پرچم در نمایی زیر آستانه‌ای نمایش داده شد، ایجاد نگردید. حاشیه‌های پایین گستره بینایی، شامل تشخیص ناهشیار صحنه‌های نمایشی گذرا در مدت زمان کوتاه است، چشم انسان، صحنه‌های نمایشی را که مدت زمان آن‌ها کم‌تر از حدود یک دوازدهم ثانیه باشد، نمی‌تواند تشخیص دهد.

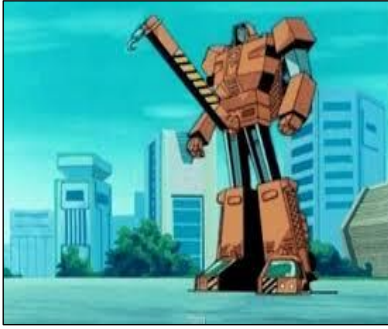
محرک‌های شنیداری

محرک‌های شنیداری پیام‌هایی هستند که با بلندایی آرام‌تر از آستانه شنوایی فرد نجوا می‌شوند یا این که به صورت برگردان در فرایندی با نام (وارون نگاری) به گوش شنونده می‌رسند. ادعا می‌شود این پیام‌ها در ناخودآگاه شنونده تأثیر می‌گذارند. در سال ۱۹۷۹، در چند فروشگاه زنجیره‌ای آمریکایی، در نوار موسیقی متداول در فروشگاه‌ها، صدای ضبط شده "من دزدی نمی‌کنم" را با شدت صوتی کم در

هر چند ثانیه به موسیقی اضافه کردند، به طوری که حس شنوایی هشیار آن را دریافت نمی کرد. طبق ادعا، نتیجه این شد که در مدت نه ماه، تعداد سرقت‌ها در فروشگاه‌ها ۳۷ درصد کاهش یافت. برخی از مطالعات اخیر، مؤثر بودن پیام‌های زیرآستانه‌ای را اثبات کرده است، خصوصاً هنگامی که پیام مورد نظر یک پیام منفی باشد. تیمی در کالج لندن که از سوی مؤسسه تراست ولکام پشتیبانی مالی می‌شدند، کشف کردند که ادراک ناهشیار به خصوص در القای افکار منفی به خوبی عمل می‌کند، پرفسور نیلی لاوی که تحقیقات را رهبری می‌کرد، گفت: در مورد این که آیا مردم می‌توانند اطلاعات عاطفی مانند تصاویر، چهره‌ها و کلمات را به طور ناهشیار پردازش کنند، بررسی‌های زیادی صورت گرفت، ما توانستیم نشان دهیم که مردم می‌توانند اطلاعات عاطفی یک پیام ناخودآگاه را درک کنند و همچنین اثبات کردیم به طور قطع اکثر مردم، بیش‌تر به کلمات منفی توجه می‌کنند. محققان کالج لندن می‌گویند، پیام‌های نیمه هشیار، تصاویری است که به قدری سریع نشان داده می‌شود که تماشاگران به طور آگاهانه آن‌ها را می‌بینند.

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





نمونه دیگری از یادگیری‌های زیر آستانه‌ای را می‌توان در پویانمایی باب اسفنجی (که به میزان زیادی هم حاوی شوخی‌های جنسی است) ملاحظه کرد. یکی از نکاتی که در پویانمایی اخیر ملاحظه می‌گردد، ترویج نکات جنسی برای کودکان است. باب اسفنجی در شهری زیر دریا زندگی می‌کند که Bikini bottom نام دارد. لغت Bikini در زبان انگلیسی به معنای مایو (لباس شنا) ی زنانه است و در اصطلاح به نوعی رابطه سکسی گفته می‌شود که در آن پوشش زن در حد مایو باشد. در تمامی سایت‌های سکسی قسمتی به نام Bikini وجود دارد. وقتی این لغت در سن کودکی برای شخص یادآور لذت و یک پویانمایی جذاب باشد، بالطبع وی در بزرگسالی با دیدن آن جذب موارد مشابه می‌گردد. لغت Bottom نیز به معنای پایین است که ترکیب دو کلمه اخیر معنای پایین مایو را می‌دهد که نشان از دقت سازنده و تفکر حرفه‌ای جنسی برای هدف‌گیری کودک داشته است. به عنوان نمونه، وقتی از رونیکای ۵ ساله در مصاحبه‌اش پرسیده شد که باب اسفنجی در کجا زندگی می‌کند؟ او با تلفظی صحیح از شهر بیکنینی باتم یاد کرد.

در مرحله بعد، قسمت بیش‌تری از اطلاعات هرزه‌نگار به صورت هرزه‌نگاری نرم در اختیار کودکان قرار داده می‌شود. این اطلاعات به صورت مرحله بندی شده کودکان را با مضامین جنسی آشنا می‌کنند.



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



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

«- امیر گفتی بلوتوث هم می‌کنی؟

آره!

- شده تا حالا کسی چیزهای بدی هم برات فرستاده باشه؟

آره، امیر ارسلان همیشه داره، ولی ما ازش نمی‌گیریم. مادرم گفته باهش حرف نزنیم.

- خوب چیز بدش چی بود؟

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

- تو چی کار کردی؟

بردم خونه به مامانم نشون دادم!

- مامانت چی کار کرد؟

مامانم اومد مهد با خانوممون حرف زد. دیگه من نفهمیدم چی گفتن. واسه دوستم یه بازی ریخت.

اگه شلوار آدما رو می‌کشیدی پایین، تند تند امتیازت بیش‌تر می‌شد، مثلاً خودش می‌گفت، شرتای قرمز،

فقط باید قرمزا رو می‌کشیدی پایین، ولی ما اصلاً بازی نکردیم، گفتیم بده، رفتیم به خانوم گفتیم».

بازی‌های زیر، بازی‌هایی مبتنی بر حاملگی و تولد کودک هستند که برخی از کودکان مصاحبه شده

کاربران‌ها بودند:

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



یاسمن، یسنا و سهیل ۶ ساله، از بازی‌هایی یاد می‌کنند که طی آن دختر یخ‌زده، مرده یا جادو شده، با بوسه پسری نامحرم، از یخ‌زدگی یا خواب رفتگی و جادوشدگی خویش خارج می‌گردند. به تعبیر دیگر مقوله بوسیدن عاشقانه افراد نامحرم (که در فرهنگ ایران جایی ندارد)، در حالتی از تقدس و قداست، به کودکان کاربر القا می‌گردد:

«... اون پسر اولی بدجنس بود.

- مگه می‌خواست چه کار کنه؟

می‌خواست انا وقتی رفته قصر هانس... بعد انا فقط می‌تونست بوس عشقی اونو خوب کنه. بعد هانس این کار رو نکرد. انا مرد. یخ شد. اون انا اومد، السا رو بکشه، اون زد، السا بش یخ زد، بیهو اشتباهی خورد به انا، انا یخ زد. بعد السا بغلش کرد، یخش رفت، بعداً زنده شد. آخر سر با هانس ازدواج نکرد، با یه پسره دیگه ازدواج کرد».

«- یسنا تو چه کارتونهایی رو دوست داری؟

سفید برفی، همین یه دونه.

- چرا سفید برفی رو دوست داری؟ مگه کارتونش چه جوریه؟

چون چند تا مرد پیشش.

- چون مردا پیششن قشنگه؟
من خوشم ازشون میاد، با مزه ان. شبا هم بهشون فکر می کنم.
- به چی فکر می کنی؟
به سفید برفی.
- چه فکرهایی؟
فکر می کنم، می گم چرا دیگه کارتون سفید برفی نمیاد.
- خوب برام تعریف می کنی، داستانش چه جور بود؟
سفید برفی پیش هفت کوتوله بود، پتو می انداخت روشون، انگار مادرشونه.
- پیش اون ها زندگی می کرد؟
آره.
- چرا؟ مگه خانواده نداشت؟
چرا، ولی ملکه می خواست بکشتش، فرار کرد.
- چرا می خواست بکشتش؟
چون خوشگل بود، اون می خواست فقط خودش خوشگل باشه.
- آهان واسه این رفت پیش کوتوله ها؟
آره.
- به نظرت بد نبود رفت پیش اون غریبه ها زندگی کنه؟
نه، باهم بازی می کردن.
- خوب بعدش چی شد؟
آخرش ملکه پیداش می کنه، بهش سیب می ده که اونو بکشه.
- بعدش می میره؟
نه، به خواب می ره، بعد شاهزاده بوسش می کنه، از خواب بیدار می شه، بعد ازدواج می کنن.
- چرا بوسش می کنه؟
نمی دونم، ولی بعدش بیدار می شه.
- به نظرت کار خوبی می کنه؟
آره».
- «- آقا سهیل به نظر تو هم زیبای خفته خوشگله؟
آره.
- چه قدر خوشگله؟
خیلی خاله.
- چرا خیلی؟

چون لباس صورتیه.

- چون لباس صورتیه خوشگله؟

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

- فقط لباس مثل زیبای خفته صورتی باشه؟

نه لپاشم قرمز باشه.

- خوب زیبای خفته چه جوری از جادوی اون جادوگره خلاص شد؟

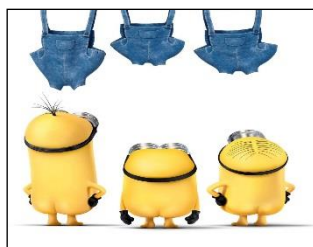
یه پسر باید ماچش می کرد.

- خوب بعد چی شد؟

یه پسر ماچش کرد».



تصاویر (کنترل و سانسور شده) زیر انعکاسی از آرایه اطلاعات به صورت هرزه‌نگاری نرم در بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان ایرانی را به معرض دید می‌نهد:



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

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

آره.

- با تلگرام چه کار می‌کنی؟

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

- توی تلگرام با کی‌ها حرف می‌زنی؟

این یکی رو دیگه یه چیزی دارم... .

- خوب؟

یه چیزیه، نمی‌تونم بگم.

- چرا؟

یه دوست دارم دختره».

«- آقا نیما تو چه بازی‌هایی داری؟»

جی‌تی‌ای.

- جی‌تی‌ای بازیش چه طوری هست؟

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

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

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

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

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

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

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

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

وقتی مادران دو کودک به مهد آمدند، خانم مسوول مهد، عین ماجرا را برای آنان تعریف کرد. نکته‌ی قابل توجه این بود که مادران به جای پیدا کردن یک راه حل و برخورد مناسب در این زمینه، شروع به دعوا کردن با یکدیگر کرده و به همدیگر فحش و حرف‌های بسیار رکیک می‌زدند و حتی کارشان به ضرب و شتم یکدیگر هم رسید. طوری که یکی از آن‌ها موی دیگری را کشیده و تقریباً یک قسمت از جلوی سر مادر دیگر خالی شد و دیگر مویی در آن قسمت نبود. مادران مزبور به جای این که اشتباه کودک را قبول کرده، در صدد چاره‌جویی برای آن برآیند، تمام سعی خود را معطوف این امر کرده بودند که کودک خود را در این کار بی‌تقصیر و کودک طرف مقابل را مقصر جلوه دهند. به عنوان مثال، مادر کوثر به مادر شقایق می‌گفت که همه‌ی این ماجرا زیر سر بچه تو هست،؟ زیرا بچه تو این فیلم را نشان بچه من داده است و مادر شقایق هم در جواب می‌گفت که بچه تو هم فیلم را دیده و کارهای

نامناسب فیلم را انجام داده، پس بچه تو هم در این ماجرا مقصر است. در نهایت مسوول مهد دیگر به آنان اجازه‌ی آوردن کودکانشان را به مهد نداد.

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

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

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



هوارتا (۲۰۱۷) نیز گزارش می‌دهد، در مطالعه‌ای که در سطح نوجوانان آلمانی صورت پذیرفته است، ۹۸٪ پسران و ۸۱٪ دختران اظهار داشته‌اند که حداقل یک فیلم یا کلیپ هرزه‌نگار تماشا کرده‌اند. همین پژوهش‌گر رقم مواجهه ۷۱٪ نوجوانان تایوانی با مضامین هرزه‌نگار را مطرح می‌سازد.

پژوهش‌گران دیگری (دسی^۱، ۲۰۰۶، لوی^۲ ۲۰۱۱) خاطرنشان می‌سازند، با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام شده در غرب، مسأله شکارچیان جنسی، هنوز هم خطر مهمی است که کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را تهدید می‌کند.

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

۲-۲۵- بلوغ زودرس

مطالعات انجام شده دلالت بر آن دارند که تحریک‌های محیطی، یکی از عوامل جلوافتادن بلوغ زیستی می‌باشند (سانتروک^۴، ۲۰۱۰).

1. Descy, D. E.

2. Levy, P.

۱. سواد رسانه‌ای، این امکان عمل را به کاربران می‌دهد که با دیدی نقادانه به محتواهای رسانه‌ای که به کاربران ارایه می‌شود، نگاه کنند و به این مسأله توجه داشته باشند که اهداف بسیاری از رسانه‌ها و یا مخاطبان آنان در فضای مجازی، اهدافی خیرخواهانه نبوده، اهدافی سوءاستفاده جویانه از اموال، عواطف، احساسات و حتی اندیشه کاربران است.

برخی از پژوهش‌گران غربی بر این باورند که آموزش مقوله سواد رسانه‌ای باید از دوران پیش از دبستان کودکان شروع شود تا آنان در مواجهه با دنیای پرزرق و برق و فریبنده رسانه‌ها، اسیر اهداف سوء احتمالی آنها نشوند.

ووهلونند (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای که درباره سواد کودکان پیش از دبستان دارد، خاطرنشان می‌سازد، کودکان ۵، ۶ و ۷ ساله‌ای که در مهد کودک‌ها هستند، در گذشته با وسایلی مانند کاغذ و مداد، مشغول و سرگرم می‌شدند و آموزش‌هایی هم که می‌دیدند، بیشتر از طریق به کارگیری همین وسایل بود. اما با پیشرفت فناوری‌های ارتباطی جدید، کودکان مهد کودک و پیش از دبستان، در عمل با مواردی مانند بازی‌های دیجیتالی و تلفن همراه آشنا می‌شوند و با توجه به کاربری آنان از این فناوری‌ها، ضرورت دارد که به سوادهای جدیدی که از این رهگذر می‌توان دانش و مهارت‌های کودکان پیش از دبستان را افزایش داد، توجه لازم را مبذول داشت.

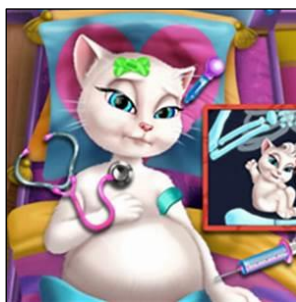
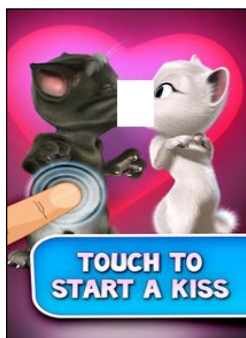
4. Santrock, J. W.



سکوگ^۱ و همکاران (۲۰۰۹) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، در بررسی که آنان در سطح ۹۷ نفر از دانش‌آموزان پسر سال هشتم سوئد انجام دادند، سن بلوغ آنان و همین‌طور میزان کاربری آنان از ادبیات هرزه‌نگار را مورد پرسش قرار دادند. نتایج حاصل از این آزمایش دلالت بر آن داشت، با افزایش کاربری از ادبیات هرزه‌نگار، بلوغ جمعیت مورد بررسی، زودتر رخ داده بود.

بییتز^۲ و همکاران (۲۰۱۵) به شکل مشابهی گزارش می‌دهند، پسرانی که در فضای مجازی از محتوای هرزه‌نگار استفاده می‌کنند، زودتر بالغ می‌گردند.

در بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌های تهیه شده در آن سوی آب، عشق نه تنها در سطح انسان‌ها، بلکه حتی در سطح حیوان‌ها هم مطرح می‌شود، و در ادامه، تبعات دیگر آن نظیر روابط جسمانی و بارداری نیز در این بازی‌ها برای کودکان کاربر به نمایش نهاده می‌شود. تصاویر زیر متعلق به بازی تام عاشق آنجلا می‌شود، است:



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

1. Skoog, T.
2. Beyens, I.



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

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

«- چیز بدی در کارتون‌ها دیدی؟»

نه. فقط یه بار که از یکی از دوستانم سی‌دی گرفته بودم و رفتم نگاه کنم، دیدم که تووی کارتون، دو نفر همدیگه رو بوس می‌کنند، بعد که می‌بوسیدند، به جای این که لپ‌های همو بوس کنن، لب‌های همو می‌بوسیدند.

- خوب.

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

«- تو تا حالا سریال اکیا رو دیدی؟»

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

- چرا؟

(محیا کلی می‌خندد) رو تخت لالا کرده بودن، نمی‌دونم چرا کانال رو عوض کرد.»



- آیین در قسمتی از مصاحبه خودش بیان می‌دارد:
- «- تا حالا شده دوست‌ها بهت فیلم‌ها یا عکس‌های بی‌ادبی نشون بدن؟
- نه، فقط یه بار عکس یه دختر و پسر نشونم دادن.
چه جوری بود؟
- با هم نامزد بودن.
- یعنی چه جوری؟
بغل هم.
- مگه نامزدا تو بغل هم هستن؟
آره، دوستم از برادرش شنیده به من گف.
- دیگه تلگرام چه چیزهای بدی داره؟ دوستت تا حالا تو تلگرام چیز بدی ندیده؟
چرا، ولی نمی‌شه بگم.
- من به کسی نمی‌گم، می‌شه بهم بگی؟
دوستم گف تو گوشی برادرش عکس لب و باسنه.»
- آیین در فراز دیگری از مصاحبه خویش یادآور می‌گردد، وقتی آنان در جمع خانواده مشغول دیدن سریال‌های ماهواره‌ای هستند، مادر او در برخورد با صحنه‌های نامناسبی که در فیلم به نمایش درمی‌آید، با عوض کردن کانال تلویزیونی، در عمل به کنجکاوی فرزندش دامن می‌زند.
- یسنا ۵ ساله در مصاحبه خویش نشان می‌دهد که ذهن وی مالا مال از اندیشه دوست پسر، ازدواج، حاملگی و به دنیا آوردن نوزاد می‌باشد. وی در قسمت دیگری از مصاحبه خویش با اذعان به این که عاشق پسر بچه‌ای به نام متین هست، از عجز و لابه خویش در ارتباط با وی چنین یاد می‌کند:
- «- قورباغه کشیدی... منم نقاشی بکشم؟
عروس دوما بکش.
- باشه. یسنا خانوم هم دوست داره عروس بشه؟
یکی هست یادم نیست کیه من می‌شه؟ ماما من می‌دونه کیش می‌شه، اسمش هم متینه، من این قدر دوشش دارم، ولش نمی‌کنم، اونا عباس آبادن.
- تو دوست داری اون داماد بشه؟
آره.
- خوب دوما بشه، چی می‌شه؟
می‌ریم سر خونه زندگیمون... این قدر بالا ادبه متین. قیافش خوشگله، تیپ خوشگل خوشگل می‌زنه هر روز... اصلاً حال می‌کنم با اون ازدواج کنم، ولی هنوز بزرگ نشدم...
- پس باید صبر کنی.»

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

- یسنا ازدواج یعنی چی؟

یعنی ما هر دو تامون خودمون رو دوست داریم.

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

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

- آره.

یا تو مامانم شو.

تو مامان شو، من بچه‌ات... .

مثلاً اومدم عروسی تو.

- باشه خوش اومدین، خوش اومدین.

عروسیتون مبارک.

- مرررسی.

شوهرتون کو پس؟

- اتاقه مردونه‌اس دیگه.

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

چه کفش قشنگی پوشیدی دوستم.

- دیگه گفتم عروسیه، کفش پاشنه بلند بیوشم.

مثلاً تو حامله‌ای.

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

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

- چرا نباشه؟

حالا همینا رو تو بگو.

- خوب دیگه برید، نمی‌خوام اینجا باشید.

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

کنیم).

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

من ازدواج می‌کنی؟

- شمارش رو می‌گیری؟

آره... می‌گم متین جونم، تو رو خدا جواب بده... .»

الزام طرح الگوهای مختلف در کنار دوست جنس مخالف، مسأله مشهودی است که در اکثریت قریب به اتفاق بازی‌های رایجه شده آن سوی آب ملاحظه می‌گردد:



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



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

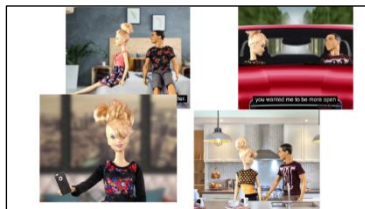
«- کیمیا خانم مرسده دوستته؟

آره.

- اونم می‌خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟

نمی‌دونم دیگه.

- اونم شبیه باریبه؟
- نه نیس، اون تپله، دوس پسرم نداره.
- مگه تو داری؟
- (با صدای آرام می گوید): آره.
- کی هست؟
- تو مهد کودکه.
- اسمش چیه؟
- رادین.
- چند سالشه؟
- ۵ سالشه.
- رادین دوست پسرته؟
- آره.
- خوب دوست پسرت با بقیه دوست هات چه فرقی داره؟
- خب، آه نمی دونم، همه دخترا دارن.
- مثل کی؟
- مثه مبینا (دختر همسایه طبقه پایینی) و مثه بل (شخصیت کارتونی)، مثه سیندرلا، مثه باریبا، مثه همشون دیگه.
- این ها همشون دوست پسر دارن؟
- آره.
- از کجا می دونی؟
- خوادم دیدم.
- تو کارتون دیدی؟
- آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.
- چی دیدی؟
- دیدم می رن ماشین سواری، می رن شام می خورن، کادو می خرن، فیلم می بینن، می خوابن.
- می شه به منم نشون بدی؟
- بیا ببین.



- یعنی همه با دوست پسرانشون همین کارها رو می‌کنن.
آره».

«- ستایش خانم تو بازی هم داری؟

من اصلاً تبلت ندارم، خراب شده، بابام گفته برات می‌خرم.

- خوب قبلاً که داشتی چه بازی‌هایی توش بود؟

یه باربی داشتیم که باید آرایشش می‌کردم، یکیش یه توپ بود که نباید می‌داشتی بخوره به دیوار.

- خوب چه طوری بودن برام توضیح می‌دی؟

مثلاً یه باربی رو می‌آوردی، بعد آرایش می‌کردی، بعد براش کفش و لباس می‌خریدی، بعد می‌بردیش

یه مرد براش انتخاب می‌کردی.

- یعنی چی مرد انتخاب می‌کردی؟

یعنی دوست پسر.

- خوب بعد چی می‌شد؟

باهم می‌رفتن توی یه تالار و می‌رقصیدن.

- تو هم دوست داشتی که جاش باشی؟

آره.

- چرا دوست داری؟

چون مثل عروسه، منم دوست دارم.

- چرا دوست داری مثل عروس بشی؟

چون کفش پاشنه بلند می‌پوشه، لباسای خوشگل می‌پوشه، بعد می‌رقصه با یه مرد.

- تو هم دوست داری که یه مرد رو برات انتخاب کنن؟

آره، دوست دارم.

- چرا دوست داری؟

نمی‌دونم اونجاشو، ولی خیلی دوست دارم».

ارسلان و سهیل ۶ ساله در مصاحبه‌های خویش اظهار می‌دارند، آنان در جریان کاربری از بازی

اسکوبی دوو و کارتون فوتبالیست‌ها، شاهد بوسیدن دختران و پسران قهرمان بازی یا دوست پسر داشتن

مادر یکی از بچه‌های فوتبالیست بوده‌اند:

«- خوب ارسلان وقتی روح رفت، بقیه چه کار کردند؟

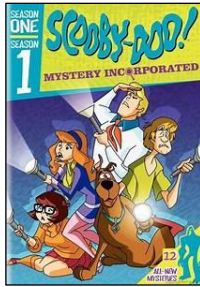
خوش حال شدن و همدیگه رو بوس کردن.

- کی رو بوسیدن؟

دوستای اسکوبی همو بوسیدن.

- مگه دوستای اسکوبی مرد نبودن؟

- دوتاشون مرد بودن.
- چند تا زن هستن؟
اونا هم دوتان.
- خوب دوست‌های اسکوبی همدیگه رو بوسیدن؟
آره.
- خوب بعد از این که همدیگه رو بوسیدن چی شد؟
همه خوششون اومد.
- برای چی همه خوششون اومد؟
خب باهم دوست شدن و دیگه قهر نبودن.
- چرا با هم قهر بودن؟
چون زنه رو نگرفتش، به دفعه خوردش زمین.
- یعنی چون زنه زمین خورد، با مرده قهر کرده بود؟
آره.
- تو تا حالا از این کارها که تو کارتون کردن، واقعاً از نزدیک دیده بودی؟
نه».



- «- سهیل جان می‌تونم بگی کارتونهایی رو که توی تلویزیون می‌بینی، چی‌ها هست؟
پلنگ صورتی، باب اسفنجی، تام و جری، رنگین کمون و عمو پورنگم می‌بینم.
- تو کدوم یکی از این کارتونهایی رو که گفتی، بیش‌تر دوست داری؟
هیچ کدومشون.
- چرا هیچ کدومشون؟
چون همشون خسته‌ام می‌کنن.
- چرا تو رو خسته‌ات می‌کنن؟
چون حوصلمو سر می‌برن.
- چرا حوصلت رو سر می‌برن؟
چون کارای تکراری و بی‌مزه می‌کنن.

- مثلاً چه کارهایی؟
- مثلاً پلنگ صورتی داره خونه درست می کنه، همش خراب می کنتش.
- این کارها خستهات می کنه؟
- آره خاله، تازشم عصبیم می شم.
- چرا عصبی می شی؟
- چون احمقه.
- بقیشون رو چرا دوست نداری؟
- همشون احمقن، بعدشم فکر می کنن من بچم، مثل بچه یه ساله حرف می زنن.
- چرا فکر می کنن تو بچه هستی؟
- نمی دونم، ولی ازشون بدم میاد.
- تو از کجا می دونی که اون ها فکر می کنن تو بچه هستی؟
- خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی.
- آره، مگه این کارتون چی هستش؟
- تو تلویزیون نشون می دادنش خاله خوب.
- خوب؟
- تو تلویزیون بابای سوباسا می میره، بعدش عموش میاد به سوباسا کمک می کنه. یادته خاله جون.
- آره یادمه؟
- اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه... .
- خوب حالا برنامه های رنگین کمون و عموپورنگ رو دوست داری؟
- نه.
- چرا نه؟
- چون انگار دارن با بچه حرف می زنن.
- چرا این جوریه؟
- حرف می زنن؟
- چون خنگن، همش یه جوریه می گن، انگار ما نمی فهمیم.
- شماها چی رو نمی فهمین؟
- حرفای بزرگونه.
- حرف های بزرگونه یعنی چی؟
- فوش (فحش)، دوست پسر.
- تو فحش رو از کی یادگرفتی؟
- سوباسا.

- توی کارتون سوباسا کی فحش می‌ده؟
ایشی (با آوردن اسم این شخصیت کودک لبخند می‌زند).

- دوست پسر رو از چه کسی یاد گرفتی؟
سوباسا.

- خوب دوست پسر یعنی چی؟
یعنی دختر رو ماچ کنه و بعضی وقتام با هم بیرون برن.

- توی کارتون سوباسا کی از این کارها می‌کرد؟
دوست پسر مامانش.

...

- به نظر تو هم زیبای خفته خوشگله؟
آره.

- چه قدر خوشگله؟
خیلی خاله.

- چرا خیلی؟

چون لباس صورتیه.

- چون لباس صورتیه خوشگله؟

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

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

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

یاسمن ۶ ساله هم در مصاحبه خویش به شکل ستایش آمیزی از بوسه عاشقانه‌ای که قلب یخ زده‌اش را دوباره به تپش می‌آورد، یاد می‌کند:

«اون پسر اولی بدجنس بود.

- مگه می‌خواست چه کار کنه؟

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

آرشام ۶ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد با مفهوم عشق در کارتون جنگی اسپایدرمن (مرد عنکبوتی) آشنا شده است. آذیتای ۶ ساله هم اظهار می‌دارد، اگر قهرمان‌های کارتون می‌خواستند با هم ازدواج کنند، باید حلقه رد و بدل می‌کردند. اما آن‌ها پس از بوسیدن یکدیگر از هم جدا شده‌اند:

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

- حاضری به جای رفتن با اسپایدرمن و نجات دادن آدم‌ها، چه کار دیگه‌ای بکنی؟
نمی‌دونم چی کار کنم، ولی اسپایدرمن باید باشه.

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

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

- مگه اسپایدرمن، عشق داره؟
آره.

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

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

- عشق یعنی چی؟

کسی که قبول داره، من می‌تونم نجاتش بدم.

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

- تو فیلم کی می‌گه عشق؟

اسپایدرمن می‌گه، من باید عشقم رو نجات بدم.

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

- خوب آرشام مگه تو هم عشق داری؟
آره.

- عشق تو کی هستش؟
مریم.

- کجا مریم رو دیدی؟
همسایمونه.

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

- می‌توننی بگی مریم چه جوری عشقت شد؟

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

- یعنی چی کار کردی؟

گربه رو نوازش کردم و رفتم.

- تو از گربه نمی‌ترسی؟

نه. مگه تام ترس داره.

- منظورت تام تو کارتون تام و جری هستش؟

آره.

- مامانت نمی‌گه که گربه باعث می‌شه، آدم مریض بشه؟

چرا.

- ولی تو گوش نمی‌دی؟

نه.

- چرا گوش نمی‌دی؟

آخه اگه این جوریه، پس چرا صاحب تام مریض نمی‌شه.

- پس چون صاحب تام مریض نمی‌شه، ما هم مریض نمی‌شیم؟

آره».

«- خوب آریتا خانم، پیش دبستانی که می‌ری رو دوست داری؟

نه.

- چرا دوست نداری؟

اصلاً ما بچه‌ها رو دوست ندارن.

- چرا شما بچه‌ها رو دوست ندارن؟

برامون کارتونای ترسناک می‌ذارن.

- مگه چه کارتونهایی برای شما می‌گذارن؟

خیلی ترسناکه، اسمش شهر اشباح^۱ بود (کودک از ترس نفس نفس می‌زند و پریشانی را در چهره

خود نشان می‌دهد).

۱. شهر اشباح، ساخته کشور ژاپن است. این کارتون ژانر ترسناک-عاشقانه دارد و ماجرای آن از این قرار است که دختری با خانواده‌اش برای پیک نیک می‌روند، ولی راه را گم کرده و اسیر اشباح می‌شوند. در تمام طول داستان دختر برای نجات خانواده خود می‌جنگد و سرانجام اشباح را نابود می‌کند.

- می‌توننی بگی ترسناک یعنی چی؟

مامان و باباش پیش دختره خوک می‌شن، اون دختره هم مامان و باباش رو ازدست می‌ده و هم تنها می‌شه.

- به نظرت از دست دادن مامان و بابا و تنها شدن خیلی ترسناکه؟

وای آره، خیلی ترسناکه. اون دختره بدون مامان و باباش چی کارکنه.

- چرا مامان و باباش خوک شدن؟

از غذای شهر اشباح خوردن، آی چه قدر غذا اشباح باید بدمزه باشه.

- تو از کجا می‌دونی بدمزه بود؟

چون خوک شدن.

- آزیتا یادت هست که دیگه توی کارتون چی دیدی؟

آره.

- می‌توننی به من بگی؟

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

- سایمون کی هست؟

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

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

نه.

- چرا نه؟

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

- چرا نمی‌تونه با سایمون ازدواج کنه؟

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

- خوب تو ناراحت شدی که با سایمون ازدواج نکرد؟

آره، خیلی گریه کردم.

- چرا گریه کردی؟

جدایشون خیلی بد بودش.

- مگه موقع جدایی چی کارکردن؟

همدیگه رو بوسیدن و بعد دختره رو انداخت و خودش هم رفت

آسمون و نابود شد.

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

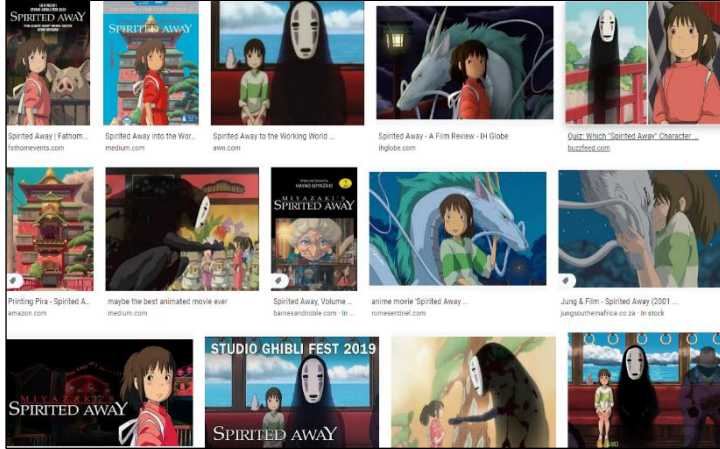
انگشتر دست می‌کردن.

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



آره.

– تو از کجا یادگرفتی که ازدواج یعنی انگشتر دست کردن؟
تو فیلم دیدم».



هلیای ۶ ساله از ازدواج آنا و مجرد ماندن السا در کارتون فروزن یاد می‌کند و سرانجام مهربان ۵/۵ ساله، از باربی حامله (بدون آن که بحث ازدواج باربی در جریان بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها یا کارتون‌های باربی مطرح شده باشد)، سخن می‌گوید:

«– تا حالا با دوست‌هات السا و آنا بازی کردی؟»

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

– اون دو تا آقا کی بودن؟

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

«– مهربان خانم، گفتم که باربی بچه داره، حالا بعد باربی بچه‌هاش رو چه جوری بزرگ می‌کنه، باهاشون خوب رفتار می‌کنه؟

الکی! چند تا کوچیک کوچیک داره، اون کوچیک کوچیک داره، بعد الکی شیکمشو پاره می‌کنیم، می‌گیریم، مثلاً نی‌نی شه.

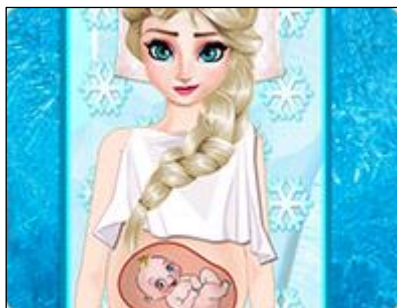
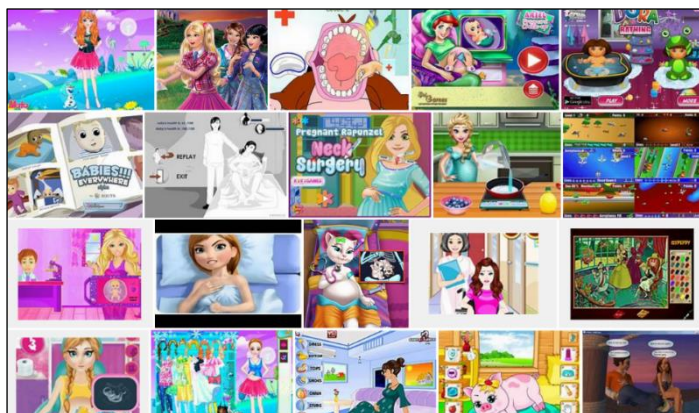
– ! شکمش هم گنده می‌شه؟

آره، بعد پاره هم می‌شه.

– چه جوری پاره می‌شه؟

با یه چاقوی الکی، مثلاً پاره می‌شه، ولی واقعنم پاره می‌شه اونو (نی‌نی) رو می‌ذاریم توش. اون رو الکی مثلاً می‌بندیم. بعد اگر سه‌تاش رو بذاری، انقده چاق می‌شه، انقده یعنی (با دست اندازه بزرگی را نشان می‌دهد)».

برخی از بازی‌های دیجیتالی، به مقوله بارداری و چگونگی تولد نوزاد برای کودکان می‌پردازند:



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

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

دل آدم بزرگه.

- یعنی چی؟

یعنی یه آدم بزرگه، بچه میاره، بعدم رنگ می کنی اتاق بچه رو، بعدم هر موقع عرق کرد، خشک می کنی، بعدش یه دونه عکسه که می خری برای بچه، می زنی به اتاقش.

- نی نی رو تو بازی چه جور می داری؟

بین وقتی می خواد به دنیا بیاد، اول نایلون می ذاری رو زمین، بعدش خون میاد، بعدشم بچه رو می گیری، می دی دست مادرش و میاد به دنیا... من خودم بچه بودم، اون قدر شیطون بودم که همش گریه می کردم...».

۲-۲۶- کودک آزاری

کودک آزاری شامل اعمال و رفتارهایی است که توسط افراد دیگر، نسبت به کودکان انجام گرفته، به صحت و سلامت عاطفی، روانی و جسمی آنان آسیب می رساند. به عبارت دیگر، هرگونه رفتار یا کوتاهی در انجام اعمالی که سلامت عاطفی، روانی و جسمی کودک را به مخاطره اندازد، کودک آزاری نامیده می شود. این آزارها از مواردی مانند آزار لفظی و عاطفی شروع شده، به مواردی مانند سوءاستفاده (و حتی سوءاستفاده جنسی) از کودک و وارد آوردن آسیب جسمی به کودک که حتی ممکن است به مرگ وی منجر شود، می انجامد.



دانشنامه ویکی پدیا درباره تعریف کودک آزاری می نویسد:

کودک آزاری عبارت است از هر گونه فعل یا ترک فعلی که باعث آزار روحی و جسمی و ایجاد آثار ماندگار در وجود یک کودک شود. برخی از این آثار می تواند مخفی باشد. ممانعت از حاضر شدن در کلاس درس، محروم کردن او از غذا، حبس در حمام یا زیرزمین نمونه هایی از کودک آزاری است. تنبیه بدنی و تجاوز جنسی به کودک هم از دیگر انواع کودک آزاری فیزیکی به شمار می رود. بر اساس پیمان نامه حقوق کودک، هر فرد زیر ۱۸ سال کودک (یا نوجوان) محسوب می شود.

ملاحظه قوانین برخی از کشورهای جهان در زمینه مقابله با کودک آزاری، دلالت بر برخورد قاطع قانون‌گذار با افراد کودک آزار دارد.

در آلمان کودک‌آزاری که بیش از ۲۵ سال سن داشته باشند، با نظر موافق کمیسیون پزشکی با استفاده از دارو عقیم می‌شود. در سوئد نیز قانون مشابهی وجود دارد. در فرانسه و اسپانیا نیز تمهیداتی برای اجرای مورد مشابه انجام گرفته‌است.

کودک آزاری در ایالات متحده آمریکا جرمی بسیار جدی محسوب می‌شود و دادگاه می‌تواند برای مجرمان از احکام تعلیقی تا حبس ابد مجازات تعیین کند.

در ایران طبق ماده ۱۱ لایحه حمایت از کودکان و نوجوانان، هر کس مرتکب قتل عمد یا ضرب و جرح عمدی کودک یا نوجوان شود و به هر علتی قصاص نشود، علاوه بر پرداخت دیه، حسب مورد به بیش از دو سوم حداکثر مجازات مقرر قانونی محکوم خواهد شد.



کودک‌آزاری به چهار گونه عاطفی (روانی)، بدنی، جنسی و غفلت و بی‌توجهی دسته‌بندی شده است. این موارد عبارتند از آزار روانی (عاطفی)، آزار جنسی، آزار جسمی و غفلت و بی‌توجهی. شرح هر یک از موارد پیش‌گفته به قرار زیر است:

آزار روانی (عاطفی)

این نوع آزار کم‌تر از انواع دیگر گزارش شده یا شناسایی می‌شود، اما بسیاری آن را شایع‌ترین نوع کودک‌آزاری می‌دانند. این نوع آزار معمولاً با دیگر انواع آزارهای کودک همراه است. کودکی که از نظر روانی آزار می‌بیند، رفتارهایی بروز می‌دهد که برای آن‌ها دلیل پزشکی یا دلیل موجه دیگری پیدا نمی‌شود یا رفتارهای مورد نظر متناسب با سن کودک نیستند یا نشانه‌های عدم رشد کافی از جنبه‌های مختلف در رفتار کودک وجود دارد. عدم ارضای نیازهای عاطفی کودک، طردکردن کودک، اعمال خشونت خانوادگی در حضور کودک، تشویق نکردن کودک، خوردن الکل یا استفاده از مواد مخدر توسط اولیا در حضور کودک و مانند آن که کودک را از نظر عاطفی مورد آسیب قرار می‌دهد، از مصادیق کودک‌آزاری عاطفی یا روانی محسوب می‌شوند.

آزار جنسی

هرگونه آزار جنسی درگیر کردن کودک در فعالیتی که به نوعی باعث ارضای فرد بزرگسال گردد، تحمیل جنسی علیه کودک که فاقد تحول لازم شناختی، هیجانی و جسمی است، لمس، بوسیدن، وادار کردن کودک به دیدن روابط دو فرد بزرگسال، اجبار به برهنه شدن، عکس گرفتن از بدن کودک و نشان دادن عکس از افراد برهنه به کودک را می‌توان از مصادیق کودک آزاری جنسی برشمرد. این نوع آزار برای دختر بچه‌ها بیش‌تر از پسر بچه‌ها اتفاق می‌افتد. اما در پسر بچه‌ها هم کم نیست. در غرب در مقوله آمیزش جنسی، رضایت هر دو طرف مهم است. اما آمیزش جنسی با فرد زیر پانزده سال در هر حالتی، سوءاستفاده جنسی محسوب می‌شود. آمیزش جنسی فرد بالای هجده سال با فرد زیر هجده سال هم آزار جنسی شمرده شده است.

آزار جسمی

هرگونه لطمه یا آزار بدنی، هر نوع کتک زدن، تکان دادن شدید، سوزاندن، پرتاب کردن و هل دادن، مسموم کردن، تظاهر به خفه کردن و مانند آن که برای کودک قبل از سن ۱۸ سال توسط افراد بزرگسال ایجاد گردد، نشانه آزار جسمی است.

در کل هر نوع آسیب یا لطمه‌ای در بدن که یکی از ویژگی‌های زیر را داشته باشد احتمالاً کودک آزاری است:

- هر گونه علامت یا نشانه آسیب در بدن کودکی که توانایی حرکت ندارد (هنوز رشد نکرده یا دچار معلولیت است).

- مشاهده آسیب در جایی از بدن که وجود چنین آسیبی غیرمعمول است.

- هیچ توضیح یا دلیل پزشکی برای آسیب وارده وجود ندارد.

- توضیح پدر و مادر یا سرپرست کودک درباره چگونگی ایجاد آسیب که با ماهیت آسیب تطبیق ندارد یا منطقی به نظر نمی‌رسد.

- پدر و مادر یا سرپرستی که رفتاری مشکوک دارند، با تأخیر از پزشک یا کادر درمانی کمک خواسته‌اند یا اصلاً کمک نگرفته‌اند، برای ترخیص کودک از بیمارستان عجله دارند و اصرار می‌کنند که با بچه خوب رفتار می‌کنند.

- پدر و مادر از هم جدا شده باشند و مراقبت از کودک گاهی به عهده همسر مادر یا پدر باشد.

- کودک اغلب غم‌زده، منزوی، ترسیده یا با بهت‌زدگی ناظر است یا ممکن است چیزی بگوید که حاکی از آزار دیدن باشد.

غفلت و بی توجهی

بی توجهی و مسامحه عاطفی نسبت به کودک، فراهم نکردن بهداشت، مسکن، مراقبت طبی مناسب و تحصیل از مصادیق مسامحه عاطفی و غفلت از کودک بوده، کودک آزاری تعریف می‌گردند. درباره علل کودک آزاری، موارد زیادی مطرح شده است. دکتر درمان درباره علل کودک آزاری می‌نویسد:

«علل کودک آزاری را می‌توان در موارد زیر خلاصه کرد:

ناآگاهی والدین: گاهی والدین یا افراد دیگر که به کودکان آزار می‌رسانند، نمی‌دانند که رفتار آن‌ها کودک آزار است، مانند کسانی که کودکان را تنبیه بدنی می‌کنند، مورد تحقیر و توهین قرار می‌دهند، به نیازهای اساسی آن‌ها توجهی ندارند و این رفتارها را عادی و معمولی می‌دانند. مشکلات اقتصادی: فقر سبب می‌شود تا کودکان از دسترسی به نیازهای اساسی مانند تغذیه و موارد مشابه محروم شوند یا والدین به علت فشارهای مالی با رفتارهایی مانند پرخاشگری، خشونت و بی توجهی، کودکان خود را مورد آزار قرار دهند.

اعتیاد: اعتیاد به علت خصوصیتی (مانند پرخاشگری، بی‌مسئولیتی، کاهش عواطف) که در افراد ایجاد می‌کند، سبب می‌شود تا کودکان مورد آزار، به‌ویژه از نوع سوءاستفاده قرار گیرند. اختلال‌های روانی: در صورتی که والدین به مشکلات روانی مبتلا باشند، با رفتارهای مانند تندخویی، خشونت، ناسازگاری، بی توجهی و نظایر آن که ناشی از اختلال‌های روانی آن‌هاست، اسباب آزار کودکان را فراهم می‌آورند.

مشکلات خانوادگی: مشاجرات و جنجال‌های شدید و طولانی والدین، تعداد زیاد افراد خانواده، شیوه‌های تربیتی نامناسب و در برخی موارد وجود پدر یا مادر ناتنی، سبب می‌شود که کودکان مورد آزار قرار گیرند، تا حدی که مشکلات خانوادگی یکی از دلایل کودک آزاری به شمار می‌رود.

مشکلات کودکان: اطفالی که مشکلات نسبتاً پایدار و شدید دارند، بیش‌تر از سایر کودکان مورد آزار قرار می‌گیرند. به‌عنوان مثال، اطفالی که به امراض جسمی مزمن و طولانی مدت یا مشکلات رفتاری، پرخاشگری، بی‌قراری، بیش‌فعالی، اضطراب، شب‌ادراری و مانند آن دچارند، به علت مشکلاتی که برای بزرگسالان ایجاد می‌کنند و نیز به سبب ناآگاهی والدین از این مشکلات، اغلب مورد آزار جسمی و روانی قرار می‌گیرند.

مشکلات مدرسه: مشکلاتی که در مدرسه برای شاگردان ایجاد می‌شود (مانند انتظار بیش از حد، ندیدن تفاوت‌ها، ایجاد اضطراب، ترس و رقابت‌های شدید، تبعیض، تنبیه بدنی، تحقیر و توهین و نظایر آن) سبب آزارهای جسمی و روانی کودکان می‌شوند.

همان‌گونه که از علل ذکر شده برمی‌آید، مقوله رسانه در این مجموعه دیده نشده است. حال آن که بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که برخی از کودکان با ورود به فضای مجازی و

شبکه‌های اجتماعی، با تهدید و آزار کلامی و روانی دیگران مواجه می‌گردند. به همین ترتیب بعضی از کودکان با بیان چگونگی کاربری اولیایشان از رسانه‌ها، در عمل بر نوعی از کودک آزاری رسانه‌ای آنان صحه می‌گذارند، زیرا مثلاً اولیا با کاربری از فیلم‌های ترسناک، در عمل اسباب ترس و وحشت فرزند خود را فراهم آورده‌اند.

ریحانه ۵ ساله و آرین ۶ ساله که به سبب عدم بسترسازی فرهنگی اولیا و اولیای فرهنگی جامعه در سن اندک خویش کاربر فضای مجازی گردیده‌اند، مصادیقی از آزارهای روانی را که متوجه آنان شده است، به قرار زیر شرح داده‌اند:

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

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

- ناراحت شدید؟

خیلی، آخه بهمون گفت زشت».

«... پس گفتی آهنگ هم می‌خونی؟»

آره! بعد اونا رو توی تلگرام هم می‌ذارم!

- فقط آهنگ‌هایی رو که می‌خونی، می‌گذاری؟

نه، ولی بیش‌ترش آهنگی رو که می‌خونم، می‌فرستم.

به جز آهنگ، دیگه چه چیزهایی می‌فرستی؟

عکس خودمو یا فیلم از خودم می‌فرستم.

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

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



تبسم ۶ ساله، در مصاحبه خود به بیان نمونه‌ای از کودک آزاری رسانه‌ای اولیا پرداخته است، تبسم در فراز نخست مصاحبه‌اش از وسواسی بودن پدر خود یاد کرده است و در فراز بعدی بیاناتش، از اضطراب‌های گسترده خود که به صورت تیک کردن پوست دست در زندگی وی نمود یافته است، سخن می‌گوید، اما با وجود موارد اخیر که بیانگر ضعف و تزلزل روانی تبسم هستند، پدر وی با کاربری از فیلم‌های پرخشونت و ترسناک، بدون توجه به این که فرزند وی به دلیل ضیق روانی خویش از این مضامین به شدت می‌ترسد، کودک خود را به تنش و تنیدگی شدیدی انداخته است که شاید تیک روانی

وی، انعکاس همین فشار روانی شدید باشد که به تبسم ۶ ساله وارد می‌آید. تبسم در مصاحبه خود چنین بیان می‌داشت:

«بابام خیلی وسواسیه، حموم می‌ره، دو ساعت طول می‌کشه.

- کی بهت گفته، بابات وسواسیه؟

خودم دیدم، می‌ره حموم، خیلی طول می‌کشه تا بیاد.

- فقط حمومش طول می‌کشه؟

کارای دیگه‌اش هم طول می‌کشه، وقتی می‌خواد حاضر بشه یا کیف برداره، همه کاراش طول

می‌کشه، این قده تمیزه بابام، می‌گه زیر تخت خاکه، اونور خاکه، اینور خاکه. مامانم بیچاره از دست بابام

دیوونه شده.

چرا؟

این قدر که بابام می‌گه اینجا رو تمیز کن، اونجا رو تمیز کن.

- تو هم به مامانت کمک می‌کنی؟

آره یه وقتایی.

- چه کار می‌کنی؟

دستمال می‌کشم میز رو، جارو برقی می‌کنم، تی می‌کشم.

- مامانت همیشه خونه رو تمیز می‌کنه؟

نه، فقط پنجشنبه‌ها، هم منو می‌بره حموم، هم خونه رو تمیز می‌کنه.

- بابات هم کمک می‌کنه؟

نه بعضی وقتا از صبح تا شب می‌خوابه، این قدر که خوابالو هست.

...

- پوست دستت چی شده خاله؟

نمی‌دونم. خیلی پوست دستمو کندم.

- چرا؟

نمی‌دونم. خودش این جور شده، بعدش منم هی می‌کندم.

- کی می‌کنی؟

همون موقع‌هایی که سرگرمی ندارم.

- دردت نمی‌گیره؟

نه.

- خون نمی‌اد؟

نه، یه وقتایی آره.

- خون میاد چه کار می‌کنی؟

می‌رم می‌شورم.

...

- تا حالا فیلم ترسناک دیدی؟

نه، ولی بابام می‌بینه، من می‌ترسم.

- بعد چه کار می‌کنی؟

می‌رم تو اتاقم، مامانمو صدا می‌کنم، گوشمم می‌گیرم.

- چرا؟

آخه خیلی ترسناکه، نمی‌خوام صداشم بشنوم.

- درباره چی بود؟

یه جادوگر می‌خواست یکی رو بکشه.

- کجاش وحشتناکه؟

اونجاش که می‌خوان همدیگه رو بکشن.

- به بابات نمی‌گی این‌ها رو نبینه؟

اگه ببینه، من می‌رم تو اتاقم».

آرین ۶ ساله در مصاحبه‌اش بیان می‌داشت که او با الهام‌گیری از بن‌تن، به عنوان الگوی مورد علاقه‌اش، کودک‌آزاری جسمی را در برخورد با برادر کوچکش اعمال می‌کند.

«- آرین این کیه که شکلت رو کشیدیش؟

این بن‌تنه دیگه، نمی‌شناسیدش مگه!

- نه خوب، حالا کی هست؟

والا نمی‌دونید! خیلی با حاله، بن‌تن یه پسر خیلی قویه، با مزه‌ام هست، خیلی‌ام خوش‌تیپه... .

- آرین تو خواهر و برادر هم داری؟

آره، یه داداش دارم.

- اسمش چیه؟

آریا.

- آریا چند سالشه؟

کوچیکه، فک کنم ۱ سالشه.

- آریا گریه هم می‌کنه؟

آره خاله، همش داره گریه می‌کنه، شبا هم نمی‌ذاره بخوابیم، همش عر می‌زنه.

(با توجه به صحبتی که با مادر آرین کردم، وی گفت، از وقتی آرین بن‌تن رو می‌بینه، حرف‌های

زشت زیاد می‌زند).

- پس آریا گریه می‌کنه، اذیت می‌شی؟

آره، وقتی گریه می‌کنه، می‌رم موهاشو می‌کشم (طبق گفت‌وگویی که با مادر آرین داشتم، وی کبودی‌هایی روی دست آریا را دیده بود که حدس می‌زدند کار آرین باشه).

- اون جووری که بیش‌تر گریه می‌کنه!

اوهوم، ولی خب دلم خنک می‌شه.

- فقط موهاشو می‌کشی؟

آره.

- کاره دیگه‌ای با اون نمی‌کنی؟

|| خب گازشم می‌گیرم. خاله به مامانم نگیا (مادر آرین تأکید زیادی روی خشونت آرین در ارتباط با برادرش داشت و خاطر نشان می‌کرد او جرأت نمی‌کند این دو را با هم تنها بگذارد).«



با گسترش فضای مجازی، برخی از انواع جدید کودک‌آزاری به موارد پیشین کودک‌آزاری افزوده شده‌اند. یکی از انواع کودک‌آزاری‌های جدید که در فضای مجازی مشاهده می‌شود، استفاده اولیای بلاگر از کودکانشان برای انجام تبلیغات مورد نظر کارفرمای مطبوعشان است، به این معنا که با راه افتادن کسب و کارهای اینترنتی، برخی از افراد در جریان تبلیغ کالاهای مورد نظر، از کودک خودشان نیز در این میان سود می‌برند که این عمل مصداق نوعی از سوءاستفاده و بهره‌کشی از فرزند به شمار می‌رود، زیرا این کودکان نظیر یک مدل مشغول نوشیدن، خوردن، پوشیدن، ژست گرفتن و خلاصه طنزهای شده، می‌کوشند تا آن گونه که تبلیغ کالا ایجاب می‌کند، در خدمت تبلیغ آن باشند و بالطبع کارهای آنان در فضای مجازی، آنان را در آینده رها نخواهد کرد. گزارش زیر قسمتی از مصاحبه با چند مادر بلاگر است که فرزند خود را در جریان کار تبلیغاتی خویش وارد کرده‌اند.



قاسم‌زاده و منطقی (در دست نشر) در مقاله «بررسی انگیزه‌های بهره‌کشی از کودکان توسط مادران کارآفرین ایرانی در فضای مجازی» می‌نویسند:

«در مصاحبه‌های مقدماتی انجام شده با برخی از مادران کارآفرین در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام، مشاهده می‌شد که برخی از مادرانی که در جریان کارشان، فرزند خود را هم در کنار خودشان در فضای مجازی مطرح کرده، از این طریق در صدد کسب درآمد و افزایش سود خودشان هستند، اساساً از مقوله‌ای به نام بهره‌کشی از فرزند بی‌اطلاع هستند. مصاحبه زیر نمونه‌ای از این دست مادران را به نمایش می‌گذارد:

«باران بچه جذابه، در ثانی بچه‌ای که الان این قدر شناخته شده هست و خودش فهمیده که می‌تونه از توانایی زبان و بدنش استفاده بکنه، خب معلومه خیلی طرفدار پیدا می‌کنه. من اگر کسی لپ بچه‌ام رو بکشه، حساس نمی‌شم، ولی اجازه نمی‌دم کسی بچه‌ام رو دست کاری بکنه. خب باران رو همه دوشش دارن دیگه. الان می‌بینم که چه قدر اعتماد به نفس داره، من بچه که بودم به زور حرف می‌زدم، اصلاً حرف نمی‌تونستم بزنم. سلام نمی‌تونستم بکنم. همش مامانم می‌گفت، چرا سلام به این نمی‌کنی، چرا احوال‌پرسی نمی‌کنی، ولی الان می‌بینم باران تو سه و نیم سالگی چه قدر شیرینه، خودم از این وضعیت لذت می‌برم و احساس می‌کنم، این جبران اون چیزیه که من نداشتم.

- این جور فکر نمی‌کنی باران از دنیای کودکیش خیلی فاصله گرفته و خیلی زود داره وارد دنیای بزرگ‌ها می‌شه؟ اصلاً شاید این به مدل بهره‌کشی و سوءاستفاده از باران باشه؟
نمی‌دونم تا حالا بهش فکر نکردم».

مادران کارآفرین کم‌تری وجود داشتند که احتمال آسیب‌دیدگی فرزند در ذهنشان خطور کرده است، اما جدیت و پیگیری خاصی را در این جهت انجام نداده بودند. نمونه زیر مصادیقی از همین مادران را به معرض دید می‌گذارد:

«- من توی پیج شما دیدم که شما خیلی عکس‌های تبلیغاتی از نسیم داری؟
اون یه چیز عادی هست، به خاطر این که الان این همه بچه سلبریتی هستن، پیج دارن، مثلاً چند کا فالوور دارن، ماماناشون مثلاً هی آتلیه بیرن، این ور بیرن، سفر بیرن، ازشون ویدئو عکس بذارن، با این که منم حتی دیگه خیلی اون طوری بودن رو نمی‌پذیرم، چون من فکر می‌کنم، وقتی یه بچه‌ای از ۴ سالگی همه‌اش تو مزون و آرایشگاه و تو آتلیه هست، وای به حال ۲۰ سالگیش، اون وقت قراره چه خبر باشه براش، من خودم تو یه خانواده خیلی مذهبی بزرگ شدم، با یه فضای خیلی سنتی، طوری که مثلاً می‌خواستیم اول دبیرستان با دوستان بیرون برم، مامان و بابام اجازه نمی‌دادن. ما اون سال‌ها داستان‌ها داشتیم که تا حبس کردن من تو خونه پیش می‌رفت. من از این خانواده میام. قطعاً تم سنتی و این مدلی دارم، ولی متنفرم از سخت‌گیری، ولی فکر نمی‌کنم دخترم این در زمینه باشه، به نظر خودم، من حد وسط هستیم».

برخی از مادران مصاحبه شده پس از موفقیت‌های اولیه‌ای که در کسب درآمد اقتصادی داشته‌اند، در صدد برآمده‌اند تا با خلاقیت خویش، فرزندشان را نیز وارد تبلیغات خود کنند و به این ترتیب بر میزان فالوورهای خویش و در نتیجه کسب درآمدهای بیفزایند. مصاحبه زیر مصداقی از همین معنا را به نمایش می‌گذارد:

«- خوب می‌شه یه کم در مورد دخترت برام بگی و این که چی شد که خواستی از فرشته توی کارت استفاده کنی؟»

من اوایل که تنها از خودم ویدیو می‌گرفتم و پر می‌کردم، بعد به این نتیجه رسیدم که من می‌تونم توی همه حیطه‌ها فعالیت کنم. فقط غذای رستورانا و کافه‌ها و اینا نباشه. مثل الآن که من خودم دارم دستورات غذای جدید ابداع می‌کنم. بعد دیدم ما کلی غذای بچه داریم. من می‌تونم حتی برای فرشته هم تبلیغ غذا کنم. الآن بچه‌ها بیش‌تر از بزرگا علاقه به غذا دارن، دیگه این شد که تصمیم گرفتم که فرشته رو هم وارد این وادی بکنم، البته به فرشته نمی‌گم که دارم ازش فیلم می‌گیرم، چون وقتی بگم، دیگه صحنه مصنوعی می‌شه. فرشته گاهی این قدر اذیت می‌کنه برای یه ویدیو که اصلاً از هفت جد و آبادم پیشمون می‌شم. بعد دیگه بهش نمی‌گم. میام آماده‌اش می‌کنم و لباس خوشگل تنش می‌کنم و بعدش میام می‌گم فرشته داری چی می‌خوری، فرشته چه مزه‌ای می‌ده، اونم خودشو لوس می‌کنه و منم ازش یه ویدیو یک ساعته می‌گیرم، بعدش میام ادیتش می‌کنم، هرچاشو بخوام برمی‌دارم و در مجموع یه ویدیو چهار دقیقه‌ای ازش درمی‌ارم. فعلاً هم که با استقبال خیلی خوبی روبه رو شده. یکی از کارخونه‌های شیر به من درخواست داده که تبلیغ کنم براشون، برای شیر، شیر نارگیل، شیر موز و از این چیزا که خب ایده‌شون تو این مورد، تبلیغ با فرشته هست. من برای حضور فرشته بیش‌تر به پولش فکر می‌کنم، بچه‌ها همیشه برا تبلیغ جذاب بودن، توجه‌ها رو جلب می‌کنن، چون شیرین و طبیعی هستن». با وجود آن که برخی از مادران به شکل ضمنی از خطرهایی که در جریان به کارگیری فرزندشان در فضای مجازی با آن مواجه شده‌اند، یاد می‌کنند، اما در غالب موارد این خطرها را در برابر مزایای به کارگیری فرزندشان در فضای مجازی کنار می‌گذارند.

یکی از مادران در مورد مشکلی که در رفتارهای فرزندش می‌دید، در مصاحبه‌اش چنین بیان می‌داشت:

«فرشته همین الآن هم اضافه وزن داره، من دوست ندارم چاق بشه، آخه من و اون الآن با خوردن پول در میاریم، این می‌تونه باعث بشه چاق بشه، من این رو دوست ندارم و می‌ترسم فرشته عادت کنه به خوردن».

مصاحبه زیر نمونه‌ای از مواردی است که در آن مادر با وجود احساس خطرهایی که به کارگیری فرزندش در فضای مجازی وی را تهدید می‌کند، با تأکید بر سرگرم شدن فرزند و لذت بردن وی از حضور در فضای مجازی، از به کارگیری فرزندش در فضای مجازی دفاع کرده است:

«- خوب مهتاب خانم شما فکر می‌کنی شغلی که توش هستی، برای دختری چه پیامدهایی می‌تونه در آینده داشته باشه و استفاده از اون به عنوان تبلیغ، چه پیامدهایی داره؟
خب من فک می‌کنم، این کار برای مهشید خیلی خوبه، برای آنشم که خیلی سرگرم کننده هست و خیلی خوشش میاد، انگار یه جور خاله بازی، می‌دونین چون تا می‌گم مهشید می‌خوایم عکس بگیریم، ژست بگیر، کلی می‌خنده و بهش خوش می‌گذره، البته بعضی وقتها سر ویدیوها خسته می‌شه، ولی به نظرم این کار رو دوس داره. من خودمم خیلی حس خوبی دارم که خیلی از برندها برای مدل شدن، از مهشید خوششون میاد و اون رو انتخاب می‌کنن. من بهش افتخار می‌کنم و فکر می‌کنم این کار توی آینده‌اش هم می‌تونه مؤثر باشه. چون الان مهشید من شده مدل بچه‌ها، خیلی از فالوورای من، موهای دختر بچه‌هاشون رو مثل مهشید می‌بندن و مثل اون لباس می‌پوشون.»
بعضی از مادران با وجود اذعان به رفتارهای نامناسبی که از فرزندشان سرمی‌زند، به شکل غیرمستقیم به خطرات به کارگیری وی در فضای مجازی اشاره داشتند، یکی از مادران در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«باران الان اون قدر دبدبه و کیکه داره، یکی باید باد این بچه رو خالی کنه انگار، ولی همه خیلی دوشش دارن. ولی خیلی وقتها مثلاً فکر می‌کنه، حالا یه تبلیغ چایی می‌کنه، چه خبره. وقتی جواب خودم رو هم می‌ده، به خودش می‌گم، مثلاً می‌گم این کار رو بکن، می‌گه نه، نه من نمی‌کنم، من خیلی معروفم، من می‌گم جمع کن خودتو بچه، پرو نشو حالا تو هم. باهاش این طوری حرف می‌زنم، مثلاً نرمش می‌کنم که خیلی فاز بر نداره و جو نگیرتش.»
اما با وجود خطراتی که مادران به شکل ضمنی در ارتباط با فرزندشان از آن یاد می‌کنند، در غالب موارد با طرح منافع دیگری که در این گذر متوجه فرزندشان شده است، بر روی خطرات پیش‌گفته چشم می‌بندند. بیانات زیر مادران بلاگر، نمونه‌هایی در همین جهت به شمار می‌آیند:
«این نوع تلاش مدرن یه مادر می‌تونه باشه برای آینده شغلی بچه‌اش.»
«هم برای اونم بتونم یک کسب و کاری راه بندازم و معروفش کنم.»



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، بچه‌هایی که به عنوان کودکان کار مدلینگ توسط خانواده‌ها انتخاب می‌شوند، در مسیری قرار می‌گیرند که با توجه به قرار گرفتن در شرایط نامناسب

تربیتی، آسیب‌هایی را تجربه می‌کنند که حتی ممکن است سبب‌ساز برخی اختلال‌ها در آنان شود. به تعبیر دیگر، کودکی که از سنین پایین مرکز توجه دیگران قرار می‌گیرد، در بزرگسالی نیز خواهان توجه افراطی دیگران خواهد بود. از موارد مشابهی که می‌توان به آن توجه کرد، احساس خودشیفتگی در این کودکان است که در سنین بزرگسالی ممکن است به صورت یک اختلال شخصیتی در آنان بروز یابد. این احتمال وجود دارد که تحمل مواجهه با ناکامی توسط این کودکان، در قیاس با سایر کودکان پایین‌تر باشد. نظر به این که احتمالاً زمان استفاده تبلیغاتی از این کودکان محدود است، این امر می‌تواند پس از اتمام تبلیغ، تجربه افسردگی را در کودکان ایجاد کند. از دیگر اختلال‌ها و آسیب‌هایی که می‌توان نسبت به آن توجه داشت، دوگانگی شخصیت، شخصیت‌نمایشی، مسخ شخصیت و خیال‌پردازی‌هایی است که ممکن است در بزرگسالی افراد اخیر را درگیر خود سازند و ضرورت دارد که با آگاهی بخشی به اولیا و توجه دادن به اولیای فرهنگی جامعه، بهره‌کشی تبلیغاتی از کودکان را در فضای مجازی کنترل و محدود کرد.

۲-۲۷- وابستگی و اعتیاد کودکان به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه

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

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

آلا فقط در حضور تلفن همراه غذا می‌خورد، چون وقتی سرش به محتوای گوشی گرم می‌شود، غذای او را داخل دهانش می‌گذارند. فقط وقتی گوشی در دست آلا باشد، او می‌خوابد و وقتی گریه می‌کند، اطرافیان به جای اسباب بازی، فقط با تلفن همراه گریه او را قطع می‌کنند» (از مشاهدات یکی از محققان گروه پژوهش).



در گذشته اعتیاد^۱ تنها به وابستگی دارویی، مانند وابستگی به الکل و داروهای روان گردان، اطلاق می شد، اما بررسی های بعدی نشان داد که برخی از رفتارها، به دلیل تکرار شونده و وسواس گونه ای که می یابند، از الگوی مشابه وابستگی دارویی، تبعیت می کنند. از این رو، به تدریج اعتیاد رفتاری^۲ به معنای اعتیاد به رفتارهایی مانند: قمار، خرید کردن، تماشای تلویزیون، ورزش کردن، کار کردن و برخی از موارد مشابه، به شکلی هم عرض اعتیاد به مواد، مطرح گردید.



بررسی های انجام شده، دلالت بر آن دارد که زیربنای فیزیولوژیک یکسانی، بین اعتیادهای دارویی و اعتیادهای رفتاری وجود دارد. به این معنا که در اعتیاد به مواد، با مصرف ماده الکلی یا روان گردان، میزان ترشحات دوپامین^۳ و نوراپی نفرین^۴ در مغز فزونی می گیرد. افزایش ترشح هورمون های پیش گفته، به احساس لذت در موجود می انجامد. به شکل مشابهی تکرار رفتارهایی همچون قماربازی، ورزش، اعمال جنسی، خرید، غرق شدن در فناوری ها، اسباب ترشح دوپامین و نوراپی نفرین را در مغز فراهم می آورد. بنابراین لذت طلبی انسان ها، سبب می شود، آن ها بیش از پیش، به سوی رفتارهای اخیر رو بیاورند^۵. اما در ادامه، همان محرک های پیشین، همان میزان از ترشح دوپامین را در پی ندارند، از این

۱. در ادبیات روان شناسی و روان پزشکی اصطلاح اعتیاد مورد استفاده نیست و به جای آن از اصطلاحاتی مانند سوء مصرف، سوء استفاده، وابستگی، مشکل تکانه و وسواس، برای توضیح انواع اعتیادها، استفاده می شود. در متن حاضر، به دلیل تعهد به متن های ترجمه شده، واژه Addiction، اعتیاد ترجمه شده است.

2. Behavior-oriented addiction

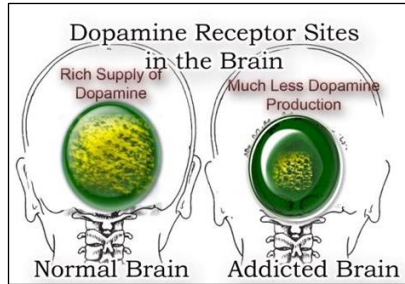
3. Dopamine

4. Norepinephrine

۳. اکبری (۱۳۹۷/۲/۱۱) در مقاله اینترنتی «اعتیاد به تکنولوژی و راه های ترک آن»، از جذابیت های فناوری به شرح زیر یاد کرده است: «سرویس هایی مانند Facebook، Youtube، Twitter و Instagram به عنوان استادان دست کاری و ترغیب خوانده می شوند. آن ها محصولاتشان را آن قدر خوب می سازند که مردم نمی توانند از آن ها دست بکشند.

از آنجا که این سرویس ها برای کسب درآمد به تبلیغات متکی هستند، هر چه بیش تر از آن ها استفاده کنید، پول بیش تری به دست می آورند. عجیب نیست که این شرکت ها تیم هایی استخدام می کنند که روی هر چه جذاب تر و درگیر کننده تر بودن سرویس هایشان تمرکز یابند. این محصولات تصادفاً عادت ساز نیستند، این جزء طراحی آن هاست. آن ها از گرفتار کردن کاربران انگیزه و هدف مشخصی دارند.

رو کاربران فناوری‌ها مجبور می‌شوند برای کسب لذت پیشین بر میزان کاربری خود از فناوری بیفزایند و این همان چرخه‌ای است که در اعتیاد به مواد مخدر ملاحظه می‌گردد. تصویر زیر ترشح کم‌تر دوپامین در افراد وابسته به فناوری‌ها را نشان می‌دهد:



مختاری (۱۳۹۶/۹/۱۹) در مقاله اینترنتی «تغییر شیمیایی در مغز با اعتیاد به گوشی هوشمند» گزارش می‌دهد:

«دانشمندان دریافته‌اند که اعتیاد به گوشی هوشمند و اینترنت، باعث تغییر شیمیایی در مغز می‌شود. یک مطالعه ارایه شده در نشست ۲۰۱۷ انجمن رادیولوژی آمریکای شمالی نشان داد، جوانانی که معتاد به استفاده از گوشی هوشمند خود هستند، نوعی عدم تعادل در مغز خود نشان می‌دهند. این مطالعه توسط گروهی از محققان دانشگاه سئول کره‌ی جنوبی به رهبری پروفیسور هونگ سوک سئو، بخش نورورادیولوژی انجام شده است. آن‌ها طیف‌سنجی رزونانس مغناطیسی (MRS) را به منظور بررسی ترکیب شیمیایی نوجوانانی استفاده کردند که اعتیاد آن‌ها به اینترنت و گوشی هوشمند تشخیص داده شده بود.

۱۹ نفر از این جوانان را ۹ مرد و ۱۰ زن با میانگین سن پانزده و نیم تشکیل می‌دادند. آن‌ها با افراد سالم تحت کنترل از همان جنسیت، مورد مقایسه قرار گرفتند. ۱۲ نفر از اعضای گروه براساس یک برنامه مشابه برای کمک به افراد معتاد به بازی‌های ویدیویی، رفتاردرمانی شناختی دریافت کردند. آزمایش‌های استاندارد به دانشمندان کمک کردند تا میزان بغرنج بودن اعتیاد هر فرد را بسنجند. به این معنا که از جمعیت مورد بررسی در مورد چگونگی تأثیرگذاری استفاده از گوشی هوشمند و اینترنت

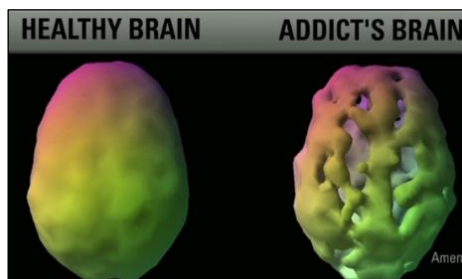
در فراز دیگری سرویس‌هایی که از آن‌ها یاد شد، به لحاظ سخت افزاری کاربران خود را در دام می‌اندازند، به این معنی که آن‌طور که آدام مارچیک، مدیرعامل شرکت بازاریابی موبایل کاهونا، می‌گوید، کمتر از ۱۵ درصد کاربران گوشی‌های هوشمند، زحمت تغییر تنظیمات نوتیفیکیشن را به خود می‌دهند؛ یعنی ۸۵ درصد باقی‌مانده کاربران به صورت پیش‌فرض در خدمت ترجیحات سازنده‌های برنامه‌ها هستند. گوگل و اپل که پرکاربرترین سیستم عامل‌های موبایل را می‌سازند، تغییر این تنظیمات را برای کاربران بیش از حد سخت کرده‌اند. بنابراین به جای آن که ما ابزارهایی مانند تلفن همراه را طبق نیازهای خودمان تنظیم کنیم، در عمل به آلت دست سازندگان فناوری تبدیل شده‌ایم.

بر فعالیت‌های روزانه‌شان سوال شد. این سوال‌ها از زندگی اجتماعی گرفته تا الگوی خواب آنان متنوع بودند.

نوجوانانی که به گوشی هوشمند و اینترنت معتاد بودند، نمرات بالاتری در آزمون‌های افسردگی، اضطراب، بی‌خوابی مزمن و تحریک‌پذیری کسب کردند. این افراد قبل و بعد از رفتار درمانی، تحت درمان با MRS قرار گرفتند. این در حالی بود که بیماران تحت کنترل، یک بار برای تعیین پایه مورد آزمایش قرار گرفته بودند.

روش MRS برای اندازه‌گیری سطوح گاما آمینو بوتیریک اسید (گابا) در نظر گرفته شده بود. گابا یک انتقال‌دهنده‌ی عصبی است که سیگنال‌های مغز و گلوتامات گلوتامین (گلوتامات) را متوقف یا کند می‌کند و باعث تحریک الکتریکی بیش‌تر نورون‌ها می‌شود. مشخص شد که نسبت گابا به گلوتامات در نوجوانان معتاد، قبل از دریافت درمان به‌طور معناداری بیش‌تر از افرادی است که در گروه کنترل بودند. میزان بیش از حد گابا با عوارض جانبی از جمله خواب‌آلودگی و اضطراب همراه است. دکتر سئو باور دارد که این عدم تعادل ممکن است ارتباطی با از دست دادن عملکرد، به‌لحاظ توانایی شخص در پردازش شبکه عصبی شناختی و عاطفی برای تجربیات او داشته باشد.

رفتار درمانی که در این مطالعه مورد استفاده قرار گرفت، نسبت گابا به گلوتامات را در افراد مبتلا به اعتیاد در آزمایش‌های MRS، را به‌طور قابل ملاحظه‌ای کاهش داد و حتی به سطح نرمال رساند.^۱ تصویر زیر تفاوت مغز فرد سالم و مغز فرد وابسته را نشان می‌دهد:



سه‌او^۱ و چوی^۲ (۲۰۱۸)، در مقاله خود خاطر نشان می‌سازند، غالب کاربران تلفن همراه در آغاز کاربری خود از تلفن همراه، از این فناوری در حد زیادی استفاده می‌کنند، اما پس از عادی شدن تلفن همراه برای آنان، کاربری زیاد آن‌ها از این فناوری تعدیل شده، در حد متوسطی قرار می‌گیرد و البته کسانی که به این روند نرسند، کاندیدهای اعتیاد به فناوری هستند.

همان‌گونه که پیش‌تر از آن یاد شد، اگرچه در آغاز، انتخاب فرد در زمینه انجام رفتاری مانند سروکار داشتن با فناوری‌های ارتباطی جدید، کاملاً ملحوظ است، اما به دلیل ترشح‌های هورمونی مغز، احساس

1. Seo, M.
2. Choi, E.

مطلوبی در مغز پدید می‌آید که فرد آن را به عنوان یک احساس خوب و لذت‌بخش تجربه می‌کند، بنابراین لذت حاصل، وی را وا می‌دارد که به تکرار آن رفتار، دست بزند و بدین ترتیب رفته رفته، فرد به جای دست زدن به انتخاب‌های آزادانه پیشین خود، به چرخه استفاده از الگوهای تکانشی وارد شده، از عکس‌العمل‌های ارادی خویش دور می‌گردد. به این ترتیب می‌توان بیان داشت، مغز فرد معتاد، وی را مجبور می‌سازد تا به تکرار رفتار مورد نظر دست بزند (منطقی، ۱۳۸۶).

کاترون (۲۰۱۸) در مقاله خود گزارش می‌دهد، وابستگی به تلفن همراه با علایمی مانند اضطراب، بی‌خوابی و افسردگی توأم است که علایم اخیر نیز به سهم خود با افزایش ترشح هورمون کورتیزول که هورمون تنیدگی بدن به شمار می‌رود، واجد برخی از تبعات قلبی-عروقی برای فرد وابسته به فناوری خواهد بود.



به لحاظ تاریخی، عبارت اختلال اعتیاد به اینترنت برای اولین بار توسط روان‌پزشکی به نام ایوان گلدبرگ^۱، در سال ۱۹۹۱ مطرح شد. وی در ابتدا تعریف خود از اعتیاد به اینترنت را به شوخی و بر اساس باور رایج در آن زمان در مورد اعتیاد روانی، مطرح ساخت. براساس این باور افراد می‌توانستند به رفتارهایی همچون خرید کردن، معتاد شوند. اما گلدبرگ به زودی پیام‌های الکترونیکی دریافت داشت که طی آن‌ها، افرادی اذعان داشته بودند، به اختلال اعتیاد به اینترنت گرفتار آمده‌اند.

انجام افراطی یک فعالیت، به صورتی که تداوم آن فعالیت منجر به پیامدهای منفی شود، رفتار اعتیادی نامیده می‌شود (والش^۲ و همکاران، ۲۰۰۷). در اعتیاد رفتاری، فرد به آنچه که انجام می‌دهد و احساساتی که در هنگام آن کار تجربه می‌کند، معتاد می‌شود.



1. Goldberg
2. Walsh, S.

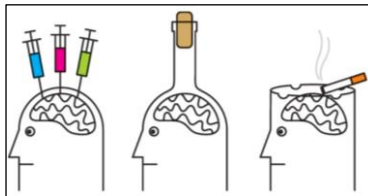
اعتیادهای فناوری^۱، شامل تعامل‌های افراطی بین انسان و ماشین می‌شود و زمانی که افراد به آن وسیله متکی می‌شوند تا مزایای روانی مورد نظر را برای خودشان ایجاد کنند، این تعامل‌ها گسترش می‌یابند^۲. این مزایا به صورت کاهش مشخص حالت‌های خلقی منفی و افزایش مشخص پیامدهای مثبت، بر فرد تأثیر می‌گذارند. از آنجایی که افراد بیش‌تر از این وسایل استفاده می‌کنند تا از پیامدهای مطلوب و دلخواه آن استفاده کنند، این استفاده افراطی منجر به اعتیاد می‌شود (والش و همکاران، ۲۰۰۷). نیکولوپولو^۳ و گیالاماس^۴ (۲۰۱۸) میزان دانش‌آموزان وابسته را در دختران بیش‌تر از پسران برآورد کرده‌اند.

نکته دیگری که در وابستگی و اعتیاد به فناوری‌ها باید مورد توجه قرار گیرد، رویکرد تعاملی در تبیین وابستگی کاربران است. به این معنا که نباید به صرف وجود برخی از ویژگی‌های جذاب فناوری‌ها، این عوامل را دلیل وابستگی فرد به آن فناوری دانست، بلکه نگاه درست در تبیین وابستگی، نگاه تعاملی است، به این معنا که باید گفت چه افرادی، با چه ویژگی‌هایی، جذب فناوری و وابسته به آن می‌شوند و چه افرادی با چه ویژگی‌هایی در برابر جذابیت‌های فناوری مقاومت کرده، وابسته به آن نمی‌شوند. دیویس از جمله افرادی است که در تبیین وابستگی به فناوری‌ها، رویکردی تعاملی را مطرح ساخته است. جوینسون (۲۰۰۳)، در تشریح نظر دیویس^۵ درباره اعتیاد به اینترنت می‌نویسد:

«دیویس در سال ۲۰۰۱، مدل رفتاری- شناختی خویش درباره اعتیاد به اینترنت^۶ را مطرح ساخت. وی معتقد است که مدل‌های رفتاری که نشانه‌های اعتیاد به اینترنت را برمی‌شمرند، از نشانه‌های شناختی «استفاده آسیب‌شناختی از اینترنت»، غفلت ورزیده‌اند. از این رو، توجه توأمان به نشانه‌های شناختی و رفتاری در تبیین «استفاده آسیب‌شناختی از اینترنت^۷»، ضروری می‌نماید.

1. Technological addiction

۲. لازم به یادآوری است که با وجود یکسان بودن علایم اعتیاد به فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و اعتیاد به مواد، با این همه مسأله اخیر در سطح جوامع مختلف، از جمله ایران، خوب جا نیفتاده است. تصویر زیر بیانگر همین معنا است:



3. Nikolopoulou, K.

4. Gialamas, V.

5. Davis

۶ به نظر می‌رسد این مدل برای تبیین اعتیاد و وابستگی به تمامی فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از جمله تلفن همراه کارایی دارد.

7. Pathological internet-use (PIU)

دیویس در ارایه مدل خویش، استفاده آسیب شناختی از اینترنت را به دو قسمت «استفاده آسیب شناختی خاص از اینترنت»^۱ و «استفاده آسیب شناختی عمومی از اینترنت»^۲ تقسیم می‌کند.

نوع اول، بیانگر وابستگی خاص به اینترنت، مانند استفاده از سایت‌های هرزه‌نگار است، نوع دوم بیانگر وابستگی عمومی به اینترنت، مانند صرف وقت در قسمت‌های مختلف آن (اتاق گفت‌وگو، وب‌گردی، گروه‌های خبری و نظایر آن) است.

از نظر دیویس، تفاوت دو مورد پیش‌گفته در آن است که «استفاده آسیب‌شناختی خاص از اینترنت»، احتمالاً ناشی از یک آسیب روانی است که پیش از آشنایی فرد با اینترنت، وجود داشته و پس از آشنایی او با اینترنت، این وسیله، ابزار مناسبی برای تحقق خواسته‌های وی گردیده است، مانند قماربازی که در سایت‌های قمار حاضر شده یا فرد علاقه‌مند به سکس که با دسترسی به اینترنت و سرزدن به سایت‌های سکسی، به تحقق خواست‌ها و منویات پیشین خود، با سهولت و راحتی بیشتری می‌پردازد. بنابراین، در صورت نبود احتمالی اینترنت، در فرد مزبور، آسیب روانی پیش‌گفته، تداوم خواهند یافت. اما «استفاده آسیب‌شناختی عمومی از اینترنت»، رخدادی است که فرد را احتمالاً از یک آسیب روانی خفیف (مانند تنهایی) به «استفاده آسیب‌شناختی از اینترنت» سوق می‌دهد و برخلاف حالت پیشین، ارتباط فرد با اینترنت، در مقوله‌ای خاص (مانند قمار، سکس، خرید یا بورس)، محدود نمانده، فرد وابسته، در حالت اخیر، به قسمت‌های مختلف اینترنت سر زده، سرگرم سایت‌های مختلف و متنوع آن می‌شود.



دیویس، پس از تمیز استفاده‌های آسیب‌شناختی خاص و عمومی از اینترنت، خاطرنشان می‌سازد که رویکرد مدل نظری وی، رویکرد آمادگی-تنش^۳ است. به این معنا که آسیب روانی فرد، حکایت از «آمادگی روانی» وی دارد و وارد شدن اینترنت به عرصه زندگی او، حکایت از وقوع «تنیدگی» و «تنشی» دارد که در بستر آسیب روانی فرد، پدید آمده، وی را به سمت وابستگی به اینترنت سوق می‌دهد.

1. Specific pathological internet-use
2. Generalized pathological internet-use
3. Diathesis-stress

منطقی (۱۳۸۶)، با توجه به مجموعه معیارهای پیشنهادی توسط کیمبرلی یانگ^۱ و موراهان-مارتین^۲ و شوماخر^۳، در زمینه وابستگی و اعتیاد به اینترنت، با برخی از اصلاحات، به ارایه معیارهای زیر اقدام کرده، گزارش می‌دهد، در بررسی مقدماتی مقیاس محقق ساخته، به نظر می‌رسد، این مقیاس در زمینه تشخیص اعتیاد به فناوری‌های مختلف (اعم از بازی‌های دیجیتالی، ماهواره، اینترنت، تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی)، در جمعیت ایرانی، کارآیی مناسبی از خود نشان می‌دهد. محتوای سوال‌های مورد پرسش در مقیاس اخیر، به شرح زیر هستند:

۱- صرف زمان زیاد برای فناوری مورد نظر (بازی‌های دیجیتالی، ماهواره، اینترنت، تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی)،

۲- اشتغال خاطر و درگیری ذهنی در مورد فناوری مورد نظر،

۳- افت عملکرد آموزشی یا شغلی با شروع استفاده از فناوری مورد نظر،

۴- پناه بردن به فناوری مورد نظر برای گریز از اضطراب یا افسردگی،

۵- ناتوانی در کنترل و کاهش استفاده از فناوری مورد اشاره،

۶- زدن از خواب برای صرف وقت بیشتر برای فناوری مورد نظر (ضرورت صرف وقت بیشتر برای به دست آوردن احساس رضایت-یانگ-)،

۷- مخفی نگه داشتن میزان وقت صرف شده، هزینه و محتوای کاربری از فناوری مورد نظر از اطرافیان،

۸- احساس ناآرامی، بدخلقی، افسردگی یا زودرنجی در اثر تلاش برای کاهش استفاده از فناوری مورد نظر،

۹- درخواست یا جرّوبحث با دیگران جهت استفاده از فناوری مورد نظر،

۱۰- احساس پشیمانی در مورد زمان صرف شده برای فناوری مورد نظر،

۱۱- استفاده از فناوری مورد نظر برای هیجان‌جویی و ایجاد رابطه اجتماعی با دیگران،

۱۲- زدن از درس یا کار برای پرداختن به فناوری مورد نظر،

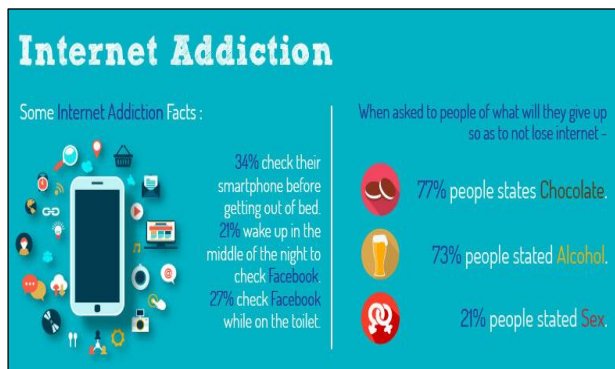
۱۳- بازماندن از تعامل‌های اجتماعی به سبب پرداختن به فناوری مورد اشاره،

۱۴- گرفتار آمدن به مشکل شخصی، آموزشی یا شغلی به دلیل پرداختن به فناوری مورد نظر،

۱۵- ابتلا به برخی از مشکلات جسمی در اثر کاربری از فناوری مورد نظر.

سوال‌های ۷-۱، سوال‌های مبتنی بر معیارهای پیشنهادی تشخیصی برای اعتیاد به اینترنت توسط یانگ و موراهان-مارتین و شوماخر است.

سوال ۸، مبتنی بر معیار پیشنهادی تشخیصی یانگ و سوال‌های ۱۴-۹ مبتنی بر معیارهای پیشنهادی تشخیصی موراهان- مارتین و شوماخر است. سوال ۱۵، تنها معیار افزوده شده به مجموعه معیارهای پیشنهادی محققان پیش‌گفته است. علت درج این سوال، تبعیت از مدل‌های زیستی- روانی- اجتماعی^۱، در تحلیل مسایل انسانی است، زیرا آدمی، دارای هر سه بُعد زیستی، روانی و اجتماعی است و فقدان معیارهای زیستی در معیارهای پیشنهادی یانگ و موراهان- مارتین و شوماخر، بیانگر ضعف آن‌ها است. در تمامی سوال‌ها، جای اینترنت با فناوری مورد نظر، عوض شده، پرسشنامه مقدماتی به دست آمده، به عنوان راهنمای مصاحبه‌های تشخیصی برای گمانه‌زنی و بررسی وابستگی و اعتیاد به فناوری ارتباطی پیشرفته، (جهت کارهای پژوهشی)، قابل استفاده است.



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که متأسفانه وابستگی به فناوری در کودکان پیش دبستانی ایرانی مشاهده می‌شود و سن آغاز این اختلال، همان‌گونه که در نمونه آرای ۱۵ ماهه آمد، شاید به زیر ۲ سال برسد.

در بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان خردسال، تعداد زیادی از علایمی که منطقی (۱۳۸۶) به طرح آن دست زده است، مشاهده می‌گردد.

آرش ۶ ساله و هلنای ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌هایشان از صرف وقت زیاد خویش در ارتباط با فناوری یاد کرده‌اند:

«چه قدر در روز با تبلت کار می‌کنی؟»

اگه بشه، مثلاً صبح بشنیم تا شب مثلاً تو گوشیم یا تو تلگرام یا تو بازی هستم.

(دوست آرش): من که از صبح تا شب تو تلگرامم.

«هلنا، تو چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟»

السا و آنا.

- چند ساعت در روز کارتون می‌بینی؟

۱۰۰ ساعت

- ۱۰۰ ساعت، این که خیلی زیاده!

من کارتون دوست دارم، آگه نبینم می میرم.

- چرا فکر می کنی می میری؟

چون عاشقشونم».

سپهراد ۵ ساله و محدثه ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می دارند، آنان چنان غرق بازی با تبلت خودشان می شوند که حتی متوجه صدا زدن مادرشان نمی شوند:

«- شده تا حالا وقتی بازی می کنی، مامانت تو رو صدا کرده باشه و تو نشنیده باشی؟

آره!»

«- شده تا حالا موقعی که تو داری بازی می کنی، مامانت تو رو صدا کرده باشه و تو متوجه اون

نشده باشی؟

یه بار آره!»

حدیث ۶ ساله هم در مصاحبه خود از ناتوانی در کنترل میزان کاربری از تبلت، به شرح زیر یاد کرده است:

«- وقتی زیاد بازی می کنی، چه شکلی می شی؟ می شه یه کم توضیح بدی؟

یه حالت بدی می گیرم.

- یعنی چی؟

یعنی چشم قرمز می شه، اون قدر بازی می کنم.

- خوابت هم می گیره؟

اوهوم.

- اون وقت به خودت نمی گی، دفعه بعد زیاد بازی نمی کنم؟

می گم اصلاً دیگه بازی نمی کنم (خنده).

- اما بعد دوباره می ری سمتش.

آره».



احسان ۴ ساله و سوگل ۶ ساله در مصاحبه های خود بیان می دارند، چنان به تبلتشان وابسته شده اند که حتی حاضر هستند، از ناهار خودشان صرف نظر کرده، اما از بازیشان دست نکشند:

«- احسان بریم ناهار بخوریم، وقت ناهاره.
نه.

- برای چی مگه گرسنه نیستی؟
نه.

- غذا دوست نداری؟

(احسان سرگرم بازی است و پاسخی نمی‌دهد).

- احسان بیا بریم غذا بخوریم، دوباره میایم بازی می‌کنیم.
نه، نمی‌خوام، نمی‌خوام!
پژوهشگر:

وقتی من از مادر احسان هم درباره اثرات کاربری مفراط احسان از تبلت پرسش به عمل آوردم، مادرش با تأسف بیان داشت که تبلت حتی موجب شده است که احسان نسبت به غذا خوردن هم کم توجه شود و کم‌تر غذا بخورد و به جای آن به بازی بپردازد.»
«- سوگل خانوم تو کدوم بازی رو بیش‌تر دوست داری؟
پلیس بازی.

- چه قدر بازی می‌کنی؟
خیلی.

- مثلاً؟

از صبح تا شب.

- تو که دختری، پلیس بازی، بازی پسرانه نیست؟
من دوس دارم پلیس بشم.

- فقط پلیس بازی رو از صبح تا شب بازی می‌کنی؟
آره.

- بقیه بازی‌ها رو چه قدر بازی می‌کنی؟

اونا رو هم همش بازی می‌کنم.

- شده از غذا خوردن برای ادامه بازی صرف نظر کرده باشی؟
آره.

- توی خوابت شده خواب بازی کردن رو ببینی؟
آره.»

یکی از مربیان مهدکودک، در مصاحبه خود اظهار می‌داشت، وی متربییانی دارد که نه تنها تبلتشان را با خودشان به مهد می‌آورند، بلکه حتی شارژ آن را هم همراهشان به مهد می‌آورند تا در صورت تمام شدن شارژ تبلت، بلافاصله دست به شارژ مجدد آن بزنند.

به همین ترتیب مربی مزبور بیان می‌داشت، برخی از بچه‌ها هم هرگاه در بین برنامه‌های مهد، کم‌ترین وقت آزادی پیدا می‌کنند، به او مراجعه کرده، از وی می‌خواهند تا گوشی خودش را به آن‌ها بدهد تا قدری با آن بازی کنند!

سپهر و مهدی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود اظهار می‌دارند که حاضر هستند از همه امور زندگی خود بزنند تا به بازی خود با پلی استیشن، تبلت یا گوشی خویش بپردازند:

«... با اسباب بازی‌ها هم بازی می‌کنم!

- چه اسباب بازی‌هایی؟

با اون لگوها که برات تعریف کردم، لگو آدمیا، با اونا بازی می‌کنم.

- همین؟

اوهوم.

- تو لگو بازی رو بیش‌تر دوست داری یا بازی با تبلت رو؟

تبلتم.

- اصلاً چیزی هست که بیش‌تر از تبلت بازی دوستش داشته باشی؟

آره.

- چی؟

پلی استیشن.

- به جز پلی استیشن؟

نه.

- هیچی؟

نچ.»

«- مهدی تو چه قدر با تبلت بازی می‌کنی؟

خیلی.

- مثلاً از کی شروع به بازی می‌کنی؟

صبح از خواب که پا می‌شم.

- یعنی بعد از شستن دست و صورت و خوردن صبحانه؟

راستش اگه مامانم متوجه نشه، از همون اول با تبلت بازی می‌کنم.

- خوب تا کی بازی می‌کنی؟

خیلی. تا وقتی مامان به زور تبلتم رو از من بگیره.»

یکی از همکاران پژوهش درباره رفتار آریای ۳ ساله با پسرعمویش در یک میهمانی می‌نویسد:

«آریا و پارسا، پسرعموی هم هستند. پارسا در یک میهمانی خانوادگی حسب معمول گوشی پدر را

گرفته و بازی می‌کرد. البته چون اولیای پارسا از او خواسته بودند که گوشی پدر را به هیچ کس دیگر

ندهد، پارسا سعی می‌کند، دور از چشم آریا به بازی خودش ادامه بدهد. اما وقتی آریا متوجه بازی پارسا با گوشی پدرش شد، از پارسا خواست تا گوشی را به او هم بدهد تا او هم با گوشی قدری بازی کند، اما پارسا در برابر آریا مقاومت کرد و کار آن‌ها به دعوا کشیده شد. با آن که پدر پارسا سعی کرد تا با مداخله در دعوی دو پسرعمو، دعوا را خاتمه بخشد و از پارسا خواست تا قدری گوشی را برای بازی به آریا بدهد، اما پارسا در برابر پدر هم مقاومت کرده، حاضر به دادن گوشی به آریا نشد و با مداخله پدر و دادن گوشی به آریا، پارسای عصبی شروع به ناسزاگویی و درگیری فیزیکی با آریا را کرد و در ادامه آرزوی مرگ او را کرد».

با توجه به شواهد ارایه شده، می‌توان اظهار داشت، بسیاری از علایم وابستگی به فناوری‌ها در کودکان مصاحبه شده قابل مشاهده است.



مصاحبه ثریای ۵ ساله، حاوی نکات قابل تأملی در امر روند به اعتیاد کشیده شدن کودک به فناوری و علایم و تبعات بعدی آن است:

«تذکر پژوهش‌گر:

ثریای ۵ ساله، تنها فرزند خانواده است. او وابستگی بسیار زیادی به تبلت و تماشای تلویزیون دارد، به طوری که از صبح تا پاسی از شب، تلویزیون روشن بوده و اجازه خاموش کردن آن را به خانواده‌اش نمی‌دهد. او حتی بازی با عروسک‌ها و غذا خوردنش هم در جلوی تلویزیون است. ثریا در حین سفر و در داخل اتومبیل هم با ال‌سی‌دی خودرو به تماشای برنامه‌های مورد علاقه‌اش می‌پردازد. چشم‌های ثریا پف کرده و تاحدودی قرمز است. به گفته مدیر مهدکودک، ثریا بسیار مضطرب، کم‌رو و خجالتی است و در مهد تقریباً دوستی ندارد. او از مشکلات خواب رنج می‌برد و گاهی کابوس‌های شبانه به سراغش می‌آید. دندان قروچه و تیک از دیگر مشکلات ثریا است.

قسمتی از مصاحبه انجام شده با ثریا، به شرح زیر است:

- ثریا جان، چندسالته؟

۵ ساله.

- مهدکودک می‌ری؟

بله. مهد کودک بهشت.

- مهدت رو دوست داری؟

نه. چون چند تا پسر با چند تا دختر هستن که همش منو اذیت می‌کنن.

- هر روز مهد می‌ری؟

نه، چون بعضی وقتا دلم درد می‌گیره، بابام میاد دنبالم. من اونجا رو دوست ندارم. دوست دارم بیش تر

خونمون باشم.

- خونه که هستی حوصله‌ات سر نمی‌ره؟

نه. من دوست ندارم بزرگ شدم برم مدرسه. دوست دارم همش خونه باشم، کارتون ببینم.

- جدی؟ پس معلومه خیلی کارتون دوست داری؟

آره. من همه کارتون‌های دنیا رو دیدم.

- مثلاً چه کارتون‌هایی رو دیدی؟

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه پوش، پنجولی که نقش آتش‌نشان داره برای نجات آدما،

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

- هرروز این کارتونها رو می‌بینی؟

آره، من از صبح که بیدار می‌شم کارتون می‌بینم تا شب، فقط وقتی تبلت بازی می‌کنم، دیگه کارتون

نمی‌بینم.

- ... خوب ثریا جون یه کم دیگه درباره بازی‌هایی که می‌کنی، حرف بزنیم؟

باشه.

- گفتی کلش هم بازی می‌کنی؟

آره، خیلی بازی می‌کنم. مگه چه عیبی داره؟

- همین جواری پرسیدم. می‌خواستم ببینم چه قدر کلش بازی می‌کنی؟

خوب من زیاد بازی می‌کنم. همش دارم اونو بازی می‌کنم.

- یعنی هر روز؟

بله. خیلی‌ام خوبه. اولش آدم می‌ترسه، ولی وقتی همه‌اش بازی کنی، دیگه نمی‌ترسی.

- پس الان دیگه نمی‌ترسی؟

چرا خیلی. من شبا تا صبح مامانم بغلم می‌کنه که خوابشو نبینم.

- می‌دونم چه قدر این چیزا ناراحتت می‌کنه. دوست داری دیگه بازی‌های خشن نکنی؟

نه، من بازم بازی می‌کنم. صبح که هوا روشنه نمی‌ترسم. من هر روز دلم می‌خواد کلش بازی کنم،

خیلی دوست دارم.

من شب که هوا تاریکه، همش فکر می‌کنم خون پاشیده شده یا هیولا و آدم‌خوارها حمله کردن،

نمی‌تونم بخوابم خیلی می‌ترسم.

- شده شب از خواب پبری؟

آره، من هرشب خواب وحشتناک می بینم، از خواب می پریم. مامانم منو برده دکتر، ولی بازم خوابای بد می بینم.

- چه خواب‌هایی می بینی؟

خواب می بینم یه جادوگر بدجنس اومده تا منو با خودش ببره به قلعه سحرآمیز. آخه جادوگرا می خوان بچه‌ها رو که دستگیر کردن، تبدیل به یه گربه سیاه زشت کنن. همش فکر می کنم، توی کمد لباسم قایم شده. بعضی وقتا هم خواب هیولا می بینم که اومده منو بندازه توی کیسه، ببره سرزمین هیولاها. اونا غذاشون بچه آدماست. همش فکر می کنم پشت پرده اتاقم قایم شده. یه بار دختر دایی‌ام یه فیلم ترسناک بهم نشون داد که همش اون یادم می افته.

- پس خیلی اذیت شدی دخترم. فکر می کنی بتونی یه کمی بازی‌هات رو کم تر کنی؟
یعنی چی؟

- منظورم اینه که با تبلت کم تر بازی بکنی؟

نه، نمی خوام. اگه به مامانم بگی دیگه باهات دوست نیستم.
- آخه خودت گفتی شب‌ها می ترسی.

خوب این که اشکالی نداره. من بغل مامانم می خوابم، دیگه نمی ترسم. اگه برم توی تخت خودم می ترسم. بابا گفته که می تونم تا هر وقت که بخوام پیش مامانم بخوابم. منم تبلتمو می برم توی تخت مامانم، باهاش بازی می کنم تا خوابم ببره.
گفت وگو با مادر ثریا:

- ارزیابی کلی شما از وضعیت دخترتون چه طور هست؟

حقیقت اینه که احساس می کنم دخترم خیلی وابسته شده.
- به چی وابسته شده؟

به تلویزیون و تبلتش. ثریا از خواب که بیدار می شه، تلویزیون رو روشن می کنه تا ۱۲ شب یا گاهی تا ۱ نصف شب. یا نشسته پاش یا هم‌زمان تبلت بازی می کنه. در هر صورت تلویزیون روشنه.
- چرا تلویزیون رو خاموش نمی کنید؟

ما که حریفش نمی شیم. به قدری جیغ و داد می کنه که آبرو برامون نمی‌ذاره توی این خونه‌های آپارتمانی. شب‌ها هم خواب خوبی نداره.

- ولی این بازی‌ها و وابستگی زیاد ثریا هم مشکلات عدیده‌ای براتون خواهد داشت.

بله می دونم، همین الانش هم درگیر هستیم با این بچه. ثریا توی این سن معتاد شده به این وامونده‌ها. (گریه زیاد). ولی دیگه فکر کنم نشه کاری براش کرد...».



در یک جمع اجمالی می‌توان بیان داشت، فناوری‌ها به دلیل جذابیت‌های بسیاری که از آن‌ها برخوردارند، به شدت مورد توجه کودکان (و نوجوانان و جوانان) ایرانی قرار دارد و این کاربران در فضایی که به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم، فاقد جذابیت‌های معادل فناوری‌ها است، با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل در آن‌ها غرق می‌شوند و در این رهگذر نه تنها تبعات زیستی و خیمی (نظیر آسیب‌های مغزی) گریبان گیر آنان می‌گردد، بلکه تبعات و پیامدهای روانی دشوار و شکننده‌ای بر آنان عارض می‌گردد که زندگی فردی و اجتماعی بعدی آنان را به شدت تحت تأثیر خویش قرار خواهد داد.



۲-۲۸- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی

یکی از پژوهش‌گران خارجی اظهار می‌داشت، پیش‌تر کودکان در کوچه‌ها باهم به بازی می‌پرداختند، از درختان بالا می‌رفتند، در بازی‌هایشان گیاهان، سنگ‌ها و خاک‌ها را لمس می‌کردند، دنبال پروانه‌ها می‌کردند و به این ترتیب در لحظه به لحظه کودکیشان، جهان واقعی را لمس و درک می‌کردند، آن کودکان دیروز، اکنون افراد بزرگ‌سال جامعه خودشان هستند که شاید از اخلاق چندان مناسبی هم برخوردار نباشند و در عرصه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی هم دارای رفتارهایی نوسانی، پرتنش و بعضاً نامتعادل و نامتعارف باشند.



اما اگر توجه خود را معطوف به کودکان عصر حاضر کنیم، کودکان (خاصه اگر خانواده همراه آن‌ها نباشند و برنامه تربیتی خاصی برای آنان تدارک ندیده باشند)، در آغاز مدتی با تبلت سرگرم هستند و در ادامه با گرفتن گوشی اولیا، مدتی خود را با آن مشغول می‌کنند تا با اصرار، اولیا را وادار به تهیه گوشی مستقلی برای خودشان کنند و در ادامه کاربر پی‌اس فور، رایانه و تلویزیون ماهواره‌ای می‌شوند. به تعبیر دیگر، مدت زیادی از وقت کودکان به جای آن که در جهان واقعی آنان بگذرد و به جای آن که آنان نیز نظیر کودکی اولیایشان، دنبال پروانه‌ها بدون، روی آب برکه یا رودخانه، سنگ بپراند، در نهرها سد بزنند یا در ظروف کوچک، برای عروسکشان غذا بپزند، در فضای مجازی به سر می‌برند.

بنابراین اگر بزرگ‌سالانی که در بستر طبیعت رشد کردند، در بزرگ‌سالی خود انسانی معمولی و نه چندان عمیق، مؤثر و ثمربخش هستند، کودکانی که در حال حاضر بیش‌تر از آن که در بستر طبیعت رشد کنند، در فضای مجازی رشد می‌کنند، در آینده از چه مختصات روانی، اخلاقی و فرهنگی برخوردار خواهند بود؟

نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت‌افزاری و نرم‌افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی نتوانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

بررسی بازیگران بزرگ بستر حوزه فناوری نشان می‌دهد که از ۱۵ شرکت بزرگ موجود در جهان، سه شرکت چینی (علی بابا، تنست، بایدو)، یک شرکت ژاپنی (راگوتن) و بقیه شرکت‌ها امریکایی (اپل، گوگل، آمازون، فیس بوک و...) هستند. به همین ترتیب در ۱۵ شرکت بزرگ نرم‌افزاری، به جز یک شرکت فرانسوی و یک شرکت آلمانی، بقیه شرکت‌ها امریکایی هستند. البته امریکایی‌ها برای حصول حاکمیت مطلق در فضای مجازی، با خرید سهام شرکت‌های غیرامریکایی در صدد تحقق اندیشه برتری‌یابی مطلق خود در عرصه فضای مجازی هستند.

یکی از اختلاف‌های جدی اروپایی‌ها با امریکایی‌ها هم مدیریت فضای مجازی است، به این معنا که امریکایی‌ها حاضر به دادن حتی یک کرسی به اروپایی‌ها در شرکت آی‌کن نیستند و این شرکت در حالی که به ظاهر مستقل است، اما دقیقاً اهداف امریکا در فضای مجازی را دنبال می‌کند.

از سوی دیگر توجه به این واقعیت که تا سال ۲۰۱۲، در ۵ شرکت برتر دنیا، تنها یک شرکت با محوریت فضای مجازی قرار داشت، ولی در سال ۲۰۱۶، هر ۵ شرکت معطوف به فضای مجازی بودند، حکایت از رشد چشمگیر شرکت‌های بسترساز فضای مجازی دارد که ماحصل فعالیت آن‌ها، مباحث جدیدی مانند مرزهای مجازی، دیپلماسی مجازی و مانند آن‌ها را پدید آورده است، چرا که برخی از شرکت‌های یاد شده، برای خود پرچم مستقلی دارند و داعیه آن را دارند که جمعیت شبکه اجتماعی (و به تعبیری کشور) آنان، از بسیاری از کشورهای موجود در جهان نیز بیش‌تر است.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی- اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش‌تر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند، مضاف بر این، شرکت‌های اخیر با گردآوری داده‌های انبوه کاربران، این داده‌ها را پردازش کرده، با کمک هوش مصنوعی به جمع‌بندی آن‌ها می‌پردازد و در پی این امر دست به سناریوسازی می‌زند و مجری سناریوهای آن نیز ربات‌هایی هستند که در فضای مجازی جریان سازی‌های موردنظر را انجام می‌دهند. به تعبیردیگر برخلاف کشورهای واقعی که رؤسای سیاسی آن‌ها، حداکثر با نظرسنجی‌های نصفه نیمه، شناختی اجمالی از جامعه خود به دست می‌آورند، شرکت‌هایی که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند، با اخذ محرمانه‌ترین اطلاعات افراد (در انتخاب‌های متعددی که گاه و بی‌گاه فراروی آنان قرار می‌گیرد)، به شناخت عمیق مخاطبان خویش نایل آمده، دست به هدایت آنان می‌زند. از این رو وقتی مثلاً شرکت فیس بوک ادعا می‌کند، اگر کسی ۱۰۰ لایک در فیس بوک زده باشد، ما با هوش مصنوعی، او را از همسرش بهتر می‌شناسیم و اگر کسی ۱۷۰-۱۶۰ لایک زده باشد، ما او را از خودش هم بهتر می‌شناسیم، به نظر می‌رسد این ادعا، ادعای گزافه‌ای نیست!



۱. بخشی از این اطلاعات که در همایش بالندگی روانی در ۱۳۹۷/۶/۳ در دانشگاه فرهنگیان ارایه شد، در منبع زیر آمده است:

بنابراین در یک جمع‌بندی مقدماتی می‌توان نتیجه گرفت، اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی هست، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و در نهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه‌داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.

این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و همچون یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچ‌گاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند.

ژانگ^۱ (۲۰۱۳) به ارایه‌نمای محدودی از تبعات کاربری زیاد از فناوری پرداخته است. وی در پژوهشی که در سطح دانشجویان کاربر تلفن همراه داشت، به این نتیجه رسید که تلفن همراه سبب می‌شود کاربران آن بیش‌تر در مکان مسکونی خود بمانند و تعامل کم‌تری با جهان بیرون خود برقرار سازند. ژانگ از این پدیده با عنوان سبک زندگی ژای (Zhai) یاد کرده، می‌نویسد: افرادی که از سبک زندگی ژای تبعیت می‌کنند، در عمل خود را در معرض آسیب‌های روانی و جسمانی زیادی قرار می‌دهند و ضرورت دارد با آگاه‌سازی جوانان از تبعات آسیب‌زای روانی و جسمانی سبک زندگی اخیر، آنان را از ادامه این سبک زندگی، برحذر و مصون داشت.

انبوکراسی^۲ و بیگوم^۳ (۲۰۱۴)، در پژوهش مشابهی که در سطح دانش‌آموزان مدارس دارند، گزارش می‌دهند دانش‌آموزان نسبت به تهدیدی که کژکاربری از تلفن همراه دارد و سلامت روانی آنان را تهدید می‌کند، وقوف ندارند، در حالی که سلامت روانی آنان به شدت به میزان کاربری آنان از تلفن همراه وابسته است و کژکاربری از این فناوری سلامت روانی آنان را به خطر می‌اندازد.

-
1. Zhang, X.
 2. Anboucarassy, B.
 3. Begum, M.

در بررسی میدانی گروه پژوهش، نمونه‌های متعددی از کودکان پیش دبستانی دختر و پسر، از جذابیت‌های فضای مجازی در برابر فضای واقعی یاد می‌کردند و علاقه وافر خود را به ماندن در فضای مجازی، به جای فضای واقعی اعلان می‌داشتند.

«من بازی می‌کنم، مثلاً اون قدر من با آرایش‌گری بازی می‌کنم، بعد مامانم می‌گه خسته نشدی؟ - یلدا اگر زیاد بخوای با تبلت بازی کنی، بعد چشم‌هات درد نمی‌گیره؟
نچ.

- دستت چی؟

دستم خسته شد.

- با تبلت زیاد بازی کنی، سرت درد نمی‌گیره؟

- نه، بابام گفت می‌رم تبلت رو می‌گیرم. تبلت می‌خواد بگیره. اون آیه شیکست، من قبلاً آبی

دوست داشتم، الان قرمز.

- آهان. پس می‌خوای تبلت جدید بگیری. خوب بازی با اسباب بازی رو بیشتر دوست داری یا

گوشی رو؟

با تبلت و گوشی. حوصله ندارم اصلاً بازی کنم.

- یعنی بیشتر دوست داری با تبلت بازی کنی؟

آره.

- خوب چرا به بازی با اسباب بازی یا بازی با بچه‌ها علاقه نداری؟

مثلاً من دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون که بازی خسته کننده‌س.

- یعنی اسباب بازی و بازی با بچه‌ها خسته کننده هست، ولی بازی با تبلت برات هیجان انگیزتر

هست؟

آره. بازی با تبلت خیلی خوبه. دنبال بازی هم خوبه» (یلدا، ۵ ساله).



- «- خوب سارا خانم تو دیگه چه کارهایی توی خونه انجام می‌دی؟
- اووووم عروسک بازی، کامپیوتر بازی، البته تو کامپیوتر سی‌دی می‌ذارم، کم‌تر باهاش بازی می‌کنم،
بیش‌تر با تبلتم بازی می‌کنم.
- چه بازی‌هایی تو تبلت داری؟
بدو بدو بازی، ماهی بازی، خرگوش بازی.
- خوب بدو بدو بازی چه طوری هست؟
مثلاً آگه به عالمه چیز بلند باشه، با یه چیزی باید بزنی، بعد بره بالا، بعدش بپره اون طرف.
- ماهی بازی چه طوری هست؟
باید ماهی‌ها رو بگیری، پرت کنی اون طرف.
- خرگوش بازی چی؟
گوششو می‌کشی، بعد اونم از اون ور گوششو می‌کشه.
- بیش‌تر تبلت بازی دوست داری یا عروسک بازی؟
خب معلومه تبلت بازی دیگه.
- خوب چرا؟ عروسک بهتره نیست؟
نه، بهتر نیست.
- خوب چرا بهتر نیست؟
آخه تبلت خیلی بیش‌تر خوش می‌گذره.
- از چه نظر خوش می‌گذره؟
خب خرگوش بازی و اینا خیلی خوش نمی‌گذره دیگه» (سارا، ۵/۵ ساله).
«- طاهها تو بیش‌تر دوست داری با اسباب بازی‌ها یا بازی کنی یا با تبلت؟
با تبلتم، چون بازی‌هاش رو خیلی دوست دارم» (طاهها، ۶ ساله).
سروش و پوریای ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود فضای مجازی را بر فضای واقعی ترجیح داده‌اند.
سروش بازی با دوستانش را امری تکراری عنوان کرده و پوریا نیز بازی با رایانه را جذاب‌تر از رفتن به پارک اعلان می‌کند:
«- آقا سروش، تو بازی با تبلت رو بیش‌تر دوست داری یا بازی با دوست‌ها؟
با تبلت و دوستانم.
- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟
با تبلت.
- چرا تبلت؟
چون بازیاش زیاده.
- با دوست‌ها نمی‌تونی زیاد بازی کنی؟

نه دیگه، تکرارین همشون.

- یعنی چی تکراری هستن؟

یعنی همش به بازی می‌کنیم، خسته می‌شم، اما تبلت خیلی جدیده».

«- گفتی تو تبلت یه عالمه بازی داری؟ چه بازی‌هایی داری؟»

مرد عنکبوتی که بیش‌تر بهش می‌گن اسپایدرمن، دایناسور جنگی که اصلاً دایناسوره یه چیزیه، آخر آخر دایناسوره.

(پوریا با هیجان بازی را تعریف می‌کند) می‌ره خونه‌ها رو خراب می‌کنه، با شوالیه‌ها و غول‌ها و...

می‌جنگه و می‌زنه اونا رو می‌کشه.

یه بازی دیگه‌ام دارم توش، کلاشینکف داره و می‌زنه شلیک می‌کنه و می‌کشه همه رو.

...

- پارک هم می‌ری؟

آره می‌رم، نزدیک خونمونه.

- تو بیش‌تر دوست داری با کامپیوتر یا تبلت بازی کنی یا بری پارک؟

من دوست دارم بیش‌تر با کامپیوتر بازی کنم».

مضاف بر آنچه از آن یاد شد، در کنار اقدام‌های زیرکانه شرکت‌های پدید آورنده فضای مجازی،

کوتاهی، تعلل‌ها و بی‌کفایتی و تجددزدگی برخی از اولیا، سبب می‌شود، آنان از سر بی‌حوصلگی یا

تفاخرجویی، فرزندان خود را به سمت کاربری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی سوق دهند و به این

ترتیب با سپردن فرزندان‌شان به دست پرستار الکترونیکی، زحمت نگه‌داری و تربیت فرزند را بردوش

تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی، رایانه و ماهواره بیندازند.

مادر امیرعلی ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، او و پدر امیرعلی هر دو کار می‌کنند و عصرها

که خسته و وامانده از سرکار برمی‌گردند، برای شانه خالی کردن از زیر تقاضای امیرعلی مبنی بر رفتن

به پارک، تبلتی به دست او داده‌اند تا از ۶ عصر تا ۱۲ نیمه شب پشت سر هم با آن بازی کند:

«مصاحبه با مادر امیرعلی:

- امیرعلی چه قدر با تبلتش بازی می‌کنه؟

خیلی زیاد.

- مثلاً چه قدر توی یک روز با تبلت بازی می‌کنه؟

از سر کار که ساعت ۶ اینا میایم دنبالش، می‌بریمش خونه، می‌رفت سر تبلت تا شب ۱۲ پشت سر

هم بازی می‌کرد.

- اصلاً دلیل این که شما براش تبلت گرفتید چی بود؟

راستش رو بخواین، امیرعلی خیلی بهونه می‌گرفت که ما باهاش بازی کنیم یا ببریمش پارک و اینا، من و پدرش هم خسته‌ایم، وقتی که از سرکار میایم، دیگه فرصت بازی با امیرعلی رو نداریم اصلاً. براش تبلت رو خریدیم که دیگه هر موقع که خواست، با تبلتش مشغول بشه.

- پدرش هم با شما توی این زمینه اتفاق نظر داشت؟

بله کاملاً! ایشون هم با من موافقن.

- به نظر شما تبلت می‌تونه جای شما رو برای امیرعلی بگیره؟

حداقل اینه که دیگه بهونه نمی‌گیره و از ما نمی‌خواد که باهاش بازی کنیم.

- یعنی شما با این مسأله که امیرعلی ساعت‌های زیادی رو با تبلتش مشغول باشه، موافقید؟

بله کاملاً! همین که امیرعلی آروم می‌شینه یه گوشه و صداش هم در نییاد، خیلی خوبه.

- یعنی اثرات منفی تبلت روی بچه‌ها براتون مهم نیست؟

دیگه چاره‌ای نیست، توی این دوره نمونه گرفتاری زیاده و اعصاب‌ها ضعیفه، نمی‌شه که همیشه

طبق خواسته‌ی بچه‌ها پیش رفت.»

مهرداد و مهراره ۶ ساله که خواهر و برادر هستند، در مصاحبه خود بیان می‌دارند، پس از آن که همسایه از سروصدای بازی آن‌ها به پدر و مادرشان شکایت کرده است، پدر و مادر با دادن یک تبلت به هر یک از آن‌ها، در صدد ساکت کردن آنان برآمده‌اند.

مهرداد ۶ ساله، در مصاحبه خود با بیان کلمه «الآن انگار تنهاییم»، به بیان نکته دردناکی می‌پردازد که شاید کم‌تر کودک شش ساله‌ای تا به حال آن را بر زبان آورده باشد:

«چه مدتی که تو و خواهرت تبلت دارید؟»

اممم نمی‌دونم، دقیقاً فکر کنم یه سال اینا بشه.

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

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

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

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

- تنهایی؟ یعنی چی؟

الآنم خوب پیش همیم، ولی مثلاً اون با تبلتش، منم با تبلتم. فقط وقت‌هایی که مهدیم باهم بازی می‌کنیم بیش‌تر.»

سرانجام مادر ایلپای ۴ ساله با یاد کردن از رها دختر خواهرش که از ۳ سالگی برای ساکت کردن (و در واقع خفه کردن وی) اولیایش تبلت را به دست او داده‌اند، بیان می‌دارد، رها شور کودکی خود را از دست داده است و کم‌کم شادی‌های طبیعی در حال رخت بر بستن از ذهن رها و کودکان مشابه اوست:

«- شما با این که هر کدام از بچه‌های شما یک تبلت جداگانه داشته باشند، مخالف بودید؟

اصلاً من با این که بچه‌ها تبلت داشته باشن، مخالف بودم.

- می‌شه بگید، دلیل مخالفت شما چی بود؟

به نظر من کلاً زیر ۱۴ یا ۱۵ سال نباید بچه‌ها وارد دنیای مجازی بشن، این جوری به نظر من بچه‌ها شادی‌های طبیعی‌شون رو از یاد می‌برن و فقط وارد دنیای بازی‌های تبلت و این چیزا می‌شن و این اصلاً خوب نیست. علاوه بر این، بازی زیاد با تبلت و این‌ها، چشمای بچه‌ها رو اذیت می‌کنه.

- از نظر شما شادی‌های طبیعی چه چیزهایی هستند؟

بین، مثلاً این که من دختر خواهرم ۹ سالشه، تبلت هم تقریباً بیش‌تر موقع‌ها دستشه، یعنی سه سالی می‌شه که تبلت دستش هست. رها بعد از گرفتن تبلت، دیگه به هیچ وجه، نه سراغ عروسک‌هاش می‌ره، نه دیگه علاقه‌ای به بیرون رفتن با خانواده نشون می‌ده. وقت‌هایی هم که مهمونی می‌ره، اونم به زور، دایم تبلت دستش هست. همه این‌ها شادی‌های طبیعی دیگه که کم‌کم داره، از ذهن بچه‌ها پاک می‌شه.

- فکر می‌کنید توی این قضیه، فقط دختر خواهرتون مقصره؟

نه، بیش‌تر از خود رها، پدرش و خود خواهر من مقصرن که فقط برای این که بچه بهونه نکنه، سه ساله تبلت رو دادن بهش، چون حوصله‌ی گریه و سر و صدای اون رو نداشتن.

- یعنی تقریباً می‌شه گفت از تبلت به عنوان پرستار الکترونیک برای رها استفاده می‌کنند؟

بله، دقیقاً همین طوره.

- رها قبل از این که تبلت داشته باشه، با وسایل دیگه سرگرم نمی‌شد؟

چرا، رها اون موقع خیلی علاقه داشت به عروسک‌هاش، اما باز هم مادرش حتی حوصله جمع کردن وسایل رها رو از خونه نداشت. رها هم توی ۶ سالگی، بلافاصله بعد از این که صاحب تبلت شد، دیگه اصلاً سراغ عروسک و بقیه چیزها رو نمی‌گرفت. حتی به نظر من الان رها دیگه نشاط اون موقع‌ها رو هم نداره».



مهدی ۶ ساله نیز در مصاحبه خود از این واقعیت تلخ یاد می‌کند که مادر وی با برادرش حتی در خانه، از طریق برنامه ایمو، با هم صحبت می‌کند. به تعبیر دیگر خانواده‌های تجدید زده‌ای وجود دارند که همسان با خانواده‌های بی‌کفایتی که تربیت فرزندانشان را به دست پرستار الکترونیک امریکایی‌ها سپرده‌اند، با کاربری مفرط از فناوری‌های جدید، در عمل در صدد به رخ کشیدن خودشان در برابر انظار همگنان و اطرافیان خود هستند:

«دیگه مامانت چه برنامه‌های اینترنتی داره؟»

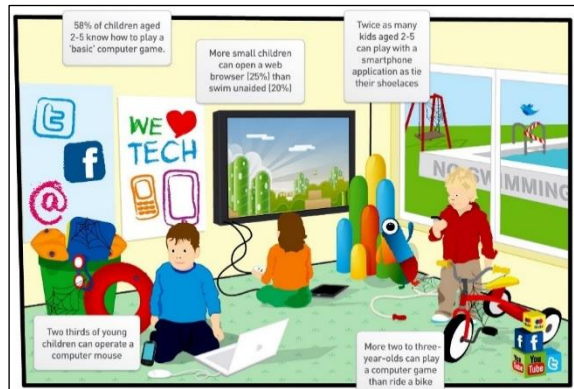
اووووم، ایمو هم داره.

ایمو چه طوریه؟

مثلاً داداشم تو اتاقشه، عکس همو می‌بینن، با هم حرف می‌زنن (خنده).

یعنی مثلاً هردوتاشون توی خونه هستن، اما با هم تصویری حرف می‌زنن؟

آره».



برخی از پژوهش‌گران بیان می‌دارند، بازی‌های دیجیتالی با آموزش‌های خویش کودکان را برای برخورد با جهان بیرون آماده می‌سازند، به عنوان مثال، هوه^۱ (۲۰۱۷) با ارایه گزارشی که به بررسی اثرات بازی‌های دیجیتالی روی کودکان سه ساله پرداخته است، نتیجه می‌گیرد که بازی‌های اخیر مواردی مانند «خرید از سوپرمارکت»، «سرزدن به سالن بدنسازی»، «ورود به سالن زیبایی» و مانند آن‌ها را برای کودکان مطرح می‌سازد، از این رو می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های دیجیتالی کودکان را برای برخورد بهینه با جهان اطرافشان آماده می‌سازد، اما باید گفت، اگر از جهت دهی پنهان «سوپرمارکت»، «سالن بدنسازی» و «ورود به سالن زیبایی» که همگی در جهت تربیت کاربر به صورت یک مصرف کننده و سوق دادن زندگی مبتنی بر ظواهر برای وی است بگذریم، در صورتی که بازی‌ها دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان به شکل کنترل شده و محدود در اختیار کودکان قرار گیرد، این موارد می‌توانند حاوی اثرات مثبتی برای کودکان کاربر باشند، اما در کشوری مانند ایران که

اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در اندیشه جدی بسترسازی فرهنگی برای فضای مجازی نبوده‌اند، بسر بردن کودکان در فضای مجازی و غرق شدن آنان در این فضا، به شدت آسیب‌زا خواهد بود و نتیجه نهایی آن در بهترین شرایط ایجاد انسان‌هایی منفعل و ربات‌گونه خواهد بود، هر چند در موارد دیگری ماحصل کار پرستاران الکترونیکی، تربیت انسان‌هایی نامتعادل است.

متین و امیرعلی ۶ ساله که کاربر فناوری‌های جدید هستند، در مصاحبه خود نشان می‌دهند که حتی با کلنگ که ابزاری معمول در جهان واقعی است، آشنا نیستند:

« متین: اینا (اشاره به اشکال کتاب رنگ آمیزی) چی هستن؟

- ابزاره، این اگه گفتمی چیه؟

متین: چکشه!

- نه کلنگه.

متین: کلنگ؟

- آره، مال کندن زمينه.

- بچه‌ها تو گوشیتون بازی این طوری هم دارین که چیزی یاد بده بهتون؟

متین: من که ندارم.

- امیرعلی تو چی؟

امیرعلی: نه!«.

عبدالرضای ۶ ساله در مصاحبه خود، به بیان این مسأله پرداخته است که حتی تنوع بی‌حد و حصر فضای مجازی نیز برای او تکراری شده است:

«- با ایکس باکست چه بازی‌هایی می‌کنین؟

مثلاً تیکن بزن بزن.

- فقط بزن بزن؟

آره همین، ولی زیاد دیگه بازی نمی‌کنیم، بیش‌تر کارتون می‌بینیم.

- چرا دیگه زیاد بازی نمی‌کنین؟

برام تکراری شده».

آینده افرادی مانند عبدالرضا که حتی جهان مجازی با تنوع فوق‌العاده‌اش برایشان تکراری می‌شود، آینده تیره‌ای به نظر می‌رسد.

سرانجام کاربران خردسالی وجود دارند که کاربری مفرط آنان از فضای مجازی، تعادل روانی آن‌ها را برهم زده است.

گزارش یکی از پژوهش‌گران تحقیق در مورد امیرحسن و امیرحسین ۶ ساله به قرار زیر است:

«من با فرشته از قبل آشنایی داشتم. فرشته کمی پیش از مراسم ازدواجش، مادر خودش را بر اثر بیماری از دست داد و عروسی آن‌ها کمی عقب افتاد و او به همین دلایل دچار تألم روحی بسیار زیادی شد. فرشته بعد از مراسم ازدواجش، خیلی زود باردار شد و دوقلوهای او متولد شدند. فرشته کارمند بود و حالا علاوه بر مسوولیت کار داخل و خارج از خانه، وظیفه رسیدگی به امیرحسن و امیرحسین نیز به وظایف او افزوده شده بود. دوقلوهای فرشته، دو پسر بچه بسیار بسیار شیطان و غیرقابل کنترل بودند و همه این مسایل، به علاوه رگه‌های افسردگی فقدان مادر و افسردگی پس از زایمان، فرشته را از پای درآورد و او دچار اختلال روانی شد و مدتی را بستری و تحت روان‌درمانی و دارو درمانی قرار گرفت و بعد از گذشت چند ماه، کمی بهبود یافت و با کمک اطرافیان توانست کمی مستقل عمل کند، ولی فرشته هنوز با مشکل دوقلوها روبرو بود. آن‌ها بسیار بسیار ناآرام، بی‌حوصله و خرابکار بودند و از هیچ چیز و هیچ کسی ترسی نداشتند و دست به هر عملی می‌زدند، از آنجا که این دوقلوها بسیار قلدر هستند، گاهی با یکدیگر هم دچار مشکل می‌شوند و مادر برای پیشگیری از این مشکلات، هر چیزی را جداگانه برای هر دوی آن‌ها تهیه می‌کند، مثلاً آن‌ها هر کدام یک موبایل و یک تبلت مستقل برای خودشان دارند و به تازگی هم سفارش لب‌تاپ را به مادرشان داده‌اند! مادر هم که همیشه خسته از کار به خانه می‌رسد، برای رهایی از شیطنت فلج‌کننده دوقلوها، آنان را به سمت این وسایل سوق می‌دهد و هر هفته کارتون، فیلم یا بازی جدید و اکشنی برای دوقلوها می‌خرد، چرا که آن‌ها بسیار تنوع‌طلب هستند و چون رگ خواب مادر را نیز در دست دارند، خیلی راحت او را تسلیم خواسته‌های خود می‌کنند.

امیرحسن و امیرحسین هر صحنه‌ای را که در کارتون، فیلم یا بازی خودشان ببینند که برایشان تازگی داشته یا جذاب هست، عیناً همان صحنه را در دنیای واقعی و در خانه خودشان انجام می‌دهند و اما امان از لحظه‌ای که آنان با هم متحد شوند، زیرا قطعاً در این زمان فاجعه‌ای در راه خواهد بود! مثلاً یک‌بار دوقلوها در فیلمی دیدند که قهرمان داستان در ارتفاع با چتر از هواپیما بیرون می‌پرد و آن‌ها نیز با هم به طبقه دوم تخت خوابشان رفتند و با چتر بارانی خودشان از بالای تخت پایین پریدند و روی شکم پدرشان که بر روی زمین خوابش برده بود، افتادند و پدر بیچاره به دلیل مشکلاتی که در ناحیه شکم برایش پیش آمد، مدتی بستری شد یا در مورد دیگری دوقلوها یواشکی با تلفن همراه از دیگران فیلم می‌گرفتند و مثل مأمور مخفی‌های فیلم‌های پلیسی، ناگهان در حمام یا توالت را باز می‌کردند و وارد می‌شدند تا فیلم خود را بگیرند. امیرحسن و امیرحسین در موارد دیگری خود یا همدیگر را به شیشه می‌کوبیدند که این عمل چند بار منجر به پارگی و بخیه در بدنشان شده است. خلاصه این دو کودک خردسال، مجموعه‌ای از موارد غیرقابل‌تصویری هستند که با کمک هم مبادرت به انجام کارهایی خطرناک می‌کنند.

امیرحسن و امیرحسین به شدت تحت تأثیر فیلم یا بازی‌های دیجیتالی که کاربر آن هستند، قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، وقتی آنان در فیلمی دیدند که تبه‌کاران بچه‌ای را از مدرسه ربودند، تحت تأثیر آن فیلم، به مسوول پیش دبستان خود گفتند که یک دزد علی را دزدیده است، در حالی که آن مرد عموی علی بود که دنبال برادرزاده‌اش آمده بود و به این ترتیب موجب دردسر مسوولان پیش دبستان خودشان شدند.

دوقلوها کلاً در فضای کارتونها، فیلمها و بازی‌هایی قرار دارند که آنها را می‌بینند و بازی کرده و تحت تأثیر این کارتونها، فیلمها و بازیها، زندگی می‌کنند و همواره کارهای خطرناکی انجام می‌دهند، چرا که صرفاً از این محصولات الگو می‌گیرند و هیچ فکری درباره نتیجه کارشان ندارند. امیرحسن و امیرحسین به آتش بازی هم که در فیلمها و کارتونها می‌بینند، بسیار علاقه یافته‌اند و بارها دست به آتش بازی در خانه زده و خساراتی به منزلشان وارد آورده‌اند. من وقتی خواستم با این دو موجود عجیب صحبت کنم و وانمود کردم که مایلیم از آنان طرز بازی ریختن و بازی کردن و داندود بازی‌ها را یاد بگیرم، خیلی بی‌شرمانه جواب منفی به من دادند و گفتند: «تو چه قدر خنگی که این چیزها رو بلد نیستی» و با برداشتن خوراکی‌هایی که برایشان برده بودم، اتاق را ترک کردند. خلاصه آن که اثرات کاربری از کارتونها، بازی‌های دیجیتال و فیلم‌های مورد استفاده امیرحسن و امیرحسین را در تک تک رفتارها و گفتار آنان به خوبی می‌توان احساس کرد».



بنابراین در یک جمع‌بندی مختصر می‌توان بیان داشت بزرگ شدن در فضای مجازی، امری پر خطر است و در صورت عدم بسترسازی فرهنگی و مداخله فعال در آن، کار فضای مجازی به آنجا می‌انجامد که کاربران، خاصه کاربران خردسال، در بهترین شرایط ممکن، به جای تربیت شدن به صورت انسانی آزاد، انتخاب‌گر و مستقل، انسانی منفعل، در بند و همچون یک ربات تربیت خواهند شد. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

۲۹-۲- تهدید بهداشت روانی کودکان

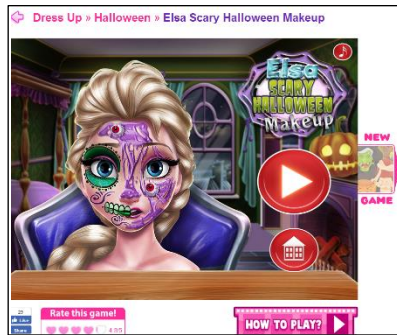
در بررسی تبعات بزرگ شدن کودکان در فضای مجازی، خاطرنشان شد که شرکت‌های بزرگ سخت افزاری و نرم افزاری موجود در جهان، عمدتاً امریکایی هستند و در معدود مواردی که شرکت‌هایی از چین، ژاپن، فرانسه و آلمان با ملیتی غیرامریکایی در زمینه فناوری‌های ارتباطی جدید فعال هستند،

امریکایی‌ها با خرید سهام آن شرکت‌ها، در آن‌ها رسوخ کرده، می‌کوشند خطامشی خود را در این شرکت‌ها نیز اعمال کنند.



ماحصل بحث گذشته، این بود که نظام سرمایه‌دار امریکا برای تثبیت مطلق سیطره سیاسی-اقتصادی- فرهنگی خود بر جهان، با تحقق سیطره خود بر فضای مجازی، در عمل به دنبال همین معنا هست.

در عنوان خطر ماندن در فضای مجازی، از برخی از پیامدهای کاربری مفرط کودکان، نوجوانان و جوانان یاد شد که مهم‌ترین آن‌ها، تبدیل انسان‌های فعال، انتخاب‌گر، آزاد و مستقل به انسان‌هایی منفعل، اسیر، دربند و ربات صفت و تربیت انسان‌هایی نامتعادل بود. در این قسمت در بررسی تهدید بهداشت روانی کاربران، تلاش خواهد شد تا روندی که به تربیت انسان‌های منفعل، رباتی، مصرف‌کننده و مطلوب طبع دنیای سرمایه‌داری می‌انجامد، بازسناسی شود.



پیش‌تر در قسمت‌های مختلف کتاب خاطر نشان شد که فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت‌ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش دبستان و مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می‌توانند با جهت‌دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند شوند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در این شرایط بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی‌های

دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتون، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.

جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، در صدد برآمده‌اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که در دهه‌های متمادی در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کاربران خردسال ارایه شده است.

طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش آبر شر، وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها برعهده دارند، به همین ترتیب ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب است.

کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پررعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که دایم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نعدوستانه خود، جهان خودشان را جهان پرترسی می‌بینند که هیچ‌گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خود محور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگی‌شان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.

جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سویی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سویی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقق عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراروی آنان می‌نهد.

اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب افراطی

به کاربران آرایه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند. البته بازی‌هایی با القائات اقتصادی و سیاسی نیز جای خاص خود را در این مجموعه دارند. از این رو در ادامه برای ترسیم چگونگی تحقق اهداف اقتصادی، سیاسی، عقیدتی غرب در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، به طرح اجمالی بازی‌های خشونت‌آمیز، پر رعب و وحشت و ترسناک، بازی‌های مروج انفعال، بازی‌های مبلغ رفاه و تجمل‌گرایی، بازی‌های حاوی القائات هنجارشکنی، بازی‌های مبتنی بر شهوت‌گرایی، بازی‌هایی با القائات عقیدتی، سیاسی و اقتصادی خاص پرداخته خواهد شد و در نهایت تهدید بهداشت روانی کاربران خردسال که در این میان غالباً بدون مداخله فرهنگی اولیه، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در جامعه مشغول کاربری از محصولات اخیر هستند، مورد تأکید قرار خواهد گرفت.

بازی‌های مروج خشونت و پرخاشگری^۱



برخی از کودکان دختر و پسر پیش دبستانی در جریان مصاحبه‌های خود از کاربری از بازی‌های بسیار خشن یاد کرده‌اند. صالح و آریای ۶ ساله، از بازی‌های خود به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- آقا صالح، کلاً تنهایی بازی می‌کنی یا با داداشت؟»

با داداشم، یه بازی هست تفنگ بازی، اگه تو بتونی اون رو بکشی، می‌تونی سلاحشو بگیری، اون وقت سلاحش رو جمع می‌کنی. بعدش می‌تونی با همون سلاح‌های خودش، خودش رو بکشی.»

«- فیلم‌هایی که بد باشه هم دیدی؟»

- زامبی دیدم. زامبی خیلی بده.

- چرا؟

چون هر دفعه دیدم، شبش خوابم نبرد، برا همین دیگه نگاه نمی‌کنم.

- دیگه فیلم بد چی دیدی؟

- فیلم شکارچی که حیوون‌ها رو می‌کشت.

- کجاش بد بود؟

۱. در همین کتاب ذیل عنوان پرخاشگری، از برخی از تبعات کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های مبتنی بر خشونت و پرخاشگری یاد شده است.

حیوونا می مردن. خیلی چرت بود. آدم شب خوابش نمی برد، می دید.
خوب آریا این سوال آخره، به نظرت تبلت برای بچه ها خوبه؟
- آره، بازی های با حال داره».

مهربان ۴ ساله هم در مصاحبه خود با تأثیرپذیری از محصولات فضای مجازی که کاربر آن ها است،
به سادگی از کشتن (حتی کشتن خودش) یاد می کند:
«- مامان و بابات اجازه می دن خیلی بازی کنی؟
آره، چرا ندن.

- اگر حالا یه روزی اجازه ندن چی؟
خودمو می بیکشممم».



بازی های پر رعب و وحشت و ترسناک



برخی از بازی ها، کارتونها و پویانمایی ها رعب و وحشت را بر وجود کاربرانشان (خاصه کودکان خردسال)
حاکم می کنند. کیمیای ۵/۵ ساله و عرفانه ۶ ساله، در مصاحبه های خود از کاربری از آثار پررعب و
هراسی یاد می کنند که ترس را بر وجود آنان سایه افکن کرده است:

«... یه کارتونه هس کیان (برادرش) خیلی ازش می ترسه، گریه می کنه، مامانم نمی ذاره اونو ببینیم،

ولی من اصن نمی ترسم.

- چرا کیان می ترسه؟

چون که توش یه دختره که مرده، لباس عروس می پوشه، بعد می خواد عروسی کنه با یه پسره، بعد از چشمش کرم میاد بیرون (با جست و جو در میان کارتون هایش متوجه شدم کارتونیه که کیمیا از آن صحبت می کند، کارتون عروس مردگان است).

- وای چه کارتون بدی، تو هم دیگه این رو نبین خاله جون.

نه، من نمی ترسم، یه خانومم هس واقعیه، شبیه اونه. من از اونم نمی ترسم، عکساشو می بینم.

- منم ببینم؟

بیا ببین، اما نترسی ها، به مامانم نگو بهت نشون دادم، دعوا می کنه.

باشه.



(بعد از دیدن تصاویر) دختر قشنگم، اینا همش الکیه، با موبایل می شه عکس ها رو این جور عوض

کرد، این ها واقعی نیستن که.»

«... من فقط خون آشام رو دیدم با زامبی.

- بعد شب ها هیچ وقت خواب این ها رو ندیدی؟

دیدم، ولی نمی ترسم.

- یعنی شب مثلاً از خواب نمی پری؟

نچ، یک کمش رو نگاه می کنم، بعد بیدار می شم، بعد دوباره می خوابم.

- خوب، یعنی وسط خواب بیدار می شی؟

وسط خواب یه کم... یه کم می بینم، بعد بیدار می شم.

- بعد وقتی بیدار می شی، می ترسی؟

نه.

- مثلاً وقتی بیدار می شی، نفس نفس نمی زنی؟

نه.

- نمی ری به مامان بگی، مامان من این خواب رو دیدم؟

این خواب رو دیدم که با مسعود بود.

- مسعود داداشته؟

نه. بچه‌ی عممه.

- با اون کارتون می‌دید؟

نه.

- با اون چه کار می‌کردی؟

با اون یه خواب دیدم، با مسعود بود. می‌گه گوشت کمه. می‌خواستیم کباب درست کنیم، می‌گه

گوشت کمه، مسعود رو بکشیم.

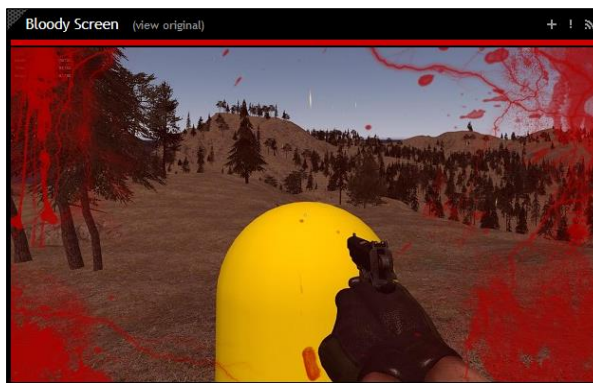
- بعد ترسیدی بیدار شدی؟

نه‌نه‌نه. مسعود رفته بود بیرون. بعد یه آدمی بود سیبیلو، مثل اون کارتونا، این فیلما بودن، صدای

عجیب غریب داشتن، با عمه زینب بود... عمه زینب بود و مسعود... یه عروسکه بود، شکلاتی بود، یه

ماشینی سوار شده بود عروسکه. یه دونه بیللم... وایسا... یه دونه اره هم داشت. خب. بند بسته بودن. یه

دفعه به ماشین رسیدن، خواستن بزَن، یه دفعه مسعود تصادف کرد، گوشتشو بریدن».



امیرعباس و تبسم ۶ ساله نیز در مصاحبه‌های خود گزارش می‌دهند، در جریان کاربری از محصولات

ترسناک یا دلشان می‌خواسته است (از شدت ترس) بترکد و یا آن که از به دلیل ترسیدن، گوشی از

دستشان افتاده است:

«- امیرعباس تو از تلگرام استفاده نمی‌کنی؟

نه.

- چرا؟

فیلم ترسناک می‌فرستن، آقا یه روز دختر خاله و پسر داییم بهم تکی فیلم ترسناک نشون دادن، این

جوری شدم (امیرعباس قیافه‌ی ترسیده شدن را به خود می‌گیرد).

- مگه موضوعش چی بود؟

خیلی ترسناکه، یه عروس هست، بعد خونا شام می‌شه، خیلی ترسناکه، کامپیوتریه، اما خیلی ترسناکه.

- بعد ترسیدی؟

سکته زدم.

- شب هم خوابش رو دیدی؟

نچ.

بعد یه سوسماره هم هست خب، اول می‌بینی آرومه، اول کاری نداره، بعد یهو زبونشو دراز می‌کنه،

یهویی این جوری می‌شه، یهو می‌پره، دلت می‌ترکه.

- امیرعباس تو فیلم ترسناک زیاد می‌بینی؟

آره.

- چرا؟

آخه تو تلویزیون همش فیلم ترسناک می‌ده.»

«- اینترنت می‌دونی چیه؟

آره، مثلاً می‌نویسیم توت فرنگی، عکسای توت فرنگی میاد.

- کی این رو بهت یاد داده؟

عمه‌ام.

- مگه بلدی بنویسی؟

نه، عمه‌ام می‌نویسه، من می‌بینم.

- چه طوری می‌ری تو اینترنت؟

عمه‌ام می‌ره.

- خودت بلد نیستی بری؟

نه.

- چه عکس‌هایی می‌بینی؟

مثلاً توت فرنگی، یه بار زدم جادوگر یه عکسای وحشتناکی اومد، گوشه‌ای از دستم افتاد، از ترس.»

بازی‌های دیگری وجود دارند که خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب را یکجا دربردارند. بازی‌های

زامبی، خون‌آشام، دراکولا، فرانکنشتاین و مانند آن‌ها، از این دست بازی‌ها به شمار می‌روند. اظهار

نظریه‌های ارایه شده در زیر، متعلق به کودکان کاربر این بازی‌ها است:

«- طاها تو تبلت هم داری؟

نه، من ندارم، ولی بابام می‌خواد برام بخره، وقتی بزرگ شدم.

- آهان، یعنی تا حالا با تبلت یا گوشه‌ای بازی نکردی؟

چرا یه بازی بود، توپ از دهن قورباغه می‌اومد بیرون، باید اونایی که مثل هم بودن رو با توپش

می‌زدی. بعد یه بار یه بازی بود، خیلی وحشتناک بود، تو گوشه‌ای خالم بود. من همش اونو بازی می‌کردم،

ولی خالم اونو پاکش کرد.

- بازیش چه جوری بود؟

می‌ری تو یه خونه، اونجا همش زامبیه، میان سمتت که تو رو بخورن. منم تفنگمو سمتشون هدف می‌گیرم، می‌کشمشون، خونشون می‌ریزه رو زمین. منم اگه بکشن، خونم پاشیده می‌شه تو گوشی»
(طاها، ۶ ساله).



«- گفتی دیگه چه بازی‌هایی داری؟

مرد عنکبوتی، موتور بازی، زامبی هم دارم.

- زامبیا چه شکلی هستن؟

از چشماشون خون می‌ریزه، صورتشون درب و داغونه، دستاشون پوستاش کنده‌اس، بعضیاشون سبزن، بعضیاشون زردن، بعضیاشون قرمزن.

- پس وحشتناکه؟

آره.

- تیر می‌زنی بهشون، خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه. خودمم یه بار خوردم زمین، دماغم خون اومد.

- دیگه بازی وحشتناک چی داری؟

خیلی دارم.

- مثلاً چی؟

مثلاً یه مرده هست، غولای بزرگ بزرگ اندازه‌ی این کولر، همش می‌ره سمتش، بعد این همه رو می‌کشه، دوباره یه عالمه زامبی میان، همش می‌میرن، دوباره یه سری دیگه میان.

- اینا رو می‌بینی اعصاب خورد نمی‌شه؟

نه.

- بازی وحشتناک به جز زامبی چی داری؟

خیلی دارم. با ماشین می‌ری می‌زنی به یکی، بعد خونس می‌پاشه به صورتت، بعد پلیس دنبالت می‌کنه، بعدش تیر می‌خوره به مغزت خون می‌ریزه، یا سرتو می‌شکونه، خون میاد بعد مغزت معلوم می‌شه.

- اصلاً از این‌ها نمی‌ترسی؟
نه.

- دیگه چی داری؟
نگاه کن، مثلاً تو موتور داری، بعد زامبیا دنبالت می‌کنن، یهو اگه بگیرنت، صورتتو می‌کنه، چشمتو در میاره، دندوناتو می‌کنه، پوستتو می‌کنه.

- پس یه عالمه زامبی داری؟
آره.

- کی این بازی‌ها رو برات تو تبلت ریخته؟
خودم.

- از کجا؟
از بازار.

- مامانت اصلاً نمی‌دونه شما چه بازی‌هایی می‌کنی؟
نه، اصلاً با تبلتمون کاری نداره» (سامیار، ۶ ساله).

«- شما چه کارتونهایی دیدی؟
زامبی مامبی.

- زامبی یعنی چی، زامبیا چه کار می‌کنن؟
زامبی می‌بینم. دیگه... تفنگ بازی می‌کنم.

- زامبیه چه جوریه بود؟
زامبی خشن... خون‌آشام می‌بینم.

- یاسمین شما هم دیدی؟
یاسمین: نه.

- خوب این خون‌آشام و زامبیه که دیدی چه جوریه بودن عرفانه؟
اول کدومو بگم؟

- هر کدوم رو که دوست داری.
خون‌آشام رو می‌گم. دندوناش تیز بود، همه‌اش گوشت می‌خوردن.

یاسمین: من می‌دونم بعد کمرشون... از کمرشون دندون می‌زنه... می‌زنه سیخ... انگار عین سیخ از کمر می‌زنه، از شکم میاد بیرون (یاسمین اول دیدن کارتونهای زامبی و خون‌آشام را انکار می‌کند، اما بعداً در تکمیل صحبت‌های دوستش، داستان خون‌آشام را بیان می‌کند).

- عرفانه: نههههه این طوری نیست.
- این ترسناک نبود؟
- یاسمین: (می خندد) آره.
- عرفانه: آره دیگه. بعد از شکمش یه ماده‌ی سبز میاد، همه می میرن. بعداً اونا، اینا رو می خورن.
- یاسمین: اخخخخ.
- خون آشام‌ها چه کسانی رو می خورن؟
- آدما رو.
- خون آشام‌ها موجودات خوبی هستن؟
- نه.
- بعد شما نمی ترسیدی این‌ها رو نگاه می کردی؟
- نه.
- مگه ترسناک نبودن؟
- نه.
- چه جوری بودن که ترسناک نبودن؟
- زامبیاش... بعداً یه زامبی هم داشت دیگه. خون آشام‌ها زامبی می خوردن.
- این کارتون بود یا فیلم بود؟
- فیلم.
- نمی دونی اسم فیلمش چی بود؟
- عرفانه: خون آشام مرگ.
- یاسمین: نه خون آشام‌ها و غول‌ها. من کارتونشو دیدم.
- عرفانه: من فیلمش رو دیدم.
- این کارتونه مال بچه‌ها بود؟
- یاسمین: نه «عرفانه و یاسمن، ۶ ساله».



بازی‌های مروج انفعال

دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری در جهت‌گیری خاصی به ارایه برخی از بازی‌های مروج انفعال (خاصه برای جنس مؤنث) دست زده است. در این بازی‌ها به کاربر القاء می‌گردد که او باید خودش را به دست سرنوشتی محتوم بسپرد و همچون سیندرلا، منتظر شاهزاده سوار بر اسبی باشد که بیاید و او را از وضعیتی که به نوعی در آن گیر افتاده است، نجات دهد.

درباره وجه تسمیه سندروم یا نشانگان سیندرلا باید بیان داشت، سیندرلا داستان دختری است که پس از مرگ مادر و ازدواج مجدد پدر، مورد بی‌مهری نامادری و خواهران ناتنی خود قرار گرفته و پس از مرگ پدر به صورت مستخدم بی‌جیره و مواجب آنان، باید بار تمام کارهای سخت، سنگین و تمام نشدنی خانه را بر دوش بکشد. سیندرلا پیوسته در این آرزو است که روزی مرد جوان و شایسته‌ای از راه برسد و خواستار او شود و به این ترتیب به درد و رنج بی‌پایان او پایانی خوش دهد. از این رو سندرم یا نشانگان سیندرلا در درجه نخست به عنوان عدم استقلال و وجود وابستگی مالی، عاطفی و فیزیکی زنان تعریف شده و در درجه بعد به عنوان یک خطای شناختی در نظر گرفته می‌شود. زنانی که به این اختلال مبتلا هستند، از احساس استقلال می‌ترسند و دوست دارند زیر چتر حمایت‌گر اطرافیان خود، خاصه مردان قرار بگیرند. این افراد ازدواج را هدفی برای رسیدن به خواسته‌های مادی و کمبودهای زندگی خودشان می‌بینند و همان طور که در فیلم سیندرلا نیز آمده است، در فرد مبتلا به نشانگان سیندرلا این اندیشه شکل می‌گیرد که باید منتظر مردی با اسب سفیدش باشد تا بیاید و او را در یک زندگی رؤیایی به خوشبختی برساند. برعکس دختری که درگیر سندرم یا نشانگان سیندرلا است، در این میان هیچ کاری بر عهده نداشته و انجام نمی‌دهد و حتی پذیرای نقشی هم برای خوشبخت کردن شاهزاده سوار بر اسب نمی‌شود.



اظهارات زهرا و پریمای ۶ ساله و کیمیای ۶/۵ ساله، شواهد بارزی از سندرم یا نشانگان سیندرلا را در کودکان ایرانی کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب را به تصویر می‌کشد:

«- دیگه چه کارتونی رو دیدی؟
مثلاً سیندرلا.»

از سیندرلا چی یاد گرفتی؟

- اون همیشه با حیوونا مهربونه، چند تا موش هستن که حتی اونا رو توی قصرم می بره خیلی با حالن. همیشه هم با خدمتکارا خوب صحبت می کنه، ولی اذیتش می کنن.

- چه کسانی؟

آدم بدا.

- ولی خوب، شاهزاده نجاتش داد، نه؟

آره، امیدوارم منم یکی بیاد نجاتم بده.

- از چی؟!

از مامان بابام.

- مگه چه طوری هستن؟

- اذیتم می کنن، بعضی وقتا گیر می دن با تبلت بازی نکن، کارتون نبین.»

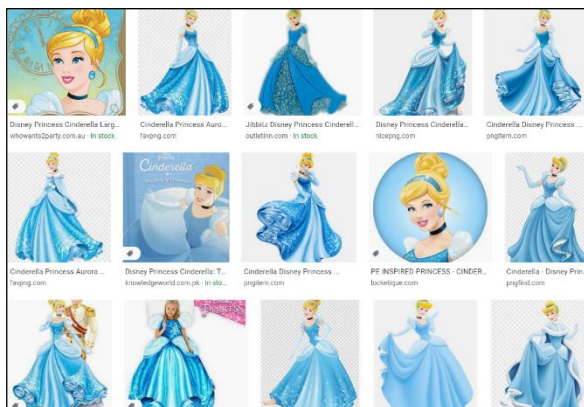


«- ... خوب کسی نمیاد به راپونزل کمک کنه؟

آره، یه قهرمان میاد نجاتش می ده، بعدشم با هم ازدواج می کنن.

- قهرمانه پسره یا دختره؟

پسره دیگه.»



«- با دوست‌های خودت درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنید؟
(با خنده) بله.

- چی به هم می‌گید؟

مثلاً چند روز پیش که تولد شصت سالگی باربی بود، بچه‌ها همه‌اش درباره‌اش حرف می‌زدن.

- چی می‌گفتن؟

این که مثلاً کدوم کارتونش بهتره... کدوم لباسش بهتره... کدوم رنگ موهاش خوشگل‌تره.

- تو کدوم لباس و رنگ موش رو بیش‌تر دوست داری؟

من... (کمی فکر می‌کند) به نظرم خیلی‌هاش قشنگه... ولی کلاً اون‌ی رو که توش پلیسه، دوست دارم.

- چرا؟

خب پلیسه دیگه... هیجانش زیاده.

- باربی وقتی پلیس بود، چه کارهایی می‌کرد؟

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

- یعنی باربی خیلی زرنگ نیست؟

نه، خوشگل و خوش‌تیپه.

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

اووووم... خوب... فکر کنم جفتش خوبه.

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

یا یه دختر که مثل باربی فقط خوشگل و خوش‌تیپه؟

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

- کیمیا باربی کلاً چه کارهایی توی زندگیش می‌کنه؟

ماجراجویی... .

- یعنی همه‌اش دنبال یه چیزیه؟

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

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

قلم جادویی، این‌ها خیلی هیجان دارن.

- توی این کارتون‌ها، باربی چه کار می‌کنه؟

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

- فرار می‌کنه؟

آره... با یه خرگوش.

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

(با خنده) تا حالا بهش فکر نکردم.

- یعنی خودش مشکلاتش رو حل می‌کنه.

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

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

نه. من خودم حل می‌کنم... .

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

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

- دوست‌های تو در این باره چه طور فکر می‌کنند؟

(غش غش می‌خندد) نه اون‌ها دوست دارن اندازه‌ی باری پول داشته باشن تا هیچ کاری نکنن...

فقط همه‌اش بخرن و کیف کنن... بعد اون‌ها مثلاً باری و راپونزل رو دوست ندارن... مثلاً باری و

خانه‌ی رؤیایی رو دوست دارن... .

- درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟

خیلی خانم... خیلی‌ها!!!.

- چی می‌گن؟

می‌گن... اووووم... من می‌خوام انگشتر الماس داشته باشم... من می‌خوام برم ساحل آفتاب بگیرم...

من می‌خوام... مثلاً من می‌خوام ماشین طلا داشته باشم».

بازی‌های مروج رفاه‌طلبی و تجمل‌گرایی^۱



در بررسی بازی‌های دیجیتالی مشاهده می‌گردد که برخی از بازی‌ها به صراحت کودکان را تشویق

به خرید و مصرف‌زدگی می‌کنند.

در بازی دخترانه خرید لباس^۲ کودک در نقش خریداری ظاهر می‌شود که باید به فروشگاه‌های معروف

و مراکز خرید بزرگ برود و از آنجا خرید کند.

۱. در کتاب بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، تبعات کاربری از بازی‌های

دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مبتنی بر رفاه‌طلبی و تجمل‌گرایی، به شکل مشروح‌تری مورد بحث قرار گرفته است.

2. Shopping mall girl



در بازی ترکیب جواهرات، طلاها و جواهرهای شگفت انگیزی از جمله تل، دستبند، گردنبند و گوشواره وجود دارد که کاربر باید با استفاده از تخیل خودش قطعات جواهری را که وجود دارد، به سلیقه خودش انتخاب کند و گردنبند یا دستبند سفارشی خودش را بسازد یا حتی می‌تواند رنگ پلاک خودش را تغییر دهد و یا به آن زرق و برق بدهد.



در بازی‌های متعدد دیگری کاربران با زندگی پرنسسی و زندگی در قصر مواجه می‌گردند که تکرار این موارد سبک زندگی اخیر را برای آنان عادی و معمولی جلوه می‌دهد:





زهرای ۵/۵ ساله در مصاحبه خود اظهار می‌دارد، اگر چه او در حال حاضر امکان تهیه البسه پرنسسی را ندارد، ولی در آینده این آرزوی قلبی خویش را محقق خواهد ساخت:

«- دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

تو تبلت چند تا بازی دارم، بعضی وقت‌ها بازی می‌کنم.

- مثل الان؟

آره.

- چه بازی‌هایی داری، نشونم می‌دی؟

آره، یه بازی هست که بین آنا و السا یکی رو انتخاب می‌کنی و برایش لباس انتخاب می‌کنی و آرایشش می‌کنی تا خوشگل بشه.

تازه همه چی داره، هم رژ لب داره، هم رژ گونه، هم ریمبل بهمون هم یاد می‌ده که چه جور آرایشش کنیم.

- یعنی تو از روی اون بازی یاد گرفتی که چه جور آرایش کنی؟

آره یه کم. ولی کامل نمی‌گه، من خودم فهمیدم و یاد گرفتم.

السا همه رنگ‌ها رو برای آرایش داره، ولی من می‌ترسم که به مامانم بگم که برام رنگای دیگه بخره، چون می‌فهمه و دعوا می‌کنه.

اگه بزرگ بشم خودم می‌رم می‌خرم.

- غیر از این با عروسکت بازی‌های دیگه‌ای هم می‌کنی؟

ما با پتو و بالش یه خونه درست می‌کنیم که بهش می‌گیمن قصر و عروسک من می‌شه پرنسس و این طوری ما می‌شیم آدم‌های پولدار.

- پرنسس یعنی چی؟

پرنسس یعنی دختری که توی قصر زندگی می‌کنن و لباسای خوشگل می‌پوشن.

- زهرا لباس خوشگل یعنی چه طوری؟

یعنی لباسای بلند و توری و پف پفی. آستین هم نداشته باشه.

- خوب؟

خب دیگه، هیچی دیگه، هر کی این لباسا رو بپوشه، خوشبخته. منم دلم می‌خواد از این لباسا داشته باشم، اما ندارم.

بزرگ بشم می‌خرم.»

بازی‌های حاوی القائات هنجارشکنی

نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری در جریان تهیه و تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های خود، سهم قابل توجهی به بازی‌های مبتنی بر هنجارشکنی و بزه‌کاری داده‌اند، زیرا مایل هستند ضمن درون‌سازی رعب در کودکان، جهان نایمن و سرشار از بزه‌کاری را برای آنان به مثابه امری پذیرفتنی و بدون تغییر نشان دهند. به عنوان مثال، در بازی دزد بزرگ اتوموبیل (یا جی‌ای‌تی) کاربر باید در جریان جابه‌جایی مواد مخدر، دست به سرقت اتوموبیل زده و با گریز از دست پلیس، در حالی که از روی انسان‌ها در خیابان رد می‌شود، مواد مخدر خود را به مقصد برساند. اظهارات آرش ۶ ساله، مصداقی در همین جهت به شمار می‌رود:

«چه چیزی رو بیش‌تر از اون بازی‌ها دوست داری؟»

فقط بازیای ماشین و جنگی، ماشین‌های جنگی نه‌ها، مثلاً ماشین مسابقه‌ای باشه، اونم پلی استیشن، یه چیزیم دوست دارم، اونم آزادی می‌تونم همه ماشینی که می‌خوای رو بدزدی.

- در کدوم بازی؟

مثلاً توی چی می‌گن؟ سونی‌ها هست، چی می‌گن؟

(نفر سوم): ایکس باکس.

ایکس باکس نه، امم پلی استیشن، تو پلی استیشن خب اسمش چی بود؟ یادم رفت... یه بازی بود، اسمش چی بود؟ من بهت اون دفعه‌ای گفتم.

(نفر سوم): جی‌تی‌ای؟

آره جی‌تی‌ای.



(نفر سوم): همه‌ی ماشینا رو می‌تونم بدزدی، زخم داره‌ها، تو خونش.

(نفر چهارم): همینه دیگه بازی‌ش، گنگستره.

جی‌تی‌ای یه بازی خارجه.

(نفر سوم): پسر خالم جدیدشو گرفته.»

آریای ۶/۵ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد که وی در بازی دزد بزرگ اتوموبیل با مواردی مانند شرط‌بندی، مصرف سیگار، نوشیدن الکل و آدم‌کشی مواجه و آشنا شده است:

«- این بازی رو خودت خریدی یا با مامان و بابات خریدی؟
خودم خریدم.

- چه طوری مغازه سی دی فروشی رفتی.

با بابام رفتم مغازه و پول ازش گرفتم و خریدم.

- بعد بابا از تو نپرسید، چه بازی ای خریدی؟

(با خنده) چرا بهش گفتم بسکتبال خریدم.

- چرا دروغ گفتی؟

آخه اگه می گفتم بازی جنگی خریدم، بهم می گفت بازی نکن.

- خوب پس الان توی خونه چه جور بازی می کنی که بابا و مامان گیر بهت نمی دن؟

تو اتاقم می رم و در رو می بندم.

- توی اتاق تلویزیون داری؟

- آره.

- اگه قرار باشه مامان و بابات بفهمن یه بازی جنگی داری می کنی، دوست داری بفهمن بازی دزد

بزرگ اتوموبیل رو داری یا ندای وظیفه؟

- ندای وظیفه.

- چرا؟

- آخه توی GTA الکل می خورن، سیگارم می کشن، بدتره.

- پس تو می دونی الکل و این چیزها چیه؟

آره.

- دوست هات هم می دونن؟

آره.

- اون ها از کجا می دونن؟

اونا هم مثل من بازی می کنن.

- بعد به نظرت الکل چیز خوبیه یا نه؟

چیز بدیه.

- خوب بگو ببینم توی بازی دزد بزرگ اتوموبیل چه کارهایی می کنی؟

آدم می کشم، ماشین سواری داره.

- بازیش مرحله ای هست؟

آره، مرحله ای هست.

- آخرش چی می شه؟

هنوز تموم نکردم، ولی هر مرحله که می ری، بهت پول می ده.

- می‌دونی چرا توی مرحله‌ها آدم می‌کشی؟
- نه، خارجی حرف می‌زنن، متوجه نمی‌شم.
- وقتی متوجه نمی‌شی، پس چرا دوست داری بازی کنی؟
- ماشین سواریش رو دوست دارم.
- برای این که توی بازی دزد بزرگ اتوموبیل پول دربیاری، باید مرحله رد کنی یا آدم بکشی؟
- هر دوتاش می‌شه.
- چه طوری وقتی آدم می‌کشی، پول درمیاری؟
- وقتی می‌کشیمشون، پولاشون می‌ریزه روی زمین، باید برداریم.
- بعد کشتن آدم‌ها خیلی راحتی، مثلاً پلیسی نیست بیاد دنبالت؟
- چرا هست، ولی راحتی درمی‌رم.
- اگر بگیرن چی؟
- هیچی، آزاد می‌شم.
- توی واقعیت به نظرت این طوری می‌شه؟
- چه طوری؟
- یعنی مثلاً اگر آدم بکشی، راحتی آزاد می‌شی؟
- اگر پول داشته باشی، پول می‌دی، آزاد می‌شی دیگه.
- توی بازی کاری هم هست که بتونی بری سر کار و بدون این که آدم بکشی، پول دربیاری؟
- آره.
- مثلاً چه کارهایی بوده؟
- می‌تونم توی رستوران بازی کنم یا مثلاً تاکسی بشم یا آتش‌نشان یا یه بازیایی هست یه اسب انتخاب می‌کنی، اگه اسب اول بشه، پول می‌گیری.
- کدومشون رو بیش‌تر انجام می‌دی؟
- بازیه.
- چرا؟
- چون با حال‌تره، تازه پول بیش‌تریم می‌ده.
- چرا با حال‌تره؟
- آخه هیجان داره.
- تو مگه می‌دونی هیجان یعنی چی؟
- آره، یعنی خفن‌تره.
- بعد هر دفعه راحتی می‌بری؟
- آره، بازیش راحتی.

- آگه نبری چی می شه؟
- ۵۰ تا پول ازم کم می شه.
- خوب پول ازت کم می شه، بد نیست؟
- نه بابا، ۵۰ تا خیلی کمه، من خودم هزارتا پول دارم.
- آگه اسبت اول بشه، چه قدر پول می گیری؟
- ۱۵۰ تا.
- اگر تاکسی بشی چه قدر پول می گیری؟
- هر نفر ۱۰ تا پول می ده.
- شرط بندی می دونی چیه؟
- آره.
- چیه؟
- همینا که باکارت بازی می کنن.
- چیزهای دیگه چی شرط بندی نداره؟
- فکر نکنم.
- خوب پس آگه آدم بکشی بیش تر پول درمیاری و تازه راحت تر هم هست.
- آره، مثلاً اون روز یه جا بود، کلی آدم بودن، همشونو با آرپی جی زدم، بعد پولشونو جمع کردم ۱۰۰۰ تا
- گیرم اومد پول.
- خوب کشتن کار بدیه که. چرا آدم می کشی؟
- توی بازیه، اشکال نداره.
- خوب تو پول می خوای که خونه بخری، به جای آدم کشتن برو راننده تاکسی بشو، برای خودت
- پول دربیار، خونه بخر.
- اون طوری خیلی طول می کشه... .
- این آدم توی بازی خوش تیپ و خوش هیكله؟
- آره، خیلی لاغره، تازه سیکس پک هم داره.
- مگه الکل نمی خوره، تازه سیگار هم که می کشه، پس چرا بدنش آماده هست؟
- کم می خوره یا می کشه حتماً.
- یعنی کم این چیزها مشکلی نداره.
- نه خیلی.»



تصاویر زیر نیز متعلق به بازی‌های مختلفی با سوژه دزدی از بانک هست:



کودکان کاربر بازی کلش آف کلنز، نیز در جریان انجام این بازی‌ها می‌آموزند که فقط با زور، تهدید، تهاجم و سرقت اموال و قتل طرف مقابلشان، می‌توانند به پیشرفت بیشتر و بیشتر دست یابند و در روابط انسانی و اجتماعی آنان با دیگران، منطق، گفت‌وگو و احترام به دیگران جایی ندارد.



بازی‌های مبتنی بر گرایش‌های شهوی

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که مبتنی بر گرایش‌های شهوی طراحی و ارایه شده‌اند، روی دیگر سکه نفی ایدئولوژی‌های دینی و انسان‌گرا هستند که به کاربران ارایه می‌گردند و افراط کاربران در کاربری از آن‌ها ممکن است به وابستگی آنان به ادبیات هرزهنگار بینجامد.

ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القانات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتونها‌های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس‌گرایی هستند.

کارتونها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی مانند پُو، باری و نیمه ابری هم سبک زندگی شهوی را در دستور کار خود قرار داده، به شکل غیرمستقیم به تبلیغ و القای آن می‌پردازند.

با وجود آن که بازی پو عمدتاً برای کودکان خردسال طراحی و تدوین شده است، کودکان در روند مراقبت از پُو، با تمایلات عاشقانه او (و البته بهم خوردن این روابط) نیز خود را مواجه می‌بینند:



پُو ضمن ترسیم جنس مؤنث در اوج آرایش، به تبلیغ روابط نزدیک دو جنس یا ارزش‌های فرهنگ غربی (نظیر جشن هالووین) و مانند آن می‌پردازد:



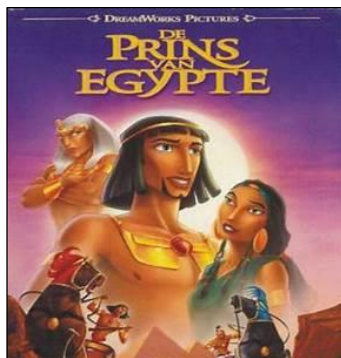
بازی‌های حاوی القائات عقیدتی^۱

ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال آرایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتونها و پویایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه

۱. در کتاب بررسی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، تبعات کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های حاوی القائات عقیدتی، به شکل مشروح‌تری مورد بحث قرار گرفته است.

چکمه‌پوش، با القانات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند.

اثر شاهزاده مصر با طرح قوم یهود (یا همان بنی اسرائیل) در صدد مطرح کردن مظلومیت قوم یهود و تأکید بر ارض موعود آنان ساخته شده است.



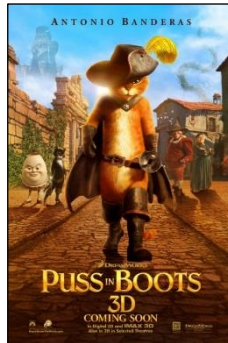
در این پویانمایی، پس از ترسیم تولد حضرت موسی، علیه‌السلام، و به آب سپرده شدن وی و بزرگ شدن پر فراز و نشیب ایشان، چهره حضرت در پیش از بعثت به صورت جوانی زنیاره، شهوت‌ران و بی‌خیال ترسیم شده است که این مسأله شأن رسالت وحی و پیامبری را پایین می‌آورد. به همین ترتیب در اثر شاهزاده مصر، حضرت شعیب، فردی عیاش، علیه‌السلام، خوش‌گذران و رقااص تصویر می‌شود که دختران او نیز به تبع پدر زنانی بی‌حجاب، بی‌حیا و رقااص ترسیم شده‌اند.



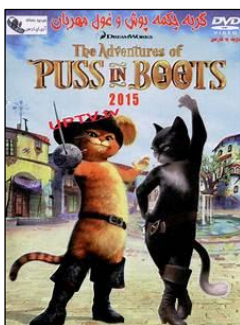
طرح منجی فاسد، از سوئی با اندیشه منجی غایی بشر که جهان فاسد را رو به اصلاح و معنویت می‌برد، در تعارض است و از سوی دیگر به حمایت از خطمشی قدرت‌های فایق غرب می‌پردازد که با وجود فسادشان، شأنیت قرار گرفتن در مسند منجی بشر را دارند. نکته اخیر با عدم ضدیت حضرت موسی، علیه‌السلام، به فرعون، تأکید می‌شود، چرا که در این پویانمایی حضرت موسی علیه‌السلام، تنها در فکر نجات قوم خودش است و دشمنی خاصی با فرعون نشان نمی‌دهد.



پویانمایی گربه چکمه‌پوش، حاوی مضامینی مشابه پویانمایی شاهزاده مصر می‌باشد.



با بررسی تطبیقی داستان گربه چکمه‌پوش با زندگی حضرت موسی، علیه‌السلام، مشابهت بسیاری بین این دو ملاحظه می‌گردد، به این معنا که اگر حضرت موسی، علیه‌السلام، در سبیدی نهاده شده، به دست رود سپرده می‌شود، گربه چکمه‌پوش در سبیدی نهاده شده و به دست باد سپرده می‌شود. همان‌گونه که حضرت موسی، علیه‌السلام، در خانه فرعون رشد می‌کند، گربه چکمه‌پوش در پرورشگاه رشد می‌کند. حضرت موسی، علیه‌السلام، با قتل یک قبطنی از مصر می‌گریزد، گربه چکمه‌پوش نیز با ارتکاب جرم از شهر می‌گریزد. حضرت موسی، علیه‌السلام، با دختر حضرت شعیب آشنا شده و ازدواج می‌کند، گربه چکمه‌پوش هم با کیتی پنجه طلا آشنا شده، عاشق او می‌گردد و همان‌گونه که حضرت موسی علیه‌السلام، در ادامه به مصر باز می‌گردد، گربه چکمه‌پوش به سن ریکاردو یا مأوای خود باز می‌گردد و سرانجام حضرت موسی، علیه‌السلام، با گذراندن قوم بنی‌اسرائیل از خطر آن‌ها را نجات می‌دهد و گربه چکمه‌پوش نیز مردم را از مرگ می‌رهاند.



خلاصه پویانمایی گربه چکمه‌پوش، این است که ابرانسانی به نام منجی وجود ندارد و شأن منجی را می‌توان در حد یک حیوان تخفیف داد که این مسأله خود توهین بزرگی به مسأله ناجی غایی بشر است. روایت داستان پاندای کنگ‌فوکار ۲ نیز دقیقاً شبیه روایت قوم بنی اسرائیل و حضرت موسی علیه‌السلام، است.

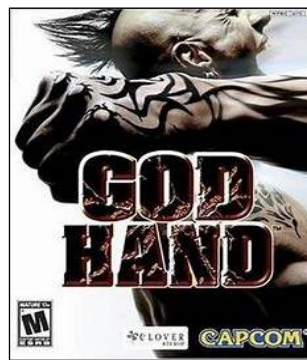
همان طور که فرعون برمبنای پیش‌بینی پیشگویان خویش تصمیم گرفت، همه نوزادان پسر را از بین ببرد و مادر حضرت موسی او را در سبدی گذاشت و به آب سپرد، در داستان پاندای کنگ‌فوکار ۲ نیز این ماجرا عیناً تکرار می‌شود، با این تفاوت که شخصیت بزرگ دینی و یکی از پیامبران الواعظم تقلیل شأن پیدا کرده و در لباس حیوان در آمده است. به نظر می‌رسد سازندگان پویانمایی پاندای کنگ‌فوکار در پی القای این موضوع بوده‌اند که منجی نهایی و برتر همه جهانیان قوم موسی و بنی اسرائیل است.



تلاش دیگر برخی از بازی‌ها، زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق) است.



در برخی از بازی‌ها کاربران خردسال با مفهوم خدا در نقشی زمینی مواجه می‌شوند، طرح خدا در جامه‌ای از مادیت، به تدریج کودکانی را که از دیدی عینی برخوردارند، وامی‌دارد که به خدا در نقش زمینی‌اش عادت کنند و خدا را در شأن دیگر موجودات مادی (اما کمی قوی‌تر و قدرتمندتر) ببینند. هم‌زمان با همین روند کودکان خردسال در مواجهه با الگوهای جدیدی قرار می‌گیرند که به ظاهر از قدرتی بی‌پایان برخوردار هستند و برخلاف تجربیات روزمره کودکان که شاهد بوده‌اند، نذر و نیاز و دعای اولیایشان گاهی نتیجه داده و به ثمر نشستگی و گاهی (به ظاهر) بی‌نتیجه مانده‌اند، اما الگوهای جدید (که غالباً هم زیست بوم آن‌ها امریکا است)، هیچگاه در برابر دشمنان کم‌نیاورده، همیشه با موفقیت تام و تمام در هدم و نابودی آنان موفق عمل می‌کنند.



بازی‌های حاوی القائات سیاسی^۱

ملاحظه کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال ارابه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند.

۱. در کتاب بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، تبعات کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های حاوی القائات سیاسی، به شکل مشروح‌تری مورد بحث قرار گرفته است.

لونی و مراثی (۱۳۹۴) در مقاله «تحلیل عملیات روانی نظام سلطه مبتنی بر القاء در صنعت پویانمایی (مورد مطالعه: سریال اژدها سواران)»، می‌نویسند:

«استعمار جهت سلطه‌جویی بر ملت‌ها به تغییر رویه و راهبرد نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم و راهکارهای جدید که از طریق صنعت پویانمایی و فیلم دنبال می‌شود، روی آورده است. اما نظام سلطه از تغییر راهبرد خود از جنگ سخت به جنگ نرم در پویانمایی اژدهاسواران چه سودی می‌برد؟ نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که نظام سلطه با یک طرح و فلسفه از قبل طراحی شده، در قالب پویانمایی مذکور و سریال‌های مشابه که به کودکان عرضه می‌دارد، دنبال به تسخیر درآوردن قلب‌ها و ذهن‌های کودکان است تا از این طریق به سلطه‌جویی خود بر ملت‌ها ادامه دهد.

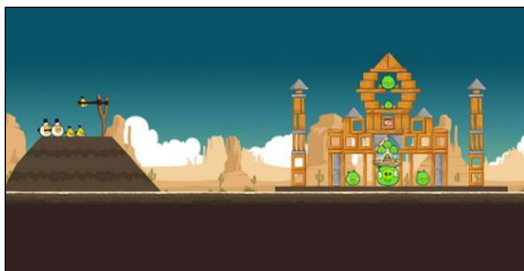
غرب از ابزار سینما و پویانمایی برای تغییر باورهای نسل کودک و نوجوان دیگر کشورها برای نیل به خواسته‌های خود؛ یعنی سیطره همه جانبه استفاده کرده و کاری می‌کند که مردم و نوجوانان، خود با پای خویش جذب فرهنگ غربی شوند. صنعت سینما و پویانمایی با توجه به این که از همه عوامل تصویری و بصری استفاده می‌کند، بیش‌ترین تأثیر را در القای این معانی دنبال می‌کند.

یافته‌های پژوهش، حاضر حاکی از آن است که سلطه‌جویان برای نیل به اهداف خود و به جهت آن که اندیشه خود را جهانی کنند، به دنبال تسخیر قلب‌ها و ذهن‌های ملت‌های دیگر هستند. آنان از طریق ابزار رسانه و صنعت سینما و پویانمایی و امروزه از طریق بازی‌های کامپیوتری، شخصیت انسان کامل را مطابق با فرهنگ غربی تعریف کرده و آن را می‌پروراند. آنان سعی می‌کنند این آموزش را در سطح جهان به یک فرهنگ عمومی تبدیل کنند و به بقیه ملت‌ها ثابت کنند که آمریکا نابود شدنی نیست و قدرت برتر باقی خواهد ماند. در حقیقت، آنان از طریق ابزار هنر و صنعت پویانمایی به دنبال تداوم سلطه و سیطره جهانی خود هستند و از آنجا که مخاطبان این سریال‌ها و پویانمایی‌ها قشر زیادی از کودکان و نوجوانان هستند، نمایش این سریال‌ها مستقیماً در ذهن و فکر آنان تأثیر می‌گذارد.

باید اذعان کرد، نظام سلطه از تغییر راهبرد خود از جنگ سخت به جنگ نرم، در این پویانمایی و فیلم‌های مشابه به دنبال القای مفاهیمی چون جهانی شدن، نابود نشدن کشور آمریکا و ماندگاری آن، تغییر باورهای ملی و مذهبی کودکان و نوجوانان که در نهایت منجر به تسخیر قلب و ذهن ملت‌ها می‌گردد و نشان دادن کشور آمریکا به عنوان ابرشهر و کشور آرزوها و آمال است.»

کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی ماس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، در تحلیل نهایی یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند.

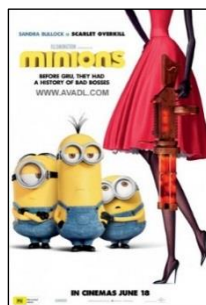
جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، می‌کوشند تا با القای القانات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش پردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که دهه‌های متمادی در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به کاربران خردسال ارایه شده است.



طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش اَبَر شرّ، وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها برعهده دارند.

اَبَر شرّ (در برابر اَبَرانسان) یکی از موضوع‌هایی است که در پویانمایی مینیون‌ها (که برای کودکان زیر ۹ ساله تهیه شده است)، ملاحظه می‌شود. به این معنا که اگر تاکنون بحث منجی آخر الزمان، انسان کامل، اَبَرانسان، اَبَرمرد و مانند آن‌ها مطرح بوده است، که همگی به نوعی تداعی‌گر خیر، صلاح و تعالی‌یابی بشر هستند، طرح اَبَر شرّ مقوله جدیدی است که در برابر مسیر انسان متعالی و ارزشی مطرح می‌شود، طرح اَبَر شرّ برای کودکان تلاشی در جهت مطرح ساختن شرور در کنار نیکی‌ها است و پذیرش این معنا (و یا حتی پذیرش نسبی آن) از سوی کودکان، به اینجا می‌انجامد که آنان زمینه پذیرش شرور را در کنار نیکی‌ها داشته باشند و حتی با دیده تأیید بدان‌ها بنگرند.

مینیون‌ها با رسیدن به اسکارلت اورکیل که اولین زن اَبَر شرور هست، می‌کوشند تا منویات بزه‌کارانه او را محقق سازند و در ادامه داستان، با تغییر ارباب‌های مختلف (که البته همگی در شرور بودن مشترک هستند)، پیشرفت بیش‌تری را برای خود رقم بزنند.



ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و پویانمایی‌ها است.



بازی‌های حاوی القائنات اقتصادی^۱

در بررسی بازی‌های دیجیتالی مشخص می‌شود، بازی‌های متعدد وجود دارند که مستقیم و غیرمستقیم به تبلیغ محصولاتی مانند مک‌دونالد، کوکاکولا، پپسی کولا، نستله و نظایر آن می‌پردازند. در زیر نمونه‌ای از این تبلیغات که به شکل غیرمستقیم به طرح همبرگر (مک‌دونالد) پرداخته‌اند، آمده است. تصاویر زیر متعلق به بازی‌های سرآشپز^۲، رستوران فست فود^۳، موی من^۴ و چندین بازی دیگر هستند.

۱. در کتاب بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، تبعات کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های حاوی القائنات اقتصادی، به شکل مشروح‌تری مورد بحث قرار گرفته است.

2. Food truck chef
3. My burger shop
4. My moy





همان گونه که پیش‌تر از آن یاد شد، نظام سرمایه‌داری برای کسب سود بیش‌تر و هر چه بیش‌تر، نیاز به انسان‌هایی دارد که در برابر ایدئولوژی مصرف‌گرایی، سر تعظیم فرود بیاورند و بپذیرند که ایده‌آل زندگی، چیزی جز مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر نیست، و البته این اندیشه، در تقابل با اندیشه

جریان‌های دینی و انسان‌گراست که هدف آدمی را در مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر خلاصه نکرده، با طرح مصرف به مثابه یک مرکب، دست به ترسیم افق‌های والاتری برای آدمی می‌زنند.

بنابراین در تقابل دید نظام سرمایه‌داری مبنی بر برخورداری از انسان‌هایی منفعل و ربات‌گونه با نظام‌های دینی و انسان‌گرا که به دنبال تربیت انسان‌ها به گونه‌ای آزاد، مستقل و انتخاب‌گر و انقلابی هستند، تفاوتی عمیق و اساسی وجود دارد.

با پیشرفت و سیطره یافتن فناوری‌های ارتباطی جدید، نظام سرمایه‌داری به میزان زیادی تربیت انسان‌هایی ترسو، منفعل و ربات‌گونه را به میزان زیادی به بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی (در سطح کودکان پیش دبستانی و دبستانی) و سریال‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها (در سطح نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی) سپرده است.

به این معنا که محصولات اخیر که به شکلی برنامه‌ریزی شده با انبوهی از القاعات مستقیم و غیرمستقیم سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و عقیدتی ارائه می‌گردند، هم‌زمان با نفی اندیشه‌های دینی و انسان‌گرا، سعی در اثبات اندیشه‌های ماده‌گرا و لذت‌مدار برای کودکان (و دیگر اقشار اجتماعی) دارند. به همین ترتیب بازی‌های دیگری وجود دارند که ضمن تبیین برتری بی‌چون و چرای نظام سرمایه‌داری، نظام‌های رقیب را نفی و انکار کرده، پس از نفی نظام‌های سیاسی معارض نظام امریکا، اندیشه‌های سیاسی سردمداران امریکا را تبلیغ و ترویج می‌کنند.

مکمل پازل اخیر، بازی‌های مبتنی بر رعب و وحشت است که در صدد هستند با ترساندن کودکان، جهان واقع را برای آنان جهانی پررعب و پرخشونت ترسیم کنند و آنان را در نهایت انسان‌هایی ترسو، منفعل و حقیر تربیت کنند.



مجموعه آنچه از آن یاد شد، بدانجا می‌انجامد که به جای تحقق هدف تربیت که هدایت و بارآوردن کودکان (و نوجوانان و جوانان) به مثابه انسان‌هایی آزاده، نועدوست و انسان‌گراست، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت می‌شوند که این انسان‌ها، انسان‌هایی ایده‌آل برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند. بنابراین برای حفظ بهداشت روانی کودکان (و نوجوانان و جوانان جامعه)، ضرورت دارد که هم‌زمان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم برای بهینه کردن کاربری کودکان از فضای مجازی، با تولید و ریختن ادبیات فاخر در این فضا، تربیت کودکان را به سمت و سوی تربیتی انسانی هدایت کرد و مانع از تربیت آنان توسط محتوای تولید شده آن سوی آب، به صورت انسان‌هایی منفعل و ربات‌گونه گردید.

۲-۳۰- سایر تبعات روان‌شناختی



پیش‌تر از این مسأله یاد شد که انسان‌های بزرگ‌سال جوامع، در دوران کودکی خویش، در بستر طبیعت و جهان واقع رشد کرده‌اند و ماحصل تربیت آنان در بستر طبیعت و جهان واقع، انسان‌هایی نسبی به لحاظ اخلاقی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و عقیدتی بوده است. به این معنا که انسان‌های اخیر در عین برخورداری از برخی از صفات و ویژگی‌های مثبت و ارزشمند، از بعضی از خصایص نامناسب نیز در کنار ویژگی‌های مثبتشان برخوردارند. اما کودکانی که به جای رشد در بستر طبیعت و جهان واقع، به شکل عمده عمرشان را پای تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی همراه، لپ‌تاپ و ماهواره می‌گذرانند، در بزرگ‌سالی خویش از چه خصوصیات روان‌شناختی برخوردار خواهند بود؟

پاسخ به سوال اخیر، پاسخ دشواری بوده، نیازمند تحقیق و تفحص تجربی گسترده‌ای است، اما در برخی از موارد به نظر می‌رسد، کاربرانی که به شکل افراطی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها کاربری دارند، علائم نامناسبی مانند پرخاشگری، حل هیجان‌مدار مسایل، وابستگی و اعتیاد به فناوری، کاربری از ادبیات هرزه‌نگار و نظایر آن‌ها را در خود نشان می‌دهند. اما گروه پژوهش در جریان گردآوری میدانی داده‌های خود، در عمل با کودکانی برخورد داشت که به دلیل کاربری مفرط از فناوری‌ها، در عمل دچار ذهنی از هم گسیخته شده بودند که اظهارات آنان چندان قابل فهم نبود، مصاحبه‌های تنی چند از این کودکان، در زیر آمده است:

«- سلام آقا پسر خوب، اسمت چیه؟

محمدحسین.

- محمدحسین بابات چه کاره هست؟

بابام ایران خودرو کار می‌کنه.

- اون وقت مامانت هم کار می‌کنه یا توی خونه هست؟

مامانم توی بنیاد شهید کار می‌کنه.

- محمدحسین چند سالته؟

۶ سالمه.

- تو خونه بازی می‌کنی؟

نه، می‌ریم بیرون.

- تلویزیون هم می‌بینی؟

آره.

- چه کارتون‌هایی می‌بینی؟

جنگی که نمی‌بینم.

- چرا؟

جنگیه دیگه.

- مگه جنگی چه طور هست؟

تفنگ بازی می‌کنه.

- مگه بده؟

آره.

- چیش بد هست؟

خونش.

- خونش بده؟

آره.

- مگه خون بیاد، چی می‌شه؟

قرمزه دیگه، بچه‌های کوچیک می‌ترسن.

- چرا می‌ترسن؟

چون که خونش خیلی زیاده.

- خوب خون که خونه، توی بدن تو هم خون هست؟ (می‌خندد).

- تا حالا شده دستت رو ببری خون بیاد؟

آره.

- ترسیدی؟

نه (کودک کف دستش را نشان می‌دهد که زخمی است).

- چه طوری بریده؟

با چاقو زدم توش فرو رفت.

- چرا؟ (خنده).

- میوه پوست می‌کندی؟

داشتم خیار پوست می‌کندم، یه دفعه رفت تو دستم.

- خون اومد؟

آره.

- ترسیدی؟

نه.

- خوب پس تفنگی هم که خون میاد ترس نداره (خنده).

خوب این ترس داره؟ (خنده).

- دردشون می گیره؟

آره.

- اگه مردن چی؟

خوب مردن دیگه! (خنده).

الآن بابای، بابای من مرده، رفته زیر خاک.

- چرا مرده؟

بابای من نرفت پیشش، یه دفعه سکنه کرد.

- خوب گفتی بازی تفنگی بده؟

آره.

- چرا؟

چون خون ازشون میاد.

- هر چی ازش خون بیاد، بده؟

آره.

- دیگه چه کارتونی می بینی؟

تام و جری.

- دیگه چی؟

باب اسفنجی.

- چرا باب اسفنجی می بینی؟

خوشگله... .

- این کارتونها رو پویا می ده یا جم جونیور؟

جم جونیور.

- پویا هم می بینی؟

بعضی وقتا، شبا قطعه (قطع هست).

- کارتونها جم جونیور چه طوریه؟

یه دختره هست، جادوگره، میاد آدما رو می ترسونه، زشته خیلی.

- تو ازش می ترسی؟

آره، شباً نشون می‌ده‌ها، بعدش من یه دفعه می‌رم زیر پتو، داداش منم خوابه، بعدش هم یه دفعه دیدم یه سایه پشت اتاقمون واستاده، داره هی بهمون نزدیک می‌شه، داداشمو صدا زدم، گفت کیه، بعدش یهویی ضایع شدم، دیدم مامانمه، جادوگره نیست.

- همیشه این دختره رو می‌بینی؟

همیشه، اتاق مامانمون پشت ما هست دیگه، یه دفعه‌ای مامانمون می‌خواد بیاد بیرون، سایه می‌افته، من فکر می‌کنم، روح داره میاد.

- روح چیه؟

همون وحشتناکه، همون دختره هست دیگه، یه دفعه‌ای بیرون اومد، مامانم می‌خواست در اتاق رو باز کنه، یه دفعه‌ای من داداشم صدا زدم. داداشم گفت منو از خواب بیدار کردی. بعدش هم مامانم یه دفعه‌ای اومد بیرون. ضایع شدم. دیدم جادوگره نیست.

- هرشب فکر می‌کنی مامانم جادوگر هست؟

آره.

- می‌ترسی؟

آره، فکر می‌کنم جادوگره هست، ولی جادوگره نیست.

- وقتی می‌ترسی، چه کار می‌کنی؟

می‌رم پشت دیوار قایم می‌شم، داداش هم خوابه، یه دفعه‌ای داداشمو، واقعی هستا، یه بار واقعی دیدم یه بار هم الکی، یه بار واقعی اومد، من رفتم پشت دیوار قایم شدم، رفتم زیر میبل، بعد داداشمو اومد برد بیرون، گوششو کند، خورد.

- الان داداشت گوش نداره؟

نه.

- پس چه طوری می‌شنوه؟

هیچی.

- هیچی نمی‌شنوه؟

هیچی.

- پس چه طوری باهاش حرف می‌زنی؟

گوششو می‌گیرم، این جور صحبت می‌کنم باهاش. مامانم از خواب بیدار شد، دید داداشم نیست، جادوگره برده.

- الان داداش نداری؟

نه.

- تو ناراحت نیستی؟

چرا.

- چه کار می‌کنی؟ دنبال داداشت رفتی؟
- الآن داداشم مدرسه نیست، رفتم، رفتم دوچرخمو برداشتم، زدم روش، اومد طناب بست، طنابو چاقو زدم، اومدم دست جادوگر رو بریدم. داداشمو برداشتم.
- داداشت رو آزاد کردی؟
- آره.
- تو نجاتش دادی؟
- آره.
- الآن داداشت رفته مدرسه؟
- آره.
- باز هم جادوگر اومد؟
- نه، در اتاق رو قفل کردیم.
- مگه نمی‌تونه در رو باز کنه؟
- نه، شیشه اصلاً نداره.
- مگه جادوگر نیست؟
- چرا.
- پس در رو می‌تونه باز کنه!
- چه طوری!
- با چوبش!
- چوب نداره که.
- پس چه طوری جادو می‌کنه؟
- با اجی مجی.
- خوب اجی مجی می‌کنه، در رو باز می‌کنه!
- ما هم شلاق برمی‌داریم، می‌زنیم، اول پامو دراز می‌کنم، می‌زنم تو دهنش. بعدش هم داداشم زیر پای می‌زنه، منم می‌زنم تو کلش، می‌افته زمین.
- دیگه چه کارتونی می‌بینی؟
- برق ناقلا.
- این بازی چه طوری هست؟
- مثلاً یکی میاد جلوش، برق می‌زنه.
- برای چی؟
- چون ترسناکه، میاد تیر می‌زنه، می‌می‌ره.
- چرا؟

- برای این که یه تیر می‌زنه به آدمایی که بدن، می‌کشه. به خوبا تیر نمی‌زنه.
- از کجا می‌فهمه کی بده؟
- از صورتش دیگه، صورت اونی که بده سیاهه، چشمش هم سیاهه، دهن گشاد داره، چشمش هم بالای پیشونیش، ابروش هم روی لپش هست، دماغش هم جای لبش هست.
- کارتون جم جونیور با پویا چه فرقی داره؟
- جم جونیور جنگیه، ولی اون خوبه.
- کدومش رو بیش‌تر دوست داری؟
- پویا.
- پس چرا همش جم جونیور می‌بینی؟
- جم جونیور یه خرسه هست، می‌ره اون طلا رو برمی‌داره، یه دفعه‌ای می‌چرخه، طلا بزرگ می‌شه.
- چه بازی‌هایی داداشت می‌کنه؟
- بن‌تن، جادوگر.
- توجه بازی‌هایی می‌کنی؟
- جادوگر، بن‌تن، مرد عنکبوتی، مک کوپین.
- بازی بن‌تن چه طوریه؟
- مثلاً میاد با مرد عنکبوتی می‌جنگه.
- کدومشون برنده می‌شه؟
- بن‌تن.
- برای چی با هم مبارزه می‌کنن؟
- قوی بشن.
- برای چی قوی بشن؟
- قوی بشن که بتونن با دشمناشون بجنگن.
- دشمنشون کی هست؟
- دشمن امام هستن دیگه.
- امام کیه؟
- همون اماما دیگه.
- کدوم اماما؟
- همون‌هایی که تو بهشت هستن.
- بهشت کجاست؟
- اینجا نیست، خیلی دوره.
- کی این حرف‌ها رو بهت گفته؟

خودم به خودم گفتم.

- تو از کجا می‌دونی اماما تو بهشت هستی؟
مامانم گفته.

- مامانت از کجا می‌دونه؟
قبلاً بوده، موقعی که شهید شده بود.
- کی شهید شده؟
مامانم.

- مامانت شهید شده؟
آره.

- می‌دونی شهید شدن چیه؟
آره، یعنی مردن.
- مگه مامانت مرده؟

آره.

- مامان نداری؟
نه.

- کی مامانت رو کشته؟

یه دفعه خواب بد دیده بود، دشمن اومده بود تو خوابش، یه دفعه‌ای بابام صداش کرد، گفت پاشو پاشو، بلند نشد، دید خونش از لیش افتاده.

- کی این کار رو کرد؟

این افغانی هست بغل خونمون، دارن خونه می‌سازن، یه دفعه‌ای افغانیه در رو باز کرد، اومد بالا، درو شکوند، اومد تو خونه، مامانمو کشت (با جدیت تمام داستانش را تعریف می‌کند، طوری که می‌توانستم صحنه مورد نظر کودک را به راحتی و وضوح و با تمام جزئیات تصور کنم).

- شما نبودید؟

چرا ما خونه بودیم، رفته بودیم یه اتاق دیگه. من و بابام و داداشم، یه دفعه اومدن، مامانمو کشتن، ما رفتیم دیدیم مرده.

- شما نرفتین مواظبش باشین؟

نه دیگه اتاقش یه نفره بود... .

- تو توی برنامه دیگه‌ای هم می‌ری؟
نه.

- چرا؟

چون نمی‌ذارن، نمی‌ذارن برم عکس بگیرم، صدا ضبط کنم، فیلم بگیرم، صدای آهنگ رو زیاد کنم، چیزی بشکونم.

- چی می‌خواهی بشکنی؟

چیزی.

- چی؟

هیچی، نمی‌ذارن دندونام رو بکنم.

- مگه می‌تونی؟

آره، یه بار دندونم لق شده بود، کندمش، گذاشتم زیر متکا، یه جایزه اومد.

- مامان و بابات تلگرام هم دارن؟

آره.

- می‌دونی تلگرام چیه؟

آره، عکس میاد توش، فوتبال میاد توش.

- تو این برنامه‌ها هم می‌ری؟

نه.

- چرا؟

چون مامان بابام گفتن می‌ری چیزی پاک می‌کنی، یه دفعه تلگرام مامانمو پاک کردم، مامانم

می‌خواست بره سرکار، آهن انداختم زیر پاش، خورد زمین، دندونش خون اومد.

- چرا این کار رو کردی؟

می‌خواست منو بزنه.

- چرا می‌خواست تو رو بزنه؟

چون تلگرامشو پاک کردم.

- چه طوری مامانت می‌زنه تو رو؟

با شلاق.

- تا حالا تو رو زده؟

آره.

- درد می‌گیره؟

نه، داداشمم رو می‌زنه، داداشم می‌گه آآآ.

- گریه می‌کنه یا می‌خنده؟

الکی گریه می‌کنه، می‌خواد ما رو گول بزنه.

- ابروت چی شده؟

داشتم با مامانم تو خیابون می‌رفتم، افتادم زمین، سرم خورد به آهن، رفتم بخیه زدم.

- بازی‌ها رو از کجا میاری؟
از بازار.

- بازار رو از کجا آوردی؟
نصب کردم.

- چه طوری بلدی باهاش کار کنی؟
از شربت.

- چه طوری من بلد نیستم؟

میای یه دکمه رو می‌زنی، نه از توش یه آهن در میاد، می‌تونی که هر چی دلت می‌خواد، نصب کنی.

- چه طوری نصب می‌کنی؟

بازار رو از شربت نصب می‌کنی، بعد می‌ری تو بازار، هر چی که می‌خواهی، می‌زنی روش نصب می‌شه.

- چه طوری یاد گرفتی؟

از مامانم، موقعی که خواست بمیره، یادم داد.

- خواب بد هم می‌بینی؟

آره، روح ترسناک، جادوگر، عنکبوت.

- هر شب می‌بینی؟

آره.

- چه کار می‌کنی؟

بیدار می‌شم عنکبوت رو می‌کشم» (محمدحسین، ۶ ساله).

«- مانیا خانم، گفتی باریت با کی می‌خواد عروسی کنه؟

با اون مرده.

- اون مرد کیه؟

زنش.

- اسم اون مرد چی هست؟

نمی‌دونم.

- بگذار من این عکس رو بهت نشون بدم. مرده شبیه این نبود؟ (عکس کین را نشان می‌دهم).

چرا همین بود.

- عروسک اون مرد رو داری؟

آره، عروسک اینو دارم.

- کارتونش رو هم دیدی؟

نه، ندارم.



- دارن می‌رن با همدیگه عروسی کنن؟
آره.
- همدیگه رو دوست داشتن؟
آره.
- چه کارهایی می‌کردن؟
می‌خواستن برن با همدیگه عروسی کنن، بعد یکی دیگه اومد، پلیس اومد اونو برد. اون مرده.
- کدوم مرده؟
اون دیگه. نشون نداد.
- اون کیه؟
اون می‌خواست باهاش ازدواج کنه. بعد یکی رو کشت، بعد این طوری.
- یعنی اون می‌خواست با باربی ازدواج کنه، اما آخر باربی با یکی دیگه ازدواج کرد؟
اوهوم.
- باربی کدومشون رو دوست داشت؟
اون باربیه (عروسک کین را نشان می‌دهد).
- این هم باربی رو دوست داشت؟
اوهوم.
- خوب این‌ها قبل از ازدواج، چه کار می‌کردن؟
می‌خواست اونو چیز کنه. اون مرده رو ببره.
- کجا ببره؟
مثلاً بچه‌اش زندان بود، مثلاً می‌خواست بچه‌اش رو نجات بده. بعد نمی‌تونست نجات بده. بعد می‌خواستن یه بچه دیگه به دنیا بیارن.
- کی می‌خواست بچه به دنیا بیاره؟
اون، اونا.
- اون کی بود؟
می‌خواستن ازدواج کنن.
- یعنی دوست باربی بود؟
آره، بعد می‌خواستن بچه بیارن، بچه‌اش رو دزدیدن، بعد بچه‌اش رو الان می‌خوان دنیا بیارن، مثل اون.
- بعد اون که آقاهه بود، شوهر اون بود؟
اوهوم.
- شوهر یکی دیگه بود، می‌خواست با باربی هم ازدواج کنه؟

اوهوم.

- چه جور می‌تونست دو تا زن بگیره؟

چون که اون زنش فرار کرد، بعد با این زن ازدواج کرد.

- اون زنش فرار کرد، بعد می‌خواست با باربی ازدواج کنه؟

آره.

- آدم بدی بود؟

آره.

- به نظرت ما از باربی چی یاد می‌گیریم؟

اممممم...

- مثلاً باربی چه کارهایی می‌کنه؟

باربی می‌خواست با اون ازدواج کنه، بعد این زنش مرد، با این ازدواج کرد.

- زن اون آدم بده مرد؟

آره.

- این دو تا که با هم ازدواج کردن، عاشق همدیگه بودن؟

آره.

- عشق یعنی چی؟

یعنی همدیگه رو دوست دارن.

- از کجا می‌دونستی همدیگه رو دوست دارن؟

چون تو تلویزیون کارتونش رو دیدم، بعد فهمیدم باربیا باهم ازدواج می‌کنن.

- دوست داشتی با همدیگه ازدواج کنند؟

آره.

- قیافه باربی کلاً چه جوریه؟

باربی یه کم صورتش این جوریه، تو آینه خودشو نشون می‌ده. از اونا.

- چشم‌هاش چه رنگیه؟

چشاش قرمز، لباسشم صورتیه.

- موهاش چه رنگیه؟

سفید، سیاه.

- بیا این عکس رو ببین. چه رنگیه موهاش؟

این رنگی.

- به نظرت باربی خوشگله؟

آره.

- خوبه که ماها هم شبیه باربی باشیم؟
آره.
- چرا خوبه شبیه باربی باشیم؟
چون که باربی رو خیلی دوست داریم، باید شبیه باربی باشیم.
- باربی غیر از این که خوشگل بود، چی داره؟
چون که خوشگل بود دیگه، اون یکی رو هم برد، دیگه زن نمونده باهاش ازدواج کنه.
- کی رفت باهاش ازدواج کنه؟
از هم جدا می‌شن، با یکی دیگه ازدواج می‌کنه.
- چرا زنه ازش جدا شد؟
آخه چون که یه حرف بد زد، از هم جدا شدن.
- بعد، مرده بدون زنش چه کار کرد؟
هیچی.
- به نظرت خوشگل اصلاً به کی می‌گن؟
به باربی.
- چرا باربی خوشگله؟
چون که مردا باربی رو دوست دارن.
- یعنی اگه مردا دوستمون داشته باشن، ماها خوشگلیم؟
آره.
- یعنی ماها که شبیه باربی نیستیم، مردها نمی‌تونن دوستمون داشته باشن؟
نه.
- باید مثل باربی باشیم؟
آره.
- چرا باید مثل باربی باشیم؟
چون که باید ما رو دوست داشته باشن.
- بعد اگه ما رو دوست داشته باشن، چی می‌شه؟
بخوان ما رو دوست داشته باشن، باریا باید دوباره از هم جدا بشن.
- تو دوست داشتی این دو تا باهم ازدواج کنن؟
اوهوم.
- اگه مثل باربی باشیم با یکی مثل این ازدواج می‌کنیم؟
آره. بعد دختره از این جدا می‌شه.
- خود باربی رو می‌گی یا دوست باربی؟

دوست باری.

- همون که از شوهرش جدا شده بود؟

آره.

- چون حرف بد بهش زده بود؟

اوهوم.

- السا و آنا چه کار می‌کردن؟

اون السا همه جا رو برف می‌کرد، بعد برف می‌کرد، کلی یخ زده بودن، بعد دستشو این طوری کرده بود، بعد آنا رفت دنبال اون، گفت آنا برو بیرون، بعد گفت، می‌خواست با اون که دوسش داره... بعد اومد جلوش با اسبش، بعد همون جا مونده بود، بعد کشتنش، بعد می‌خواست باهاش ازدواج کنه، رفت بالا گفت آنا... نه، نه، دوتاشون رفتن بالا، بعد گفتن نه، نکشینش، بعد اونو بردنش زندان، بعد دو تا مرد داشتن، یکی با اون اومده بود، اون یکی هم با این نیومده بود. اون که با این اومده بود، بعد دوتاشون فرار کردن، بعد رسیدن به دره، بعد اونو برد اون تو، بعد گفت، دیگه اون مرده موهاش سیاه شده، بعد در رو قفل کرده، بعد اون اومد در رو باز کرد، گفت بریم، بعد اون رفت با اون، بعد آنا رو نجات داد، بعد اون مرده اونو برد تو آب، بعد آنا با هم آشنا شدن، بعد اون خودش آب شد رفت، بعد اون برفه رو درست کرد.

- بالاخره السا و آنا با کی ازدواج کردن؟

السا اسبشو جایزه داد بعد... .

- آخرش با کسی ازدواج کردن؟

نه، با کسی ازدواج نکردن. بعد تموم شد» (مانیا، ۶ ساله).

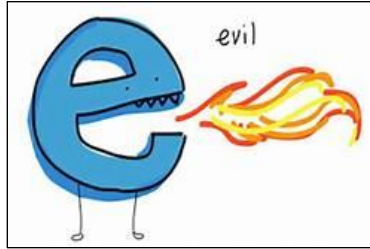


«- دلت می‌خواد بزرگ شدی مثل ایکس من یا بت من بشی؟

من می‌خوام وقتی بزرگ شدم، مثل ایکس من قوی باشم، اون تیغ داره، می‌زنه به آدمای بد، دو تا ایکس من هست. یکی از ایکس منا کچله، تیغ نداره، اما ایکس من واقعی تیغ داره، زرده با سیاهه فرق داره. یه گاس رایدرم هست که گاس رایدر یه اسکلت آتیشیه.

- اوه! چه وحشتناک، یه اسکلت آتیشی... خوب چی کار می‌کنه؟

لباسشم چرمیه، اولش آدم بوده، این جوریه، سرشم آتیش داره، دستاشم همین طور.
- یعنی اگه بخواد با یه نفر بجنگه، این آتیشا رو می اندازه؟
آره، آتیشای دهنش زرده، آتیشای سرشم زرده، آتیشای دستاش آبییه. (سهیل چند لحظه سکوت می کند و به یک نقطه خیره می شود) « (سهیل، ۶ ساله).



«- امیرعباس تو توی کارتون ها دیدی جادو کنن؟»

آره، یه جادوگر بود، هی می رفت... جنگ رو دیدم. جنگ یه آدم خوب بود، یه جادوگر هم توش بود. جادوگره اومد... نه بذار از اول بگم. اون موقع یه زن و شوهر بودن، بعدش یه دفعه رفت یه کشوری، یه خواب دید. خواب دید که رفته یه کشور دیگه، بعدش اونجا یه عالمه آدم بودن، بعدش یه دفعه یه پسری هم دید که خیلی بد بود. پسره گفت کمک. تو جنگل بود. اما رفت و پسره رو نجات داد. بعد که نجات داد، نقشه برایش کشیده بود. بعدش که نجات دادش، خودش بردش گفت، این نامه رو بنویس امضاء کن. امضاء کرد، بعدش رفت به یه کشوری که یه جادوگری بود. بعد اون جادوگره یه ماری دید. رفت تو یه غار، یه نامه ای دید. همون نامه ای بود که خودش امضا کرده بود. بعد دید خودش جادوگره. بعد جادوگرا آوردنش. بعدشممم... همین.

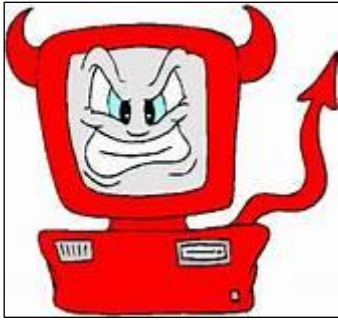
- جادو اصلاً چییه؟

جادوگرا بردنش به خونه اشون. بعدشم یه پسری هم بود که داشتن آهنگ می خوندن.

- جادوگر چه کار می کنه؟

جادوگره... خب. اون جادوگره آوردشون، گذاشتشون تو غار. بعدش اونا از غار اومدن بالا و دیدن گورخره اون جاست.

گورخره نیستا. فهمید کیه. یه دفعه گفت، ابرو کنار. آشنا بود. بعدش یه دفعه اون جادوگرا آب ریختن روشون، از بین رفتن « (امیرعباس، ۶ ساله).



نگارنده برای روان گسیختگی مشهود در بیانات کودکان اخیر که در اثر کژکاری از فضای مجازی پدید آمده است، عنوان اسکیزوفرنی (به فرانسه، شیزوفرنی) یا اسکیزوفرنی دیجیتال را انتخاب کرده است.



دانشنامه ویکی‌پدیا درباره اختلال روانی اسکیزوفرنی و علایم تشخیص و دلایل بروز آن می‌نویسد: «اسکیزوفرنی یا به فارسی روان گسیختگی یا روان گسستگی، یک اختلال روانی شایع است که از ویژگی‌های بارز آن فقدان توانایی در اندیشیدن، عاطفه ضعیف، انجام رفتارهای نامعقول و توهمات فرد و در همین راستا، ناتوانی وی در درک واقعیت است. این اختلال در بین همه اختلال‌های عمده روان‌شناختی از همه وخیم‌تر و شدیدتر است و معمولاً خود را به صورت توهم شنیداری، توهم‌های جنون‌آمیز یا عجیب و غریب، یا تکلم و تفکر آشفته نشان می‌دهد و با اختلال در عملکرد اجتماعی یا شغلی قابل توجهی همراه است و فرد را از همه جوانب زندگی عقب می‌اندازد. شروع علایم این اختلال معمولاً در دوران نوجوانی رخ می‌دهد.

فرد مبتلا به اسکیزوفرنی حاد، در مرحله فعال ممکن است دچار توهم‌هایی شود (که اغلب به صورت شنیدن صداها گزارش شده است)، این افراد غالباً دارای خیالات عجیب و غریب و آشفته‌گی فکری و کلامی هستند. علامت بعدی ممکن است از آشفته‌گویی در موارد حاد تا از دست دادن قطار اندیشه و ارایه جملات بی‌نظم و بی‌معنی توسط فرد مبتلا متغیر باشد. گوشه‌گیری اجتماعی، نامرتبی لباس و بهداشت، از دست دادن انگیزه و قضاوت، از دیگر علایم موجود در اسکیزوفرنی هستند. اغلب الگوی قابل مشاهده‌ای از مشکل عاطفی و عدم پاسخ‌گویی به محرک‌ها در فرد مبتلا وجود دارد. اختلال در

شناخت اجتماعی با اسکیزوفرنی مرتبط است، همچنین علایم اختلال پارانوئیا و انزوای اجتماعی، به طور معمول در این افراد اتفاق می‌افتد. معمولاً در افراد اسکیزوفرن مشکلاتی در کار و حافظه بلند مدت، توجه، عملکرد اجرایی و سرعت پردازش آنان وجود دارد.

اواخر نوجوانی و اوایل دوران بلوغ، دوره‌های اوج شروع بیماری اسکیزوفرنی هستند که سال‌های بحرانی توسعه اجتماعی و حرفه‌ای یک نوجوان است. در ۴۰٪ از مردان و ۲۳٪ از زنان مبتلا به اسکیزوفرنی، این مهم قبل از سن ۱۹ سالگی خود را نمایان می‌کند. برای به حداقل رساندن گستردگی اختلال مرتبط با اسکیزوفرنی، به تازگی کار بسیاری برای شناسایی و درمان علایم اولیه (قبل از شروع) بیماری به انجام رسیده است، که تا ۳۰ ماه قبل از شروع علایم قابل تشخیص است. کسانی که بیماری اسکیزوفرنی آن‌ها در حال پیشرفت است، ممکن است علایم گذرا یا خود محدود‌گری روانی و علایم نامعین کناره‌گیری از اجتماع، تحریک پذیری، بی‌قراری و عدم مهارت حرکتی را در مرحله ابتدایی بیماری تجربه کنند.

درباره علل ایجاد اسکیزوفرنی باید اظهار داشت، ترکیبی از ژنتیک و عوامل زیست‌محیطی در پیشرفت اسکیزوفرنی ایفای نقش می‌کنند. از عوامل دیگری که نقش مهمی را بروز اسکیزوفرنی ایفا می‌کنند، می‌توان از انزوای اجتماعی و مهاجرت مرتبط با سختی‌های اجتماعی، تبعیض نژادی، اختلال در خانواده، مصرف مواد مخدر، بی‌کاری و کمبود شرایط مسکن یاد کرد».



همان‌گونه که از متن اخیر برمی‌آید، کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی جدید در علل موجود در شکل‌گیری اسکیزوفرنیا مطرح نشده است. مضاف براین، بررسی ادبیات پژوهشی جهان حکایت از آن دارد که عنوان اخیر به شکل جدی در هیچ پژوهشی مطرح نشده است، اما به صورت گذرا تینجا^۱ (۲۰۱۳)، در مقاله اقتصادی که تهیه کرده است، با طرح عبارت «اسکیزوفرنی دیجیتالی»، آشفستگی هویتی برخی از کاربران را افاده کرده است. در مقالات دیگری نیز ورود فناوری‌های دیجیتالی به عنوان

1. Taneja, H.

عاملی در روند درمان بیماران اسکیزوفرنیک مطرح شده است (پینتو، ۲۰۱۸)، اما همان گونه که از آن یاد شد، مفهوم اسکیزوفرنیای دیجیتالی، به این معنا که کژکاری از فناوری‌های ارتباطی جدید، ذهن برخی از کاربران را شبیه بیماران اسکیزوفرنی، از هم گسیخته می‌کند، در ادبیات پژوهشی جهان مطرح نشده است، اما یافته‌های میدانی گروه پژوهش، امکان طرح محتاطانه آن را فراهم آورده است.

پورا اعتماد و همکاران (۱۳۹۶) در مقاله «دایه‌گری دیجیتالی و اختلال طیف اوتیسم»، ضمن ترسیم تحول‌های پدید آمده در سبب‌شناسی اوتیسم، با طرح دایه‌گری دیجیتال یا پرستاری الکترونیک کودکان، از آثار منفی این امر بر افزایش و تعمیق اوتیسم کودکان چنین یاد کرده‌اند:

«به مواردی که ابزار دیجیتال، جایگزین روابط فعال کودک با محیط شده است «دایه‌گری دیجیتالی» گفته می‌شود. در واقع، دایه‌گری دیجیتالی به موارد افراطی مراقبت از کودک با کیفیت کم گفته می‌شود که در محیطی ساده، تکراری و با روابط اجتماعی اندک انجام می‌پذیرد. در این سبک از مراقبت، کودک مورد غفلت واقع شده و در مجاورت مداوم با دستگاه‌های دیجیتالی به سر می‌برد و جنبه‌های مختلف تحول او دچار وقفه می‌شود. تغییر سبک زندگی جوامع در سال‌های اخیر سبب شده نرخ استفاده از وسایل دیجیتال حتی در خردسالان به شدت افزایش یابد. به نحوی که یافته آخرین پژوهش‌های منتشر شده در سال ۲۰۱۵ نشان داده ۹۷ درصد کودکان ۶ ماهه تا ۴ ساله آمریکایی از وسایل دیجیتال و ۹۶/۶ درصد از این کودکان از زیر یک سالگی از موبایل استفاده می‌کنند. این در حالی است که در ۱۶ سال پیش یعنی سال ۲۰۰۱، آکادمی اطفال آمریکا نسبت به میزان زمانی که کودکان برای تماشای تلویزیون صرف می‌کنند، نگرانی خود را اعلام داشت و این نگرانی منتهی به انتشار دستور عملی شد که طی آن تأکید شده است، خردسالان زیر ۲ ساله نباید تلویزیون تماشا کنند، به این دلیل که ۲ سال نخست زندگی یک دوره بحرانی برای تحول مغز است و کودکان بزرگ‌تر از ۲ سال نیز نباید در روز بیش‌تر از ۲ ساعت از برنامه‌های تلویزیون استفاده کنند (که این ۲ ساعت نیز باید صرف برنامه‌های با کیفیت شود). این در حالی است که امروزه درخواست کودکان برای تلویزیون شخصی در اتاق خواب‌شان، داشتن تلفن هوشمند، تبلت و بازی‌های رایانه‌ای موضوعی همه‌گیر است. جالب این جاست که همسو با افزایش نرخ استفاده خردسالان از وسایل دیجیتال یا بیانی دیگر دایه‌گری دیجیتالی در سال‌های اخیر، نرخ شیوع اختلال طیف اوتیسم نیز رشد چشمگیر و موازی با افزایش دایه‌گری دیجیتالی داشته است.

اوتیسم اختلالی عصب تحولی است که مهم‌ترین نشانه‌های آن نقص پایدار در برقراری ارتباط‌های اجتماعی متقابل، تعامل اجتماعی و الگوهای محدود تکراری و قالبی در رفتار، علایق و فعالیت‌ها است. در یک پژوهش زمینه‌یابی گسترده که به تازگی در ایالات متحده روی ۴۳۲۸۳ کودک ۳ تا ۱۷ ساله انجام شده، شیوع اختلال طیف اوتیسم ۲/۴ درصد گزارش شده است که این سرعت بالای نرخ شیوع، سبب نگرانی متخصصان این حوزه شده و توجه آن‌ها را به تغییرات به وجود آمده در سبک زندگی جوامع

برای تبیین این مسأله بیش از پیش جلب کرده است. به دنبال تغییرات به وجود آمده در سبک زندگی عصر جدید و افزایش استفاده از دستگاه‌های دیجیتالی توسط کودکان، کاهش تعاملات آن‌ها با مراقبان، کاهش ارتباطها و فعالیت‌های اجتماعی اتفاق می‌افتد که در پی آن تحول شناختی، کلامی، هیجانی، رفتاری و اجتماعی این کودکان به طور منفی تحت تأثیر قرار می‌گیرد. پژوهش‌های حیوانی نیز نشان داده‌اند که انزوای (ایزوله شدن) نوزادان سبب القای رفتارهای شبیه به افراد دارای اختلال طیف اوتیسم در جانوران می‌شود. یافته پژوهش‌های یاد شده این فرضیه را به ذهن متبادر می‌کند که مواجهه طولانی مدت خردسالان با وسایل دیجیتال و دایه‌گری دیجیتال می‌تواند به منزله مصداقی از انزوا یا ایزوله شدن برای نوزاد انسان، سبب به وجود آمدن رفتارهای شبیه به افراد دارای اختلال طیف اوتیسم در خردسالان شود. از طرف دیگر، پژوهش‌ها نشان داده‌اند که کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم بسیار بیش‌تر از کودکان عادی از وسایل دیجیتال استفاده می‌کنند. در واقع، این کودکان به جای تعامل بامادر، در معرض دایه‌گری دیجیتالی قرار می‌گیرند و وسایل دیجیتال جای مادر را برای آن‌ها پر می‌کند. عوامل ژنتیکی و ارثی نیز زمینه را فراهم می‌کنند تا این کودکان در معرض محیط‌های ویژه قرار گیرند که همین امر می‌تواند تبیین محکمه‌پسندی برای این فرضیه باشد که کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم بیش‌تر از وسایل دیجیتال استفاده خواهند کرد.

با ادامه یافتن سبک زندگی اخیر، در دوره‌های حساس و بحرانی رشد مغز و رفتار، کودک بیش‌تر ساعات روز را با وسایل دیجیتال می‌گذراند و موقعیت‌های اساسی یادگیری شناختی، هیجانی و اجتماعی ضروری را از دست خواهد داد. استفاده افراطی از این دستگاه‌ها به میزانی که با عملکرد انطباقی، مشارکت و تعاملات اجتماعی کودک تداخل پیدا کند، یک مسأله بالینی مهم تلقی می‌شود. از طرف دیگر، مواجهه طولانی و مداوم کودکان با وسایل دیجیتال بر اساس اصل انعطاف‌پذیری در دوره‌های حساس یا بحرانی رشد، می‌تواند سبب تحریف در پیوندهای مغزی آنان شود که تحول اجتماعی، هیجانی و کارکردهای شناختی کودک را تحت تأثیر قرار می‌دهد. از طرف دیگر، علایق ویژه و تکراری کودکان با اختلال طیف اوتیسم نیز سبب علایق افراطی استفاده از وسایل دیجیتال و دیدن سی‌دی‌های تکراری ... می‌شود.

والدین هم که برای آرام کردن گریه‌های آزارنده و پایان دادن به قشقرق کودک دارای اختلال طیف اوتیسم، خود به هر دری می‌زنند. به طور معمول با دادن تلفن همراه خود به کودک یا گذاشتن سی‌دی مورد علاقه کودک او را آرام می‌کنند و همین امر دور باطلی را به وجود می‌آورد که کودک را در دام دایه‌گری دیجیتالی می‌اندازد. بنابراین، سبک زندگی، بیش‌تر زمینه ژنتیکی، علایق ویژه و تکراری کودک و راهبردهای نادرست والدین برای آرام کردن کودک، خود سبب ترویج دایه‌گری دیجیتالی و در نتیجه آسیب‌های جبران‌ناپذیر متعاقب می‌شود...

با توجه به میزان تطابق بالای دوقلوهای یک تخمکی در پژوهش‌های کوچک اولیه و شناخت محدود از تعاملات بین ژن و محیط، در گذشته سهم محیط در سبب‌شناسی اختلال طیف اوتیسم ناچیز تصور

می‌شد، اما شواهد جدیدتر از سهم بیش‌تر محیط در سبب شناسی این اختلال حمایت می‌کنند. در بزرگ‌ترین پژوهش‌های دوقلوها که تاکنون گزارش شده است، هالمایر^۱ و همکاران گزارش می‌کنند که یافته‌ها نشان داده‌اند، محیط ۵۵ درصد از واریانس خطر ابتلای به اختلال طیف اوتیسم را به خود اختصاص داده که این یافته نشان دهنده سهم پررنگ محیط در ابتلای به این اختلال است. این یافته‌ها سبب شده است که تعامل ژن و محیط که اصل اپی‌ژنتیک^۲ نامیده می‌شود، محور پژوهش‌های جدیدتر متمرکز بر سبب‌شناسی این اختلال قرار گیرند. بر اساس این الگو، مسیرهای ژنتیکی حساس (مستعد)، تحت تأثیر فشارهای محیطی در طول دوره‌های حساس رشد دستخوش تغییر می‌شوند که در نتیجه این تغییرات آسیب جسمی نمایان می‌شود. یکی از این فشارهای محیطی برای کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم، استفاده افراطی از وسایل دیجیتال است. در واقع شواهد پژوهشی نشان می‌دهند که کودکان دارای نشانه‌های اختلال طیف اوتیسم علاقه بیش‌تری به وسایل رایانه‌ای و به صورت کلی فناوری دارند که اشتغال ذهنی این کودکان به استفاده از این وسایل به طور معمول مشکل‌ساز می‌شود. پژوهشگرانی که روی پدیده دایه‌گری دیجیتالی کار می‌کنند، معتقدند بسیاری از کودکانی که به صورت مداوم در معرض وسایل دیجیتال هستند، در برابر اختلال طیف اوتیسم بسیار شکننده‌ترند و به تجربیات کلینیکی و پژوهش‌های حیوانی انجام شده که نشان می‌دهند محرومیت‌های محیطی شدید می‌تواند باعث بروز رفتارهای کلیشه‌ای و تکراری شود، استناد می‌کنند. در واقع آن‌ها معتقدند سبک دایه‌گری دیجیتالی می‌تواند سبب نقص در تعاملات اجتماعی، کلام و بروز رفتارهای تکراری و کلیشه‌ای شود که همگی از نشانه‌های اختلال‌های طیف اوتیسم هستند.

در واقع، مواجهه طولانی مدت با وسایل دیجیتال می‌تواند بر رشد مغز در مراحل مختلف مانند شکل‌گیری و ایجاد سیناپس‌ها و میلینه شدن سلول‌های عصبی تأثیرگذار باشد. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم روزانه ۲ الی ۳ ساعت تلویزیون نگاه می‌کنند و ۱ تا ۷ ساعت را پای وسایل رایانه‌ای و موبایل هستند و بیش‌تر این کودکان اوقات فراغت خود را پای وسایل دیجیتال می‌گذرانند. این مواجهه طولانی مداوم کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم با وسایل دیجیتال می‌تواند بر اساس اصل انعطاف‌پذیری که به توانایی سیستم عصبی برای بازسازی مانده‌ی ارتباط‌های کارکردی و ساختاری مغز در پاسخ به تغییر در تجربیات محیطی اشاره دارد، سبب تغییر در پیوندهای مغزی آنان شود».



1. Hallmayer
2. Epigenetics

توهم زده کردن کاربران، مقوله دیگری است که در سطح کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها قابل مشاهده است. به این معنا که پویانمایی‌ها و کارتون‌های غربی در غالب موارد با طرح الگوهای فرابشری، در عمل توقع کودکان پیش دبستانی را که از تفکر انتزاعی بی‌بهره هستند، بالا و بالاتر می‌برند و کاربران محصول‌های اخیر نیز تصور می‌کنند، آن‌ها هم می‌توانند در آینده‌ای نزدیک خدم و حشم خاص خود را داشته باشند، در قصر زندگی کنند و خدمتکارها همه کارهای آنان را انجام دهند که البته با گذر زمان و رسیدن کودکان پیش دبستانی به سنین تفکر انتزاعی، این کاربران درمی‌یابند توقعاتی که از طریق الگوهای ساخته و پرداخته نظام سرمایه‌داری در ذهن آنان نهاده شده است، چیزی جز یک توهم (زیبا) نبوده است و آن‌ها باید در جامعه‌ای سخت و دشوار زندگی کرده و راه زندگی خود را در تلاطم مشکلات صعب جامعه بگشایند. دردانه ۵ ساله و نسترن ۶/۵ ساله، در همین ارتباط در مصاحبه‌های خویش توهم زدگی خود را به شکل زیر به معرض دید نهاده‌اند:

«- این عروسک‌ها کی هستن؟»

پرنسس (کودک نام پرنسس را اشتباه تلفظ می‌کند).

- پرنسس یعنی چی؟

خانوم خوشگل.

- خوب تو دوست داری مثل این عروسک‌ها بشی؟

نه، من که نمی‌خوام عروسک بشم.

- نه، یعنی دوست داری مثل این‌ها پرنسس بشی؟

آره، دوست دارم پرنسس بشم.

- حالا به نظرت این پرنسس خوشگل تره یا مامانت؟

معلومه مامانم.

- حالا پرنسسا باید چه شکلی باشن؟

قداشون بلند باشه، موهاشون بلند باشه، لباسای پرنسسی بپوشن.

- لباس پرنسسی چیه؟

از این لباسا که پایینش پفیه، بعد خودشم برق برقیه.

- حالا چند تا از این پرنسسا داری؟

۳ تا.

- چرا ۳ تا عروسک، مگه یکی کافی نیست؟

نه.

- خوب مگه عروسک‌ها چه فرقی با هم می‌کنن؟

شکلاشون فرق می‌کنه.

- حالا به نظرت کار این پرنسسا چیه؟

پرنسش هستن دیگه.

- یعنی چی؟ مثلاً چه کار می‌کنن؟

بیرون می‌رن، خرید می‌کنن، لباسای خوشگل می‌پوشن.

- خوب پس از کجا پول در میارن؟

پرنسشا که پول دارن.

- حالا تو هم دوست داری مثل پرنسسا زندگی کنی و نیازی نداشته باشی که کار کنی؟

آره، خیلی.

- حالا ۳ تا عروسک برات بس هست یا باز هم عروسک می‌خوای؟

نه، باز می‌خوام. یکیش هست، تاجش خیلی خوشگله، خب، اونو به مامانم گفتم بخره.

- می‌شه اون دو تا عروسک دیگه رو هم ببینم؟

آره... .

- چرا این عروسکت این همه لباس داره، مگه یکی کافی نیست؟

نه، چون پرنسشه، کلی لباس باید داشته باشه.

- خوب تو هم می‌گی دوست داری پرنسش بشی، یعنی تو هم باید کلی لباس داشته باشی؟

آره.

- حالا واقعاً عروسکت همه این لباس‌ها رو لازم داره؟

اوهوم.

- خوب بگو ببینم هر لباس برای چه کاری هست؟

این عروس دامادیه، این برای خوابشه، اینم برای بیرون رفتنه.

- تو خودت هم برای خوابت و این‌ها، لباس جدا داری؟

اوهوم.

- حالا به نظر خودت، تو لباس کم داری یا زیاد؟

کم.

- ولی من که توی کمدت کلی لباس دیدم.

نه، هستی لباساش بیش‌تر از منه تازه.

- خوب حالا چه لباس‌هایی نیاز داری؟

یه لباس عروس و دومادی، یه لباس ورزشی.

- مگه می‌خوای بری عروسی که لباس عروس و دامادی می‌خوای؟

می‌خوام پرنسش بشم.

- خوب حالا این شونه برای چیه؟

موهاشونو باهاش شونه می‌کنم که خوشگل بشن.

- پرنسش باید حتماً خیلی خوشگل بشه؟
آره.

- یعنی تو اگر بخوای پرنسش بشی، باید مثل اینها بشی؟
اوهوم.

- پس یکی باید موهای تو رو هم شونه بکنه، بعد هم لباس‌های خوشگل تنت کنه که پرنسش بشی؟
آره.

- الان این کارها رو کی برات می‌کنه؟
مامانم.

- الان مامانت هم پرنسشه؟

موقعی که می‌ره آرایشگاه، آره.

- تو هم بزرگ شدی، دوست داری زیاد آرایشگاه بری؟
آره، خیلی. الان مامانم اجازه نمی‌ده زیاد برم.

- خوب دوست داری خودت بزرگ شدی، آرایشگر بشی؟
آره، دوست دارم.

- چرا دوست داری؟

می‌تونم خودم خودمو خوشگل کنم تا مثل پرنسها خوشگل بشم».



«- نسترن خانم تو دوست داری شبیه راپونزل رفتار کنی یا مامانت؟

راپونزل.

- چرا؟

آخه راپونزل شاهزاده هست و خیلی خوبه، ولی مامان من همش غر می‌زنه، منو دعوا می‌کنه، من خوشم نمیاد.

- مامان که مهربونه، موهات رو این قدر قشنگ بافته و برات غذاهای خوشمزه درست می‌کنه، تو این کارهات رو هم دوست نداری؟
نه، من دوس ندارم مثل مامان آشپزی کنم، خدمتکارم این کارا رو می‌کنه.
- مگه کار خونه وظیفه خدمتکاره؟
من نمی‌دونم، ولی بده، آدم گناه داره ازین کارا بکنه، مامان رایونزل هم همش اونو مجبورش می‌کرد کار خونه بکنه، اونم ناراحت می‌شد».



مادر سماءسادات ۶ ساله هم در مصاحبه خود در همین ارتباط چنین بیان می‌داشت:
«سماء از انجام کوچک‌ترین کارهایش هم سرباز می‌زند و با این عنوان که کارهایم را باید خدمتکار انجام دهد نه من، بهانه‌تراشی می‌کنه».



منطقی (۱۳۸۰)، درباره برخی از دیگر تبعات کژکاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید می‌نویسد:
«صرع ناشی از دیدن بازی‌ها، از دیگر تبعاتی است که در ارتباط با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مطرح شده است.

یکی از انواع رایج صرع یا اپی‌لپسی، صرع سیژر^۱ یا فتوسیژر^۲ است. در این نوع از صرع، وقتی فرد مبتلا، به میزان زیادی به صفحه نمایشگر تلویزیون یا رایانه نگاه کند (و یا آن که به شکل ناگهانی در معرض امواج نورانی شدید قرار گیرد)، امواجی که از صفحه نمایشگر ساطع می‌گردد، بر امواج مغزی فرد غلبه یافته، وی را دچار حالت صرع می‌کنند. وقوع صرع اخیر که از آن با عنوان صرع سیژر یا فتوسیژر یاد می‌شود، در بازیگران بازی‌های دیجیتالی گزارش شده است. زیرا بازیگران مزبور ممکن است به

1. Epileptic Seizure
2. Photo Seizure

سبب بازی، ساعت‌ها پای صفحه نمایشگر توقف کرده، به این ترتیب زمینه غلبه امواج الکترونیکی ساطع از روی صفحه نمایشگر، بر امواج مغزیشان را فراهم آورند^۱.

فونک^۲ در مقاله‌ای که در ارتباط با تبعات بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای دارد، می‌نویسد:

میدا^۳ و همکارانش به شرح صرع ناشی از بازی‌های ویدیویی پرداخته‌اند. میدا از بازی‌های ویدیویی

به مثابه کشیدن ماشه صرع سیژر در افرادی که دارای سابقه صرع مزبور نیستند، یاد کرده است. پژوهش‌های انجام گرفته روی صرع ناشی از بازی‌های ویدیویی، در حدی است که در حال حاضر توافقی کلی در مورد وجود آن پدید آمده است. اما میزان شیوع آن تا به حال مشخص نشده و مورد بحث است. اما به هر صورت میدا و همکارانش به افرادی که نسبت به محرک‌های نورانی حساسیت دارند، توصیه می‌کنند که از انجام بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای پرهیز کنند.

کاتاتونیای^۴ ویدیویی مورد دیگری است که در تبعات بازی‌های دیجیتالی مطرح گردیده است.

بوومن^۵ و روتر^۶ در مقاله‌ای که در مورد معرفی هرچه بیشتر کاتاتونیای ویدیویی، تهیه کرده‌اند؛ افرادی را که برای ساعت‌های متمادی در برابر دستگاه‌های مزبور نشسته، و در واقع بدون اراده، مات و مبهوت به آن می‌نگرند، با بیماران کاتاتونیک مقایسه کرده، این نام را به عاریت از آن‌ها اخذ کرده، برای نامیدن آن‌ها به کار برده‌اند. این پژوهش‌گران در همین ارتباط می‌نویسند:

یکی از مسائلی که در ارتباط با بازی‌های الکترونیکی مطرح است، تحلیل رفتن افراد در بازی‌های مزبور است، به شکلی که ممکن است افرادی به سبب افراط در بازی‌های ویدیویی، به تدریج از جهان واقع بریده و دوری گزینند. نیلز^۷ در سال ۱۹۸۲ دست به توصیف افرادی زده است که گاهی تا سپیده سحر به بازی رایانه‌ای سرگرم بوده، از آن دست نمی‌کشیدند.

نیلز، از شیفتگی عمیق و محو شدن افراد در دنیای بازی‌های ویدیویی با عنوان کاتاتونیای رایانه‌ای یاد کرده است و به نظر می‌رسد با پیچیده‌تر شدن سطوح بازی‌های ارایه شده، بر میزان آن افزوده خواهد شد^۸.

۱. احتمالاً دلیل افزایش مراجعه مبتلایان به صرع سیژر در آخر هفته یا ایام تعطیل به مراکز درمانی، فراغت بال آنان و توقف زیاد از حدشان در برابر صفحه تلویزیون و صفحه پردازشگر رایانه هست.

2. Funk, J. B.

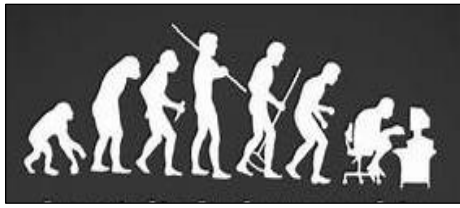
3. Maeda

۴. کاتاتونیا (Catatonia) نام یک اختلال روانی است. در این اختلال فرد بیمار ممکن است ساعت‌ها به حالت خاصی (که ممکن است حالت بسیار دشواری هم باشد) باقی بماند. گاهی از اوقات به سبب بی‌حرکت ماندن بیمار، ممکن است قسمت‌هایی از بدن وی متورم و حتی کبود شود.

5. Bowman, R. P.

6. Rotter, J. C.

7. Nilles



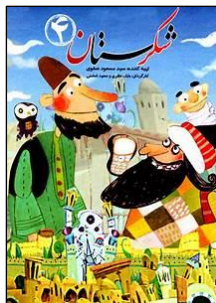
کاترون (۲۰۱۸) از کاهش میزان توجه در کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید یاد می‌کند. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

در سال ۲۰۰۰ یعنی تا قبل از ظهور گوشی‌های هوشمند میزان توجه افراد به چیزی ۱۲ ثانیه بود، اما پژوهش جدید شرکت مایکروسافت نشان داده است که در حال حاضر میزان اخیر در افراد مورد بررسی به ۸ ثانیه کاهش یافته است.

هونگ^۱ (۲۰۱۶) هم در گزارش تحقیق خود خاطرنشان می‌سازد: استفاده از موبایل در طول کلاس یکی از عوامل اصلی حواس‌پرتی بچه‌ها است، از این رو در برخی از مدارس انگلستان استفاده از تلفن همراه در مدرسه ممنوع است. مسأله حواس‌پرت شدن دانش‌آموزان کاربر تلفن همراه در کلاس درس در پژوهش‌های دیگری هم ذکر شده است (هیلاو^۲ و ویچادی^۳، ۲۰۱۷).

در ادبیات پژوهش از موارد دیگری مانند کاربری درمانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (نظیر درمان آفازیا یا ناگویی) (بی‌سون^۴ و همکاران، ۲۰۱۳)، زورگیری الکترونیکی (بلنک، ۲۰۱۸) و افزایش احتمال خودکشی کاربران مفرط تلفن همراه (کاترون، ۲۰۱۸) نیز یاد شده است که به دلیل مبتلابه نبودن موارد اخیر برای کودکان پیش دبستان از طرح آن‌ها خودداری می‌گردد.

بنابراین در یک جمع‌بندی کلی می‌توان بیان داشت، اختلال اسکیزوفرنیای دیجیتالی یا مواردی مانند افزایش اوتیسم کودکی که از آن‌ها یاد شد، تبعات وخیم کژکاربری از فناوری‌ها در سطح کودکان خردسال را مورد تأکید قرار داده، ضرورت کنار نهادن سردرگمی مسوولان و ورود جدی آنان در مسأله بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید را الزامی می‌نماید.



1. Hong, J.
2. Hilao, M. P.
3. Wichadee, S.
4. Berson, M.

۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در فصل نخست کتاب در ابتدا با اشاره به فرصت بودن و تهدید بودن توامان فناوری‌های ارتباطی جدید، خاطرنشان شد، اولیای فرهنگی کشورهای مختلف جهان برای کاهش تهدیدهای فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با بسترسازی‌های گسترده‌ای که در سطح خانه، مهد، مدرسه و جامعه فراهم آورده‌اند، در عمل کوشیده‌اند با مسایل و مشکلات فراروی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برخورد کرده و بکوشند تا با کاهش تهدیدهای آن، امکان بهره‌وری کاربران از فرصت‌های این فناوری‌ها را بیش از پیش فراهم آورند.

بسترسازی‌های فرهنگی اخیر به شکلی است که حتی در کشورهایی که با فیلترینگ فناوری‌های ارتباطی جدید مخالف هستند، در عمل کودکان و نوجوانان خویش را با اقدام‌های فرهنگی مناسب (نظیر عدم کاربری از اینترنت در سال‌های اولیه زندگی و استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)، به میزان زیادی از دسترسی به محتویات نامناسب بازداشته می‌شوند، مضاف این که قوانین وضع شده در این جهات، کار را به جایی می‌رساند که حتی از اولیای خاطی در کژکاربری فرزند از فضای مجازی، سلب صلاحیت شده، کودکان آن‌ها از آنان گرفته می‌شوند.

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

رویکرد اخیر خود به خود امکان بسترسازی فرهنگی جهت فضای مجازی را به میزان زیادی محدود کرده است. مضاف بر این، خلاء قانون‌های لازم برای کاربری مناسب از فضای مجازی و برخورد با کاربری‌های نامناسب از این فضا، امر مهم دیگری است که در جامعه به وضوح ملاحظه می‌گردد.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، گره خوردن برخی از خلاءهای اجتماعی با فضای مجازی در ایران از سویی و عدم توجه به برخی از فرآیندهای اجتماعی موجود در جامعه، نظیر شکل‌گیری نوعی از مقاومت

منفی در برابر مسوولان و اولیای فرهنگی از سوی مردم، کار را به آنجا کشانده است که سردرگمی مواجهه مسوولان با فضای مجازی در کشور به متجاوز از دو دهه برسد.

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

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، مداخله جدی در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته الزامی است. در راستای بسترسازی فرهنگی جهت کاربری کودکان از فناوری‌های اخیر، پژوهش میدانی گسترده‌ای انجام شد تا اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی- اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، سیاسی، اقتصادی، زیست محیطی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید مشخص گردد. کتاب حاضر به گزارش اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است.

پس از بررسی میدانی اثرات روانی (روان‌شناختی) کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید، اطلاعات به دست آمده، ذیل عناوین زیر طبقه‌بندی و ارایه گردیدند:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، افزایش خلاقیت‌های کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، رضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه بزرگ‌سال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، شب‌ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زودهنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ‌زودرس، اقدام به رفتارهای جنسی انحرافی، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی.

عنوان «گسترش توانایی‌های فردی» به این مسأله پرداخته بود که فناوری‌های ارتباطی جدید امکان عمل‌های گسترده‌ای را برای کاربران نشان فراهم می‌آورند.

اگر کودکان پیش دبستانی با بسترسازی فرهنگی لازم و با نظارت کافی، از تبلت، تلفن همراه، رایانه و دیگر فناوری‌های ارتباطی جدید در حد محدود استفاده کنند، از مزایای بی‌شماری بهره‌مند خواهند

شد. شاید مهم‌ترین مزیت فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برای کودکان، یادگیری و آموزش فعالی است که برای آنان در مواجهه و برخورد با فناوری‌ها رخ می‌دهد.

ارضای کنجکاوی‌ها، شکوفایی علایق هنری، علمی، خلاق، زیباشناختی و ورزشی کاربران خردسال و اخذ اطلاعات مورد نیاز دختران و پسران کاربر پیش دبستانی، وجوه دیگری از امکانات جدیدی است که فناوری‌های ارتباطی جدید در اختیار انسان معاصر قرار داده است.

همزمان با ارضای علایق پیش‌گفته، آموزش‌های غیررسمی و غیرمستقیمی که در روند کاربری از محصولات فرهنگی فضای مجازی در نظر گرفته شده‌اند، مورد توجه و یادگیری کودکان قرار گرفته، مهارت‌های فردی، اجتماعی، رفتارهای زیست محیطی و نظایر آن‌ها را در کودک تحت تأثیر قرار می‌دهند (همان‌گونه که القائات محصولات نامناسب کودکان را در جهت تبدیل شدن به یک مصرف کننده حرفه‌ای کالاهای تبلیغ شده سوق می‌دهند یا القائات سیاسی - عقیدتی آن‌ها می‌تواند دید سیاسی یا عقیدتی خاصی را در آنان نهادینه سازد).

پوشش دادن به سرگرمی کودکان و تنوع‌بخشی به تفریح‌های آنان، امکان ارزشمند دیگری است که در سال‌های اخیر رخ داده‌اند.

گسترش امکان عمل ارتباطی کودکان به نحوی که در هر زمان و مکانی قادر به برقراری ارتباط با اولیا، آشنایان و دوستانشان باشند، مورد مهم دیگری است که نباید فراموش شود.

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

عنوان «تحقق یادگیری و آموزش فعال» به مسأله مهم یادگیری‌های فعال کودکان در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید پرداخته است.

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

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

... آزمایش معلم در برابر شاگردان یا حتی انجام آن‌ها به دست خود شاگردان، اما بر اساس طرز عملی از پیش تعیین شده که به آنان تقریر می‌گردد، نخواهد توانست قواعد عمومی هر آزمایش عملی، مانند تغییر یک عامل یا خنثی ساختن عوامل دیگر را بدان‌ها بیاموزد. وقتی انسان آزمایشی را با آزادی لازم

از نظر ابتکار انجام ندهد، دیگر آزمایش نیست، بلکه یک آموخته‌سازی است که بر اثر فقدان درک کافی اقدامات پی در پی، ارزش سازندگی را ندارد».

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

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

همان‌گونه که از عنوان «تربیت خلاق و کارآفرین کودکان» برمی‌آید، این عنوان به دو مقوله مهم خلاقیت و کارآفرینی کودکان پرداخته است.

در جهان امروز، اندیشه آموزش افراد برای خلاق و کارآفرین بار آمدن آنان، چنان گسترده شده است که تربیت خلاق و کارآفرین افراد، چیزی در حد آموزش سواد خواندن و نوشتن به آنان تلقی می‌گردد که باید از سطح کودکی نیز آغاز شود. آژانس ملی آموزش و پرورش سوئد از مسوولان و مربیان مهدکودک‌های این کشور خواسته است که آموزش کارآفرینی و کارآفرین شدن کودکان را از مهدکودک شروع کنند.

بررسی میدانی بازی‌هایی که کودکان ایرانی به انجام آن‌ها مبادرت می‌ورزند، حکایت از آن دارد که برخی از بازی‌ها، بازی‌های فکری و معمایی بوده، کودکان را به تأمل و تدبر وامی‌دارد. بازی‌های راهبردی نیز در همین دسته از بازی‌ها قرار می‌گیرند، تعداد اندکی از بازی‌ها نیز، بازی‌های خلاق و کارآفرینی هستند که به خلاقیت و کارآفرینی کودکان دامن می‌زنند. اما نکته مهمی که در این قسمت باید به آن توجه داشت، این است که برای کاربری بازی‌های فکری و معمایی یا خلاق، یک بسترسازی فرهنگی اولیه، از سوی خانواده یا مهدکودک ضرورت دارد و علت قلیل بودن کاربری از بازی‌های خلاق و کارآفرین در سطح کودکان خردسال، دقیقاً به خاطر کم توجهی اولیا یا اولیای مهدکودک نسبت به چگونگی کاربری کودک از بازی‌های دیجیتال است.

اگر بسترسازی فرهنگی لازم در جهت کاربری از محتویات موجود در فضای مجازی صورت نپذیرد، آنگاه کاربری نامناسب کودک از محتویات پرخشونت یا هرزه‌نگار و مانند آن‌ها، در عمل گردابی فراروی کودک پدید می‌آورد که نجات از آن دشوار بوده، خلاقیت‌های کودک را نیز به دلیل درگیر کردن وی با انبوهی از مشکلات، بر باد خواهد داد. کودکان خردسالی که به دلیل وابسته شدن به تبلت یا تلفن همراه به مواردی مانند چاقی، بدخوابی، ترس، اضطراب و نظایر آن مبتلا شده‌اند، مصادیق بارزی از این امر را در معرض دید قرار می‌دهند.

«افزایش اعتماد به نفس کودک» از دیگر تبعات کاربری مناسب و حساب شده از فناوری‌های ارتباطی جدید به شمار می‌رود.

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

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

در صورتی که روابط عاطفی کودک با اولیا و خواهر و برادرانش روابطی مناسب باشد و اولیا ضمن تغذیه عاطفی مناسب فرزندشان، تربیتی منطقی را بر فرزندشان اعمال کنند، وی به این باور می‌رسد که خودش را فردی مثبت و ارزشمند ارزیابی کند. بالطبع اگر اولیای کودک روابط عاطفی مناسبی با فرزندشان نداشته باشند شکل‌گیری اعتماد به نفس در کودک با مشکل مواجه می‌گردد.

دومین بستر شکل‌گیری و تقویت یا تضعیف اعتماد به نفس کودک، به شرایط محیطی او باز می‌گردد. به این معنا که وجود فضایی ایمن که امکان کسب تجربیات مختلف را برای کودک فراهم می‌آورد و کودک در جریان این تجربیات، موفقیت‌های مختلفی را تجربه می‌کند، شرایط اخیر به افزایش اعتماد به نفس کودک می‌انجامد، اما در شرایطی که کودک تجربیات ناخوشایندی در محیط زندگی اطراف خویش داشته باشد، اعتماد به نفس کودک ممکن است به سادگی جای خودش را به عدم اعتماد نفس بدهد.

اگر با این پیش فرض با کودک برخورد کنیم که شرایط عاطفی مناسبی با اولیای خویش داشته و تغذیه عاطفی مناسب او، خودباوری اولیه کودک را برای وی رقم زده است، کودکان در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید تجربیات مثبت و منفی متعددی را از این ره گذر کسب خواهند کرد.

مواردی مانند یادگیری فعال کودکان در ارتباط با فناوری‌ها، فنی شدن کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌ها، تهیه عکس و تولید دابسمش و به نمایش نهادن آن‌ها در فضای مجازی، راه‌اندازی یک گروه و اعمال مدیریت بر آن، از جمله مواردی هستند که در مجموع می‌توانند اعتماد به نفس و خودباوری کودکان کاربر فناوری‌ها را ارتقا دهند، اما اگر اولیا، اولیای پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان در جامعه، بسترسازی فرهنگی لازم را برای کاربری بهینه کودک از فناوری‌ها نداشته باشند، آنگاه ممکن است کودکی که با اعتماد به نفس لازم در خانواده رشد و تعالی یافته است، در

برخورد با الگوهای مختلفی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها با آن‌ها روبرو گردیده است، احساس کند، رفاه اقتصادی، زیبایی و توانمندی وی، نه تنها در سطح و اندازه الگوهای مورد علاقه‌اش نیست، بلکه هرگز به آن نزدیک نیز نخواهد شد، در این صورت کودک با ادراک عقب‌بودن خویش از الگوهایی که در اشکال و ابعاد شگفت‌انگیزی طراحی شده‌اند، احساسی از بی‌کفایتی، کمتری و عدم اعتماد به نفس را به دست می‌آورد.

«کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش»، از دیگر تبعات کاربری نامناسب و حساب نشده از فناوری‌های ارتباطی جدید به شمار می‌رود.

در عنوان اخیر بیان شده است که کودکان در روند کاربری خود از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در عمل با القائات گسترده‌ای از سوی این محصولات مواجه شده، تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند. القائات اخیر از ابعاد اقتصادی و زیباشناختی گرفته تا ابعاد فیزیکی و سبک زندگی گسترده‌اند. الگوهای مطرح شده توسط بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویایی‌ها در القائات اقتصادی خویش با ارایه و ترسیم یک زندگی تجملاتی، مرفه و رؤیایی، در عمل بر ضرورت دستیابی مخاطبان به چنین زندگی‌ای تأکید می‌ورزند.

الگوهای نظیر باربی، برتر، السا و مانند آن‌ها، در القائات زیباشناختی خود دست به ترسیم اوجی از زیبایی فیزیکی ممکن در برابر کودکان کاربر بازی‌ها می‌زنند و در عمل آنان را نسبت به دستیابی به زیبایی مشابه، تشویق و ترغیب می‌سازند. الگوهای عروسکی - کارتون‌ی نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، بتمن، هالک و مانند آن‌ها، در القائات دیگری با ارایه الگوهایی که در اوج قدرت بدنی و توانمندی فیزیکی قرار دارند، این الگوها را فراروی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی قرار داده، آنان را تشویق می‌کنند که با هدف قرار دادن ابعاد فیزیکی مطرح شده، دستیابی به این هدف را تعقیب کنند. سرانجام الگوهای مطرح شده در بازی‌ها، با ترسیم و به نمایش نهادن سبک زندگی مبتنی بر بی‌قید، دنیامداری و لذت‌جویی، در عمل کاربران خردسال بازی‌ها را تحریک می‌کنند که با الگوبرداری از استانداردهای مطرح شده توسط بازی‌ها، سبک زندگی خودشان را بر مبنای معیارهای ارایه شده سامان دهند. بالطبع در صورتی که کودکان کاربر موفق به تحقق استانداردهای اقتصادی، زیباشناختی، فیزیک بدنی و سبک زندگی تبلیغ شده در بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های غربی نشوند، احساس خسران کرده، در ادامه با احساس بی‌کفایتی خویش، عدم اعتماد به نفس در وجود خود را تجربه کرده و به نمایش خواهند نهاد.

بنابراین در صورتی که از سوی اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان در جامعه بسترسازی لازم فرهنگی درباره چگونگی کاربری از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها مورد استفاده کودکان صورت نپذیرد و جای خالی الگوهای ارزشی از سوی مسوولان فرهنگی جامعه و نیک‌اندیشان جامعه با تهیه محصولات فاخر در فضای مجازی پر نشود، کودکان خردسال کاربر محصولات غربی، در انجام کار خویش به دلیل فاصله اقتصادی، زیباشناختی، توانمندی بدنی و سبک

زندگی که بین خود و الگوهای مورد علاقه‌شان احساس می‌کنند، ممکن است به سادگی به احساسی از عدم اعتماد به نفس و از دست دادن باور خویش به خود برسند.

در عنوان «تجربه حقارت مضاعف» خاطرنشان گردید، اگر زندگی خانوادگی کودکان، زندگی متعارفی باشد و کودک در کنار شیر جسمانی با مهر و محبت اولیا، از شیر روانی لازم نیز برخوردار شده باشد، رشد وی رشدی متعادل خواهد بود و با نگاهی باز و امیدوار به جهان فراروی خویش خواهد نگریست. برخی از عوامل مداخله‌کننده در این میان وجود دارند که ممکن است دید امیدوار کودک به جهان آینده را مخدوش کنند. یکی از مهم‌ترین عوامل موجود در این زمینه، تغذیه کودک از الگوهای نامناسب است، به این معنا که کودکان اولاً به سبب نیازی که در روند تحول خویش به الگو احساس می‌کنند و ثانیاً به دلیل جذابیت‌های فراگیر و گسترده‌ای که کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از آن برخوردار است، متوجه کاربری از وسایلی مانند تبلت، پی‌اس‌فور، رایانه، ماهواره و تلفن همراه می‌شوند و در این میان به دلیل بی‌توجهی و ضعف نهادهای فرهنگی داخلی، ۹۵٪ از محتوایی که کودکان ایرانی از آن کاربری می‌کنند، محتوایی است که از آن سوی آب آمده‌اند.

محتویات اخیر هم از سوی نهادهای فرهنگی مردمی و هم از سوی دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری تولید شده‌اند و البته به لحاظ ارزشی، از تفاوتی ماهوی برخوردارند، اما به دلیل ضعف مالی جریان‌های مردمی و انسان‌گرا از سویی و امکانات مالی گسترده دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری از سوی دیگر، غالب بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که کودکان ایرانی کاربر آن هستند، متعلق به محصولات نهادهای زیر پوشش نظام سرمایه‌داری هستند و بالطبع دستگاه‌های مزبور در جریان تولید محصولات اخیر، اهداف ارزشی خود را نیز در محصولات خویش می‌گذارند و محصولات آنان در واقع در صدد تربیت انسان‌هایی است که در درجه نخست شخصیت مستقلی در خود احساس نکنند (تا بعداً علیه اهداف نظام سرمایه‌داری خدشه‌ای وارد آورند) و در درجه بعدی اهمیت، مصرف برای آنان به صورت هدف و ایدئولوژی درآمده باشد و در درجه آخر، اندیشه شهوی القایی آنان، تحقق دو هدف قبل را تضمین کند.

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

معیارهای مشابه در جامعه خودشان، زیاد می‌بینند و از آنجا که در مشکلات و تعارض‌های پیش آمده، غالباً آن‌ها را به نفع الگوهای مورد علاقه‌شان حل می‌کنند، به سادگی دچار احساس حقارت مضاعف (و البته در ابعاد سیاسی - اجتماعی احساس حقارت ملی) می‌گردند. به این معنی که برخلاف گذشته که احساس حقارت کودکان در برخورد با الگوهای معمولی، در یکی دو مورد خلاصه می‌شد، ویژگی مهم احساس حقارت مضاعف، احساس حقارت هم‌زمان در چند مقوله مختلف، مانند جذابیت، رفاه و نظایر آن با هم است که با اتکا به سناریوهای از پیش تعیین شده دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری برای وی رقم خورده‌اند و در این میان کودک کاربر پس از تأمل درونی در معیارهای فردی خودش (که جذابیت یا قدرت فیزیکی است) و مقایسه آن‌ها با معیارهایی که در همین ارتباط از سوی الگوهای مورد علاقه‌اش، به وی ارایه شده است، به فهم فاصله زیاد آن‌ها با یکدیگر رسیده، در آغاز زندگی، احساس حقارت و دلسردی و دلمردگی را تجربه می‌کند.

عنوان «ارضای هیجان‌جویی کودک» ناظر بر مقوله ارضای هیجانی کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان کاربری از این فناوری‌ها است.

در عنوان اخیر خاطرنشان گردید، هیجان‌خواهی خصوصیتی است که با نیاز فرد به احساس‌های متفاوت، تازه و پیچیده و نیز تجارب متفاوت، تازه و پیچیده و اشتیاق فرد برای پذیرش خطر جسمی و اجتماعی مربوط به این تجارب تعریف می‌گردد. طبق نظر اخیر، هیجان‌خواهی صفتی است که بر اساس نیاز به هیجانان و تجارب گوناگون جدید پیچیده و تمایل به مخاطرات فیزیکی و اجتماعی به منظور دست‌یابی به چنین تجاربی تعریف شده است.

هیجان‌خواهی بر اساس توانایی برانگیختن قرار دارد. فردی که زیاد هیجان‌خواه است، تحریک مغزی مداوم را ترجیح می‌دهد، از کارهای یک‌نواخت خسته می‌شود و همواره به دنبال آن است که از طریق تجربه‌های مهیج، انگیزتگی خود را بیشتر کند. فردی که هیجان‌خواه نیست، تحریک مغزی کم‌تری را ترجیح می‌دهد و کارهای یک‌نواخت را نسبتاً خوب تحمل می‌کند.

هیجان‌خواهی با توانایی برانگیختن فرد مرتبط است. فردی که زیاد هیجان‌خواه است، تحریک مغزی مداوم را ترجیح می‌دهد، از کارهای یک‌نواخت خسته می‌شود و همواره به دنبال آن است که از طریق تجربه‌های مهیج، انگیزتگی خود را بیشتر کند. فردی که هیجان‌خواه نیست، تحریک مغزی کم‌تری را ترجیح می‌دهد و کارهای یک‌نواخت را نسبتاً خوب تحمل می‌کند.

بالطبع با توجه به آنچه از آن یاد شد، در صورت عدم پرداختن به مسأله هیجان‌خواهی افراد، بسیاری از آنان ممکن است، با توسل به اشکال انحرافی، در صدد ترضیه خاطر خویش برآیند و از آنجا که برخی از پژوهش‌ها، همبستگی مثبت بین هیجان‌خواهی و لذت بردن از فناوری‌های ارتباطی جدید را نشان داده‌اند، فناوری‌هایی مانند تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، رایانه و ماهواره می‌توانند ملجا و پناه این دست از کاربران قرار گیرند، همان‌گونه که در صورت بسترسازی مناسب فرهنگی در جهت کاربری از

فناوری‌های جدید، این فناوری‌ها می‌توانند به شکل مثبتی در پرکردن فراغ بال کاربران و ارضای هیجانی کاربران‌شان مؤثر واقع آیند.

عنوان «حل هیجان‌مدار مسایل» به یکی از مهم‌ترین تبعات کاربری نامناسب و بی‌حساب و کتاب کاربران خردسال از فناوری‌های ارتباطی جدید پرداخته است. به این معنا که با وجود اهمیت قابل توجه هیجان در زندگی افراد، باید یادآور شد که هیجان‌جویی افراد می‌تواند در اشکال مثبت یا منفی ارضا شوند، به عنوان مثال، انجام بازی‌های فیزیکی پرهیجان (نظیر فوتبال برای پسران و لی‌لی برای دختران) یا بازی‌های دیجیتالی هیجان‌انگیز (نظیر بازی‌های معمایی برای پسران یا بازی‌های مبتنی بر تغذیه برای دختران)، بازی‌های پرهیجانی هستند که موجد آثار مثبت و مناسبی در کاربران خود هستند، اما بازی‌های هیجانی دیگری وجود دارند که کاربری از آن‌ها موجد آثار و ارزش‌هایی منفی در سطح کاربران آن‌ها است.

بررسی اظهارات مطرح شده برخی از کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد، کاربران بازی‌های هیجان‌آمیزی که فاقد جهت‌گیری انسانی بوده و مروج خشونت، تهاجم، سرقت و قتل دیگران هستند، رفته رفته در اثر برخورد مکرر با القافات بازی‌ها، به جایی می‌رسند که به جای حل منطقی مسایل فرارویشان، با توسل و تمسک به خشونت و پرخاشگری، به حل این مسایل اقدام می‌کنند.

اما ماحصل بازی‌های به شدت هیجان‌آمیز و پرخاشگرانه، سوق یافتن کاربران به ابتذال فکری و حل هیجان‌مدار مسایل فرارویشان خواهد بود، به این معنا که محرک‌های به شدت هیجانی در سطح زیر قشر مخ پاسخ داده می‌شوند، اما در روند استمرار ورود محرک‌های هیجانی به فرد، رویه اخیر، رویه غالب و جاری و ساری واکنش فرد به محرک‌های بیرونی خواهد شد که از این مسأله می‌توان با عنوان حل هیجان‌مدار مسایل یاد کرد.

مطالعات جدید نشان داده‌اند که اطلاعات دریافتی افراد پیش از رسیدن به سطح قشر مخ (که مسوول پردازش منطقی رخدادها است)، به مراکز عاطفی مغز می‌رسند. اگر اطلاعات ارایه شده، از بار هیجانی بالایی برخوردار باشند، پیش از آن که از مراکز عاطفی مغز به سطح کورتکس و قشر مخ برسند، در همان سطوح پایینی مغز که تصدی مسایل عاطفی آدمی را دارند، پردازش می‌گردند و دیگر اطلاعات دریافتی فرد به قشر مخ نمی‌رسد، به بیان دیگر در حالات اخیر، واکنش فرد به جای واکنشی منطقی، واکنشی عاطفی و هیجانی خواهد بود.

کاربری از شکلک‌ها (استیکرها)، تصاویر، آهنگ‌ها، بازی‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها که نکات روان‌شناختی عدیده‌ای در آن‌ها به کار گرفته شده است، از بار عاطفی و هیجانی بسیار زیادی برخوردارند و کودکان و نوجوانان در مواجهه با این محصولات، چنان تهییج می‌یابند که اطلاعات دریافتی آنان در نهایت با پردازشی عاطفی ارایه می‌گردند. به بیان دیگر می‌توان انتظار داشت، کاربران فضای مجازی که کاربری مفراطی از این فضا دارند، در روند زندگی آینده خویش، بیشتر از آن که بخواهند با مسایل فرارویشان به شکل منطقی و عقلانی برخورد کنند، برخوردهای عاطفی و هیجانی را پیشه خود کرده،

به این شکل با مسایل برخورد خواهند کرد که بالطبع برخوردهای عاطفی و هیجانی در بسیاری از مواقع با منطق و عقل سلیم فاصله دارد.

عنوان «پرخاشگری» به یکی از مهم‌ترین تبعات کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان (و نوجوانان و جوانان) پرداخته است. در عنوان اخیر خاطر نشان گردید که پرخاشگری را می‌توان به عنوان تمایل فرد به آسیب رساندن عمدی به انسان، حیوان یا اشیای دیگر تعریف کرد.

بررسی نظریه‌پردازی‌های انجام شده در باب پرخاشگری، دلالت بر آن دارد که این نظریه‌پردازی‌ها را در سه گروه نظریات زیستی، روانی و اجتماعی می‌توان طبقه‌بندی کرد.

نظریات زیستی در صدد تبیین پرخاشگری به عنوان یک غریزه ذاتی موجود هستند.

نظریه روان‌شناختی ارایه شده ذیل عنوان ناکامی - پرخاشگری، پرخاشگری (بیرونی و درونی) را انعکاس ناکامی فرد می‌داند و سرانجام نظریه اجتماعی نیز همان‌گونه که از نامش پیداست، با رد منشاء زیستی و روانی پرخاشگری، پرخاشگری شکل گرفته در وجود فرد را به عوامل اجتماعی وی منتسب کرده، به این طریق در صدد تبیین پرخاشگری برآمده است.

اطلاعات گردآوری شده از مصاحبه‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، حکایت از اثر عمیق رسانه‌ها بر رفتار پرخاشگرانه کودکان خردسال دارد. بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب در جریان ارایه موضوع‌های پرخاشگرانه، نخست با طرح مواردی مانند جنگ ستارگان، کودکان را به کشتن موجودهای فرازمینی تشویق می‌سازند.

بازی‌های اخیر در ادامه با طرح ضرورت کشتن حیوانات (نظیر کارتونها و پویانمایی‌های تام و جری، پرندگان خشمگین و نظایر آنها)، کودکان کاربر را تشویق به کشتن می‌کنند و در امتداد همین خط سیر، سازندگان بازی‌ها، در جریان بازی‌های زامبی، قتل انسان‌هایی که از قبر برخاسته‌اند را به کاربران تجویز کرده و در نهایت قتل خود انسان‌ها را فراروی کودکان کاربر قرار می‌دهند و کودکان نیز برای کسب امتیاز لازم، دست به قتل بی‌حساب و کتاب انسان‌های فراروی موجود در بازی می‌زنند.

به تعبیر دیگر، بازی‌های دیجیتالی با به نمایش کشیدن درگیر شدن افراد با یکدیگر، در عمل به ارایه الگوهای پرخاشگرانه‌ای می‌پردازند که به سادگی می‌تواند توسط کاربران مختلف (از کودکان خردسال گرفته تا افراد نوجوان و جوان)، مورد الگوبرداری قرار گیرند.

در یکی از پژوهش‌های انجام شده در مورد تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر پرخاشگری و رفتارهای ضداجتماعی، ۲۸ کودک دختر و پسر کلاس‌های چهارم تا ششم مورد بررسی قرار گرفتند. پس از تعیین سطح پایه پرخاشگری و رفتارهای ضداجتماعی کودکان، عامل آزمایشی مورد نظر به کودکان ارایه شد. به این معنا که نیمی از کودکان در جلسه بعد به بازی‌های دیجیتالی پرداخته، بقیه آن‌ها به تماشای یک برنامه تلویزیونی پرخاشگرانه پرداختند و در جلسه بعد، کسانی که شاهد برنامه تلویزیونی بودند، به بازی‌های دیجیتالی مشغول شدند. پس از ارایه عامل آزمایشی که شامل دیدن و بازی برنامه‌های

پرخاشگرانه تلویزیونی و دیجیتالی بود؛ رفتار بچه‌ها در اتاقی که حاوی اسباب بازی‌های مختلف بود، مورد مشاهده قرار گرفت. پس از گردآوری داده‌های حاصله، نتایج به دست آمده، حاکی از آن بود که در درجه اول اهمیت میزان پرخاشگری بچه‌ها پس از دیدن برنامه تلویزیونی و انجام بازی ویدیویی پرخاشگرانه به دو برابر افزایش یافته است و پرخاشگری کودکان به شکل معناداری، بیشتر از پرخاشگری آن‌ها پیش از ملاحظه برنامه پیش‌گفته بوده است و در درجه دوم اهمیت میزان پرخاشگری در پسرها، به مراتب بیشتر از دخترها بود.

مضاف بر آن چه از آن یاد شد، یافته‌های پژوهش حکایت از آن داشتند که رفتار ضداجتماعی کودکان پس از مشاهده برنامه پرخاشگرانه تلویزیونی و بازی خشن دیجیتالی افزایش یافته بود. مایرس (۲۰۱۳) در تأیید الگوبرداری کودکان، نوجوانان و جوانان از شخصیت‌های پرخاشگر می‌نویسد: در تحقیقی که برای بررسی تأثیر پرخاشگری فیلم‌ها روی کودکان و جوانان، در سطح ۲۰۸ فرد زندانی انجام گرفت، ۹۰٪ زندانیان اذعان داشتند که آن‌ها در شکل دادن به تجربیات بزه‌کارانه‌شان، از برنامه‌های پر جرم و خشونت رسانه سود جستند.

هوفمن نیز در گزارش پژوهش خویش درباره تأثیر بازی‌های ویدیویی روی پذیرش خشونت به عنوان یک راه حل خاطر نشان می‌سازد، وی پاسخ دهندگانش را به مدت ۷۵ دقیقه به انجام یک بازی پرخاشگرانه دیجیتالی واداشت، و سپس میزان پرخاشگری آن‌ها را با پرسشنامه خصومت‌سنج و تصویر فراکن مورد سنجش قرارداد، پذیرش خشونت به عنوان یک راه حل را در نزد آزمودنی‌های خود نتیجه گرفت.

انتخاب خشونت به عنوان راه حل مسایل، خود به خود، احتمال افزایش جرم و بزه را فزونی می‌بخشد. دومینیک در تحقیقی که در سطح دانش‌آموزان انجام داد، به این نتیجه رسید که بین انجام بازی‌های ویدیویی در هر دو جنس دختر و پسر، با ارتکاب به جرایم و بزه‌کاری ارتباط مثبتی وجود دارد. بازیگران بازی‌های دیجیتالی در جریان تبعات و پیامدهایی که متوجه آنان می‌شود، رفته‌رفته به سمت حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت و در نتیجه یافتن شخصیتی خشن و ستیزه‌جو سوق می‌یابند.

با توجه به به‌مصاحبه‌های میدانی انجام شده با کودکان خردسال، می‌توان نتیجه گرفت که مرکز ثقل توجه اولیا، اولیای آموزشی پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در جامعه، باید تبیین اجتماعی پرخاشگری باشد و بسترسازی فرهنگی در این زمینه بسیار حیاتی و مهم است. در عنوان «ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی»، بیان شده است که برخی از کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از این فناوری‌ها در جهت تخلیه روانی فشارها و مشکلات روانی خویش سود می‌برند.

مضمون ارسطویی از کاتارسیس، نوعی پالایش و تطهیر است و طی آن، بدن و روح هر دو آرامش می‌یابند. اما مفهوم اخیر به‌عنوان یک نظریه در روان‌شناسی اجتماعی، تحت عنوان «فرضیه پالایش» مورد بحث قرار گرفته است. فرضیه پالایش هیجانی بر این باور متکی است، افرادی که برای جلوگیری

از تراکم و انفجار خشم خود، سوپاپ اطمینانی قرار می‌دهند و به طریق غیرمصرّ هیجان‌ات پرخاشگرانه خود را خالی می‌کنند، ممکن است بتوانند از این طریق پرخاشگری خود را کاهش دهند.

مطالعات انجام شده در باب فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن دارند که فناوری‌های اخیر، نقش قابل توجهی در تخلیه روانی کاربران خود داشته، کاربران می‌توانند در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، تاحدودی از بار هیجان‌های پرخاشگرانه خویش رهایی یابند.

همان‌گونه که از عنوان «سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال» برمی‌آید، برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های از این ظرفیت برخوردارند که کودکان (و نوجوانان و جوانان) کاربر خود را به سمت دنیای خیال سوق دهند.

تخیل را می‌توان از اوان زندگی کودک در وی مشاهده کرد. تخیل کودکان از کارکردهای متعددی برخوردار است. نظریه‌پردازان خلاقیت تخیل را سوخت خلاقیت می‌دانند و بیان می‌دارند، افرادی که واجد منبع غنی‌ای از تخیلات هستند، برای حل مسایل خلاق، از آمادگی بهتری برخوردارند. پیازه نیز در بیانی مشابه، خلاقیت را بازماندن آدمی در دوران کودکی‌اش (که سرشار از تخیلات است)، تعریف می‌کند.

افزایش احساس همدلی کودک با دیگران، ارتقای مهارت‌های زبانی کودک، افزایش اعتماد به نفس و مهارت‌های اجتماعی کودک، تسریع شکل‌گیری تفکر انتزاعی و غلبه کودک بر ترس‌هایش، از دیگر کارکردهای تخیل کودک هستند. اما اگر چه تخیل کودکان می‌تواند برای تحول ذهنی آنان به شدت مفید و سازنده باشد، اما اگر جهت کاربری کودکان، توسط اولیا، اولیای پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه، بسترسازی فرهنگی لازم صورت نگیرد، آنگاه به سادگی ممکن است کودکان، کاربر محصولات نامناسبی شوند که نه تنها تخیلات سازنده و لطیف عاطفی آنان را مخدوش می‌سازد، بلکه ذهن زیبای کودک را ملامال از تخیل‌های رؤیایی (برای دختران) و پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز (برای پسران) بسازد و حتی آنان را به توهم واقعی بودن تخیلات اخیر انداخته، واقع و مجاز را برای آنان مخلوط کرده، آنان را به سمت برخوردار شدن از علایم بیماری‌زا نزدیک سازد.

خودشیفتگی یا نارسیسیسم، بیان‌گر عشق افراطی به خود و تکیه بر خودانگاشت‌های درونی است. عنوان «خودشیفتگی» در کتاب ناظر بر معنای اخیر است که ممکن است در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید برای برخی از کاربران پیش بیاید.

افراد مبتلا به اختلال شخصیت خودشیفته، احساس خود بزرگ‌بینی می‌کنند و خود را آدم مهمی می‌پندارند. فکر می‌کنند شخص منحصر به فردی هستند و باید دیگران به طرز خاصی با آن‌ها رفتار کنند. احساس استحقاق و برتری آن‌ها کاملاً چشمگیر است. تاب تحمل انتقاد را ندارند و از این که هر کسی به خود اجازه انتقاد کردن از آن‌ها را می‌دهد، عصبانی می‌شوند یا ممکن است، بی‌اعتنایی کامل به انتقادها از خود نشان دهند. آن‌ها فقط نظر خود را قبول دارند و اغلب در طمع کسب شهرت و ثروت بادآورده‌اند. روابط آن‌ها شکننده است و چون به قواعد مرسوم رفتاری تن در نمی‌دهند، ممکن است

دیگران را عصبانی کنند. رفتار استثمارگرانه در روابط بین فردی آن‌ها، امر کاملاً پیش پا افتاده و رایجی است. این‌ها نمی‌توانند همدلی از خود نشان دهند و تنها برای دستیابی به اهداف خودخواهانه خودشان، تظاهر به همدردی می‌کنند. اعتماد به نفس این بیماران شکننده است و آن‌ها مستعد افسردگی‌اند. مشکلات بین فردی، مشکلات شغلی، طرد و از دست دادن محبت دیگران از جمله فشارهای روانی شایعی است که افراد خودشیفته با رفتارهایشان برای خودشان ایجاد می‌کنند و همین فشارها نیز همان‌هایی است که آنان نمی‌توانند از پششان برآیند.

اگرچه طرح بحث خودشیفتگی در سطح کودکان خردسال پیش دبستانی به نظر می‌آید که امر زود هنگامی باشد، اما با توجه به کاهش سن مشکلات روانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و ایجاد گرداب لایک و موردپسند واقع شدن در فضای مجازی، طرح شکل‌گیری اولیه بسترهای خودشیفتگی چندان دور از ذهن نمی‌نماید.

بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستان حکایت از آن دارد که برخلاف انبوهی از افرادی که در برخورد با فضای مجازی، در عمل چهره و اندام خود را عادی یا کم‌تر از عادی ارزیابی می‌کنند، ممکن است معدودی از افرادی که از چهره و اندام زیباتری برخوردارند، با عرضه تصاویر و فیلم‌های خود در اینستاگرام یا شبکه‌های اجتماعی دیگر، در صدد اخذ لایک از دیگران برآیند و با تحقق این امر، خود به خود به سمت احساس خوشیفتگی، سوق یابند.

عنوان «تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال» به مقوله شکل‌گیری مقوله عشق در کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها پرداخته است.

در عنوان اخیر خاطر نشان گردید که عشق پدیده‌ای پیچیده و چندبُعدی است، به این معنا که در عشق ابعاد مختلف زیستی، روانی (عاطفی)، اجتماعی و عرفانی و معنوی ذی‌دخل هستند، و وجود ابعاد اخیر که به تناسب افراد مختلف، از وزن‌های متفاوتی برخوردارند، فهم درست عشق را با مشکل مواجه می‌سازند.

اگر سطح بحث را پایین آورده، مقوله عشق را در سطح کودکان بررسی کنیم، پیچیدگی عشق در نزد کودکان بیش‌تر به نظر می‌رسد، زیرا کودکان خردسال به لحاظ تحول ذهنی، به سطحی نرسیده‌اند که به فهم مفاهیم انتزاعی نایل آیند، از این رو تصور آنان از عشق، تصویری عینی است، خاصه آن که به دلیل ویژگی دیگرپیروی کودکان در سنین پیش دبستان (و دبستان)، کودکان ممکن است به سادگی مفاهیم متعارضی از عشق را از افراد و یا رسانه‌های مختلفی دریافت کرده، در پاسخ به سوال عشق چیست، به انعکاس همان موارد مبادرت ورزند.

بررسی میدانی طرح مفهوم عشق در کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، بیانگر آن است که این کودکان گاهی به تقلید از کارتونها، پویانمایی‌ها و یا سریال‌های ماهواره‌ای که به نوعی به طرح مفهوم عشق می‌پردازند، به شکل تقلیدی و بدون فهم حداقلی آن، از مقوله عشق یاد

می‌کنند. به تعبیر دیگر، اگرچه فطری بودن عشق تاحدودی ابعاد عشق را به ذهن کودکان متبادر می‌سازد، اما باید توجه داشت کودکان خردسالی که در دوره تفکر عینی خویش به سر می‌برند و به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی، تصویری عینی و ملموس از عشق دارند، با ملاحظه رقص یک دختر و پسر نامحرم نسبت به هم (مانند کارتون سیندرلا و بسیاری از کارتون‌های پرنسسی دیگر) که در فرهنگ ایران جایی ندارد، مفهوم عشق را به شکلی شهوانی برای کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، بازسازی و بازنمایی می‌کنند.

«برخورد عصبی» از دیگر تبعات کژکاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به شمار می‌رود.

برخی از کودکان ممکن است گاه و بی‌گاه از خود رفتارهای عصبی را به معرض دید بگذارند و در شرایطی که کودکان دیگر عصبی نشده و ابراز ناراحتی و پرخاش نمی‌کنند، دست به داد و بی‌داد، اعتراض، تهدید، بددهنی، لجباجت‌ورزی، پرتاب و یا شکستن برخی از اشیاء، گاز یا نیشگون گرفتن اولیا و یا اطرافیان (نظیر خواهر و برادر)، کتک‌کاری، دست و پا زدن و حرکات شدید بدن، گریه کردن و مانند آن بزنند.

کودکانی که برخوردهایی عصبی را از خود به نمایش می‌گذارند، حساسیت‌های شدیدی از خود بروز داده، هیجان‌های نامعقولی را در خود به نمایش می‌گذارند و سر مسایل بسیار جزئی، به سادگی غوغا به پا می‌کنند.

در بررسی علل برخورد عصبی کودکان به طور معمول مواردی مانند: دلایل زیستی، درگیری‌های خانوادگی، یادگیری‌های مشاهده‌ای، حسادت، خستگی، گرسنگی، بیماری و تنیدگی کودک مطرح می‌گردند.

بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که با کاربری کودکان خردسال از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، فناوری‌های اخیر در موارد زیادی موجب برخوردهای عصبی و پرخاشگرانه کودکان کاربر فناوری‌های شده‌اند. برخی از این موارد عبارتند از: انجام بازی‌های دیجیتالی با برانگیختگی شدید توسط کودک، درگیر شدن کودک با بازی‌های مبتنی بر برد و باخت، ممانعت اولیا از کاربری افراطی کودک از فناوری‌ها، یادگیری‌های مشاهده‌ای کودک مبنی بر حل هیجان‌مدار مسایل در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، ایجاد وابستگی در کودکان کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، خسته شدن مفرط کودک در جریان بازی‌ها و وقوع مشکلات پدید آمده در جریان کاربری کودک از فناوری‌ها.

بنابراین علاوه بر موارد سنتی که در برخوردهای عصبی کودکان مؤثر بودند، کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید نیز به سهم خود عرصه گسترده‌ای را فراروی کودکان گشوده است که در صورت عدم بسترسازی فرهنگی لازم برای آنان، به سادگی کودکان را به سمت و سوی واکنش‌های عصبی سوق می‌دهد.

«ترس» مورد دیگری از تبعات کژکاربری کودکان (و نوجوانان و جوانان) از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به شمار می‌رود.

بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی دلالت بر آن دارد که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، خاصه در مواردی که بسترسازی فرهنگی لازم در جهت کاربری از محصولات اخیر برای آنان صورت نپذیرفته باشد، به دلیل کاربری از محصولات پرخشونت و فوق پرخاشگرانه، دچار ترس‌های روزانه، ترس‌های شبانه و اختلال در خواب، شب‌اداری و حتی تیک شده‌اند.

جذابیت کاربری از تبلت، تلفن همراه، رایانه، پی‌اس‌فور و ماهواره برای غالب کودکان خردسال چنان زیاد است که کودکان بعضاً ترس‌های خود را به اولیایشان گزارش نمی‌کنند، زیرا می‌ترسند پدر یا مادر آن‌ها با مصادره تبلت یا گوشی کودک یا پاک کردن بازی‌های مورد علاقه وی، در عمل آنان را از بازی‌های هیجان‌انگیزشان محروم کنند.

گذشته از ترس‌های روزانه‌ای که ممکن است گریبان‌گیر کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها شود، گاهی کاربری از مضامین پرخشونت و ترسناک، خواب کودکان را به هم زده، سبب می‌شود، آنان از شدت ترس یا در برابر خوابیدن مقاومت کنند و یا آن که پس از دیدن خواب‌های ترسناک، از خواب بپروند و یا حتی دچار کابوس شبانه شوند.

کودکان زیادی در جریان مصاحبه خویش خاطرنشان ساخته‌اند که آنان پس از انجام بازی‌های پرخشونت و ترسناک، نزد اولیای خویش پناه جسته و شب را نزد آنان خوابیده‌اند. برخی از کودکان کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های پرخشونت و ترسناک، از شدت ترس دچار تیک عصبی شده‌اند.

کودکان دیگری در مصاحبه‌های خود متذکر شده‌اند، بازی‌های رعب‌آور و ترسناکی که آن‌ها به بازی با آن پرداخته‌اند، چنان آنان را دچار ترس و وحشت کرده است که آنان برای یک یا چند بار جای خودشان را پس از دیدن خواب‌های ترسناک خیس کرده‌اند.

عنوان «اضطراب» به مقوله اضطراب ناشی از کژکاربری کودکان (و نوجوانان و جوانان) از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها پرداخته است.

بسیاری از کودکان کاربر کارتون‌ها، انیمیشن‌ها و بازی‌های دیجیتالی، به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، اولیای آموزشی و مسوولان فرهنگی جامعه و رها شدن در محصولات فضای مجازی، به شکل نامناسب و بی‌حساب و کتابی دست به کاربری از این محصولات می‌زنند که این کاربری بی‌حد و حصر در غالب موارد، منتج به اضطراب کاربران می‌گردد.

کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، غالباً بدون نظارت اولیا، با تهیه لوح فشرده یا پیاده‌سازی بازی‌های مختلف، به انجام بازی‌های الکترونیکی می‌پردازند. بازی‌های تهیه شده دیجیتالی، بعضاً دارای محتواهای خشن و پرخشونت، ترسناک و اضطراب‌آمیز هستند. در این بازی‌ها، گاهی صحنه‌های قتلی به نمایش نهاده می‌شود که شاید به مخیله افراد بزرگسال نیز خطور نکرده باشد (مانند پرت کردن حریف روی محور دواری که سبب می‌شود بدن قربانی تکه‌تکه شده به اطراف پیاشد و یا انداختن طرف مقابل در

حوض اسید که تنها اسکلت وی روی آب ظاهر می‌گردد و نظایر آن). به همین ترتیب تهیه برخی از بازی‌ها با محوریت زامبی یا مرده متحرک (که با بدنی نیمه متلاشی شده از زیر خاک برخاسته است)، ظرفیت القای ترس و ایجاد اضطراب گسترده‌ای را در کاربران دارد و در نهایت طرح بازی‌هایی با محوریت هیولاهای فضایی یا خرافات (مانند بازی‌ها مبتنی بر جادو و جادوگری)، ترس و اضطراب کاربران را به دنبال دارند.

بررسی مصاحبه‌های میدانی انجام شده حکایت از آن دارند که انواع واکنش‌های اضطرابی موقت، حاد و مزمن در کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و انیمیشن‌ها ملاحظه می‌شود که اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در جامعه باید به آن توجه لازم را معطوف دارند. «افسردگی» یکی از دیگر تبعات کاربری نامناسب از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان ایرانی است.

در عنوان اخیر خاطر نشان گردیده، افسردگی حالت روانی ناخوشی است که با دلزدگی، یأس و خستگی پذیری مشخص می‌گردد و غالباً با یک اضطراب کم و بیش شدید همراه است.

زمانی متخصصان سلامت روان گزارش می‌دادند که کودکان اختلال افسردگی را تجربه نمی‌کنند، اما تجارب بالینی و تحقیقات تجربی نشان دادند که عده‌ای از کودکان از افسردگی جدی رنج می‌برند. بررسی‌های میدانی انجام شده در زمینه اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از دو طریق کودکان کاربر را با افسردگی مواجه ساخته یا بستر اولیه جهت افسردگی آنان را فراهم می‌آورند.

در حالت نخست، کودکان در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در دسترس وی قرار دارند، در عمل با استانداردهای مختلفی مواجه می‌شود که الگوهای مطرح شده در محصولات اخیر، آن‌ها را برای وی مطرح می‌سازند. به عنوان مثال، کودک در برخورد با الگوهای مورد علاقه‌اش، درمی‌یابد که آن‌ها در اوجی از رفاه، تجملات، امکانات، ثروت و یا زیبایی و جذابیت بدنی قرار دارند، اما کودک با مقایسه زندگی و امکانات خویش با آنچه الگوهای مورد علاقه‌اش به طرح آن می‌پردازند یا با مقایسه موهای مشکی و چشم‌های میشی خود که متفاوت از استانداردهای تبلیغ شده الگوهای مورد علاقه وی (یعنی موهای طلایی، پوست سفید و چشم‌های آبی) هستند، به دلیل عدم دستیابی به استانداردهای اقتصادی و زیبانشاخی مطرح شده از سوی الگوهای مورد علاقه خودش، بلافاصله احساسی از غم، اندوه، یأس و نارزنده دیدن خویش وجودش را فرا می‌گیرد که علایم اخیر، از جمله نشانه‌های مستقیم افسردگی به شمار می‌روند.

در موارد مشابهی کودکان ممکن است با مقایسه امکانات مالی و رفاهی خودشان یا زیبایی و جذابیت خودشان با امکاناتی که دوستانشان در تصاویر خود در شبکه‌های اجتماعی به معرض دید می‌گذارند، دریابند که آنان فاقد امکاناتی مشابه هستند و به سمت یأس و اندوه سوق یابند.

در حالت دوم (که این حالت در متون نظری روان‌شناسی درج نشده است)، کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها پس از برخورد با استانداردهای رفاه، ثروت، امکانات و جذابیت‌های فیزیکی که توسط الگوهای مورد علاقه وی به او ارایه می‌گردند، به خودش وعده می‌دهد که مثلاً او نیز در آینده از امکانات رفاهی مشابهی برخوردار خواهد شد و یا او نیز در روند رشد و تحول خویش، به جذابیت‌های مشابهی در اندام و چهره خواهد رسید، اما پس از آن که با کسب تجربیات بیش‌تر، دریافتند که دستیابی به امکانات معرفی شده توسط الگوهای مورد علاقه آنان امری نزدیک به محال است یا پس از جهش نمودی خویش، با این واقعیت تلخ مواجه شدند که اندام آنان نظیر الگوهای مورد علاقه‌شان نشده است، آنگاه با غم، یأس، اندوه و ارزیابی نازلنده خویش مواجه خواهند شد. به تعبیر دیگر، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه دست به بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری مناسب کودکان از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها نزنند، کاربری کودکان از محصولات نامناسب می‌تواند به احساس ناکامی آنان انجامیده، این احساس بلافاصله یا پس از گذشت مدتی، کودک را به سمت و سوی علایم افسردگی سوق دهد.

همان‌گونه که از عنوان «اختلال‌های خواب» برمی‌آید، کژکاربری کودکان پیش دبستانی از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به اختلال خواب آنان نیز می‌انجامد.

در بررسی میدانی اثرات روان‌شناختی کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد کاربری کودکان پیش دبستانی، مسأله اختلال‌های خواب کودکان کاربر بازی‌ها، از وجه بارزی برخوردار است. کودکان کاربر بازی‌های خشن و گاهی فوق‌پرخاشگرانه و بازی‌های ترسناک حول محور زامبی، گاهی در اثر کاربری از این بازی‌ها، چنان می‌ترسند که خواب آنان دچار اختلال شده، یا در خواب رؤیاهای ترسناک می‌بینند و یا آن که ضمن دیدن خواب‌های وحشتناک، با دست و پا زدن و یا داد زدن، ترس بیش‌تری را منعکس می‌سازند.

برخی از کاربران خردسال دیگر، گزارش می‌دهند که آنان پس از انجام بازی‌های دیجیتالی، خواب‌های ترسناک می‌بینند و شدت خواب‌های ترسناک آنان به حدی است که آنان دچار کابوس شبانه شده، در حالی که نفس نفس می‌زنند، از خواب می‌پرند. برخی از این کودکان در مصاحبه‌های خود گزارش می‌دهند که شدت ترس مانع از خوابیدن مجدد آنان شده، آن‌ها با پناه بردن نزد اولیایشان، در کنار یا بغل آن‌ها می‌خوابند.

سرانجام در برخی از موارد شدت آسیب‌دیدگی کودکان کاربر بازی‌های نامناسب دیجیتالی به حدی زیاد است که اولیا ناچار می‌شوند فرزندشان را نزد روان‌شناس و روان‌پزشک برده، با دارودرمانی وی، تعادل از دست رفته او را به وی بازگردانند.

عنوان «روان‌بی‌اشتهایی» ناظر بر اختلال‌های تغذیه‌ای است که بعضاً گریبان‌گیر برخی از کودکان و نوجوانان کاربر فناوری‌های دیجیتال می‌گردد.

کودکان کاربر فناوری‌ها، در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها، فیلم‌ها و سریال‌هایی که در تیلیت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، رایانه و یا ماهواره شاهد آن بوده‌اند، در بسیاری از موارد در معرض پیام‌های آشکار و نهان آن‌ها قرار گرفته، نسبت به تناسب اندام و بالطبع تغذیه خویش حساس می‌گردند و از اینجا اختلال‌های تغذیه‌ای آنان شکل می‌گیرد.

افراد اخیر تحت تأثیر رسانه تصویر بدنی از خود یافته و مضاف بر این احساس فقدان قدرت و کنترل در زندگی خود را دارند. کودکان دارای اختلال‌های تغذیه‌ای در مواجهه با احساس بدشکلی بدنی خویش، تصور می‌کنند که با گرفتن یک رژیم غذایی سخت، در عمل می‌توانند اندام خود را به صورت اندام الگوهای مورد علاقه خویش درآورند که البته اندام این افراد در غالب موارد در اشکالی غیرواقعی پردازش شده است.

کودکان دچار روان‌بی‌اشتهایی (یا بی‌اشتهایی روانی) برای جلوگیری از ممانعت اولیا از اعمال رژیم غذایی مورد نظرشان، بعضاً می‌کوشند تا رژیم غذایی خود را از دید اولیا پنهان نگه دارند که در حالت اخیر بر وخامت مسأله افزوده می‌گردد.

بعضی از تحقیق‌ها نشان داده‌اند که اولیای افراد اخیر نیز غالباً از سبک والدگری مناسبی استفاده نمی‌کنند. پژوهش‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با بهبود سبک والدگری اولیا و مداخله آنان در جهت حمایت از فرزندشان در برابر رسانه‌ها، این اولیا می‌توانند تا حدود زیادی اثر رسانه‌ها را تخفیف داده و تعدیل کنند.

عنوان «شب ادراری» به مقوله شب ادراری به عنوان یکی از دیگر تبعات کژکاربری کودکان خردسال از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است. در عنوان اخیر بیان شده است که کودک آدمی در آغاز تولد فاقد بسیاری از توانمندی‌های زیستی است که انسان‌های بزرگسال از آن برخوردارند. اما به تدریج کودکان در روند رشد، تحول و تطور خویش، به اکتساب توانایی‌هایی همسان با افراد بزرگسال نایل می‌آیند.

یکی از توانایی‌هایی که کودکان از آغاز فاقد آن هستند، توانایی دفع و ادرار است که به دلیل عدم رسش اسفنکترهای مربوطه در مجاری دفع و ادرار است. اما کودک در روند تحول خویش، به تدریج امکان کنترل اسفنکترهای دفع و ادرار خویش را به دست می‌آورد.

اگر بحث محدود به بحث شب ادراری شود، اصولاً شب ادراری به وضعیت و حالتی گفته می‌شود که کودک در شرایطی که کودکان دیگر کنترل ادرار خویش را به دست آورده‌اند، زمام و مهارت بر کنترل ادرار خویش در شب‌ها ندارد (اما کودک در روزها به دلیل آگاهی و هشیاری بیش‌تری که از آن برخوردار است، کنترل بیش‌تری بر دفع ادرار خودش دارد).

علل عمده شب ادراری کودکان به عوامل زیستی (نظیر ناپایداری مثانه یا تأخیر در تکامل مغز)، وراثتی (به این معنا که اگر پدر و مادر هر دو دچار شب ادراری باشد، فرزند آنان با احتمال ۷۷٪ و اگر

یکی از آن‌ها دچار شب ادراری باشد، فرزند وی با احتمال ۴۴٪ دچار شب ادراری خواهد شد) و روانی باز می‌گردد.

دلیل شب ادراری کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، به طور عمده دلایل روانی است. به این معنا که کودکان خردسال در جریان کاربری از بازی‌های خشن و فوق‌پرخاشگرانه یا بازی‌هایی ترسناک، با مشاهده تکه پاره شدن واضح انسان‌ها در روی صفحه تبلت، تلفن همراه، رایانه یا پی‌اس‌فور خود یا مشاهده زامبی‌هایی که با اندامی تکه پاره شده، از زیر خاک و قبرشان بیرون آمده و در پی آسیب رساندن به دیگران هستند، ممکن است به سادگی دچار اختلال‌های خواب و شب ادراری شوند. «ابتلا به تیک» پیامد روان‌شناختی دیگری است که در کودکان مصاحبه شده و اولیای آنان مطرح شده است.

در عنوان اخیر خاطرنشان گردید که تیک عصبی، عبارت از انجام دادن یک حرکت یا رفتار یا ایجاد کردن صدایی به صورت غیرارادی است که بدون اراده فرد، به طور ناگهانی از وی سر می‌زند. تیک به صورت تکرار شونده و سریع، اما فاقد ریتم است. تیک‌ها حداقل به صورت گذرا در بسیاری از افراد، از جمله کودکان دیده می‌شود و معمولاً تنش‌ها بروز آن را افزایش و تمرکز شخص آن را حداقل برای مدت زمان کوتاهی کاهش می‌دهد.

در جریان وقوع تیک، یک یا چندین عضله درگیر می‌شوند که معمولاً خارج از کنترل ارادی فرد هستند. تیک‌ها به صورت ساده، پیچیده یا به صورت تیک‌های حرکتی یا کلامی - آوایی دسته‌بندی می‌شوند. تیک‌های ساده حرکتی، به حرکت یک عضله خاص یا یک ناحیه خاص محدود هستند و با حرکت سریع، تیز و بی‌هدف عضله مشخص می‌شوند.

تیک‌های پیچیده حرکتی آرام‌تر هستند، در مدت زمان طولانی‌تری رخ می‌دهند، معنی‌دارتر به نظر می‌رسند و مجموعه‌ای از عضلات را در بر می‌گیرند، مانند آن که کودک دست به لمس اشیاء زده یا ژست‌های مختلفی با صورت و دست خود به نمایش می‌گذارد.

تیک‌های ساده کلامی، معمولاً صداهای گنگی هستند که شامل اصواتی مثل صاف کردن گلو، سرفه، عطسه یا خرخر کردن می‌شوند. تیک‌های پیچیده صوتی شامل کلمات، هجاها و عبارات قابل فهم هستند. کلمات و عبارات ممکن است شامل تکرار کلمات دیگران، تکرار کلمات خود یا فحش دادن باشد.

علل ایجاد تیک، اختلال سیستم‌های مغزی یا روان‌شناختی است، ولی در هر دو صورت و در همه انواع تیک، تنیدگی و اضطراب باعث تشدید علایم خواهد شد.

بررسی‌های میدانی انجام شده در زمینه اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن دارد که کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های رعب‌آور و ترسناک، موجب فشار روانی و گاهی بروز تیک در کاربران می‌گردد.

البته کودکان در مصاحبه‌های خود به صراحت متذکر امر پرش‌های حرکتی یا تکرارهای صوتی خود نمی‌شوند، اما ممکن است این موارد را در خود نشان داده یا در جریان گزارش اولیایشان، ابتلای آنان به تیک‌های گذرا مورد تأکید قرار گیرد.

همان‌گونه که از عنوان «احساس بدشکلی بدنی» برمی‌آید، کژکاربری کودکان پیش دبستانی از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به احساس بدشکلی بدنی آنان نیز می‌انجامد.

یافته‌های کتاب حاضر نشان می‌داد که با گسترش و سیطره یافتن فضای مجازی در ایران، سن ابتلاء به اختلال‌های روانی کاهش یافته است، به این معنا که اگر در گذشته، افراد پس از بزرگ شدن و وارد شدن به جامعه متوجه می‌شدند که افرادی زیباتر، جذاب‌تر، مرفه‌تر و متخصص‌تر از آنان وجود دارند و فرد در آن هنگام، پس از مقایسه جذابیت، رفاه، امکانات و نظایر آن‌ها، بین خود و دیگران، به دلیل فاصله‌ای که بین خود و دیگران می‌یافت، افسرده شده یا اضطراب‌گریبان وی را می‌گرفت و یا با مقایسه خود و دیگران، آنان را جذاب‌تر از خویش می‌یافت و احساس بدشکلی بدنی در ذهن وی شکل می‌گرفت، در حال حاضر، از آنجا که در رهگذر پیشرفت فناوری‌ها، جهان کنونی به یک دهکده جهانی تبدیل شده است و هر فردی در آن می‌تواند به سادگی با اقصاء نقاط جهان رابطه برقرار کند، بنابراین اگر فردی پیش‌تر خود را فقط با جمع بچه محل‌ها یا هم کلاسی‌های خودش مقایسه می‌کرد و بعد راجع به جذابیت یا عدم جذابیت فیزیکی خودش نتیجه گرفته و قضاوت می‌کرد یا اگر فردی با مقایسه خودش با دیگر دانش‌آموزانی که به لحاظ اقتصادی اجتماعی هم سطح وی بودند، احساس خسران و عقب ماندگی در رفاه و امکانات زندگی را نمی‌کرد، در حال حاضر هر فردی با این امکان روبروست که خودش را با انبوهی از افراد در زمینه‌های مختلف فیزیکی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و حتی سیاسی مقایسه کند و بلافاصله در برابر انبوه گزینه‌های مطرحی که فراروی خویش می‌بیند، خود را عقب‌تر از بسیاری از آن‌ها بباید.

اختلال بدشکلی بدنی نیز نمونه‌ای از اختلال‌هایی است که با کاهش سن اختلال مواجه است، زیرا کودکی که در گذشته خود را با تعداد محدودی از بچه‌های محل و یا هم کلاسی‌های خودش مقایسه می‌کرد، در عمل در فضای مجازی به جایی می‌رسد که خودش را با میلیون‌ها فرد روبرو می‌بیند که بسیاری از آنان نیز از وی جذاب‌تر و زیباتر هستند.

گذشته از گسترش امکان مقایسه کاربران فضای مجازی، ارایه الگوهایی که از جذابیتی فوق‌العاده برخوردار بوده، مشابه آن‌ها در عرصه زمین خاکی پیدا نمی‌شود، سطح توقع مخاطبان خود را بالا برده، آنان تصور می‌کنند با بزرگ شدن، به جذابیتی مشابه یا نزدیک به آنچه الگوی مورد علاقه‌شان از آن برخوردار است، دست خواهند یافت.

الگوهای ارایه شده اخیر، چنان عدم اعتماد به نفس را در سطح کاربران دختر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها دامن زده است که حتی دختران خوش‌چهره و جذاب، آرزوی یافتن چهره‌هایی

نظیر باربی، برتز و السا را می‌کنند و یا گزارش می‌دهند که در خوابشان، دیده‌اند که آرزوی آنان محقق شده، آنان شبیه السا، موانا یا مانند آن‌ها شده‌اند!

بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که مسأله بدشکلی بدنی که طبق متون نظری موجود، باید حداقل از سنین بلوغ افراد شروع شود، در حال حاضر در ایران از سنین پیش از دبستان شروع می‌شود.

بررسی میدانی کاربران خردسالی که احساس بدشکلی بدنی در اذهان آنان رسوخ کرده است، دلالت بر آن دارد که برخی از این کودکان با گریز به عرصه آرایش، می‌کوشند خلاءهای (توهمی) خویش را مرتفع سازند.

کودکان دیگری با استفاده از امکاناتی نظیر فتوشاپ، در عمل به خودفریبی و دیگرفریبی متوسل می‌گردند.

بعضی از کودکان برای حل مشکل بدشکلی بدنی خود، به عرصه خرافات روی می‌آورند و سرانجام تعداد دیگری از کودکان به خود وعده می‌دهند که پس از بزرگ شدن با توسل به عمل جراحی زیبایی، بدشکلی بدنی (توهمی) خویش را مرتفع خواهند ساخت.

از «ورود زود هنگام کودکان کاربر به عرصه هرزه‌نگاری» می‌توان به عنوان یکی از دیگر تبعات ناخوشایند کژکاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید یاد کرد.

در عنوان اخیر بیان شده است که هرزه‌نگاری تجسم و نمایش بی‌پرده از رفتار جنسی با هدف هیجان، تحریک یا ارضای جنسی است که در قالب‌های مختلف از جمله کتاب، مجله، کارت پستال، عکس، مجسمه‌سازی، رسم، نقاشی، پویانمایی، صدای ضبط شده، متن، فیلم، نوانما و بازی ویدیویی باشد.

نتایج برخی از پژوهش‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که تماشای هرزه‌نگاری سیستم پاداش مغز را تنبیل می‌کند و نوجوانان پسری که هر روز با موضوع‌های شهوانی سروکار دارند، علاقه بیش‌تری به انواع غیرقانونی پورنوگرافی و به کار بردن آن در زندگی روزمره خود نشان می‌دهند.

برخی از محققان نیز به این نتیجه رسیده‌اند که مصرف روزمره پورنوگرافی میل به اجرای آنچه را که دیده می‌شود، بیش‌تر می‌کند. این میل به تکرار خود به خودی، دقیقاً مشابه مکانیزم اعتیاد به مواد مخدر است. یعنی چون مصرف مواد مخدر، پس از مدتی، کارایی مغز در ایجاد حس لذت را کم می‌کند، فرد اعتیاد به محرک بیش‌تری پیدا می‌کند تا بتواند سیستم پاداش مغز را به همان اندازه قبل فعال نگه دارد.

به تعبیر دیگر فناوری‌های ارتباطی جدید در کنار فرصت‌های کم‌نظیری که برای رشد و اعتلای افراد و جوامع فراهم می‌آورند، دارای تهدیدهایی هم هستند که این تهدیدها (نظیر کاربری از ادبیات هرزه‌نگار)، گاهی بسیار جدی و ویرانگر هستند.

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

به همین ترتیب در کنار اقدام‌های اثباتی، برخی از اقدام‌های سلبی نیز در همین رابطه مدنظر مسوولان جامعه قرار گرفته، به شدت اعمال می‌گردند، تا جایی که حتی در جوامعی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل کودکان همان جامعه فیلتر می‌شوند و مثلاً جهت کاربری از تلفن همراه، باید از سیم‌کارت خاص کودکان که به شدت کنترل شده هست، سود ببرند و دسترسی به اینترنت نداشته باشند، در غیر این صورت حتی ممکن است کار اولیای خاصی به سلب حضانت فرزندشان بینجامد. به همین ترتیب، نگاهی به مقالات تهیه شده در زمینه کاربری کودکان از مضامین هرزه‌نگار فضای مجازی در غرب دلالت بر آن دارد که کف سنی مورد بررسی پژوهش‌گران در پژوهش‌های اخیر بالای ۹ سال بوده است، در حالی که بررسی‌های میدانی گروه تحقیق حکایت از آن دارد که سن کاربری کودکان ایرانی از مضامین هرزه‌نگار به زیر دبستان رسیده است.

عنوان «بلوغ زودرس» بیانگر تسریع بلوغ کاربران خردسالی است که بدون بسترسازی اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، دست به کاربری نامناسب از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های موجود در فضای مجازی می‌زنند. مطالعات انجام شده دلالت بر آن دارند که تحریک‌های محیطی، یکی از عوامل جلوگیری از بلوغ زیستی می‌باشند.

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

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

در بازی‌های دیجیتالی و کارتونها دیگری، عشق نه تنها در سطح انسان‌ها، بلکه حتی در سطح حیوان‌ها هم مطرح می‌شود، و در ادامه، تبعات دیگر آن نظیر روابط جسمانی و بارداری نیز در این بازی‌ها برای کودکان کاربر به نمایش نهاده می‌شود. سرانجام در برخی از بازی‌های دیگر، از روابط جسمانی دو جنس به شکلی معمول و متعارف (نظیر رقصیدن سیندرلا با شاهزاده) یا به شکلی قداست‌آمیز (نظیر بوسیدن زیبای خفته که به بیدار شدن وی می‌انجامد) یاد شده است.

«کودک آزاری» از دیگر تبعات ناخوشایندی است که بعضاً کاربران خردسال فضای مجازی به تجربه آن پرداخته‌اند.

کودک آزاری شامل اعمال و رفتارهایی است که توسط افراد دیگر، نسبت به کودکان انجام گرفته، به صحت و سلامت عاطفی، روانی و جسمی آنان آسیب می‌رساند. به عبارت دیگر، هرگونه رفتار یا کوتاهی در انجام اعمالی که سلامت عاطفی، روانی و جسمی کودک را به مخاطره اندازد، کودک آزاری نامیده می‌شود. این آزارها از مواردی مانند آزار لفظی و عاطفی شروع شده، به مواردی مانند سوءاستفاده

(و حتی سوءاستفاده جنسی) از کودک و وارد آوردن آسیب جسمی به کودک که حتی ممکن است به مرگ وی منجر شود، می‌انجامد.

کودک‌آزاری به چهار گونه عاطفی (روانی)، بدنی، جنسی و غفلت و بی‌توجهی دسته‌بندی شده است. این موارد عبارتند از آزار روانی (عاطفی)، آزار جنسی، آزار جسمی و غفلت و بی‌توجهی.

«علل مطرح شده در باب کودک‌آزاری در ادبیات پژوهشی را می‌توان در موارد زیر خلاصه کرد: ناآگاهی والدین، مشکلات اقتصادی، اعتیاد، اختلال‌های روانی، مشکلات خانوادگی، مشکلات جسمانی کودکان و مشکلات مدرسه.

همان‌گونه که از علل اخیر برمی‌آید، مقوله رسانه در این مجموعه دیده نشده است، حال آن که بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که برخی از کودکان با ورود به فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی، با تهدید و آزار کلامی و روانی دیگران مواجه می‌گردند. به همین ترتیب بعضی از کودکان با بیان چگونگی کاربری اولیایشان از رسانه‌ها، در عمل بر نوعی از کودک‌آزاری رسانه‌ای آنان صحه می‌گذارند، زیرا مثلاً اولیا با کاربری از فیلم‌های ترسناک، در عمل اسباب ترس و وحشت فرزند خود را که در کنار آنان زندگی می‌کند را فراهم آورده‌اند.

عنوان «وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه»، به مقوله وابستگی روانی ناشی از کژکاربری کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها اشاره دارد. به این معنا که اگر چه در گذشته اعتیاد، تنها به وابستگی دارویی مانند وابستگی به الکل و داروهای روان‌گردان، اطلاق می‌شد، اما بررسی‌های بعدی نشان داد که برخی از رفتارها، به دلیل تکرار شونده‌گی و سواس گونه‌ای که می‌یابند، از الگوی مشابه وابستگی دارویی، تبعیت می‌کنند. از این رو، به تدریج اعتیاد رفتاری به معنای اعتیاد به رفتارهایی مانند: قمار، خرید کردن، تماشای تلویزیون، ورزش کردن، کارکردن و برخی از موارد مشابه، به شکلی هم‌عرض اعتیاد به مواد، مطرح گردید.

بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که زیربنای فیزیولوژیک یک‌سانی، بین اعتیادهای دارویی و اعتیادهای رفتاری وجود دارد. به این معنا که در اعتیاد به مواد، با مصرف ماده الکلی یا روان‌گردان، میزان ترشحات دوپامین و نوراپی‌نفرین در مغز فزونی می‌گیرد. افزایش ترشح هورمون‌های پیش‌گفته، به احساس لذت در موجود می‌انجامد. به شکل مشابهی تکرار رفتارهایی همچون قماربازی، ورزش، اعمال جنسی، خرید، غرق شدن در فناوری‌ها، اسباب ترشح دوپامین و نوراپی‌نفرین را در مغز فراهم می‌آورد. بنابراین لذت‌طلبی انسان‌ها، سبب می‌شود، آن‌ها بیش از پیش، به سوی رفتارهای اخیر رو بی‌آورند. اما در ادامه، همان محرک‌های پیشین، ترشح همان میزان از دوپامین را در پی ندارند، از این رو کاربران فناوری‌ها مجبور می‌شوند برای کسب لذت پیشین، بر میزان کاربری خود از فناوری بیفزایند و این همان چرخه‌ای است که در اعتیاد به مواد مخدر ملاحظه می‌گردد.

بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که متأسفانه وابستگی به فناوری در کودکان پیش دبستانی ایرانی مشاهده می‌شود و سن آغاز این اختلال، شاید به زیر ۲ سال برسد.

در بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان خردسال، تعداد زیادی از علایم وابستگی به فناوری نظیر: صرف وقت زیاد، ناتوانی در کنترل میزان کاربری از فناوری، زدن از همه امور زندگی -مانند غذا خوردن و خواب- برای کاربری از فناوری، اشتغال خاطر و درگیری ذهنی در مورد فناوری، پناه بردن به فناوری مورد نظر برای گریز از اضطراب یا افسردگی، احساس ناآرامی، بدخلقی، افسردگی یا زودرنجی در اثر تلاش برای کاهش استفاده از فناوری، درخواست یا جرّوبحث با دیگران جهت استفاده از فناوری مورد نظر، بازماندن از تعامل‌های اجتماعی به سبب پرداختن به فناوری و ابتلا به برخی از مشکلات جسمی در اثر کاربری از فناوری مورد نظر، ملاحظه می‌شود.

بنابراین می‌توان نتیجه گرفت، فناوری‌ها به دلیل جذابیت‌های بسیاری که از آن‌ها برخوردارند، به شدت مورد توجه کودکان (و نوجوانان و جوانان) قرار دارند و این کاربران در فضایی که به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم، فاقد جذابیت‌های معادل فناوری‌ها است، با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل در آن‌ها غرق می‌شوند و در این رهگذر، نه تنها تبعات زیستی و خیمی (نظیر آسیب‌های مغزی) گریبان گیر آنان می‌گردد، بلکه تبعات و پیامدهای روانی دشوار و شکننده‌ای بر آنان عارض می‌گردد که زندگی فردی و اجتماعی بعدی آنان را به شدت تحت تأثیر خویش قرار خواهد داد. عنوان «آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی»، ناظر به یکی از مهم‌ترین تبعات کاربری نامناسب از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها است که عطف توجه به آن بسیار ضروری است.

نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت افزاری و نرم افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی توانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی - اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش‌تر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند. بنابراین اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی وجود دارد، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و درنهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه‌داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.

این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و نظیر یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچگاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه، در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

«تهدید بهداشت روانی کودکان»، عنوان دیگری است که به طرح مقوله مهم اسکیزوفرنیای دیجیتالی پرداخته است. مقوله اخیر بیانگر آن است که علاوه بر انبوهی از تبعات خسران‌بار که کاربری نامناسب از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها دربردارند، محتواهای نامناسب ارایه شده برای کودکان (و نوجوانان و جوانان) می‌توانند تعادل روانی کاربران را به شدت برهم زده، آنان را از یک زندگی مناسب و بهینه فردی و اجتماعی دور سازد.

در عنوان اخیر خاطر نشان گردید که فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت‌ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش دبستان و مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می‌توانند با جهت‌دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند شوند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در شرایط اخیر، بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتونها، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.

جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، در صدد برآمده‌اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که در دهه‌های متمادی در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کاربران خردسال ارایه شده است.

طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش ابر شرف و وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها برعهده دارند، به همین ترتیب، ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت‌بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های

مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و پویانمایی‌های آن سوی آب است.

کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پررعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که دایم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نועدوستانه خود، جهان خودشان را جهان پرترسی می‌بینند که هیچ‌گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خود محور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگیشان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.

جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی، در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سوئی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقیق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سوئی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقیق‌عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراروی آنان می‌نهد.

اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب افراطی به کاربران ارایه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند.

مجموعه آنچه از آن یاد شد، بدانجا می‌انجامد که به جای تحقق هدف تربیت که هدایت و بارآوردن کودکان (و نوجوانان و جوانان) به مثابه انسان‌هایی آزاده، نועدوست و انسان‌گراست، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت شوند که این انسان‌ها، انسان‌هایی ایده‌آل برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند. بنابراین برای حفظ بهداشت روانی کودکان (و نوجوانان و جوانان جامعه)، ضرورت دارد که هم‌زمان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم برای بهینه کردن کاربری کودکان از فضای مجازی، با تولید و ریختن ادبیات فاخر در این فضا، تربیت کودکان را به سمت و سوی تربیتی انسانی هدایت کرد و مانع از تربیت آنان توسط محتواهای تولید شده آن سوی آب، به صورت انسان‌هایی منفعل و ربات‌گونه گردید.

سرانجام عنوان «سایر تبعات روان‌شناختی» به چند اختلال دیگر که در اثر کاربری نامناسب کودکان از فناوری‌های ارتباطی جدید پدید آمده‌اند، پرداخته است. در این عنوان بیان شده است که انسان‌های بزرگسال جوامع، در دوران کودکی خویش، در بستر طبیعت و جهان واقع رشد کرده‌اند و ماحصل تربیت آنان در بستر طبیعت و جهان واقع، انسان‌هایی نسبی به لحاظ اخلاقی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و عقیدتی بوده است. به این معنا که انسان‌های اخیر در عین برخورداری از برخی از صفات و ویژگی‌های مثبت و ارزشمند، از بعضی از خصایص نامناسب نیز در کنار ویژگی‌های مثبتشان برخوردارند. اما کودکانی که به جای رشد در بستر طبیعت و جهان واقع، به شکل عمده عمرشان را پای تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی همراه، لپ‌تاپ و ماهواره می‌گذرانند، در بزرگسالی خویش از چه خصوصیات روان‌شناختی برخوردار خواهند بود؟

کاربرانی که به شکل افراطی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها کاربری دارند، علایم نامناسبی مانند پرخاشگری، حل هیجان‌مدار مسایل، وابستگی و اعتیاد به فناوری، کاربری از ادبیات هرزه‌نگار و نظایر آن‌ها را در خود نشان می‌دهند. اما گروه پژوهش در جریان گردآوری میدانی داده‌های خود، در عمل با کودکانی برخورد داشت که به دلیل کاربری مفرط از فناوری‌ها، در عمل دچار ذهنی از هم گسیخته شده بودند که اظهارات آنان چندان قابل فهم نبود.

نگارنده برای روان‌گسیختگی مشهود در بیانات کودکان اخیر که در اثر کژکاربری از فضای مجازی برای این کودکان پدید آمده است، عنوان اسکیزوفرنی (به فرانسه، شیزوفرنی) یا اسکیزوفرنیای دیجیتالی را انتخاب کرده است.

افزایش احتمال اوتیسم کودکان، مورد دیگری بود که در ذیل عنوان سایر تبعات روان‌شناختی مورد توجه قرار گرفت. در این قسمت بیان شد که به نظر می‌رسد، سبک دایه‌گری دیجیتالی می‌تواند سبب نقص در تعاملات اجتماعی، کلام و بروز رفتارهای تکراری و کلیشه‌ای شود که همگی از نشانه‌های اختلال‌های طیف اوتیسم هستند.

به تعبیر دیگر، مواجهه طولانی مدت با وسایل دیجیتال می‌تواند بر رشد مغز در مراحل مختلف مانند شکل‌گیری و ایجاد سیناپس‌ها و میلینه شدن سلول‌های عصبی تأثیرگذار باشد. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم روزانه ۲ الی ۳ ساعت تلویزیون نگاه می‌کنند و ۱ تا ۷ ساعت را پای وسایل رایانه‌ای و موبایل هستند و بیش‌تر این کودکان اوقات فراغت خود را پای وسایل دیجیتال می‌گذرانند. این مواجهه طولانی مداوم کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم با وسایل دیجیتال می‌تواند بر اساس اصل انعطاف‌پذیری که به توانایی سیستم عصبی برای بازسازی مانده‌ی ارتباط‌های کارکردی و ساختاری مغز در پاسخ به تغییر در تجربیات محیطی اشاره دارد، سبب تغییر در پیوندهای مغزی آنان شود.

صرع ناشی از دیدن بازی‌ها و کاتاتونیای ویدیویی از دیگر تبعاتی هستند که در ارتباط با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مطرح شده است.

به هر صورت اختلال اسکیزوفرنیای دیجیتالی و موارد مشابه، نظیر سایر مواردی که پیش تر مطرح شدند، ضرورت کنار نهادن سردرگمی مسوولان و ورود جدی آنان در مسأله بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید را الزامی می‌نماید.

به نظر می‌رسد مجموعه عناوین ذکر شده، بتوانند دورنمای روشنی از اثرات روانی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید به دست بدهند.

با توجه به اطلاعاتی که ارائه گردید، می‌توان بیان داشت، آنچه در درجه نخست اهمیت، در مصاحبه‌های انجام شده بارز می‌باشد، سرعت تحولات شدیدی است که در جامعه، فناوری‌ها و حتی در سطح کودکان خردسال ملاحظه می‌شود و در درجه بعدی اهمیت، اطلاعات گردآمده، بیانگر غفلت گسترده‌ای است که اولیای فرهنگی- اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان، اولیای آموزشی و اولیای خود آنان را دربرگرفته است.

در آنچه گذشت، سرعت تحولات شدیدی که در فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، قابل لمس است، به همین ترتیب سرعت تحولاتی که در کودکان پیش دبستانی وجود دارد، حیرت برانگیز است. کودکان اخیر از سویی ظرفیت‌های بالایی در فهم فناوری‌ها و به کارگیری آن‌ها را در خود به نمایش می‌نهند و از سویی شکل‌گیری موارد آسیب‌زایی مانند کاهش عزت نفس، افسردگی، احساس بدشکلی بدنی و نظایر آن‌ها را در خود به منصفه ظهور می‌گذاشتند.

کودکان با وجود ملاحظه ممنوعیت ورود تبلت و تلفن همراه به مهد کودک، در عمل در بطن مهد رسمی خویش، با وارد کردن مخفیانه وسایل پیش گفته به مهد خود، مهد پنهانی پدید آورده‌اند که در آن انواع آهنگ‌ها، تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، ردوبدل می‌گردد و در آنجا کودکان خردسال به یاری هم برخاسته، مشکلات فنی یکدیگر را حل کرده یا هم‌دیگر را در دور زدن اولیایشان، توجیه می‌کنند.

اما در برابر نسلی که در اثر کاربری (و در واقع به میزان زیادی کژ کاربری)، از فضای مجازی به تدریج نگاه و تحلیل‌های فرهنگی- اجتماعی و سیاسی- عقیدتی متفاوتی می‌یابد و غالباً به سمت مواضعی مخالف آنچه مطلوب طبع اولیا، اولیای پرورشی و اولیای فرهنگی- اجتماعی نظام است، سوق می‌یابد، به نظر می‌رسد، غفلت گسترده‌ای وجود دارد.

در آنچه گذشت، انفعال اولیای فرهنگی و اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان به عیان قابل مشاهده بود. اولیای فرهنگی به جای مبادرت ورزیدن به اقدام‌هایی نظیر تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر، درجه‌بندی محتوای

رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارائه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها که در سطح جهان معمول می‌باشد، به طور عمده به دستورهای از بالا به پایین و در غالب موارد با مضامین نفی و انکار فناوری‌ها و فضای مجازی می‌پردازند که آمار کاربری گسترده فیلترشکن از سوی کاربران، به خوبی گواه شکست خط‌مشی اخیر است.

مسوولان و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه داشته باشند که در درجه نخست اهمیت، فناوری‌ها تحمیل بوده (و آنان در موضع انتخاب قرار ندارند که اگر فناوری‌ها را نخواستند، انتخاب نکنند)، و در درجه بعدی اهمیت، فناوری‌ها و فضای مجازی به دلیل پاسخ نسبی که به نیازهایی مانند ارضای هیجان‌جویی جامعه یا مشکلات جنسی آن می‌دهند، در عمل به سادگی قابل حذف نیستند، مگر آن که پیشاپیش با بازنگری جدی خط‌مشی‌های فرهنگی - اجتماعی جامعه، مشکلات پیش‌گفته حل شوند. به تعبیر دیگر، زمانی که حتی برخی از مسوولان، کنسرت‌هایی را که در آن اشعار حافظ و مولوی خوانده می‌شود، تحمل نمی‌کنند، انتظار غلبه بر جذابیت‌های بی‌پایان فضای مجازی، انتظار درستی به نظر نمی‌رسد. البته تمهیداتی مانند تهیه اینترنت ملی، موتور جست‌وجوگر یوز، یا حق یا گسترش پیام‌رسان‌های داخلی و نظایر آن در دستور کار اولیای فرهنگی نظام هست که تمهیدات لازمی هم به شمار می‌روند، اما عمق مسأله فناوری‌های جدید در ایران فراتر از این مسایل هست، به این معنا که مسأله فناوری‌ها در عمل با کلان خط‌مشی‌های نظام گره خورده است و حل مسأله فناوری‌ها در ایران، نه تنها مستلزم کوشش و تلاش در جهت بسترسازی برای فناوری‌های ارتباطی جدید است، بلکه باید هم‌زمان به ایجاد برخی از اصلاحات فرهنگی - اجتماعی در جامعه همت گمارد. به عنوان مثال، فناوری‌ها در حال حاضر به برخی از خلاءهای اجتماعی پاسخ می‌دهند و مثلاً هیجان‌جویی ارضا نشده افراد را به نوعی ارضا می‌کنند یا به مثابه عرصه‌ای برای ابراز نظر افرادی قرار گرفته است که احساس می‌کنند حرف آن‌ها در رسانه‌های جمعی جامعه انعکاس نمی‌یابد و از این رو به دنبال یافتن جایی برای اظهار نظر، شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی را در این جهت مورد توجه قرار داده‌اند، به همین ترتیب با شکل‌گیری مقاومت فرهنگی اقشار مختلف اجتماعی در برابر اولیای امور جامعه، مردمی که با از دست دادن تریبون‌های سیاسی، عرصه فرهنگی را عرصه اظهار نظر و احیاناً مخالفت خویش بدل کرده‌اند، به دلیل تخالف ورزی با مسوولان، ممکن است به سادگی از تمهیدهایی نظیر اینترنت ملی یا موتورهای جست‌وجوگر داخلی و یا پیام‌رسان‌های داخلی سود نبرند و اعمال فیلتر مسوولان در این جهت را با به کارگیری فیلترشکن در عمل خنثی کنند.

تجربیهایی مانند توقیف شبکه اجتماعی واتس‌آپ و در پی آن مهاجرت ۱۴ میلیونی کاربران این شبکه در طی یک شبانه روز به شبکه اجتماعی تلگرام؛ فیلتر دو هفته‌ای تلگرام در درگیری‌های دی ۹۶ در

جامعه و هجوم کاربران این شبکه برای خرید وی‌پی‌ان (که فیلترشکن پولی است) یا کاربری از سایفون (که فیلترشکن مجانی است)؛ باقی ماندن ۴۴ میلیون نفر از ۴۵ میلیون کاربر تلگرام در این شبکه اجتماعی پس از اعلان ممنوعیت آن توسط قوه قضائیه (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۰) و یا (به بیان وزیر مخابرات) روی آوردن کاربران به فیلترشکن‌هایی که در جاسوسی آن‌ها تردیدی نیست، برای رفع احتمال جاسوسی احتمالی تلگرام (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۷)، گواه سردرگمی و خسران‌های تصمیم‌های مطالعه نشده می‌باشند. گذشته از مواضع مسوولان فرهنگی جامعه، مسوولان نظام آموزش عمومی کشور نیز در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، از عملکرد مناسبی برخوردار نیستند و با ممنوعیت ورود تلفن همراه (و در سطحی نازل‌تر، تبلت و رایانه) به مدارس و در حد خفیف‌تری در سطح مهد کودک‌ها، در عمل مخالفت خویش را با فناوری‌های اخیر به معرض دید نهاده‌اند.

اولیای پرورشی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان برای رهایی خود از مضان اتهام این که به فرض در مهد یا مدرسه‌ای، یک تصویر نامناسب رد و بدل شده است، هم کودکان و هم اولیای آنان را تنها نهاده و به آنان پشت کرده‌اند. به تعبیر دیگر، شدت مخالفت اولیای پرورشی و آموزشی با تبلت و تلفن همراه چنان است که با وجود آن که مربیان مهد و معلمان مدارس، بعضاً از نفوذ کلام قابل قبولی در مربیان خود برخوردارند، در بسیاری از موارد، حتی حاضر به تذکر شفاهی برخی از فراز و فرودهای وسایل پیش‌گفته و روشنگری در این جهت نبوده، حاضر نیستند خود را به دردرس انداخته، به نوعی خلاف حکم مسوولان ارشد خویش عمل کنند.

تلاش برخی از اولیای آموزشی که برای اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان سخنرانی می‌آورند که در جریان سخنرانی خویش آنان را قسم می‌دهد (!) ماهواره و اینترنت و تلفن اندرویدی را از بساط زندگی خویش جمع کنند، گواه روشنی در اندیشه بخش قابل تأملی از اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه است.

سرانجام در آنچه گذشت، از اولیایی یاد شد که آنان نیز در غالب موارد از تحول‌هایی که در سطح فرزندان آنان به وقوع پیوسته است، بی‌خبر و ناآگاه هستند.

اگر در جمع مصاحبه‌های انجام شده، مواردی که در آن، کودکان خردسال مهد کودک به دور زدن اولیا و اولیای پرورشی خود پرداخته‌اند، احصاء گردند، بدون تردید این مجموعه از روش‌های فریب اولیا می‌توانند با تنوع شگفت‌آوری انظار اولیا و اولیای پرورشی کودکان را معطوف به خود کند.

ماحصل آنچه از آن یاد شد، کاربری‌های غالباً کنترل نشده فرزندان از فضای مجازی است، کاربری‌هایی که گاه فرزندان بی‌تجربه را در عمل با شکارچیان جنسی و افراد بزه‌کاری در فضای مجازی مواجه می‌کند که با استفاده از غفلت اولیای فرهنگی، پرورشی و آموزشی کاربران خردسال و نوجوان و اولیای آنان، آزادانه در فضای مجازی پرسه زده، شکارهای خویش را طعمه هوا و هوس خویش می‌کنند و آنان را در نهایت به صورت انسانی درهم شکسته و مالمال از کینه و نفرت رها می‌سازند.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، از سویی توجه به ارزش‌های بومی و ملی- مذهبی و از سوی دیگر توجه به دستاوردهای بشری غرب در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید ضرورت دارد.

در ادامه پس از بررسی اجمالی تجربه بشری غرب در ارتباط با فضای مجازی، از برخی از ارایه طریق‌های بومی در همین رابطه یاد خواهد شد.

دستاورد بشری غرب در مواجهه با فضای مجازی

با گسترش فناوری‌های جدید در جامعه، برخی از پژوهش‌گران ترغیب شدند تا گسترش فناوری‌های ارتباطی نسبتاً قدیمی، مانند تلگراف، تلفن، رادیو، تلویزیون و ویدیو را مورد نظر قرار داده، واکنش شهروندان را در ارتباط با آن‌ها، هنگامی که تازه به جامعه عرضه شده بودند، مورد بررسی قرار دهند. مجموعه مطالعات انجام شده در این زمینه، حکایت از آن دارند که شباهت‌های زیادی بین واکنش مردم در ارتباط با فناوری‌های قدیمی، زمانی که هنوز «تازه» بودند و فناوری‌های بسیار جدید، وجود دارد. مطالعه تاریخیچه پدیدآیی فناوری‌های مختلف، نشان می‌دهد که با بروز و ظهور هر فناوری جدیدی، موجی از امیدها و هراس‌ها، فراروی بشر، پدیدار شده است.

با پا به عرصه نهادن تلگراف، این امید در دل برخی از انسان‌های نیک‌اندیش و خیرخواه پدید آمد که این فناوری، به تحقق یک «جامعه جهانی» کمک خواهد کرد و بدین ترتیب دیگر جهان، شاهد رخ دادن جنگی نخواهد بود.

زمانی که تلفن اختراع شد، برخی از منافع کثیر آن سخن به میان آوردند و از خارج شدن انسان‌ها از انزوای اجتماعی و برقراری رابطه بین افراد و برخی از نزدیکانشان که به دلیل بعد راه، از یکدیگر دور افتاده‌اند، سخن گفتند.

با شکل‌گیری اینترنت، این‌اندیشه در اقصاء گسترده‌ای از مردم شکل گرفت که با کمک اینترنت، می‌توان جامعه‌ای برتر را رقم زد، جامعه‌ای که پیش‌بینی‌ها در آن بیشتر مثبت و امیدوار کننده‌اند و می‌توان در آن به وعده‌های تحقق دمکراسی و یک‌پارچه کردن کشورهای جهان در جامعه‌ای واحد و جهانی، جامه عمل پوشاند.

اما با وجود طرح ابعاد امیدبخش در جریان بروز و ظهور فناوری‌های جدید، برخی از افراد در جهت‌گیری و سمت و سویی متفاوت، نسبت به خطرات بالقوه فناوری‌های مزبور، هشدار دادند. به عنوان مثال، در پی وقوع حملات ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ در امریکا، افراد دیگری به جدّ عقیده یافتند که اینترنت، در جهت سازماندهی افرادی که به برج‌های دوقلوی امریکا و اهدافی مشابه حمله کردند، مورد استفاده قرار گرفته است، از این رو، ضرورت دارد که کنترل‌های گسترده و عمیق‌تری را بر ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، اعمال کرد.

سرانجام با ارایه فناوریهای تلفن همراه و تبلت، در حالی که بعضی از پژوهش‌گران، به طرح مواردی مانند آموزش مبتنی بر تلفن همراه یا تبلت می‌پرداختند، هم‌زمان برخی از منتقدان، هشدار دادند که این وسایل می‌توانند زمینه بروز و شکل‌گیری برخی از مشکلات را در سطح جامعه، فراهم آورند.

تجربه بشری در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوریهای ارتباطی جدید، در عمل بستر سازی فرهنگی برای افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدید فناوریهای ارتباطی جدید را مطرح کرده است. بررسی اجمالی کشورهای پیشرو در امر بستر سازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی نشان می‌دهد که این کشورها در جریان تهیه بستر فرهنگی مناسب جهت کاربری مناسب از فناوریهای ارتباطی پیشرفته، در سطوح مختلفی دست به سرمایه‌گذاری زده‌اند.

مراکز دانشگاهی و پژوهشی با انجام پژوهش‌های لازم، شناخت مورد نیاز جهت ایجاد بستر مناسب برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار جامعه را به دست می‌دهند، وزارت ارتباطات نیز حسب فعالیت خود، با تدارک سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی ایمن برای کاربران خردسال و جوان، ایمنی کاربری از فضای مجازی را برای کاربران این سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراهم می‌آورد.

وزارت آموزش و پرورش به عنوان دومین خانواده کودکان، نوجوانان و جوانان، در تلاش برای بستر سازی بهینه برای کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی، با پیش گرفتن اقدام‌های مختلف، فضای فرهنگی لازم را جهت کاربری مناسب دانش‌آموزان از فناوریهای ارتباطی پیشرفته فراهم می‌آورد. در همین راستا سایر مؤسسات مرتبط با جوانان مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه و دیگر نهادهای دولتی به همراه سازمان‌های غیردولتی و مردم نهاد، می‌کوشند تا با پیش گرفتن مجموعه‌ای از اقدام‌های توانمندساز و ایجابی، دسترسی کاربران خردسال و جوان را به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی فراهم آورند. از سوی دیگر در کنار اقدام‌های قوای مقننه و مجریه، قوه قضائیه می‌کوشد تا با تدوین قوانین مورد نیاز، ضمن تحدید عرصه‌های کژکاربری از فضای مجازی، امکان کاربری مثبت و مؤثر از این فضا را برای کاربران فناوریهای ارتباطی پیشرفته فراهم آورد.

مجموعه اقدام‌های قوای سه‌گانه، در سطوح نوجوانان و جوانان کاربر، خانواده جوانان کاربر و سرانجام کلان جامعه، به شکل گسترده اطلاع‌رسانی می‌گردد.

البته با وجود اقدام‌های مؤثر اخیر که همگی با هدف کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوان و جوان جامعه است، با این همه هنوز هم مشکلاتی در سر راه ایمن سازی فضای مجازی برای کاربران مختلف آن وجود دارد که در انتهای مباحث این قسمت، از آن نیز یاد خواهد شد.

در ادامه، عنوان‌های پیش‌گفته به اجمال مورد بررسی قرار می‌گیرند.

۱- فعالیت مراکز دانشگاهی و پژوهشی

مراکز دانشگاهی و پژوهشی جهت ایمن‌سازی فضای مجازی برای اقشار مختلف جامعه، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان می‌کوشند تا با شناخت هر چه بهتر فضای مجازی، بر مبنای شناخت حاصله رهنمودهای لازم را به نهادهای سیاست‌گذار ارایه کرده، ابزارهای لازم را نیز جهت حصول سیاست‌گذاری‌های انجام شده در جهت ایمن‌سازی فضای مجازی فراهم آورند.

به نظر می‌رسد، اهم فعالیت‌های دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی را بتوان در موارد ذیل خلاصه کرد:

- تلاش در جهت شناخت هر چه بیش‌تر فراز و فرودهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- بررسی فراز و فرودهای تعامل جوانان با فناوری‌های پیشرفته،
- بررسی میزان آگاهی نوجوانان و جوانان از خطرهای فضای مجازی،
- بررسی اثرات سیاست‌گذاری‌های انجام شده در امر فضای مجازی،
- ارایه رهنمود بر مبنای پژوهش‌های انجام شده برای سیاست‌گذاری‌های جدید،
- طراحی سایت‌های امن برای پاسخ به نیاز اولیا،
- تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی،
- تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی (برای دانش‌آموزان و معلمان)،
- ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی،
- پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود،
- تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران.

فلوروس^۱ و همکاران (۲۰۱۳) در بررسی که درباره سوءمصرف اینترنت در یک دوره دو ساله در سطح ۲۰۱۷ دانش‌آموز داشته‌اند، گزارش می‌دهند که میزان سوءمصرف اینترنت به شکل قابل توجهی فزونی یافته است. از این رو بر ضرورت شناخت عوامل مؤثر روان‌شناختی در افراد مهاجم و قربانی در این میان تأکید می‌ورزند. کمیسیون تجارت فدرال^۲ (۲۰۰۹)، در گزارشی که درباره خطرات فضای مجازی به کنگره امریکا داده است، بر ضرورت رتبه‌بندی محتوای روی خط که کاربران از آن بهره می‌برند، تأکید کرده است. به همین ترتیب این کمیسیون بر ضرورت ارتقای فناوری‌ها برای تفکیک نوجوانان کاربر از بزرگسالان تأکید ورزیده است تا کاربران کم‌سال، تنها با همسالان خودشان رابطه برقرار کنند. شوچوک^۳ (۲۰۱۴) در گزارش پژوهشی خویش، با توجه به یافته‌های پژوهش، سیاست‌گذاری مسوولان در این ارتباط را خواستار گردیده است.

1. Floros, G. D.

2. Federal trade commission

3. Shewchuk, S.

جیانگ^۱ (۲۰۱۳) بر مبنای یافته‌های علمی موجود، دست به تهیه یک کتابچه راهنما جهت کاربری اولیای مدارس و اولیای جوانان در جامعه زده است.

یاردی^۲ (۲۰۱۲) نیز در رساله دکتری خودش، دست به طراحی سایت مستقلی زده است که به سوال‌های اولیا در زمینه کاربری و کژکاربری فرزندان آنان پاسخ می‌دهد.

برخی از توصیه‌های ارائه شده توسط انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)^۳، آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)^۴ و انجمن بین‌المللی فناوری در آموزش و پرورش (ISTE)^۵ درباره تربیت دیجیتالی فرزندان توسط اولیا، به شرح زیر است:

برای اولین بار در تاریخ بشریت، رسانه‌های محبوب^۶ و قابل دسترس، جوانان را درگیر یک یادگیری اجتماعی گسترده ساخته است.

در دنیای فناوری، منظور از «شهروندی دیجیتالی»^۷ همان راه یادگیری و زندگی کردن مسوولانه در دنیای روی خط یا برخط^۸ است که در جوامع آموزشی و خانگی گسترش یافته است.

کودکان و نوجوانان، «بومی‌های دنیای دیجیتال»^۹ هستند که از بدو تولد به صورت روی خط با زیست‌بومی دیجیتالی^{۱۰} که همواره در حال تغییر است، در تعامل هستند و این زیست‌بوم به کمک رسانه‌های همراه^{۱۱} رشد می‌یابد.

از آن‌جا که فناوری به صورت بخش جدایی‌ناپذیر دنیای پیرامون افراد درآمده است، والدین برای ایجاد عادت سالم و فرهنگ درست و ایجاد مهارت استفاده از فناوری در فرزندان، باید به چند نکته‌ی تربیتی ذیل توجه کنند:

- اولیا باید از کودکی به فرزند خود در مورد فناوری آموزش و آگاهی داده، راهنمایی همراه با رشد فرزندان را مد نظر داشته باشند.

-
1. Giant, N.
 2. Yardi, S. A.
 3. Digital Guidelines promoting healthy technology use for children/ apa.org (American Psychological Association).
 4. Growing up digital – Media research symposium/ aap.org (the American Academy of Pediatrics).
 5. Six ways parents can foster good technology habits/ iste.org (International Society for Technology in Education).
 6. User-friendly
 7. Digital Citizenship
 8. Online
 9. Digital Natives
 10. Digital Ecosystem
 11. Mobile Media

به کودکان، در سنین کم، باید آموخت که وسایل الکترونیک از قبیل گوشی، تبلت، لپ‌تاپ و رایانه، اسباب‌بازی نیستند و باید از آن‌ها با احتیاط کاربری داشت. فرزندان لازم است از سن پایین در مورد مزایا و معایب و خطرهای فناوری آگاهی پیدا کنند و متوجه اهمیت نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی و حفظ اطلاعات شخصی در آن شوند.

- اولیا باید به فرزند خود راجع به نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی اخطار و آگاهی بدهند؛ کودکان و به‌خصوص نوجوانان باید بدانند، اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می‌شوند، هرگز قابل پاک‌سازی به طور کامل نخواهند بود و این داده‌ها شامل پیغام‌های نامتعارف و تصاویر ناهنجار نیز هست. همچنین کودکان و نوجوانان ممکن است نسبت به تنظیم‌های امنیتی آگاهی نداشته باشند و ندانند که مجرمان جنسی عموماً از شبکه‌های اجتماعی، اتاق‌های مکالمه^۱، پُست الکترونیک و بازی‌های برخط برای ارتباط گرفتن و بهره‌گیری از بچه‌ها استفاده می‌کنند.

پس از مطرح کردن نکات امنیتی اخیر با فرزندان و صدور اجازه‌ی استفاده از فناوری برای آن‌ها، باید این قانون برای کودک و نوجوان خانواده جا بیفتد، در صورتی که وی مرتکب اشتباه یا خطایی شد (به دور از ترس از تنبیه شدن)، آن را به والد خود اطلاع دهد. در صورتی که خطر تنبیه کودک را تهدید کند، وی مشکل را اطلاع نمی‌دهد و مجالی برای بحث در مورد مشکل و درس گرفتن از آن پیش نمی‌آید.

- اولیا باید رفتار درست و آداب صحیح در دنیای مجازی را به فرزندان خود آموزش بدهند؛ افراد عمدتاً حرف‌هایی را به صورت مجازی به دیگران می‌زنند که هرگز رو در رو آن را بیان نمی‌کنند. بر اساس نتایج تحقیقات انجام شده توسط شرکت امنیت اینترنتی مک‌آف^۲ در سال ۲۰۱۴، ۸۷ درصد از نوجوانان شاهد زورگیری اینترنتی بوده‌اند. اولیا باید درباره‌ی اهمیت رفتار محترمانه در تعامل‌های برخط، به فرزندان خود آموزش دهند و از وی بخواهند که در صورت مشاهده‌ی زورگیری اینترنتی و یا برخورد با اطلاعات نگران‌کننده در دنیای مجازی، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا باید در مورد قدرت تصمیم‌گیری دیجیتالی^۳ با فرزندان گفت‌وگو داشته باشند؛ تمیز سایت‌های اینترنتی معتبر و قابل اعتماد و اطلاعات صحیح و واقعی از منابع دروغین، می‌تواند سخت باشد. والدین در خصوص تشخیص و ارزیابی اعتبار^۴ و صحت^۵ اطلاعات برخط بایستی با فرزندان خود گفت‌وگو کنند و به آن‌ها توضیح دهند که چرا نباید برنامه‌های عجیب و ناآشنا را بارگذاری^۶ کنند و یا بر روی پیوندهای^۷

-
1. Chatroom
 2. The Internet Security firm MAfee
 3. Digital Decision-making
 4. Authenticity
 5. Accuracy
 6. Download
 7. Links

مشکوک کلیک کنند و یا اطلاعات شخصی خود را در برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی غریبه، به اشتراک بگذارند. همچنین باید به فرزندان یاد داد که به پیغام‌های ناخواسته از طرف افراد ناشناس نباید پاسخ دهند و در صورت دریافت این‌گونه پیغام‌ها، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا می‌توانند گاهی فرزند خود را در جایگاه معلم خود قرار دهند؛ فرزندان این نسل غالباً نسبت به والدین خود از آگاهی بیش‌تری نسبت به دنیای فناوری برخوردارند. اگر اولیا گاه‌گاهی از آن‌ها به عنوان راهنمایان و آموزگاران خود در مورد فناوری استفاده کنند، این مسأله موجب تقویت و پرورش استقلال، تفکر مسوولانه و آگاهی آن‌ها می‌شود.

- هر کس برای خانواده‌ی خود، باید برنامه‌ی استفاده از فناوری و مشارکت در امور خانه را تعریف کند؛ به تعبیر دیگر رسانه‌ها در چارچوب ضوابط و قواعد خانواده و شیوه‌ی تربیتی هر فرد باید قرار گیرد. در صورتی که با برنامه‌ریزی از رسانه‌ها استفاده شود، این موارد می‌توانند زندگی روزمره‌ی افراد خانواده را بهبود بخشند، اما در صورتی که افراد بدون برنامه‌ریزی به سراغ رسانه‌ها بروند، می‌تواند جای بسیار از فعالیت‌های مهم زندگی، مانند تعامل‌های رو در رو، اوقاتی که با خانواده صرف می‌شود، فعالیت‌های خارج از خانه، ورزش و خواب را بگیرد. همچنین گذاشتن مسوولیت‌هایی در خانه بر دوش فرزندان (و دور کردن آن‌ها از فناوری) موجب رشد و پرورش احساس مسوولیت و تفکر انتقادی در آن‌ها می‌شود.

- باید میان دنیای مجازی و واقعی تعادل مناسبی برقرار شود؛ برقراری تعادل زمانی بین دو دنیای مجازی و واقعی از اهمیت بالایی برخوردار است. سلامتی روانی و فیزیکی با فعالیت‌های بیرون از خانه و تحرک رابطه‌ی مستقیم دارد. در کنار اهمیت بحث درباره‌ی کاربری صحیح از فناوری با فرزندان، آموزش ذهن‌هایشان برای لذت بردن از زندگی در «لحظه» نیز نیازمند به توجه ویژه است. بنابراین، استفاده از فناوری، هم‌چون بسیاری از فعالیت‌ها و کارکردهای دیگر، باید از محدودیت‌هایی برخوردار باشد و در کنار تعامل‌های مجازی، به تعامل‌های اجتماعی در دنیای واقعی نیز پرداخته شود. چرا که برای کودکان، گفت‌وگوهای دوطرفه با دیگران نه تنها اسباب رشد و تحول زبان را فراهم می‌آورد (تحقیقات انجام شده نشان داده‌اند که شنیدن منفعل و یا تعامل یک‌طرفه از طریق وسایل الکترونیک، نسبت به گفت‌وگوهای دوطرفه در رشد و تحول زبان تأثیر چشم‌گیری ندارند)، بلکه به تعمیق روابط هم‌حسی با دیگران و نودوستی کودکان نیز می‌انجامد.

- اولیا باید تا حد ممکن در زمان استفاده از فناوری، کنار فرزند خود باشند؛ مشارکت با فرزندان زمانی که آنان در دنیای مجازی سیر می‌کنند، می‌تواند به بهبود تعامل‌های اجتماعی و یادگیری کودک منجر شود. هم‌بازی شدن در بازی‌های ویدیویی با فرزندان توسط والدین، می‌تواند به آن‌ها رفتار و اخلاق انسانی و آداب بازی کردن را بیاموزد. تماشای برنامه‌های تلویزیونی با آن‌ها، فرصت‌هایی برای به اشتراک گذاشتن تجربیات و دیدگاه والدین و راهنمایی کردن آن‌ها را ایجاد می‌کند. نظارت صرف بر کاربری فرزندان از فناوری کافی نیست، بلکه می‌بایست با آن‌ها در تعامل بود تا نسبت به آن، آگاهی لازم حاصل شود.

- اولیا باید توجه داشته باشند که از فناوری به عنوان پرستارِ بچه استفاده نکنند؛ رسانه‌ها می‌توانند در آرام نگه‌داشتن کودکان بسیار مؤثر واقع شوند، اما این مسأله نایست راهی باشد که آن‌ها برای ساکت ماندن فرزند بیاموزند. کودکان باید یاد بگیرند که هیجان‌های قوی را تشخیص دهند و آن را کنترل کنند، فعالیت‌های خلاقانه ابداع کنند تا بر بی‌حوصلگی^۱ خود غلبه و آن را مدیریت کنند، با تنفس عمیق، بتوانند آرام شوند و یا با گفت‌وگو و مشورت کردن، مشکلی را حل کنند و راهبرها و راه‌کارهای نو برای هدایت هیجان‌ها و احساساتشان پیدا کنند.

- از دیگر تمهیدهایی است که اولیا باید بدان توجه داشته باشند، ایجاد مکان و زمان‌هایی عاری از فناوری در خانه است؛ در زمان صرف وعده‌ی غذایی، دوره‌می‌های خانوادگی یا اجتماعی و زمان خواب فرزندان، فناوری باید دور از دسترس قرار گیرد. پژوهش‌ها در خصوص استفاده از فناوری در زمان خواب، نشان داده‌اند که کاربری فناوری در این زمان بر کیفیت خواب تأثیرگذار است. بنابراین از نیم ساعت قبل از خواب، می‌بایست از استفاده از وسایل الکترونیک پرهیز کرد. هم‌چنین از روشن گذاشتن تلویزیون، زمانی که کسی به آن توجهی ندارد، باید اجتناب ورزید؛ چرا که تلویزیون روشن در پس‌زمینه می‌تواند در تعامل رو در روی والدین با فرزندان تداخل ایجاد کند و حواس آن‌ها را از گفت‌وگو پرت کند. در خصوص شارژ کردن وسایل الکترونیک نیز بهتر است این وسایل بیرون از اتاق خواب و در طول شب شارژ شوند تا افراد نسبت به استفاده از آن‌ها در هنگام خواب، وسوسه نشوند.

تغییرات اخیر موجب بهبود روابط خانوادگی، رژیم غذایی سالم‌تر و خواب بهتر می‌شوند.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) برای سنین مختلف از نوزادان زیر ۲ سال تا نوجوانان ۱۸ ساله، میزان زمان استفاده از فناوری و چگونگی کاربری از آن را به شرح زیر ارائه کرده است:

کاربری نوزادان زیر ۲ سال:

نوزادان زیر ۲ سال به طرز حیرت‌آوری در ضربه‌زدن^۲ و کشیدن^۳ مهارت دارند، اما وسایل الکترونیک نظیر گوشی و تبلت می‌بایست از دسترس آن‌ها دور باشند.

بسیاری از والدین از گوشی هوشمند خود به عنوان «پستانک» و یا «پرستارِ بچه» استفاده می‌کنند؛

چرا که برنامه‌های مختلف و رنگارنگ و جالب، به سادگی نوزاد را آرام کرده و آرام نگه می‌دارد.

در این خصوص، والدین باید بدانند که مغز کودک در سه سال ابتدایی زندگی خود، سریع‌ترین میزان رشد خود را دارد و این بازه‌ی زمانی، حیاتی‌ترین وقت برای تحولات زبانی، هیجانی، اجتماعی و مهارت‌های حرکتی هستند. تعامل با دیگران و استفاده و تجربه کردن تمامی حس‌های خود در دنیای واقعی نسبت به تعامل کودک تنها با یک صفحه‌ی تصویری متحرک در این تحولات تأثیر چشم‌گیر و

1. Boredom
2. Tapping
3. Swiping

مؤثری دارند (به تعبیر دیگر، تجربه‌ی حرکت و لمس یک توپ با تصویر یا ویدیوی آن، حتی اگر تکان بخورد و صدا دهد، بسیار متفاوت است).

آشنا کردن کودکان با فناوری در این سن خوب است، ولی باید دقت داشت که تنها بخش بسیار کمی از زمان کودکان در طول روز به آن اختصاص داده شود؛ چرا که کودکان در این سن بیش‌ترین آموزه‌های خود را از محیط اجتماعی می‌گیرند و باید بیش‌ترین زمان از بیداری خود را صرف کارهایی کنند که برای تحول مغزشان مفید است.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)، در سال ۲۰۱۶، بر اذعان خود حاکی از آن که «کودکان زیر ۲ سال هیچ‌گونه زمانی را صرف فناوری و نشستن پای گوشی‌ها نباید کنند»، به شرح زیر تغییر داد: برای نوزادان ۱۸ ماهه، تنها تماس ویدیویی با بستگان هم‌چون پدر بزرگ و مادر بزرگ مجاز است. برای نوزادان بین ۱۸ تا ۲۴ ماه، تماشای برنامه‌هایی با کیفیت بالا و آموزنده همراه با والدین (هم‌چون سه سام استریت^۱ و واندر پتس^۲) تعیین شده است. برای کودکان بین ۲ تا ۵ سال، یک ساعت در روز استفاده از فناوری و برای کودکان ۶ سال به بالا، محدودیت زمانی لازم برای کاربری از فناوری باید در نظر گرفته شود.

هرچند این کاربری پیشنهادی در سال ۲۰۱۶، نسبت به آنچه در سال ۲۰۱۰ تعریف شده بود، از سخت‌گیری کم‌تری برخوردار بود؛ اما هنوز برای بسیاری از خانواده‌ها، بسیار سخت‌گیرانه و تاحدودی غیرضروری به نظر می‌آید. پژوهشی که دانشگاه آکسفورد^۳ در دسامبر سال ۲۰۱۷ منتشر شد، نشان داد که همبستگی‌ای بین سلامت کودکان و اجرای محدودیت‌های کاربری‌ای که آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) تعریف کرده است، وجود ندارد.

برخی از نکات دیگر برای ایجاد تعادل در استفاده از فناوری برای کودکان به قرار زیر است: آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) با وجود اذعان به ارزش گفت‌وگوهای دوجانبه، حتی اگر از صفحه نمایش گوشی صورت گیرد، میزان استفاده از فناوری جهت تماس‌های ویدیویی با بستگان را برای کودکان محدود کرده، هشدار می‌دهد، با وجود مشغله‌های روزمره، والدین نباید از فناوری به عنوان پستانک یا پرستار الکترونیک برای آرام نگه‌داشتن کودکانشان استفاده کنند؛ در صورتی که اولیا نمی‌توانند به کودک خود رسیدگی کنند، بهتر است به او کتاب یا اسباب‌بازی‌ای بدهند که بتواند از تمامی حس‌های خود استفاده کند.

۱. Sesame Street برنامه خیابان سه‌سامی برنامه‌ای برای کودکان است که به منظور آموزش‌های فرهنگی و تربیتی آنان با نمایش عروسکی و انیمیشن‌های جذاب تهیه شده است.

۲. Wonder Pets برنامه حیوان‌های شگفت، در رابطه با دنیای حیوانات برای کودکان تهیه شده است.

3. Oxford University

از سوی دیگر در معرض قرار گرفتن کودک در برابر حجم زیاد فناوری خطرناک است؛ این در حالی است که کودک هم می‌تواند برای وسایل الکترونیکی خطرناک جلوه‌گر شده، اطلاعات و وسایل اخیر را از بین ببرد و یا اسباب انتشار آن‌ها در فضای مجازی را فراهم آورد.

کاربری کودکان نوپا و پیش‌دبستانی (۲ الی ۵ سال):

والدین با صرف زمان برای بازی، تماشا و یا جست‌وجو با کودکان، زمانی بدون فناوری به وجود می‌آورند. کودک در هنگام تحرک، نسبت به یادگیری بسیار کنجکاو است و به همین دلیل دور ننگه‌داشتن وسایل الکترونیکی سخت به نظر می‌رسد. نتایج نظرسنجی انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی اریکسون^۱ بر روی تعدادی از والدین حاکی از آن بود که بیش از ۸۵ درصد از آنان به کودک زیر ۶ سال خود اجازه‌ی استفاده از فناوری را در خانه می‌دهند و ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که استفاده از فناوری را برای کودک خود مفید می‌دانستند که از جمله‌ی آن به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: سوادآموزی، آمادگی برای مدرسه‌رفتن و کسب موفقیت در مدرسه. در حالی که بیش از هر زمان دیگری، برنامه‌ها و ابزارهای بسیاری مختص به کودکان طراحی شده است، والدین می‌بایست فناوری را بخش کوچکی از فعالیت‌ها و یادگیری‌های کودکان در این سن در نظر گیرند.

در این سن، کودکان در حال یادگیری رفتارهای اجتماعی انسانی از قبیل به اشتراک‌گذاری^۲، کمک کردن، بخشش^۳ و بهره‌گیری^۴ از دیگران هستند. این سن زمانی است که بچه‌ها یاد می‌گیرند این فعالیت‌ها را انجام دهند. فناوری در این مراحل تحولی، زمانی که والدین با آن‌ها بازی یا جست‌وجو می‌کنند و یا فیلم می‌بینند، می‌تواند کمک کرده و زمان کاربری از فناوری به زمان ایجاد عطف و نزدیکی کودک با دیگران و حتی زیست محیط وی تبدیل شود.

درباره انتخاب برنامه و بازی رایانه‌ای برای کودکان نیز لازم به یادآوری است، والدین پیش از خرید بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت دارد که رده‌ی سنی محتوای دیجیتالی مورد نظر را بررسی کنند. استفان بالکم^۵، مؤسس و مدیرعامل مؤسسه‌ی غیرانتفاعی امنیت روی خط خانواده^۶ که نماینده شرکت‌هایی هم‌چون آمازون^۷ و وریزون^۸ با هدف امن‌تر کردن دنیای برخط برای کودکان و خانواده است، پیشنهاد می‌دهد، والدین به جای استفاده از طبقه‌بندی‌های انجام شده توسط فروشگاه‌های معمولی و برخط، از

-
1. Erikson Institute
 2. Sharing
 3. Donating
 4. Benefiting
 5. Stefan Balkam
 6. The Family Online Safety
 7. Amazon - فروشگاه خرید اینترنتی
 8. Verizon - شرکت مخابراتی آمریکا

رتبه‌بندی‌های اتحاد بین‌المللی رتبه‌بندی سنی^۱ (IARC) استفاده کنند. گوگل^۲، مایکروسافت^۳، نینتندو^۴ و بسیاری از شرکت‌های عظیم فناوری از رتبه‌بندی‌های IARC در حین ساختن محتوا استفاده می‌کنند. به علاوه، رتبه‌بندی‌های IARC مرتبط به سیستم‌های مّلی رتبه‌بندی سنی است. از بعضی از برنامه‌های مناسب برای کودکان نوپا می‌توان به کیدل^۵، موتور جست‌وجوگر مجازی گوگل برای کودکان و کیدوز^۶ که یک مجموعه‌ی سازمان‌یافته از برنامه‌ها و محتوای مناسب برای کودکان است، اشاره کرد.

سایت CommonSenseMedia.org به ارزیابی نظرات کاربران در مورد برنامه‌ها و بازی‌ها بر اساس گروه‌های سنی پرداخته است. باید در نظر داشت که توصیه‌های سنی ارائه شده توسط فروشگاه‌های برخط برنامه و سایت‌هایی مانند یوتیوب^۷ همیشه دقیق نیستند. هرچند، بعضی از تأمین‌کننده‌ها برای نفوذ به فهرست‌های رتبه‌بندی و نشان‌دادن محتوای خود به عنوان محتوایی مفید برای کودک، تلاش زیادی می‌کنند. در نتیجه، بهترین ابتکار این است که محتوایی که فرزندان به آن دسترسی دارد را خود والدین مورد بررسی قرار دهند.

نکته قابل ذکر دیگری که در این مقطع سنی باید از آن یاد کرد، تنظیم فضاها و زمان‌هایی برای کودک است که وی دور از فناوری باشد.

والدین باید با تدوین قوانینی برای خانواده‌ی خود، زمان‌هایی را در نظر بگیرند که در آن افراد خانواده به‌دور از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند، نظیر عدم استفاده از فناوری دو ساعت قبل از وقت خواب و حین غذا خوردن، یا تعیین قسمت‌هایی از خانه که استفاده از وسایل الکترونیک در آن ممنوع است - مانند ممنوعیت کاربری از تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تلویزیون در اتاق‌های خواب و غذاخوری - این‌گونه قوانین سخت‌گیرانه که همه اعضای خانواده آن‌ها را رعایت می‌کنند، با ایجاد زمان‌های به‌دور از فناوری برای اعضای خانواده، زمان مصاحبت افراد با خانواده را افزایش می‌دهد.

کاربری کودک جوان (۶ الی ۱۲ سال):

این سن، زمان مناسبی برای یادگیری عادت‌های سالم کاربری از فناوری است. احتمالاً کودکان در دوره‌ی دبستان به‌طور روزمره از فناوری استفاده می‌کنند. به همین دلیل، آن‌ها در این بازه‌ی زمانی به راهنمایی والدین خود بیش از پیش نیازمندند، تلاش والدین در این مقطع سنی

-
1. International Age Rating Coalition (IARC)
 2. Google
 3. Microsoft
 4. Nintendo
 5. Kiddle
 6. Kidz
 7. YouTube

– که اتفاقاً سن دیگر پیروی اخلاقی کودک نیز به شمار می‌آید– مؤثر واقع شده و می‌توانند کاربری صحیح از فناوری را به آن‌ها آموزش دهند و پایه‌های ارزش‌های خانوادگی خود را مستحکم کنند.

برخی از نکاتی که در این سن باید مورد توجه قرار گیرند، به شرح زیرند:

ساختن حساب کاربری کودکان، امر لازمی در این مقطع سنی به حساب می‌آید.

کودکان در این بازه‌ی سنی ممکن است برای انجام دادن تکالیف خود از رایانه استفاده کنند. برنامه‌ی کنترل به آنان کمک می‌کند تا محدودیت زمانی برای استفاده از رایانه و برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی را در نظر بگیرند.

تلاش برای آموزش به خود فرزندان موجب می‌شود مشکلات پیش‌تری پیش آید؛ مثلاً لپ‌تاپ را پرت کنند، شیرشان را روی صفحه کلید بریزند، صفحه نمایش را بشکنند و با پنهان‌کاری مسوولیت این کارها را قبول نکنند! بهترین راه این است که دستگاه‌هایی مخصوص خود آن‌ها در نظر گرفته شود و اگر والدین تبلت یا لپ‌تاپ مخصوص کار دارند، کودکان را از آن دور نگه دارند.

کرومبوک‌ها^۱ لپ‌تاپ‌های ارزان‌قیمتی هستند و در نتیجه برای استفاده‌ی کودکان مناسب هستند.

نگهداری وسایل هوشمند در اتاق خاصی که همه‌ی اعضای خانواده از آن استفاده می‌کنند، بهتر است، زیرا روی استفاده‌ی کودکان از آن‌ها نظارت وجود خواهد داشت.

بها دادن به خلاقیت کودکان نکته قابل توجه دیگری است که نباید آن را از یاد برد^۲.

آموزش روش‌های شخصی‌سازی، نکته قابل توجه دیگری است که نباید از نظر دور بماند. اولیا می‌بایست از سنین پایین صحبت کردن در مورد امنیت در فضای مجازی را با کودکان خود آغاز کرده و هرازگاهی آن‌ها را تکرار کنند. والدین باید به کودکان خود بیاموزند که هر آن چه که در فضای مجازی به اشتراک می‌گذارند، از بین نمی‌رود و آن‌ها هرگز نباید اطلاعات خصوصی و حساس خود را به اشتراک بگذارند. ممکن است برای والدین مقدور نباشد که در مورد هر برنامه‌ی جدیدی که ساخته می‌شود، اطلاعات زیادی داشته باشند، اما می‌توانند از طریق صحبت با کودکانشان آن‌ها را از این آسیب‌ها مصون بدارند. کودکانی که در مورد کارهایی که به صورت برخط انجام می‌دهند، صحبت می‌کنند، راحت‌تر

1. Chromebooks

۲. فناوری می‌تواند خیلی چیزها به کودکان بیاموزد، ولی این امر بستگی به برنامه‌هایی دارد که والدین برای آن‌ها انتخاب می‌کنند. اگر فرزندان به ساختن اشیاء علاقه دارد می‌توان از برنامه‌های ذیل استفاده کرد:

– برنامه‌ی اُسمو (Osmo) که اشیای واقعی را با نمونه‌های دیجیتالی روی آی‌پد ادغام می‌کند و باعث یادگیری و تجربه‌ی دیداری می‌شود.

– برنامه‌ی اسکراچ (Scratch) که توسط مؤسسه‌ی تکنولوژی ماساچوست (M.I.T) ساخته شده است، به کودکان تفکر استدلالی را از طریق قصه‌نویسی، انیمیشن‌سازی و بازی‌سازی یاد می‌دهد.

– برنامه‌ی تونتستیک (Toontastic)، خلاقیت کودکان را برای فیلم‌سازی یا نویسندگی در آینده بهبود می‌بخشد.

هم‌چنین می‌توان از بازی‌های ویدیویی ساخته شده برای اعضای خانواده استفاده کرد که برای پلی‌استیشن، ایکس‌باکس و مانند آن‌ها تهیه شده‌اند.

می‌توانند ناراحتی و نگرانی خود را نسبت به اتفاق‌های خاصی که در دنیای مجازی برایشان می‌افتد، ابراز کنند.

کارت‌های امنیتی اینترنتی مؤسسه‌ی آن‌لاین ایمنی خانواده^۱ می‌تواند به والدین کمک کند برای وسایل الکترونیک جدیدی که به کودکانشان می‌دهند، قوانینی اصولی مشخص کنند.

مقوله مزاحم‌های اینترنتی، مسأله مهم دیگری است که اولیا باید به آن عطف توجه داشته باشند. مزاحمت، چه در دنیای واقعی چه مجازی، مشکلی است که ممکن است برای کودکان در دوره‌ی دبستان پیش بیاید. تحقیقات در این مورد نشان داده است که زندگی کودکان در دنیای واقعی تفاوت چندانی با دنیای مجازی ندارد. والدین باید به کودکانشان بیاموزند که:

- وقتی مزاحمت، چه در دنیای مجازی و چه در دنیای واقعی را دیدند، دست روی دست نگذارند و بزرگ‌ترهایشان را در این زمینه باخبر سازند.

- از قربانی این مزاحمت حمایت کنند و جلوی مزاحم بایستند.

- از قربانی حمایت کنند، مثلاً او را در کارهای خود شریک کنند و ارتباطشان را بیش‌تر کنند و همچنین حالش را جویا باشند.^۲

نکته دیگر، برخورداری یا عدم برخورداری از گوشی شخصی توسط کودکان است.

در بازه سنی ۶ تا ۱۲ سال، ممکن است کودکان از والدین تقاضای خرید گوشی برای خودشان را داشته باشند، چون بعضی از دوستانشان گوشی دارند. طبق تحقیقات نیلسن^۳، از نظر سنی، تعداد کودکانی که گوشی می‌خرند به ترتیب در ۱۰ سالگی، ۸ سالگی، ۹ سالگی و ۱۱ سالگی بیش‌تر است. اکثر والدین به منظور حفظ ارتباط دایمی با فرزندان و یا دانستن موقعیتی مکانی آن‌ها در هر زمان برای آن‌ها گوشی می‌خرند. اما این‌که بقیه‌ی بچه‌ها گوشی دارند، به معنای آمادگی فرزندان برای داشتن گوشی نیست. باید قبل از خریدن گوشی برای آن‌ها به نکات ذیل توجه کرد:

- آیا کودک در قبال چیزهایی که دارد مسوولیت‌پذیر است؟

- آیا اگر برای وی گوشی خریداری شود، از قوانین والدین خود در مورد استفاده از آن پیروی می‌کند؟

- آیا کودک به اندازه‌ی کافی مسوولیت‌پذیر هست که از پیام فرستادن و عکس و فیلم فرستادن در فضای مجازی درست استفاده کند؟

در هر صورت استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی گزینه مطلوبی است که در بازه سنی اخیر می‌تواند مد نظر باشد.

1. Family Online Safety Institute (F.O.S.I)

۲. در سایت stopbullying.gov پیشنهادهای بیش‌تری برای والدین و کودکان در راستای جلوگیری از مزاحمت وجود دارد.

3. Nielsen

کاربری نوجوانان و جوانان (۱۳ الی ۱۸ سال):

نوجوانان و جوانان در این سن خواهان آزادی و حریم خصوصی بیش‌تری هستند، اما والدین باید از امنیت آن‌ها در برابر دنیای مجازی (و حتی واقعی) مطمئن بوده، با حفظ اعتماد، نسبت به اعمالشان آگاه باشند

نوجوانان استقلال بیش‌تری می‌خواهند، که این مسأله شامل خودکفایی‌شان در استفاده از وسایل الکترونیک‌شان، بدون نظارت والدین نیز می‌شود. والدین باید از نظارت‌های سخت‌گیرانه به راهنمایی‌های آگاهی‌بخش به نوجوانانشان برای ایجاد احساس مسوولیت در آن‌ها، تغییر رویه دهند. برای استفاده از گوشی و وسایل الکترونیک می‌بایست قوانینی وجود داشته باشد (اگرچه انتظار می‌رود در سنین قبل‌تر قوانین لازم تدوین و برای فرزند مطرح شده باشد).

نظارت کامل بر آن چه نوجوان به صورت برخط انجام می‌دهد، برای والدین غیرممکن است، اما نظارت‌های دوره‌ای بر آن چه نوجوان با داشتن آزادی در دسترسی به فناوری دیجیتال، انجام می‌دهد، می‌تواند بینشی کلی از میزان مسوولیت‌پذیری در کاربری از فناوری وی را به والدین بدهد.

دادن تعهد درخصوص چگونگی استفاده از گوشی توسط فرزند، امر لازمی است که باید همواره مورد توجه اولیا باشد. برخی از قواعد غیرقابل بحث شامل موارد ذیل است:

- در هنگام رانندگی هرگز از گوشی استفاده نشود.
- عکس‌ها و ویدیوهای نامناسب هرگز دیده نشده و به اشتراک گذاشته نشوند.
- فرزند در صورت ترک کردن یا رسیدن به خانه‌ی دوستش، حتماً به والد خود خبر بدهد.
- درباره‌ی عادت‌های سالم استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تفکر انتقادی فرزند باید مطمئن شد که عزت نفس وی وابسته به لایک‌ها و اشتراک‌گذاری‌ها نیست.
- اولیا باید راجع به پیام‌های تبلیغاتی که می‌توانند در جهت سوءاستفاده از افراد به کار گرفته شوند، به فرزندشان آگاهی دهند که باید ضمن توجه به انبوه شایعات موجود در فضای مجازی، به طور کلی نسبت به هر آن چه که در فضای مجازی می‌بینند، مشکوک بوده، با احتیاط لازم برخورد کنند.
- والدین می‌توانند با دنبال کردن^۱ فرزند خود در شبکه‌های اجتماعی، از کارهای وی در هر دوره‌ای آگاهی یابند (و این مسأله می‌بایست یک قاعده‌ی غیرقابل مذاکره باشد، حتی اگر فرزند در مقابلش مقاومت می‌کند).

نکته مهم دیگری است که اولیا در جریان کاربری فرزند از فناوری‌های ارتباطی جدید باید بدان توجه لازم را معطوف دارند، اعتمادسازی متقابل است. به این معنا که اولیا باید دقت کنند که نظارت آنان به شکل ناخواسته تبدیل به جاسوسی^۲ نشود.

1. Follow/ Friend
2. Spying

در این مرحله‌ی حساس تحول فرزند، والدین لازم است بین احترام به نیاز حریم خصوصی فرزندان خود و تضمین کردن امنیت آن‌ها، تعادل ایجاد کنند.

چند ایده برای قوانین کلی این تعادل به قرار زیر است: والدین به تلفن‌های آن‌ها گوش نمی‌دهند و پست‌های الکترونیک‌شان را نمی‌خوانند، مگر آن‌ها که مشکوک به چیزی باشند. در مقابل، فرزندان تلفن و یا رمزعبور حساب کاربری خود را هر زمان که والدین بخواهند فعالیت‌های آن‌ها را بازبینی کنند، تحویل می‌دهند. این کار به نوجوانان اجازه می‌دهد که بدانند که والدین حق نظارت بر آن‌ها را دارند.

راهکار هوشمندانه‌ای برای ایجاد اعتماد بین فرزندان و والدین برای دسترسی به حساب‌های کاربری فرزندان در صورت نیاز، آن است که والدین از فرزندان خود بخواهند، رمزعبور خود را در یک قفل که در زمان نیاز باید شکسته شود بگذارند. والدین توضیح می‌دهند که نمی‌خواهند به حساب کاربری آن‌ها دسترسی پیدا کنند، ولی می‌خواهند که توانایی اقدام در «مواقع اضطراری» را داشته باشند.

هدایت به سمت بهره‌وری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید، نکته دیگری است که اولیا باید بدان توجه لازم را معطوف دارند.

والدین بایستی علایق فرزندان خود را به سمت بهره‌وری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی هدایت کنند. سواد دیجیتالی^۱ یک مهارت فوق‌العاده کارآمد است و فناوری می‌تواند موقعیت‌های ابتکاری و آکادمیک ارائه کند. در صورت علاقه‌مندی فرزندان، کلاس‌های برنامه‌نویسی، طراحی دیجیتالی، انیمیشن‌سازی یا هر موضوع فناوری محور موجود است که بتواند به وی کمک کند که از فناوری بهره‌مند شود و برای استفاده از آن در آینده، آماده شود.

جلوگیری از اعتیاد به فناوری، مسأله مهم دیگری است که باید اولیا بدان توجه داشته باشند. دو علامت هشداردهنده اولیه در رابطه با رابطه ناسالم فرزندان با فناوری وجود دارد که می‌بایست نسبت به آن‌ها آگاه بود؛ یکی از آن‌ها رفتاری و دیگری عاطفی است.

در جنبه‌ی رفتاری، تشخیص عبور زمان استفاده از رایانه از حد مجاز، مهم است، به نحوی که وقت لازم برای بازی کردن در دنیای واقعی، انجام ورزش‌های فیزیکی و ارتباط واقعی را از فرزند می‌گیرد. در رابطه با جنبه عاطفی، تشخیص تجربه منفی فرزند، بعد از استفاده از رایانه مهم است، مخصوصاً اگر احساس اذیت‌شدن^۲ و یا حس کلی بدی از تعامل‌های برخط خود دارند. این امر ممکن است در شبکه‌های اجتماعی، ارتباط برقرار کردن با پیغام یا بازی‌های چند نفره‌ی نقش‌آفرینی^۳ و مانند آن‌ها اتفاق بیفتد.

1. Digital Literacy
2. Bullied
3. Role-playing

باید مراقب بود که فرزندان فعالیت‌های غیررایانه‌ای را که زمانی دوست داشت، با فعالیت رایانه‌ای جایگزین نکند، از خوابش به دلیل استفاده‌ی شبانه از فناوری نکاهد و یا تعامل‌های بین‌فردی (از جمله شام‌های خانوادگی) توسط فناوری جایگزین نشود.

۲- وزارت ارتباطات

وزارت ارتباطات به دلیل وظیفه ذاتی خودش، تلاش می‌کند تا برای کاربران خردسال فضایی مناسب و امن ایجاد کند. از این رو دست به تمهید راهکارهایی جهت تحقق این امر می‌زند. برخی از اقدام‌های این وزارت خانه به قرار زیر است:

- تهیه و تدارک سایت‌های مناسب و سالم جهت افزایش ایمنی روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی،

- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی.

در برخی از کشورهای جهان، سازمان‌های ملی برای نظارت بر محتویات رسانه‌های دیجیتال که مورد استفاده کودکان پیش دبستان و بالاتر قرار می‌گیرند، وارد صحنه شده‌اند (شورای ملی مطالعات اجتماعی^۱، ۲۰۱۳؛ سامشن^۲ و همکاران، ۲۰۱۴).

هندرسون^۳ و دی زوارت^۴ (۲۰۱۴)، در مقاله خویش گزارش می‌دهند که وزارت ارتباطات استرالیا جهت افزایش امنیت روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان زیر ۱۸ سال، ضمن ایجاد یک گروه در زمینه حفظ ایمنی کودکان، تلاش در جهت حذف موارد آسیب‌زا برای کودکان در رسانه‌های اجتماعی را خواستار شده است.

یونیسف (میرکا^۵، ۲۰۱۱) و بنیاد جی‌اس‌ام^۶ (۲۰۱۳) در اسناد منتشره خود با طرح سیم‌کارت دانش‌آموزی، خاطرنشان ساخته‌اند که سیم کارت اخیر با جذابیت‌های متعددی توأم است (نظیر دانلود کتاب‌های کمک درسی، بازی، فیلم، موسیقی، خرید بلیط با تخفیف، طرح یک شبکه اجتماعی خاص برای دارندگان سیم‌کارت دانش‌آموزی، ایجاد یک باشگاه از صاحبان سیم‌کارت مزبور و مانند آن)، امکان تماس دانش‌آموزان را محدود به افراد خانواده کرده، در طی ساعات کلاس درس نیز فعال نیست.

منطقی (۱۳۹۵، و) در توصیف برخی از ویژگی‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی می‌نویسد:

«کودکی، نوجوانی و جوانی سنین بحرانی محسوب می‌گردند، زیرا اثرپذیری‌های سنین اخیر، تأثیرپذیری‌هایی ماندگار بوده، در جهت‌گیری ارزشی و شخصیتی آنان در طول زندگی‌شان مؤثر واقع می‌گردند.

1. National council for the social studies

2. Sumsion, J.

3 . Henderson, M.

4. De Zwart, M.

5. Mirkka, M.

6. GSM Association

حساسیت سنین رشد و تحول از سویی و احتمال آسیب خوردگی کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی از سوی دیگر، سبب شده است، حتی کشورهایی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل در صدد فیلتر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان خویش برآیند. یکی از جلوه‌های بارز فیلتر کردن افراد سنین رشد و تحول، تهیه و ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به دانش‌آموزان است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی، سیم‌کارتی با ظرفیت‌های قابل توجه و امکانات جذاب است که توجه دانش‌آموزان را معطوف به خود کرده، نیازهای ارتباطی، آموزشی و تفریحی آنان را به خوبی مرتفع می‌سازد. مسأله اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان در برابر ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به آنان، در برابر آن مقاومت نکرده، نسبت به آن پذیرا باشند.

سیم‌کارت دانش‌آموزی ضمن ایجاد امکان تماس دانش‌آموزان با اطرافیان، حاوی برخی از جذابیت‌های جانبی به قرار زیر است: سامانه کمک آموزشی، پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیک، سامانه مشاوره دانش‌آموزان، سامانه مشاوره حمایتی- اجتماعی کودک و نوجوانان، پورتال دانلود بازی، پورتال اختصاصی موسیقی و فیلم، شبکه اجتماعی دانش‌آموزی، باشگاه دانش‌آموزی، کیف پول الکترونیکی، بلیط الکترونیکی، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و والدین.

سامانه کمک آموزشی، سامانه‌ای است که بر بستر تلفن همراه، امکان دسترسی دانش‌آموزان به محتوای آموزشی در مقطع خودشان را فراهم می‌آورد.

دانش‌آموزانی که احساس می‌کنند، متوجه درسی از دروس خویش نشده‌اند، می‌توانند با استفاده از تلفن همراه یا تبلت خودشان در فضای مجازی به اطلاعات آموزشی خودشان به شکل کلاس درسی، پرسش و پاسخ و رفع اشکال، دسترسی پیدا کنند.

پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیکی امکان دانلود کتاب‌های الکترونیکی رایگان و کتاب‌های آموزشی مناسب را که از طریق کیف پول الکترونیکی نیز قابل اِبتیاع است، در دسترس دانش‌آموز قرار می‌دهد.

سامانه مشاوره دانش‌آموزان، امکان عمل دیگری است که سیم‌کارت دانش‌آموزی دسترسی به آن را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

دانش‌آموزان می‌توانند نیازهای مشاوره‌ای خود را از گستره مباحث درسی گرفته تا مباحث اطلاعاتی، سلامتی، فرهنگی، اجتماعی و حمایتی و امنیتی از سامانه مزبور دریافت دارند. به این معنا که اگر به فرض دانش‌آموزان کاربر فضای مجازی، در جریان کاربری خویش از این فضا به مانع و رادعی برخوردند یا از سوی فرد یا افرادی مورد تهدید قرار گرفتند، می‌توانند با مراجعه به سامانه مزبور، از حمایت آن یا تدابیر پیشنهادی آن در جهت حل مشکل استفاده کنند.

سامانه اختصاصی دانلود بازی، موسیقی و فیلم، از دیگر جذابیت‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی است که اوقات فراغت آنان را به شکل بهینه تأمین می‌سازد، به این معنا که سیم‌کارت دانش‌آموزی به دلیل

امنیت بالایی که از آن برخوردار است، مانع از رسوخ افراد غیردانش‌آموز در بین دارندگان سیم‌کارت‌های دانش‌آموزی شده، با هدایت غیرمستقیم اولیای آموزشی، منابع ارزشمندی در زمینه‌های بازی (نظیر بازی‌های آموزشی)، موسیقی و فیلم (مانند فیلم‌های علمی و فرهنگی - اجتماعی)، در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

از آنجا که شبکه‌های اجتماعی از جذابیت‌های قابل توجه فضای مجازی بوده، کاربران فضای مجازی علاقه‌مند به کاربری از آن هستند، برای سیم‌کارت دانش‌آموزی شبکه اجتماعی خاصی تعریف شده است که تقریباً تمامی امکانات یک شبکه اجتماعی مناسب و به روز را در اختیار دانش‌آموزان کاربر قرار می‌دهد، بالطبع همان‌گونه که پیش‌تر به آن اشاره شد، اولاً به سبب موانع امنیتی که فراروی افراد غیر دانش‌آموز وجود دارد و ثانیاً به دلیل حضور کارشناسان تربیتی در فضای شبکه اجتماعی سیم‌کارت دانش‌آموزی، مباحث مطرح شده در این شبکه اجتماعی، بسیار سالم‌تر از شبکه‌های معمولی بوده، تفاوتی کیفی با آنان را به معرض دید می‌نهند. به تعبیر دیگر، تمهید اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان ضمن برخوردار شدن از امکان بهره‌برداری از یک شبکه اجتماعی، در معرض خطر تهدیدهایی که در شبکه‌های اجتماعی دیگر وجود دارد، قرار نگیرند.

باشگاه دانش‌آموزی، طرح نوآورانه دیگری است که برای سیم‌کارت دانش‌آموزی تعریف شده است. به این معنا که دانش‌آموزان دارای سیم‌کارت دانش‌آموزی، در عمل می‌توانند عضو باشگاهی بر مبنای سیم‌کارت مورد استفاده خویش شده، از مزایای عضویت در آن برخوردار شوند. مزایای اخیر مواردی مانند امکان برخوردار شدن از تخفیف‌های ویژه برای خرید بلیط رخدادهای علمی، هنری، ادبی ورزشی و نظیر آن است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی از جذابیت‌های دیگری مانند کیف پول الکترونیکی و تهیه بلیط الکترونیکی نیز برخوردار است. به این معنا که اولیا می‌توانند وجه مورد نیاز فرزند را به سیم‌کارت دانش‌آموزی وی واریز کرده، دانش‌آموز در مواقع ضروری از تلفن همراهش به مثابه کیف پول الکترونیکی سود برده، دست به تهیه و خرید مایحتاج مورد نیازش بزند. مضاف بر این، سیم‌کارت دانش‌آموزی واجد این ویژگی مثبت است که دانش‌آموزان بلیط‌های مورد نیاز خویش (نظیر بلیط اتوبوس) را از این طریق با تخفیف (مانند ۱۵٪ تخفیف) تهیه می‌کنند.

از آنجا که یکی از مشکلات جدی محیط‌های آموزشی کاربری دانش‌آموزان از تلفن همراه در کلاس و احياناً سر جلسه امتحان، به منظور تقلب است، تمهیدی اندیشیده شده که سیم‌کارت دانش‌آموزی از بدو ورود شاگرد به مدرسه تا زمان خروج وی از مدرسه فعال نیست و به این ترتیب امکان کژکاربری احتمالی از گوشی همراه توسط دانش‌آموزان در محیط آموزشی به شدت تقلیل می‌یابد. البته لازم به یادآوری است، در صورتی که دانش‌آموزی در طول ساعات مدرسه دچار ناراحتی جسمی و یا مشکل خاص دیگری شد، می‌تواند با مراجعه به دفتر مدرسه کد خاصی از دفتر دریافت دارد تا با آن با اولیای

خویش تماس حاصل کرده، آنان را در جریان مسأله و مشکل خویش قرار دهد و در صورت نیاز اولیا برای کمک به وی به مدرسه بیایند.

ویژگی مثبت دیگری که در سیم‌کارت دانش‌آموزی در نظر گرفته شده است، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و اولیای وی است.

مدرسه با ارایه اطلاعات مورد نیاز آموزشی (از مقررات گرفته تا تاریخ امتحانات) دانش‌آموزان، جذابیت خاصی برای خود در نزد دانش‌آموزان پدید می‌آورد. مضاف براین، سامانه ارتباطی مزبور، ارتباط مسوولان مدرسه با اولیای دانش‌آموزان را نیز تمهید دیده است و اولیا از طریق این سامانه در جریان مسایل علمی، آموزشی، اخلاقی و تربیتی فرزندش در مدرسه قرار می‌گیرد.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با پیش گرفتن راهکار سیم‌کارت دانش‌آموزی، بتوان ضمن تصحیح خطای اولیای آموزش و پرورش دال بر ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدرسه، در درجه نخست با مدارس پنهانی که در جریان ممنوعیت نادرست تلفن همراه به مدارس، در مدارس آموزش و پرورش پدید آمده است و دانش‌آموزان با بردن تلفن همراه خویش، دست به مبادله انواع اطلاعات خویش در مدرسه می‌زنند، به مقابله پرداخت و در درجه بعدی اهمیت، با اتکا به تلفن همراه دانش‌آموزان، از یادگیری مبتنی بر تلفن همراه (یا موبایل لرنینگ) که در حال حاضر انقلابی آموزشی در جهان حاضر پدید آورده است، در سطح مدارس سود جست.

۳ - آموزش و پرورش

وزارت آموزش و پرورش، مسوولیت تربیت علمی، اخلاقی و فرهنگی دانش‌آموزان را برعهده دارد و بعد از خانواده، اثرگذارترین نهاد بر روی کودکان، نوجوانان و جوانان تحت پوشش خود هست. بررسی ادبیات پژوهش در زمینه انتظاراتی که از وزارت آموزش و پرورش در کشورهای غربی می‌رود، موارد زیر را در بسترسازی فرهنگی جهت کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی مشخص می‌سازد:

- ارایه مباحث فناوری‌ها به شکل ضمنی در متون درسی،
- اختصاص واحد مستقل سواد رسانه‌ای در برخی از کشورها،
- ارایه برخی از درس‌ها به صورت ترکیبی از تدریس مستقیم و تدریس روی خط،
- انجام فعالیت‌های فوق برنامه در ارتباط با خطرهای فضای مجازی،
- ارسال محتوا در ارتباط با فضای مجازی امن برای اولیای دانش‌آموزان،
- برگزاری کلاس‌های آموزشی برای والدین دانش‌آموزان،
- اختصاص خط تلفن مستقل برای ارتباط اولیا با مسوولان مدارس در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- ایجاد امکان ارتباط ای‌میلی اولیا با مسوولان مدرسه در ارتباط با کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- درگیر کردن اولیای مدرسه (مدیران، مشاوران، روان‌شناسان و معلمان) با مقوله فضای مجازی،

- تهیه کتابچه راهنما برای مسوولان و اولیای مدارس،
- ارایه و معرفی سایت‌های امن و سالم به دانش‌آموزان و معلمان،
- ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان،
- ارایه کنترل شده فضای مجازی (با فیلتر کردن سایت‌های نامناسب) به دانش‌آموزان.
برسون^۱ و برسون^۲ (۲۰۰۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، دانش‌آموزان با سرعت بیش‌تری نسبت به خانه، در مدارس به فضای مجازی دسترسی پیدا می‌کنند، از این رو ضرورت دارد که آموزش و پرورش به امنیت روی خط دانش‌آموزان توجه ویژه نشان دهد.
بوشونگ^۳ (۲۰۰۲) در مقاله خویش گزارش می‌دهد، با توجه به آمار کاربری کودکان از اینترنت، ضرورت فیلتر کردن اینترنت برای کودکان به شدت احساس می‌شود.
مانزو^۴ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای با عنوان رفع فیلتر، از زاویه دید دیگری وارد مقوله کاربری دانش‌آموزان از اینترنت شده، بیان می‌دارد، تکیه صرف روی فیلترینگ اینترنت برای نوجوانان و جوانان چندان ثمربخش نیست، اما باید با ایجاد سایت‌ها و فضاهای امن برای دانش‌آموزان، امکان برخورداری آنان از فضای مجازی را بیش از پیش فراهم آورد. از نظر مانزو، حضور و مشارکت معلمان در فضاهای اخیر، بر جذابیت سایت‌های امن پیشنهادی برای جوانان می‌افزاید.
وین^۵ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای که با عنوان ترویج شهروندی دیجیتالی از طریق شبکه‌های مبتنی بر مدارس تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، شبکه‌های اجتماعی جدیدی وجود دارند که از امکان کنترل دقیق‌تری برخوردارند و می‌توانند امکان تماس دانش‌آموزان را با همسالان خودشان و معلمان و اولیای مدرسه فراهم سازند، بنابراین استقبال از این شبکه‌ها توسط اولیای مدارس می‌تواند برای آنان راهگشا باشد.
(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، از ضرورت اختصاص سایت خاصی برای دانش‌آموزان یاد می‌کند که امنیت آنان را در فضای مجازی تأمین کند.
گذشته از ضرورت توجه مدارس به مسأله فضای مجازی، تأکید در کاربری مثبت و بهینه از فضای مجازی مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهش‌گران آموزشی قرار گرفته است.
رانگولوف^۶ (۲۰۱۰) در گزارش پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، برنامه اینترنت امن توسط کمیسیون اروپا مورد تأیید قرار گرفته است و یافته‌های حاصل از بررسی ۳۰ کشور اروپایی نشان می‌دهد، آموزش امنیت اطلاعاتی در مدارس ابتدایی و متوسطه مورد توجه قرار گرفته است.

1. Berson, I. R.
2. Berson, M. J.
3. Bushong, S.
4. Manso, K. K.
5. Winn, M. R..
6. Ranguelov, S.

مک تاویش^۱ و فیلیپنکو^۲ (۲۰۱۶) در مقاله خویش از ضرورت توجه مسوولان به سواد رسانه‌ای کاربران یاد کرده‌اند.

گزارش تهیه شده توسط مجمع کتابخانه‌های مدارس کانادا (۲۰۰۰) در ارتباط با سیاست اینترنت امن و حفظ حریم شخصی، از ضرورت ارایه یک واحد درسی در کلاس‌های ششم تا نهم یاد می‌کند. این واحد درسی در صدد ارتقای سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان بوده، سایت‌های مناسب را نیز برای کاربری آنان معرفی می‌کند.

کرونهولز^۳ (۲۰۱۱) گزارش می‌دهد، از اواسط دهه ۱۹۹۰، آموزش روی‌خط مطرح گردیده است و طبق برآورد انجمن بین‌المللی یادگیری روی‌خط، ۸۲٪ مدارس در حال حاضر حداقل یک دوره روی‌خط را ارایه می‌دهند. از این رو کرونهولز پیشنهاد می‌کند، برای رفع مشکلات دوره‌های صرفاً حضوری یا غیرحضوری (و روی‌خط)، می‌توان ترکیب برنامه‌های حضوری و روی‌خط را در نظام آموزشی در دستور کار قرار داد. طرح اخیر در برخی از مدارس در حال اجرا است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵) برگزاری دوره‌های آموزشی برای اولیای دانش‌آموزان را یکی از الزام‌های آموزش و پرورش معرفی می‌کند. به همین ترتیب دستورالعمل اخیر از اولیای مدارس خواسته است تا با اختصاص یک ایمیل و اعلان یک خط تلفن مشخص، امکان دسترسی و اظهارنظر اولیای دانش‌آموزان برای مسوولان مدارس را فراهم آورند.

ضرورت آموزش بیش از پیش مراقبان دانش‌آموزان در مدرسه، درخواست دیگری است که در دستورالعمل وزارت آموزش و پرورش بریتانیا، منعکس گردیده است.

اولسن^۴ و همکاران (۲۰۱۱) برای ارتقای ایمنی دانش‌آموزان در فضای مجازی، افزایش مراقبت دانش‌آموزان توسط مراقبان آنان در مدارس را مورد تأکید قرار داده‌اند.

مک فارلان^۵ (۲۰۰۷) نیز روی مسوولیت بیش‌تر مدیران مدارس در آسیب‌های فضای مجازی تأکید دارد. تعمیق روابط اولیا و مشاوران، مقوله دیگری است که در زمینه ارتباط مدرسه با اولیا، مورد توجه قرار گرفته است.

گروبز^۶ (۲۰۱۳) در بررسی که در سطح جمعی از اولیای دانش‌آموزان داشت، انتظارات آنان از مدرسه را از طریق مرتب‌سازی کارت‌های حاوی خواست اولیا، دریافت داشت. انتظارات اخیر که شامل مواردی مانند مهارت‌های والدگری، خودآگاهی و عزت نفس جوانان، روابط همسالان، سلامت بهداشتی، فرصت‌های تحصیلی، انتخاب شغل، ارتباط با معلمان، کاربری از فناوری‌های ارتباطی و ایمنی در جریان

-
1. Mctavish, M.
 2. Filipenko, M.
 3. Kronholz, J.
 4. Olsen, H.
 5. Mac Farlane, M. A.
 6. Grubbs, N. K.

کاربری از اینترنت بود، دورنمای روشنی از انتظارات اولیا برای مشاوران مدارس ترسیم می‌نماید و آنان می‌توانند در جریان پاسخ به انتظاراتی اخیر در عمل به روابط خود با اولیا نیز عمق بیشتری ببخشند. ولتین^۱ (۲۰۱۳) در مقاله‌ای که در مورد درخواست‌های جنسی روی خط تهیه کرده است، از خطر اخیر که نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را مورد تهدید خود قرار داده است، یاد می‌کند و خواستار مداخله جدی‌تر روان‌شناسان مدرسه در این زمینه گردیده است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، ضمن تأکید فیلترینگ اینترنت مدارس و حفاظت اولیای مدارس از دانش‌آموزان در برابر زورگیری الکترونیکی و آزارهای جنسی، آنان را موظف می‌سازد تا ضمن تشویق نوجوانان و جوانان به کاربری از برنامه‌های سالم اینترنتی (مانند استفاده از برنامه «تور افسانه‌ای اینترنتی»)، دست به اطلاع‌رسانی درباره تروریسم به دانش‌آموزان زده، مانع پیوستن آنان به گروه‌های اخیر (نظیر داعش) شوند.

شوچوک (۲۰۱۴) در بررسی توصیه‌های ارائه شده به مسوولان مدارس خاطرنشان می‌سازد، این توصیه‌ها از ابهام نسبی برخوردارند و ضرورت دارد توصیه‌ها و سیاست‌گذاری‌های انجام شده، ضمن به روز شدن، مورد بازنگری و تدقیق بیشتری قرار گیرند.

۴- سایر مؤسسات مرتبط با نوجوانان و جوانان

از آنجا که مقوله فضای مجازی، مقوله مهمی است و فضای مجازی به سرعت در حال گسترش است، اولیای فرهنگی نوجوانان و جوانان در جوامع مختلف می‌کوشند، در جریان بسترسازی فرهنگی برای ایجاد فضایی امن و کاربری بهینه جوانان از فضای مجازی، از تمامی امکان‌های موجود در جامعه در این جهت بهره‌مند گردند. از این رو در تدوین راهکارهای اجرایی بهینه‌سازی کاربری از فضای مجازی از امکانات مختلفی که جوانان کم و بیش با آن‌ها مرتبط هستند، سود برده، پیشنهاد استفاده از این امکانات را نیز داده‌اند. امکانات زیر عبارتند از:

- مراکز پزشکی،

- مراکز مشاوره و روان‌درمانی،

- کتابخانه‌ها،

- و نهادهای دینی (کلیسا).

پزشکان، روان‌شناسان، مشاوران، کتابداران کتابخانه‌ها و مراجع دینی، بعضاً محل رجوع نوجوانان و جوانان هستند. این افراد می‌توانند در جریان خدمات‌رسانی به مراجعان جوان خویش، به شکل ضمنی به انتقال برخی از توصیه‌های مهم در جهت بهینه‌سازی کاربری جوانان از فضای مجازی دست بزنند. کولیر^۲ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که در زمینه ایمنی روی خط دانش‌آموزان تهیه کرده است، در جمع‌بندی مقاله

1. Valentine, C.

2. Collier, A.

خود روی نکته اخیر تأکید کرده، یادآور گردیده است که کتابداران کتابخانه که محل رجوع دانش‌آموزان هستند، می‌توانند به شکل مستقیم و غیرمستقیم (یعنی با معرفی منابع مناسب)، در عمل دست به راهنمایی جوانان برای بهینه‌سازی کاربری خودشان از فضای مجازی بزنند.

گرشام^۱ (۲۰۰۶) نیز با تأکید ورود کلیسا در فضای مجازی، خاطرنشان می‌سازد، می‌توان آموزه‌های دینی (خاصه آموزه‌هایی که ناظر بر مسایل جمعی و اجتماعی هستند) را در فضای مجازی مطرح کرد و به آموزش آن به علاقه‌مندان و فراگیران پرداخت.

بالتبع نوجوانان و جوانانی که به مسایلی نظیر زیست محیطی، اخلاق اجتماعی و مانند آن‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند، به سادگی می‌توانند مورد خطاب این دست از آموزش‌ها قرار گیرند.

۵- اطلاع‌رسانی مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه

فضای مجازی امکان عمل‌های گسترده‌ای را فراروی بشر گشوده است. یکی از این امکان عمل‌ها، روی آوردن افراد بزهکار از جهان واقعی به فضای مجازی است، زیرا یک بزهکار در جهان واقعی خود را با تهدیدت گلوله‌های آتشین پلیس مواجه می‌بیند، اما با تحقق همان بزهکاری در فضای مجازی، آن فرد از گلوله‌های آتشین پلیس در امان خواهد بود. بنابراین مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه با وقوف به اهمیت یافتن فضای مجازی و مهاجرت افراد بزهکار به فضای مجازی، وظیفه خود می‌دانند که دست به روشنگری‌های لازم در این جهت برای اقشار مختلف اجتماعی، از نوجوانان و جوانان گرفته تا اولیای آنان بزنند. در بررسی اجمالی ادبیات پژوهش در این زمینه، اقدام‌های زیر ملاحظه می‌گردند:

- ایجاد جریان‌های اجتماعی روشنگر در ارتباط با فضای مجازی،
- ارایه ابزارهای کنترل‌کننده به اولیا،
- نشر کتاب، کتابچه، جزوات و برشورها و پوستره‌های اطلاع‌رسانی برای اقشار مختلف اجتماعی،
- راه‌اندازی سایت‌های خاص کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه،
- ارایه هشدارهای لازم به خانواده‌ها،

1. Gresham, J.

- ۱- هشدارهای اخیر غالباً در ارتباط با موارد زیر هستند:
- برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی (Website)،
- برنامه‌های پیام‌دهی (Texting Apps)،
- برنامه‌های محرمانه و مخفی (Secret Apps)،
- برنامه‌های ملاقات (Meeting Apps)،
- گزارش مشکل (Reporting Problem)،
- مشکلات فنی،
- مشکلات ایجاد شده توسط فناوری،

- ارایه هشدارهای ضروری به جامعه،
- حضور یافتن پلیس در فضای مجازی (نظیر اتاق‌های گپ اینترنتی) برای رصد فعالیت افراد مختلف،
- ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای تهیه محیطی امن‌تر.
وزارت امنیت ملی امریکا^۱ (۲۰۱۱)، در یکی از اقدام‌های خود کوشید تا با راه‌اندازی پویش اجتماعی «توقف کن، تأمل کن و سپس وصل شو»^۲، نسبت به جرایم موجود در فضای مجازی اطلاع‌رسانی کرده، وظایف نوجوانان و جوانان، اولیای آنان و اولیای آموزش دانش‌آموزان را در این جهت یادآور شود. وزارت امنیت ملی امریکا (۲۰۱۳) در فراز دیگری از تلاش‌های خود، با تهیه یک بستر آموزشی برای اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان، کوشیده است تا حساسیت اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان را نسبت به کاربری از فضای مجازی افزایش داده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزند یا دانش‌آموزشان کنند.

۶- سایر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی

از آنجا که امر بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فضای مجازی کار پیچیده و دشواری است، از هر امکان عملی برای مواجهه با این مسأله و انجام آن باید استقبال کرد، بنابراین نه تنها نهادهای دولتی دیگر (مثلاً مراکز تبلیغاتی نظام)، موظف به همکاری در بسترسازی فرهنگی برای ایجاد اینترنت امن هستند، بلکه نهادهای مردم‌یار یا مدنی هم به یاری طلبیده شده، از این نهادها هم درخواست می‌شود تا در جریان اطلاع‌رسانی و ایمن‌سازی بیش از پیش اینترنت، به کمک دیگر نهادهای دولتی آمده، به این ترتیب فضای امنی را برای کاربری آنان از فضای مجازی فراهم آورند. بررسی‌های اولیه در این

- ایمنی و امنیت (Safety and Security)،

- بازی‌ها،

- کنترل والدین (Parental Control)،

- امکانات تلفن‌های همراه (Mobile Features)،

- دسترسی به موقعیت مکانی (Location Consent)،

- اطلاعات حساب بانکی،

- رمز عبور (Password)،

- تنظیم‌های امنیتی،

- شهرت (اعتبار) دیجیتالی (Digital Reputation)،

- تفکر انتقادی (Critical Thinking)،

- تنظیم‌های لازم جهت حفظ حریم خصوصی (Privacy Settings).

(Teaching parents Tech/ aplatformforgood.org)

1. US Department of Homeland Security

2. Stop, Think, Connect

زمینه، اقدام‌ها زیر را که از سوی دیگر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی صورت می‌پذیرد، مشخص کرده‌اند:

- تهیه کتاب، کتابچه، برشور و پوستر برای اولیا و دانش‌آموزان،
 - راهاندازی سایت‌های امن برای کودکان، نوجوانان و جوانان،
 - درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای و سایت‌های فضای مجازی،
 - برگزاری کلاس‌های آموزشی برای اولیا و مراقبان نوجوانان و جوانان،
 - برگزاری سالانه روز اینترنت امن،
 - برگزاری همایش‌های علمی - تخصصی در زمینه فراز و فرودهای فضای مجازی،
 - ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین.
- استفاده از نهادهای مدنی یا مردم‌یار، از تجربیات موفق است که در بسیاری از کشورهای جهان جامعه عمل پوشیده‌اند (آتمور^۱، ۱۹۹۸؛ وان‌دیجکن^۲ و همکاران، ۲۰۱۱).

برخی از پژوهش‌گران (ولیس،؟، ترجمه اوحدی و همکاران، ۱۳۸۲)، با گزارش بعضی از اقدام‌های مثبت انسان‌ها و مجامع نیک اندیش، یادآور می‌گردند، از آنجا که برخی از کاربران سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی، جهت آموزش یا رفع خلاءهای اطلاعاتی خویش، به سایت‌های مزبور روی آورده‌اند، با تهیه سایت‌هایی که مثلاً با تهیه پویانمایی، به ارائه اطلاعات جنسی لازم به کاربران می‌پردازند یا تهیه سایت‌هایی که در آن متخصصان سکس، به سوال‌های اختلال‌های کارکردی افراد در مسایل جنسی پاسخ می‌دهند، سعی در رفع نیاز کاربرانی می‌کنند که به سبب خلاء اطلاعاتیشان، خود را نیازمند سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی می‌بینند و به این ترتیب می‌کوشند تا از مراجعان به سایت‌های هرزه‌نگار بکاهند.

۷- قوه قضائیه

از قوه قضائیه نیز همپای سایر قوای مقننه و مجریه انتظار می‌رود تا در بحث کاربری از فضای مجازی و ایمن‌سازی فضای مجازی ورود پیدا کرده، در جهت سالم‌سازی هرچه بیش‌تر فضای مجازی بکوشد. از این رو قوه قضائیه غالب کشورهای غربی کوشیده‌اند تا با تدوین قوانین مناسب، امکان کژکاربری از فضای مجازی را برای کاربران تحدید کرده، بستری برای کاربری بهینه و مثبت برای کاربران پدید آورد.

بررسی اجمالی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارند که قوه قضائیه کشورهای غربی در موارد زیر، اقدام‌های قابل توجهی انجام داده‌اند:

- تدوین قوانین لازم برای حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،

1. Atmore, E.
2. VanDijken, M. J.

- تدوین قوانین منع آسیب و ایذایی کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه‌نگاری کودکان، نژادپرستی، زورگیری الکترونیکی، سرقت هویت و نظایر آن‌ها)،

- تدوین قوانین ناظر بر حسن عملکرد اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان.

مجموعه نهادهای مقننه، مجریه و قضائیه در کشورهای غربی می‌کوشند در جریان ایمن‌سازی فضای مجازی، کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از اینترنت را فراهم آورند. از این رو در کنار اقدام‌های اجرایی که در این زمینه برای جوانان صورت می‌پذیرد، اطلاع‌رسانی‌های گسترده برای جمعیت هدف که کودکان، نوجوانان و جوانان هستند، ضرورت دارد.

۸- اطلاع‌رسانی نهادهای مختلف اجتماعی برای ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فراز و فرودهای فضای مجازی

بررسی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارد که اطلاع‌رسانی به نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی در اشکال زیر صورت پذیرفته است:

- ایجاد شبکه‌های اجتماعی و سایت‌های خاص برای کاربری جوانان،

- ارائه محتوای سواد رسانه‌ای به شکل مستقیم و غیرمستقیم در مباحث آموزشی و فوق‌برنامه،

- تشویق تفکر انتقادی نوجوانان و جوانان،

- تشویق نوجوانان و جوانان به انتقال مسایل و مشکلات پیش آمده برای آنان در فضای مجازی به اولیا،

- ایجاد امکان گفت‌وگوی روی خط کاربران نوجوان و جوان با متخصصان سلامت روان،

- در دسترس قراردادن روزنامه‌های الکترونیکی جهت ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،

- هشدار به کودکان، نوجوانان و جوانان مبنی بر ماندن سوابق فرد در فضای مجازی و دخالت این موارد در استخدام و آینده شغلی آنان.

آلورمان^۱ (۲۰۱۱) در مقاله خود گزارش می‌دهد، جوانان در جریان کاربری از فضای مجازی، رفته رفته به فراز و فرودهای آن وقوف یافته، به این ترتیب سواد رسانه‌ای خود را بالا می‌برند. اما برخی از مطالعات حکایت از آن دارد که درک کاربران نوجوان از خطرات بالقوه فضای مجازی در حد رضایت‌بخش و قابل قبول نیست (راموس سولر^۲ و همکاران، ۲۰۱۸، زیلکا^۳، ۲۰۱۷).

سولداآتووا^۴ و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی چگونگی مواجهه نوجوانان و جوانان با خطرهای فضای مجازی گزارش می‌دهند که غالباً کاربران نوجوان و جوان در برخورد با ابعاد آسیب‌زای فضای مجازی

1. Alvermann, D. E.
2. Ramos-Soler, I.
3. Zilka, G. C.
4. Soldatova, G. U.

آشفته شده و به شکلی منفعل با آن‌ها مواجه می‌گردند. بنابراین اطلاع‌رسانی و مداخله فعال در ایمن‌سازی فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان امری الزامی است.

گالاکر^۱ (۲۰۱۱) در مقاله پژوهشی خویش نتیجه می‌گیرد، فیلترینگ تنهای فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان جوابگو نیست و باید هم‌زمان با فیلتر نسبی سایت‌های نامناسب در فضای مجازی برای کاربران جوان، سواد رسانه‌ای آنان را ارتقاء بخشید.

دولینگ^۲ و ریکوود^۳ (۲۰۱۴) از شکل‌گیری امکان گفت‌وگوی نوجوانان و جوانان در فضای مجازی با جمعی از متخصصان سلامت روان به صورت روی خط یاد می‌کند.

گروسین^۴ و ادmondسون^۵ (۲۰۰۳) از تهیه روزنامه‌های الکترونیک برای نوجوانان و جوانان یاد کرده، خاطر نشان می‌سازند، جوانان می‌توانند در فضای مجازی از این روزنامه‌ها سود ببرند.

سرانجام درج^۶ (۲۰۱۷)، در مقاله خود با روشنگری درباره ماندن رد پای جوانان در سایت‌هایی که به آن‌ها رفته و از آن‌ها کاربری دارند، خطاب به آنان بیان می‌دارد، در صورت کژکاربری جوانان از فضای مجازی، رد پاهای باقی مانده افراد در زمان استخدام افراد، آنان را دچار مشکل می‌کند، از این رو جوانان بهتر است با آینده‌نگری لازم، دست از کاربری نامناسب از فضای مجازی دست بردارند.

۹- اطلاع‌رسانی برای اولیای دانش‌آموزان

اولیای دانش‌آموزان، وظیفه تربیت فرزندشان را نیز برعهده دارند، از این رو باید بدان‌ها کمک کرد تا در کنار نهادهای مختلفی که در جامعه در صدد بسترسازی برای رشد و تعالی وی هستند، وظایف خود را نیز به نحو احسن انجام دهند تا با اطمینان بیش‌تری فرزندشان از رشد و شکوفایی علمی و انسانی لازم برخوردار گردد.

اقدام‌های انجام گرفته شده جهت اطلاع‌رسانی به اولیای دانش‌آموزان و ایجاد روشنگری‌های لازم و تنویر افکار آنان، به اجمال در ادبیات پژوهش به قرار زیر عنوان شده است:

- ارایه کتاب، کتابچه، برشور، پوستر و بسته‌های آموزشی تهیه شده برای اولیا،
- برگزاری کلاس آموزشی برای ارتقای آگاهی اولیا در زمینه فضای مجازی،
- ارایه انواع ابزارهای کنترل فناوری‌ها (رایانه، تلفن همراه و دیگر فناوری‌های ارتباطی) به اولیا (که در غالب موارد رایگان هستند)،

- رتبه‌بندی محتوای سایت‌ها جهت اطلاع اولیا،

- تعمیق روابط اولیا با مشاوران مدارس،

1. Gallagher, F.
 2. Dowling, M. J.
 3. Rickwood, D. J.
 4. Grusin, E. K.
 5. Edmondson, A.
 6. Dredge, S.

- تشویق گذاشتن قرار و مدارهای مشترک اولیا با فرزند، جهت کاربری مناسب وی از فناوری‌های ارتباطی،

- تعمیق رابطه دوستانه با فرزند برای ممانعت از پنهان کردن مشکلات پیش آمده برای وی،

- معرفی سایت‌های مناسب به فرزند،

- نظارت بر نحوه کاربری فرزند از فضای مجازی،

- مداخله فعال در جهت حل مشکلات پیش آمده برای فرزند در فضای مجازی.

رابرتز^۱ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که با عنوان «والدین کودکان سایبری باید چه کار بکنند»، تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، با وجود آن که کودکان در برخورد با فضای مجازی از برخی از فرصت‌های موجود در این فضا برخوردار می‌گردند، اما باید دانست که فضای اخیر تهدیدهایی نیز برای کودکان در بردارد و ضرورت دارد که اولیا برای محافظت فرزندانشان از تهدیدهایی که در فضای مجازی فرزندان آن‌ها را تهدید می‌کند، رأساً وارد صحنه شده، حفظ و حراست از کودکانشان را در فضای مجازی محقق سازند. برخی از بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که حداقل برخی از اولیا از آگاهی لازم برای نظارت بر چگونگی مصرف فناوری توسط فرزندانشان بی‌بهره‌اند. به عنوان مثال، درج (۲۰۱۷) گزارش می‌دهد، اولیای یک فرزند ده ساله، با تصور این که تبلت امکان انتقال اطلاعات به دیگران را ندارد، برای فرزندشان تبلت تهیه کردند، اما پس از مدتی دریافتند که فرزند ده ساله آنان، ویدیوی برهنه‌ای را که از دختر همسایه در جریان چت با وی تهیه کرده بود، در فضای مجازی به نمایش نهاده است. از این رو آگاه‌سازی هر چه بیش‌تر اولیا توسط بسیاری از پژوهش‌گران مورد تأیید قرار گرفته است (مک دونالد- بارون^۲ و همکاران، ۲۰۱۷) از همین رو رابرتز (۲۰۱۰) بیان می‌دارد، باید اولیا در صدد ارتقای دانش و آگاهی خود در زمینه جوانان باشند تا جایی که در حد و شأن یک کارشناس جوانان ظاهر شوند. ارایه برنامه‌های کنترل که به اولیا امکان مسدود کردن سایت‌ها و یا محتوای نامناسب یا محدود کردن زمان کاربری از اینترنت را می‌دهد (دفتر تحقیقات فدرال، ۲۰۰۱، استینبرگ^۳، ۲۰۱۷) وجه دیگری از یاری رساندن به اولیای دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد.

یبارا^۴ و همکاران (۲۰۹) در گزارش تحقیقی خویش خاطرنشان می‌سازند، بررسی آنان در زمینه مواجهه کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر با موارد ناخواسته جنسی، در مواردی که رایانه یا تلفن آن‌ها دارای ابزارهای کنترل کننده بوده‌اند، به مراتب کم‌تر از مواردی است که روی فناوری‌های مورد استفاده آنان، ابزار کنترل اولیا نصب نشده بود.

-
1. Roberts, K. J.
 2. Mac Donald-Brown, C.
 3. Steinberg, S.
 4. Ybarra, M. L.

معرفی سایت‌های مفید به فرزند (درج، ۲۰۱۷)، تهیه کتابچه‌های راهنما برای اولیا (مرکز پی‌ای‌سی‌ای‌ار^۱، ۲۰۱۳)، اطلاع‌رسانی در زمینه وب سایت‌های امن به اولیا (آدلمن^۲، ۲۰۰۴) و روشنگری در مورد خطرهای بالقوه فناوری‌ها (نظیر زورگیری الکترونیکی که کاربر را به کاهش عملکرد تحصیلی تا افکار خودکشی مبتلا می‌سازد) (هولادی^۳، ۲۰۱۰)، قسمت دیگری از اطلاع‌رسانی به اولیا را تشکیل می‌دهند.

آیرس^۴ (۲۰۰۷) در مقاله خود پس از بیان خطرهای جنسی که کاربران خردسال و کم سن فضای مجازی را تهدید می‌کند، خاطرنشان می‌سازد، اولیا برای جلوگیری و ممانعت از خطر پیش‌گفته، باید ضمن ارایه برخی از اطلاعات لازم به فرزند (مانند طرح مراکز خصوصی بدن دختران و پسران برای آنان)، رابطه خویش را چنان با فرزندشان عمیق کنند که در صورت پیش آمدن هرگونه مشکلی برای فرزند، وی بلافاصله اولیای خود را در جریان آن قرار دهد تا آنان برای حل مشکل او، به کمکش بشتابند. تشویق اولیا برای گذاشتن قرار و مدارهای مشترک با فرزند برای کاربری از فضای مجازی، امر مهم دیگری است که همواره به اولیا توصیه شده است (درج، ۲۰۱۷). این قرار و مدارها مواردی مانند میزان استفاده روزانه، باز نکردن نامه‌های الکترونیکی ناشناس، عدم ارتباط با افراد ناشناس، نظارت پست‌های فرزند، پرهیز از ارسال تصاویر خویش و یا کاهش رزولوشن تصویر در صورت ارسال، توجه به حریم خصوصی خویش در شبکه‌های اجتماعی و نظایر آن هستند.

اولیا موظف هستند درباره تبعات کژکاربری از فضای مجازی (که مواردی مانند افسردگی فیس‌بوکی، زورگیری الکترونیکی، اذیت و آزارهای جنسی و نظایر آن‌ها هستند)، برای فرزندشان صحبت کنند (درج، ۲۰۱۷).

تبدیل اشتباهات فرزند به یک کلاس درس از سوی اولیا برای فرزند، متضمن اثرات ارزشمندی برای آینده کاربری وی خواهد بود.

انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)^۵ در توصیه‌هایی که برای کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید دارد، به ذکر نکات زیر به والدین پرداخته است:

«در رابطه با فناوری، والدین نسبت به فرزندان خود که از بدو تولد با فناوری سر و کار داشته‌اند، از آگاهی کم‌تری برخوردارند و حتی به نظر می‌رسد با نسلی که پس از به دنیا آمدن، در عمل با وسیله‌های الکترونیکی سروکار داشته‌اند، هرگز نرسند!

1. PACER Center

2. Adelman, H.

3. Holladay, J.

4. Ayers, L.

5. Connected and content managing healthy technology use/ apa.org (American Psychological Association).

با این وجود، مانند بسیاری از موارد دیگر، آگاهی پیدا کردن نسبت به فناوری و قابلیت‌های آن، غیرممکن نبوده، به سادگی امکان‌پذیر است و اولیا می‌توانند نحوه‌ی عملکرد برنامه‌ها^۱ و تنظیمات امنیتی^۲ را مطابق با ارزش‌های خانوادگی^۳ خود، شخصی‌سازی^۴ کنند.

هم‌چنین ضرورت دارد، والدین عاداتی سالم در خصوص استفاده از فناوری در خود ایجاد کنند، زیرا که فرزندان به طور عمده از والدین خود الگوبرداری می‌کنند. این عادات عبارتند از:

- در هنگام رانندگی از تلفن همراه خود استفاده نکنند؛ سالانه هزاران آمریکایی در اثر رانندگی پرخطر و با توجه اندک، جان خود را از دست می‌دهند. در هنگام رانندگی، اختلالات گوشی خود را خاموش کرده و آن را دور از دسترس قرار دهند.

- نسبت به خواب خود آگاه باشند؛ پژوهش‌های بسیاری نشان داده است که استفاده شبانه‌گاهی از گوشی هوشمند می‌تواند در کیفیت خواب افراد دخالت کند. با توجه به این واقعیت که تلفن‌های همراه و وسایل الکترونیک دیگر از خود نور آبی^۵ ساطع می‌کنند، می‌توانند بر ترشح هورمون ملاتونین (که هورمون مرتبط با خواب است) اثر بگذارند. اما مشکل دیگر آن است، محتوایی که در این وسایل در اختیار کاربران قرار می‌دهند، غالباً تحریک‌کننده هستند؛ برای مثال یک پیغام^۶ یا توییت^۷ در وقت خواب^۸ می‌تواند موجب شود که مغز در هنگامی که باید استراحت کند، شروع به پردازش اطلاعات کند.

از این رو ضرورت دارد اولیا از وسایل الکترونیک خود، در هنگام دیروقت استفاده نکنند. هم‌چنین از استفاده از گوشی خود به عنوان ساعت کوکی پرهیز کنند (زیرا برای بسیاری از افراد، بودن گوشی در کنار تخت، بسیار وسوسه‌انگیز واقع می‌شود).

- اختلالات^۹ گوشی خود را خاموش کنند؛ بسیاری از افراد گوشی‌های خود را روی تنظیماتی قرار می‌دهند که در صورت دریافت یک پست الکترونیک جدید، پیغام جدید و یا اختلالات برنامه‌های رسانه‌های اجتماعی، به فرد اطلاع دهد. نتایج نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، حاکی از آن است تنها ۱۹ درصد از آمریکایی‌ها اختلالات گوشی خود را خاموش می‌کنند؛ این در حالی است که اختلالات مداوم می‌تواند بر روی تندرستی و سلامت تأثیرات منفی بگذارد. در تحقیقات اخیر روان‌شناسان دانشگاه

-
1. Apps
 2. Security Setting
 3. Family Agenda
 4. Customize
 5. Blue Light
 6. Text
 7. Tweet - پیغام‌های رسانه‌ی توییت به این نام مشهورند.
 8. Bedtime
 9. Notifications

بریتیش کلمبیا^۱، میزان بی‌توجهی^۲ و بیش‌فعالی^۳ در طول زمانی که افراد اختراهای گوشی هوشمند خود را خاموش می‌کنند، نسبت به زمانی که آن را روشن می‌گذارند، کم‌تر گزارش شده است. همچنین اختراهای پیاپی با بهره‌وری پایین‌تر، ارتباط اجتماعی ضعیف‌تر و سلامت روانی کم‌تر همراه است. در همان تیم پژوهش در پژوهشی مشابه نشان دادند که افرادی که به طور مداوم پست الکترونیک خود را بررسی می‌کنند، میزان استرس بیش‌تری را نسبت به افرادی که تنها سه بار در روز این کار را انجام می‌دهند، گزارش دادند. برای مدیریت استرس و افزایش تمرکز، باید تصمیمی واقع‌بینانه درباره‌ی اختراهایی که واقعاً مورد نیاز است، گرفته شود. برای مثال، پست‌های الکترونیک کاری نسبت به اختراهای فیس‌بوک از اهمیت چشم‌گیری برخوردارند.

- انتظارات دیگران را نسبت به خود مدیریت کنند؛ در صورتی که افراد برنامه‌ی خاصی برای استفاده از گوشی خود دارند، بهتر است آن را به اطرافیان خود اطلاع دهند (برای مثال: فرد در طی زمان کار، گوشی خود را مورد بازبینی قرار نمی‌دهد و یا در طول سفر به پست‌های الکترونیک کاری خود پاسخ نمی‌دهد). در غیر این صورت با وجود بستگان و یا همکارانی که با مشکلی مواجه شده‌اند، از زمان خود نمی‌تواند به خوبی (چه در محل کار، چه در تعطیلات و مانند آن)، استفاده کند.

- از رسانه‌ی اجتماعی عاقلانه استفاده کنند؛ بسیاری از افراد در مقایسه‌ی زندگی خود با «ویترین»^۴ زندگی دوستانشان، در رسانه‌های اجتماعی، زندگی خودشان را بی‌روح‌تر می‌یابند.

تحقیقات انجام شده رابطه‌ی مستقیمی بین بودن در رسانه‌های اجتماعی و احساس افسردگی را گزارش کرده‌اند. ولی افراد می‌توانند ارتباط خود را با فضای مجازی و رسانه‌های اجتماعی به منظور بهبود آن تغییر دهند؛ تحقیقات نشان داده‌اند، زمانی که افراد از رسانه‌های اجتماعی به شکل منفعلانه استفاده می‌کنند (مانند استفاده از اطلاعات و گشتن در بین پُست‌های دیگران)، میزان سلامت و تندرستی‌شان کاهش می‌یابد. این در حالی است که رسانه‌های اجتماعی بر روی سلامت افرادی که به طور فعالانه از آن استفاده می‌کنند (مانند پُست کردن مطلب، به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و یا نظر دادن زیر پُست دیگران)، تأثیر منفی نگذاشته است. برای استفاده‌ی بهینه از شبکه‌ی اجتماعی باید به صورت فعالانه با آن درگیر شد. (هم‌چنین نباید فراموش کرد که زندگی واقعی افراد به ندرت به بی‌نقصی «ویترین»‌هایی است که در رسانه‌های اجتماعی به نمایش گذاشته می‌شوند).

- در حال زندگی کنند؛ فناوری و رسانه‌های مجازی سبب شده‌اند تا افراد به راحتی با یک‌دیگر در ارتباط باشند، ولی به سادگی می‌توانند آن‌ها را نسبت به ارتباطاتشان در دنیای واقعی بی‌توجه کنند.

1. University of British Columbia
2. Inattention
3. Hyperactivity
4. Showcase

تعاملاتِ رو در رو و فیزیکی برای سلامتِ عاطفی^۱ افراد ضروری و مهم است. در نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، ۴۴ درصد از افرادی که پست الکترونیکِ خود، پیغام‌ها و رسانه‌های اجتماعی را به طور مداوم مورد بازبینی قرار می‌دهند، گزارش کرده‌اند، حتی زمانی که در کنار خانواده‌ی خود هستند، احساس می‌کنند که از آن‌ها جدا شده‌اند. افراد بزرگسال هنگامی که افراد با دوستان و یا خانواده‌ی خود وقت می‌گذارند، باید تلاش کنند تا از وسایل الکترونیک خود نظیر گوشی هوشمند «جدا» شوند (و مثلاً زمان صرفِ شام یا وعده‌های غذاییِ دیگر و یا دورهمی‌های خانوادگی یا دوستانه آن را بی‌صدا^۲ کرده و دور از دسترس قرار دهند).

- زمانی را برای تجدید قوا در نظر بگیرند؛ زمان‌های آرامش به منظور فکر کردن برای تمدد اعصاب، تفکر و حتی افزایش و سرعت بخشیدن به خلاقیت، حیاتی هستند. اگر در اوقات فراغت گوشی، به عنوان اولین گزینه برای پُر کردن این زمان‌ها در عموم افراد دیده می‌شود، می‌توان گفت آن‌ها فرصت لازم برای تجدید قوای خویش را از دست می‌دهند، از این رو بهتر است تلاش کنند تا زمانی را برای جدا بودن از گوشی خود اختصاص دهند. این کار هر چند در ابتدا به نظر سخت می‌رسد، اما به تدریج به شکل عادت درآمده و افراد می‌توانند از آن زمان‌های آرامش‌بخش به خوبی استفاده کنند».

برخی از پژوهش‌گران دیگر با توجه به دید فنی عمیقی که نوجوانان و جوانان از آن برخوردار هستند و مواردی مانند فیلتر کردن فناوری‌ها را در حد یک چالش جزئی می‌بینند (دردج، ۲۰۱۷)، پیشنهاد می‌کنند، باید برای کنترل وضعیت اخیر از میزان تمرکز بر والدین کاست و از مدرسه و نهادهای اطلاع‌رسان دیگر جامعه در این جهت، کمک گرفت (استیوز^۳ و وبستر^۴، ۲۰۰۸، اولا گونجیو^۵، ۲۰۰۸).

فینکلهور^۶ و همکاران (۱۹۹۹)، از زاویه دید دیگری بیان می‌دارد، بسیاری از جوانان تهدیدهای جنسی و موارد مشابهی را که متوجه آنان می‌شود، به اولیای خود منتقل نمی‌کنند، از این رو ضرورت دارد تا نقش سایر نهادهای زیربُط در این جهت پررنگ‌تر شوند.

۱۰- مشکلات حل نشده خطرآفرین

با وجود تلاش‌هایی که نهادهای مختلف در سطح کلان تا میان برد و خرد جامعه، جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان (غربی) از فضای مجازی انجام داده‌اند، اما باز هم مشکلات حل نشده‌ای در این میان وجود دارد که بیانگر سختی و صعوبت کار در زمینه بهینه‌سازی فضای مجازی است. برخی از این مشکلات حل نشده، به شرح زیر گزارش شده‌اند:

- تعارض ساختاری موجود در نظام‌های لیبرالیستی در جهت اخلاقی بارآوردن نوجوانان و جوانان،

1. Emotional Well-being
2. Silent
3. Steeves, V.
4. Webster, C.
5. Olagunju, A. D.
6. Finkelhor, D.

- دور زدن قوانین کاربری از شبکه‌های اجتماعی توسط نوجوانان،
- کاربری نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی از محتوای خشن و هرزه‌نگار،
- عقب‌ماندن متخصصان فناوری‌های ارتباطی جدید از جوانان، در راستای شناخت کژکاربری‌های جدید نوجوانان و جوانان از فضای مجازی.
- عقب‌ماندگی نسبی سیاست‌گذاری‌های انجام شده از تحولات شدید فناوری‌های ارتباطی جدید،
- دست‌یابی به نقطه تعادل مناسب بین فیلترینگ اینترنت و آزاد نهادن کاربری نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
- هجوم بازاریابان و سرمایه‌دارها به فضای مجازی برای اقناع نوجوانان و جوان برای مصرف کالاهای آنان.

جوامع غربی که غالباً طرفدار سرمایه‌داری بوده و بر همین مبنا الزام لیبرال بودن را پذیرفته‌اند، با تربیت اخلاقی انسان‌ها تعارضی ساختاری دارند، زیرا از سویی لیبرال بودن، حکم به آزادی رفتارهای انسان‌ها دارد، و بر همین مبنا بسیاری از تولید کنندگان در پی کسب سود هر چه بیش‌تر، ممکن است به سادگی به تولید محتوای نامناسب (نظیر بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه، بازی‌های مبتنی بر زامبی، فرانکنشتاین، دراکولا، پویانمایی‌ها و کارتون‌های هرزه‌نگار یا معطوف به بزهکاری- نظیر بازی‌های سرقت بانک- یا شیطان‌پرستی و مانند آن‌ها) دست بزنند و به نام آزادی، محصولات خود را به جامعه عرضه کنند و در این روند، کودکانی که تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی از تفکر عینی (و غیرانتقادی) برخوردار هستند و به لحاظ اخلاقی نیز تا همین سنین دیگرپیرو هستند، به سادگی تحت تأثیر القانات بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های اخیر قرار می‌گیرند و به شکلی غیراخلاقی تربیت می‌شوند، به بیان دیگر، اگر پیاژه در نظریه شناختی خودش نشان می‌دهد که جوانان در حدود ۱۶-۱۵ سالگی به تفکر انتزاعی (و انتقادی) می‌رسند، تفکر انتزاعی و انتقادی آنان باز هم مانند افراد بزرگسال عمل نمی‌کند و آن‌ها احتیاج به فرصت بیش‌تری برای ممارست و تمرین در این جهت دارند تا کاملاً شبیه یک انسان بزرگسال استدلال کند. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، انسان‌ها در حدود ۱۸-۱۷ سالگی به راستی در مسند انتخاب کردن‌های واقعی خود قرار می‌گیرند و اگر طبق فلسفه لیبرالیسم، ارایه هر تفکری در جامعه مباح باشد، در سن اخیر باید مواردی مانند هم‌جنس‌گرایی، هرزه‌نگاری، شیطان‌پرستی، پرستش قدرت- و پذیرش هدم و نابود کردن قشر ضعیف طبق نظریه داروینسیسم اجتماعی و نظریه قدرت نیچه- و نظایر آن‌ها به جوان عرضه شود، تا وی با انتخاب آزاد خودش دست به گزینش و پذیرش یا رد آن‌ها بزند، نه آن که در ۵ سالگی که کودک در شرایط تفکر غیرانتقادی و دیگرپیروی اخلاقی قرار دارد، به وی با بازی‌ها و پویانمایی‌هایی نظیر باب اسفنجی، سیمز، دهکده لازلو و نظایر آن‌ها، هم‌جنس‌گرایی را پیشنهاد داد یا با بازی‌هایی مانند پرندگان خشمگین، مسلمانان را خوک‌های بدی ترسیم کرد که شایسته هدم و نابودی هستند و یا با بازی پو، غایت مقصود را برای کودکان مصرف همبرگر و محصولات مک‌دونالد ترسیم کرد.

تیلور و کوایل (۲۰۰۳) در کتاب هرزه‌نگاری کودکان، خاطرنشان می‌سازند، با وجود ممنوعیت تهیه تصاویر هرزه‌نگارانه از کودکان در غرب، با این همه اینترنت حاوی انبوهی از این تصاویر است و به نظر نمی‌رسد که بتوان با آن به مقابله جدی برخاست، به این معنا که به دلیل ساختار اینترنت، اقدام‌های پلیس برای برخورد با قربانیان و تهیه کنندگان پورنوگرافی کودکان، غالباً به انجام مثبتی نمی‌انجامد. از سوی دیگر، تفاوت قوانین کشورهای مختلف جهان، امکان برخورد قانونی واحد و یک‌پارچه با مقوله هرزه‌نگاری از کودکان را با بن‌بست مواجه می‌سازد. علاوه بر این، تقاضا از ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، مبنی بر ممانعت از ارایه هرزه‌نگاری کودکان در اینترنت، به دلیل آن که این اقدام از سود آن‌ها می‌کاهد، با موافقت آن‌ها توأم نمی‌شود، و در نهایت یونسکو نیز در برخورد با این جرم فراگیر و گسترده اینترنتی، سکوت را پیشه خود کرده و اقدام مشخصی را در دستور کار خود ندارد، فضای ناامید کننده‌ای در مواجهه و کنترل هرزه‌نگاری‌های فزاینده اینترنتی، پدید می‌آید.

ویلسون^۱ و مک آلونی^۲ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که در باب حمایت از کنواسیون حقوق کودک تهیه کرده‌اند، در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند، این حق کودک است که از آسیب، سوءاستفاده و استثمار محافظت شود، اما از سوی دیگر نویسندگان مقاله به طرح این تعارض می‌پردازند که اینترنت توسط هیچ سازمان رسمی اداره نمی‌شود و کسی در این میان مسوولیت پذیری ندارد که به رعایت حقوق کودکان در فضای مجازی پرداخته و به آن احترام بگذارد.

لوی^۳ (۲۰۱۱) و فیسر^۴ (۲۰۱۲) در مقالات خود بیان می‌دارند، با تحلیل اسناد دولتی از سال‌های ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۱ و بررسی بیش از ۹۰۰ مقاله، این نتیجه حاصل می‌شود که در زمان اخیر، توجه بیش‌تر جامعه معطوف به خطرناک دیدن فضای مجازی بوده است و حالا باید با تغییر دید اخیر، رویکرد برخورد فعال‌تر کودکان، نوجوانان و جوانان با فضای مجازی در دستور کار نهادهای مختلف قرار گیرد تا ضمن آن که بچه‌ها، توانایی شهروند دیجیتال خوب شدن را می‌یابند، حقوق دموکراتیک آنان نیز رعایت شود. بلیزر^۵ (۲۰۱۲) در مقاله خود با نقد نسبی فیلترینگ اینترنت مدارس، خاطرنشان می‌سازد، فیلتر کردن اینترنت در عمل امکان دسترسی دانش‌آموزان به اطلاعات لازم و استفاده از ابزارهای ارتباطی موجود برای تحقیق و تفحص و یادگیری کودکان را محدود می‌سازد و باید در اندیشه دسترسی بیش‌تر نوجوانان و جوانان از فضای مجازی بود.

سرانجام اوست^۶ (۲۰۱۳) در گزارش پژوهشی خود تأکید می‌ورزد، حق خودمختاری کودکان (در جامعه لبرال) به هیچ روی نباید نادیده گرفته شود و در شرایطی که مدارس اصرار بر فیلتر کردن اینترنت

-
1. Wilson, J. E.
 2. Mc Aloney, K.
 3. Levy, P.
 4. Facer, K.
 5. Blazer, C.
 6. Ost, S.

دارند، باید کوشید تا نقطه تعادل لازم بین آزادی انتخاب کودکان و ضرورت مراقبت از آنان را به دست آورد.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) نیز با ارایه برخی از توصیه‌ها، خواستار توجه به آن‌ها شده است. برخی از این موارد به قرار زیرند:

«- ارزیابی و ارایه راهنمایی‌های به‌روز شده برای مراقبان، معلمان و سایر ذینفعان در مورد استفاده از رسانه‌های دیجیتال در میان کودکان و نوجوانان، به خصوص کودکان زیر ۲ سال.

- توسعه ابزارهای مشخص و کاربردی برای کمک به برنامه خانواده‌ها و نظارت بر استفاده از رسانه‌های دیجیتال، شامل ارایه اطلاعات درباره‌ی چگونگی کاربری متعادل فرزندان از رسانه.

- تحقیقات حمایت‌کننده بر روی بخش‌های توسعه‌ی اولیه مغز و باقی موضوعات مربوط به استفاده

از رسانه‌های دیجیتال، از سوی نهادهای دولت فدرال، جوامع بشردوستانه و نهادهای دانشگاهی.

- همکاری با صنایع سخت‌افزار و نرم‌افزار برای ادامه‌ی تلاش برای ارایه‌ی امنیت اینترنتی برای

همه‌ی کودکان و نوجوانان؛

- کار پیوسته با پزشکان متخصص اطفال و دیگر متخصصان بهداشت برای رسیدگی به تأثیر

رسانه‌های دیجیتال بر کودکان و نوجوانان».

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تعارض ساختاری نظام‌های سرمایه‌داری و لیبرال، مانع از دستیابی به معیارهای تربیت اخلاقی ایده‌آل کودکان و نوجوانان می‌گردد و کودکان در غوغای طرح دیدگاه‌های

مختلف در فضای لیبرال، به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی و دیگر پیروی خویش، به شدت در معرض آسیب قرار دارند. عقب‌ماندگی اولیا و اولیای تربیتی جوانان از جوانان کاربر اینترنت (گوری^۱،

۲۰۱۲) و اصولاً عقب‌ماندگی سیاست‌گذاری‌های انجام شده در قیاس با پیشرفت سریع فناوری‌های ارتباطی جدید (آناسیق^۲ و ولی^۳، ۲۰۱۶) از امور مهمی است که نمی‌توان به سادگی از آن‌ها چشم پوشید.

لیوینگستون^۴ و هاددون^۵ (۲۰۰۸) در مطالعه مروری که در ۲۳۵ بررسی انجام شده دارند، گزارش

می‌دهند، گزارش‌های اخذ شده از همه کشورها، حاوی شواهد نگران‌کننده‌ای از کاربری خطرناک روی خط کودکان هست. یعنی با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام گرفته شده، باز هم تهدید و خطرهای

فضای مجازی متوجه اقشار خردسال جامعه هست.

-
1. Guerry, R.
 2. Annansingh, F.
 3. Veli, T.
 4. Livingstone, S.
 5. Haddon, L.

ویدن^۱ و همکاران (۲۰۱۳)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، برخی از نوجوانان و جوانان دست به دور زدن قوانین موجود در کاربری از شبکه‌های اجتماعی می‌زنند (و مثلاً قبل از ۱۳ سالگی، عضو شبکه اجتماعی فیس‌بوک می‌گردند).

شارپلس^۲ و همکاران (۲۰۰۹) هم در مقاله خود گزارش می‌دهند، آنان در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۶-۱۱ ساله داشته‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که ۷۴٪ آنان از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و البته جمعی از این افراد با وجود نداشتن سن لازم برای دسترسی به شبکه‌های اجتماعی، با گزارش نادرست سنشان، شروع به کاربری از این شبکه‌ها کرده‌اند.

تسالیکی^۳ (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۷-۹ ساله انجام داده است، میزان کاربری آنان از متون هرزه‌نگار روی خط را نگران‌کننده توصیف کرده است و از ضرورت اطلاع‌رسانی گسترده در مورد مضرات هرزه‌نگاری برای کاربران نوجوانان و جوان یاد می‌کند.

لینچ^۴ (۲۰۰۷) از منظر متفاوتی به مسأله کاربری نوجوانان و جوانان از شبکه‌های اجتماعی پرداخته است. او گزارش می‌کند، نوجوانان و جوانان ۱۷-۱۲ ساله آمریکایی در سال ۲۰۰۷، ۵۵٪ کاربری روی خط از شبکه‌های اجتماعی مختلف داشته‌اند و این استقبال گسترده از فضای مجازی سبب شده است، علاوه بر تجاوزگران جنسی و زورگیران الکترونیکی، بازاریابان و فروشندگان مختلف هم برای بازاریابی و فروش محصولات خود به فضای مجازی هجوم بیاورند و نوجوانان و جوانان از این جهت هم مورد سوءاستفاده آنان قرار گیرند.

به هر روی آنچه به اجمال در این قسمت از آن یاد شد، بیانگر آن است که غرب برای ایمن کردن فضای مجازی مورد استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان با بسیج تمامی امکان‌های ممکن، وارد صحنه شده است و می‌کوشد تا با گسترش فرصت‌های موجود در فضای مجازی، در عمل از تهدیدهای آن بکاهد.

بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در ایران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موجد فرهنگ جدیدی هستند. در فرهنگ اخیر، اولاً با توجه به نوجویی و نوگرایی جوانان و ثانیاً با عنایت به علائق وافر آنان به فناوری‌ها و ثالثاً با توجه به انعطاف‌پذیری بیشتر آنان، انتظار می‌رود که بیشترین اثرپذیری فرهنگی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را در سطح جوانان مشاهده کرد که البته همین مسأله توسط برخی از پژوهش‌های انجام شده (رید^۵ و رید^۶، ۲۰۰۴، آودری^۷، ۲۰۰۴)، مورد تأکید قرار گرفته است.

-
1. Weeden, S.
 2. Sharples, M.
 3. Tsaliki, L.
 4. Linh, C.
 5. Reid, D.
 6. Reid, F.
 7. Audrey, N. S.

لورنته^۱ (۲۰۰۲)، از فرهنگ اخیر با تعبیر هوشمندانه شمشیر دو لبه، یاد کرده، در عمل بر فرصت‌ها و تهدیدهای این فرهنگ جدید تأکید می‌ورزد.

برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی باید دست به سرمایه‌گذاری‌های فرهنگی لازم زد. از این رو با توجه به ضرورت کاربری از فضای مجازی، در بسیاری از کشورهای جهان تلاش شده است تا با بسترسازی فرهنگی لازم، تهدیدهای فضای مجازی کاهش یابد و کاربران در محیطی امن‌تر بتوانند با استفاده از فرصت‌های آن، به اعتلای خود و جامعه‌شان بپردازند.

در بررسی مواجهه و برخورد ایران با فناوری‌های ارتباطی جدید باید گفت که اولیای فرهنگی کشور برخلاف تجربه بشری غرب که معطوف به افزایش فرصت‌ها برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی است، بیش‌تر متوجه نفی فناوری‌های ارتباطی جدید شده‌اند، زیرا به زعم آنان از این فناوری‌ها می‌توان به شکل نامناسب نیز سود جست، از این رو باید به مقابله و محدود کردن آن‌ها اهتمام ورزید. ممنوعیت قانونی کاربری از ویدیو توسط مجلس شورای اسلامی در اوایل انقلاب و تداوم این رویکرد که در حال حاضر خود را در ممنوعیت ماهواره، ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی و منع ورود تلفن همراه به مدارس نشان می‌دهد، بیانگر رویکرد متفاوت مسوولان فرهنگی کشور در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید است.

در گذر زمان با سایه گستر شدن بیش از پیش فناوری‌های ارتباطی جدید در جامعه، این مسأله خود به خود به تضعیف نسبی رویکرد نفی و انکار فناوری‌ها انجامیده است و به نظر می‌رسد رویکرد اخیر به اجبار جای خود را به سردرگمی در مواجهه با فضای مجازی داده است. رویکرد اخیر از دیگر شاخصه‌های مهم برخورد مسوولان فرهنگی ایران با فضای مجازی بوده است. به این معنا که از سال ۱۳۷۳ که برای اولین بار بحث ماهواره در مجلس شورای اسلامی مطرح شد، تا حال حاضر، بحث‌های همان زمان مجلس که معطوف به چه باید کرد بود، تداوم یافته، مسوولان فرهنگی نظام در این جهت به خط‌مشی واحدی نرسیده‌اند.

بنابراین سیطره رویکرد نفی و انکار فضای مجازی و در ادامه سردرگمی در چگونگی کاربری از فضای مجازی، در عمل فرصت بسترسازی فرهنگی را به میزان زیادی از مسوولان فرهنگی گرفته است و به این ترتیب بار مواجهه با فضای مجازی و تبعات گسترده آن، به تنهایی روی دوش خانواده‌ها افتاده است و البته در این میان برخی از اولیا نیز به سبب ناآگاهی و غفلت، ممکن است برای تسهیل کارهایشان در خانه، با خرید یک تبلت، تلفن همراه یا پی‌اس‌فور برای فرزندشان، در عمل تلاش کنند که از این فناوری‌ها به عنوان یک پرستار الکترونیک سود ببرند که بالطبع همین امر تبعات آسیب‌زای مواجهه کودکان و نوجوانان با فضای مجازی را دو چندان خواهد کرد.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، منطقی (۱۳۹۵، ج)، در جریان ارایه راهکارهای لازم برای برخورد با فضای مجازی، از سه سطح راهکارهای کلان‌نگر، حدواسط و خردنگر به شرح زیر یاد کرده است:

«در سطح نخست باید «اقدام‌های کلان‌نگر اولیا»، مورد تأمل اولیا قرار گرفته، انتظارات به حقی را که آنان می‌توانند، از نهادهای مختلف فرهنگی، اجتماعی و سیاست‌گذار جامعه، نسبت به برنامه‌ریزی‌های اصولی و تدارک و تمهید اقدام‌های مناسب، برای فرزندانشان داشته باشند، مورد تأکید قرار گیرد. در سطح بعد، باید «اقدام‌های حد واسط اولیا»، مورد توجه قرار گیرد. موارد اخیر، اقدام‌هایی هستند که بستر لازم برای رشد و تعالی شخصیتی فرزندان را فراهم آورده، بدان‌ها انگیزه، هدف، کنترل درونی و در نهایت هویتی مطلوب می‌بخشند. بالطبع، بسترسازی شخصیتی اخیر، فرزندان را نه تنها در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، مقاوم ساخته، به استفاده بهینه فرزندان از آن‌ها می‌انجامد، بلکه در سایر مراتب فردی و اجتماعی، یاور آن‌ها بوده، به اتخاذ تصمیم‌های مناسب و مطلوب آنان خواهد انجامید. در آخرین سطح از اقدام‌های اولیا، باید «اقدام‌های جزءنگر اولیا در ارتباط با فرزندان»، مدنظر قرار گرفته شود و اقدام‌های مثبت و مؤثر اولیا، در ارتباط با چگونگی استفاده فرزندشان از فناوری‌های جدید، مورد تأکید قرار گرفته و توصیه گردد.

۱- اقدام‌های کلان‌نگر اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر اولیا، از منظری به دو دسته اقدام‌های عام و اقدام‌های خاص، قابل تقسیم هستند. موارد عام، شامل اقدام‌هایی هستند که تحقق آن‌ها در مجموع به ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه خواهند انجامید، بالطبع افرادی که از هویت محقق و قدرت‌مندی برخوردار باشند، در برابر آسیب‌های مختلف، با شایستگی نسبی برخورد خواهند کرد. نکته اخیر، ذیل عنوان «بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان^۱، نوجوانان و جوانان»، مورد بحث قرار گرفته است.

موارد خاص، ناظر بر تقاضای «فرهنگ‌سازی در زمینه‌ی فناوری‌های ارتباطی جدید»، توسط مسوولان است که در جامعه، خلاء آن به شدت احساس می‌شود و فقدان فرهنگ‌سازی مناسب سبب شده است، از مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، بیشتر تهدیدهای آن متوجه کاربران (خاصه در سطح نوجوانان و جوانان) ایرانی شود. در ادامه، هر دو عنوان پیش گفته، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

۱-۱- بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان

بسترسازی برای ارتقای هویتی جوانان، نیازمند رفع برخی از موانع و مشکلات فراروی جوانان و ایجاد شرایط لازم برای شکوفایی آنان است. برخی از این موارد عبارتند از: ضرورت بازنگری جدی در مسایل

۱. از هویت در دوران پیش دبستان نمی‌توان سخن گفت، اما برخی از بسترهای فرهنگی-اجتماعی می‌توانند به دورنمای هویتی کودک جهت‌های مشخصی بدهند.

کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد تکلیفی به کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد آرمان‌گرایانه به رویکرد مداخله‌گرایانه، تغییر رویکرد جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی، تلاش جدی در جهت بسترسازی‌های اقتصادی، سیاسی و فرهنگی - اجتماعی لازم برای شکوفایی کودکان، نوجوانان و جوانان، کوشش در جهت تحقق هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان، تلاش برای تبدیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به فرصت، الگوپردازی‌های مختلف برای کودکان، نوجوانان و جوانان و توجه به برنامه‌های هویت بخش، به آن پرداخته خواهد شد^۱.

۱-۲- انتظار فرهنگ سازی برای استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

فرهنگ‌سازی در بدو ظهور و بروز هر پدیده‌ای، امر مهمی به شمار می‌رود. در جریان فرهنگ‌سازی، با طرح ابعاد مثبت و بهینه‌ی فناوری موردنظر و یادآوری تهدیدهای آن، مردم رفته‌رفته فضایی جهت استفاده از ابعاد مثبت فناوری و اندیشیدن برای کاهش و تقلیل تهدیدهای احتمالی آن، پدید می‌آورند و بدین ترتیب، بستر پذیرش فناوری جدیدالتأسیس را برای جامعه با کم‌ترین هزینه ممکن و حداکثر سود مورد نظر رقم می‌زنند.

ملاحظه طرح و جذب تدریجی فناوری‌های مختلف در غرب، حکایت از برنامه‌ریزی‌های حساب شده و اندیشیده در این جهت دارد. اما بررسی تطبیقی طرح و جذب همان فناوری‌ها در کشورهای جهان سوم، حکایت از نوعی از تأخر فرهنگی و نابسامانی در روند پذیرش فناوری‌های جدید الاحداث دارد، چرا که با گسترش تدریجی فناوری در جامعه، سردمداران و اولیای امور جامعه، در اندیشه برخورد بهینه با فناوری پیش‌گفته برنیامده، دست به فرهنگ‌سازی لازم در این جهت نزده‌اند. به عنوان مثال، با ظهور پدیده ویدیو در غرب، استفاده از این فناوری به عنوان یک وسیله کمک آموزشی، فرهنگی، تفریحی و خدماتی مطرح شد، هر چند برخی از این وسیله، در جهات منفی مورد نظرشان نیز سود بردند، اما با ورود همین فناوری به ایران، به علت عدم فرهنگ‌سازی و بسترسازی برای استفاده از آن در مدارس، دانشگاه‌ها، مؤسسات فرهنگی و موارد دیگر، تهدیدهای آن خود را بیشتر نشان داد و مسوولان فرهنگی وقت جامعه، چاره‌ای جز ممنوعیت آن (که در نهایت به تسلیم شدن در برابر آن انجامید)، ندیدند.

جامعه ایران با فناوری‌های تبلت، اینترنت، تلفن همراه و ماهواره نیز مانند ویدیو، بدون فرهنگ‌سازی جدی برخورد کرده است. به این معنا که با وجود انبوهی از استفاده‌های مثبت که می‌توان از اینترنت و ماهواره داشت، بررسی‌های میدانی مقدماتی، بیانگر این مسأله هستند که استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از اینترنت و ماهواره، در درجه اول اهمیت، ابعاد تفریحی، هیجان‌جویانه (و جنسی) و سرزدن به سایت‌ها و کانال‌های خلاف عرف جامعه می‌باشد.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از تبلت و تلفن همراه نیز علاوه بر ایجاد ارتباط‌های لازم، به میزان بسیار زیادی به برخوردهای غیر مفید، سرکاری و مواردی که به‌طور عمده به تخلیه هیجانی آن‌ها می‌انجامد، محدود می‌شوند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی، ضرورت فرهنگ‌سازی برای کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید، در جامعه امری ضروری به شمار می‌آید که به هیچ وجه نباید از آن با غفلت گذشت.

منطقی (۱۳۹۵ الف)، ضمن تأکید ضرورت بسترسازی فرهنگی در سطح خرد برای کاربری بهینه کاربران از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ضرورت بسترسازی کلان‌نگر در جامعه و تجدید نظرهای جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه نیز یاد کرده است. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

فضای مجازی، مقوله بسیار غامضی برای ایران به شمار می‌رود، زیرا نه تنها رویکرد سلبی اولیای فرهنگی در مواجهه با فضای مجازی چندان راهگشا واقع نشده است، بلکه با گره خوردن برخی مسایل جوانان (مانند افزایش سن ازدواج جوانان در جامعه و هم‌زمان فزونی گرفتن تحریک‌های محیطی در حالی که پاسخ مقتضی به مسایل جنسی جوانان داده نشده است و یا عدم پاسخ مقتضی به هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان) با فضای مجازی، مسأله فضای مجازی در ایران بسیار پیچیده شده است. بنابراین در راهکارهای کلان‌نگر ضرورت دارد تا هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی برای تعدیل و تخفیف مشکلات کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فناوری‌های جدید (نظیر راه‌اندازی پیام‌رسان‌های داخلی، اینترنت ملی و موتورهای جست‌وجوگر ملی)، دست به بسترسازی برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته زد. برخی از این راهکارهای کلان‌نگر به قرار زیرند:

- ارتقاء و افزایش سرمایه اجتماعی،
- تقلیل تشتت‌های سیاسی موجود در سطح جامعه،
- شورآفرینی سیاسی در سطح جامعه و پذیرش مشارکت فعال جوانان در مسایل سیاسی جامعه،
- بازنگری جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه،
- توجه ویژه به مسأله تحول در قرائت دینی نوجوانان و جوانان و هدایت بهینه آن،
- تمهید راهکارهای مناسب جهت کاهش مشکلات اجتماعی-فرهنگی-اقتصادی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- پرداختن به گسست و انقطاع گفت‌وگو بین نسلی،
- پرداختن به افسردگی اجتماعی نوجوانان و جوانان،
- تمهید راهکارهای مناسب برای ارضای هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- تمهید راهکارهای مناسب برای حل مشکلات جنسی جامعه،
- گسترش فضاهای تفریحی در جامعه،
- پذیرش کنترل شده برنامه‌های ماهواره‌ای (نظیر تجربه مالزی)،
- افزایش محتوای برنامه‌های تلویزیونی ایران،

- افزایش سواد رسانه‌ای شهروندان،
 - گسترش خدمات مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
 - تهیه آثار فاخر برای عرضه در فضای مجازی،
 - بهادادن به پژوهش در عرصه مسایل فرهنگی مرتبط با فضای مجازی در جامعه،
 - تدوین قوانین لازم جهت بهره‌برداری از فضای مجازی (به عنوان مثال، الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای مجازی یا گذراندن دوره‌ای خاص جهت اخذ گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی یا ممانعت از کاربری کودکان پیش دبستانی و دبستانی از کاربری از گوشی‌های هوشمند و اینترنت و اعلان جرم علیه اولیای خاطی در امر والدگری الکترونیک مناسب فرزندان)،
 - تدوین قوانین لازم جهت حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی که در معرض پرخاشگری و زورگیری الکترونیکی دیگران واقع شده‌اند،
 - راه‌اندازی سرویس‌های ارایه خدمات مشاوره‌ای به کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
 - ارایه آموزش‌های لازم به اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان برای نظارت بر کاربری فرزند از فضای مجازی،
 - تشویق خانواده‌ها برای ارتقای سواد رسانه و سواد شبانه آنان،
 - تهیه انواع ابزارهای کنترل (نظیر ابزارهایی که زمان کاربری فرزند از فضای مجازی یا عدم ورود وی به سایت‌های خاصی را کنترل می‌کند) برای قرار دادن در اختیار اولیا،
 - تلاش برای رساندن بینش خانواده به ضرورت اعمال والدگری الکترونیک در کنار والدگری معمول،
 - تهیه و تدوین برنامه‌هایی که امکان کنترل کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را برای اولیا میسر می‌سازد.
 - اعمال سایر کنترل‌های لازم برای تحدید خطرات فضای مجازی.
- گذشته از خطمشی‌های کلان‌نگر پیش‌گفته، مشخصاً از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و پرورش و آموزش عالی کشور می‌توان انتظارهای مشخص‌تری جهت بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته داشت!

۱. برخی از مواردی که می‌توان از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور انتظار داشت، به قرار زیرند:
الف: پیشنهاد بسترسازی فرهنگی توسط نظام آموزش عمومی کشور
برخی از پیشنهادها برای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عمومی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:

- ۱- وظایف نظام آموزش پیش دبستان و دبستان
- ۱-۱- عطف توجه خاص به نظام پیش دبستان،
- ۱-۲- کنار نهادن نگاه حراستی در کلان آموزش و پرورش،
- ۱-۳- تغییر جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی در کلان نظام آموزش و پرورش کشور،

- ۴-۱- ورود اولیا به مراکز تصمیم‌گیری آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور،
- ۵-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت غنا بخشیدن به آموزش پیش دبستان (که در حال حاضر به صورت یله و رها شده‌ای به سمت کپی‌برداری تام و تمام از الگوهای غربی پیش می‌رود).
- ۶-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت تدریس برخی از دروس، هدایت پروژه‌های دانش‌آموزی، ارائه خدمات مشاوره و مددکاری برای دانش‌آموزان مسأله‌دار، همکاری در برگزاری همایش‌های علمی، برگزاری اردوهای علمی و تفریحی، همکاری در اجرای کلاس‌های فوق برنامه و مانند آن‌ها،
- ۷-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین محتوای آموزشی مهد کودک‌ها،
- ۸-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین کتاب‌های درسی،
- ۹-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان،
- ۱۰-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی کشور،
- ۱۱-۱- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی و تمهیدهای لازم جهت جذابیت بخشیدن به این سیم کارت (مانند ایجاد یک شبکه اجتماعی برای کاربران این سیم کارت، ایجاد پورتال بازی، فیلم، انیمیشن و موسیقی برای این سیم کارت، ایجاد پورتال کلاس‌های کمک آموزشی، تهیه کتاب‌های کمک آموزشی و خرید انواع بلیط‌ها با این سیم کارت، ایجاد باشگاه برای کاربران سیم کارت دانش‌آموزی، اعلان ورود و خروج دانش‌آموز و پروند درسی وی به اولیا از طریق این سیم کارت، ایجاد امکان رصد خرج پول توجیبی دانش‌آموز از طریق سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)،
- ۱۲-۱- آموزش اولیای دانش‌آموزان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۱۳-۱- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی (ابزارهای کنترل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تبلت)،
- ۱۴-۱- تدوین قوانین لازم برای کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی و قوانین حمایت از کاربران فضای مجازی در برابر تعدی دیگران به دانش‌آموزان کاربر،
- ۱۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای مربیان مهد کودک‌ها جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش آنان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث پرورشی،
- ۱۶-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای معلمان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش معلمان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث درسی،
- ۱۷-۱- تعدیل مقاومت برخی از اولیا و مربیان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد،
- ۱۸-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور با تمهیدات لازم (مانند تهیه سیم کارت دانش‌آموزی)،
- ۱۹-۱- تمهید راهکارهای نرم افزاری و سخت افزاری لازم جهت ممانعت از سوءاستفاده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲۰-۱- تهیه محتوا و ادبیات فاخر (تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب لاگ‌های تخصصی و فرهنگی - اجتماعی توسط مربیان و معلمان)،
- ۲۱- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲۲-۱- تهیه تولیدات علمی - فرهنگی تحت پوشش E-Journal, E-Newsletter (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان)،
- ۲۳-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۴-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی مربیان و معلمان کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۵-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی کودکان، نوجوانان و جوانان در ارتباط با فضای مجازی،

- ۲۶-۱- ارایه مشاوره‌های روی خط در مباحث درسی و موارد حمایتی به دانش‌آموزان و اولیای آنان.
- ۲۷-۱- حضور فعال در فضای مجازی (ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی مانند انجمن معلمان تاریخ، ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲۸-۱- حضور فعال مربیان و معلمان در چت‌روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های عمومی- نظیر مشکلات تربیتی کودکان- و تخصصی- نظیر اتاق گپ باستان-شناسی ایران- و چت روم‌های نودوستانه)،
- ۲۹-۱- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره در زمینه سوءاستفاده‌های احتمالی از کاربران خردسال، نوجوان و جوان، اطلاع رسانی به جوانان در زمینه خطرات فضای مجازی)،
- ۳۰-۱- برخورد فعال در جهت ارتقای مهارت‌های اجتماعی کاربران نوجوان و جوان،
- ۳۱-۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۳۲-۱- بسیج اولیای کودکان پیش دبستان و اولیای دانش‌آموزان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۳۳-۱- ارایه راهنمایی به مربیان و معلمان جهت شناخت بیش از پیش فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و چگونگی کاربری بهینه از این فضای.
- ۳۴-۱- در نظر گرفتن امتیاز فعالیت فرهنگی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (با تأکید بر تولید محتوا برای فضای مجازی)،
- ۳۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح مربیان پرورشی (مانند تهیه بازی‌های نودوستانه، بازی‌های خلاق و علمی و تهیه بازی‌های تفریحی برای کودکان پیش دبستان)،
- ۳۶-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح معلمان آموزشی (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۳۷-۱- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای معلمان داشته باشد).
- ۳۸-۱- اعمال تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی مربیان پرورشی و معلمان آموزشی که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۳۹-۱- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴۰-۱- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۴۱-۱- اطلاع رسانی نتایج پژوهش‌های انجام شده در زمینه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به مربیان، اولیای آنان و معلمانشان،
- ۴۲-۱- انجام پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۴۳-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (مانند تهیه بازی‌های آموزشی، مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها)،
- ۴۴-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح دانش‌آموزان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
- ۴۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اولیای دانش‌آموزان،
- ۴۶-۱- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۴۷-۱- تعمیق هویت بخشی تاریخی دانش‌آموزان،
- ۴۸-۱- تعمیق هویت بخشی اجتماعی دانش‌آموزان (با اتکا به تجربیات انقلاب مانند تجربه جهاد سازندگی، جنگ)،

- ۴۹-۱- سوق دادن جوانان به سمت سازمان‌های مدنی،
- ۵۰-۱- سوق دادن جوانان به سمت حمایت از محیط زیست،
- ۵۱-۱- تبدیل جوانان به یک مددکار اجتماعی،
- ۵۲-۱- ایجاد برنامه‌های مشترک بین دانشگاه و آموزش و پرورش با محوریت دانش‌آموزان (مانند به کارگیری دانش‌آموزان به مثابه بازوهای اجرایی برخی از پژوهش‌های انسانی-اجتماعی در دانشگاه‌ها).
- ب- برخی از پیشنهادها برای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عالی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
- ۱- وظایف آموزش عالی
- ۱-۱- تأسیس رشته مستقلاً برای شناخت فضای مجازی،
- ۲-۲- تأسیس رشته‌های بین رشته‌ای (مانند مسایل حقوقی فضای مجازی، روان‌شناسی فضای مجازی و...).
- ۳-۱- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای استادان (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای استادان داشته باشد).
- ۴-۱- سوق دادن نظام آموزش عالی به سمت استفاده بهینه از فضای مجازی (همکاری دانشگاه‌ها در تهیه متون درسی برای آموزش‌های مجازی، گسترش دوره‌های آموزش مجازی در سطوح کارشناسی و کارشناسی ارشد).
- ۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای استادان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی،
- ۶-۱- تعدیل مقاومت برخی از استادان که در برابر نوآوری آموزشی کاربردی آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد.
- ۷-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در استادان (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۸-۱- تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی استادان که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۹-۱- قرارداد تولید محتوا و ادبیات فاخر برای فضای مجازی (نظیر تولید محتوا برای پخش بلوتوثی در متروها برای شهرداری، تهیه ایمیل‌های نودوستانه- برای سازمان‌های خیریه-).
- ۱۰-۱- همکاری با سایر نهادهای ذیربط (مانند پلیس فتا، قوه قضائیه) برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی،
- ۱۱-۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۱۲-۱- بسیج اولیای دانشجویان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۱۳-۱- وارد کردن اولیای دانشجویان به مراکز تصمیم‌گیری آموزش عالی (به ویژه در ابعاد فرهنگی- اجتماعی)،
- ۱۴-۱- توجیه نهادهای ذیربط (مانند شورای عالی فناوری یا شورای فیلترینگ) در مقوله برخورد با فضای مجازی (تبدیل رویکرد مبتنی بر نفی نهادهای مزبور به رویکرد مداخله مثبت و فعال)،
- ۱۵-۱- همکاری با نهادهای ذیربط برای ارائه خدمات تخصصی به آن‌ها در زمینه فضای مجازی (مانند ارائه مشاوره روی خط به شهروندان، مربیان مهد کودک‌ها و اولیای دانش‌آموزان).
- ۱۶-۱- ارائه خدمات مشاوره‌ای به استادان جهت کاربری بهینه از فضای مجازی.
- ۲- وظایف استادان
- ۲-۱- پژوهش
- ۲-۱-۱- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۲-۲-۱- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۲-۱-۳- پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۲-۲- آموزش

- ۲-۲-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام پرورشی و آموزشی،
- ۲-۲-۲- تعریف دوره‌های مستقل و بین رشته‌ای فضای مجازی در تحصیلات تکمیلی (مانند تعریف رشته ارشد فناوری برای قوه قضائیه و نیروی انتظامی)،
- ۲-۲-۳- بسترسازی در جهت گسترش یادگیری مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۲-۲-۴- بسترسازی در جهت گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در زمینه‌های خدماتی، تجاری و پزشکی،
- ۲-۲-۵- بازنگری جدی در چگونگی طراحی الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۲-۳- تهیه محتوا و ادبیات فاخر،
- ۲-۳-۱- تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب‌لاگ‌های تخصصی و فرهنگی-اجتماعی توسط دانشجویان،
- ۲-۳-۲- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲-۳-۳- تهیه تولیدهای علمی-فرهنگی تحت پوشش نشریات مجازی (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان، معرفی مطالعات و دستاوردهای جدید در زمینه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته)،
- ۲-۴- حضور فعال در فضای مجازی
- ۲-۴-۱- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی-اجتماعی (مانند انجمن استادان تاریخ، انجمن استادان ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲-۴-۲- حضور فعال در چت روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های تخصصی نظیر اتاق گپ باستان‌شناسی ایران و چت روم‌های نودوستانه-مانند چت روم‌های کودکان سندرم دان، زنان سقط جنینی-)، ارایه مشاوره‌های روی خط به دانشجویان و اولیای آنان.
- ۲-۴-۳- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره روانی و پزشکی، اطلاع‌رسانی)،
- عرضه و ارایه الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۲-۵- بسترسازی فرهنگی برای جامعه
- ۲-۵-۱- برخورد فعال در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت برخورد مناسب و بهینه با فناوری‌های ارتباطی جدید (پرهیز از تبلیغات مبتنی بر هراس اخلاقی در جامعه، پذیرش تحمیلی بودن فناوری‌ها، پذیرش فرصت و تهدید بودن فناوری‌ها، پرهیز از آرمان‌گرایی‌های غیرواقع‌نگر، پذیرش راهکارهای مبتنی بر دفع افسد به فاسد)،
- ۲-۵-۲- اطلاع‌رسانی درباره فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به اولیا، اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه،
- ۲-۵-۳- پیشنهاد راهکارهای اجرایی در جهت برخورد فعال نیروی انتظامی و قضایی برای برخورد با جرایم فضای مجازی،
- ۲-۵-۴- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح سایر شهروندان،
- ۲-۵-۵- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۲-۵-۶- آموزش اولیای دانشجویان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲-۵-۷- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی،
- ۲-۵-۸- تدوین مباحث سواد رسانه‌ای برای دانشجویان، دانش‌آموزان و سایر اقشار اجتماعی.
- ۲-۶- ایفای نقش درمانی برای آسیب خوردگان فضای مجازی.
- ۲-۷- سوق دادن رساله‌ها و پژوهش‌های دانشجویان به سمت شناخت هر چه بهتر فضای مجازی،

۲. اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر، شامل اقدام‌هایی می‌شدند که همکاری، برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری مسوولان امر را به خود می‌طلبیدند و اولیا باید با طرح خواسته‌های منطقی خودشان، از اولیای امور کودکان، نوجوانان و جوانان، تحقق آن‌ها را جهت تربیت بهینه فرزندشان در متن جامعه، خواستار می‌شدند. اما اقدام‌های حدواسط و جزءنگر، اقدام‌هایی به شمار می‌روند که اولیا در آن‌ها نقش محوری ایفا می‌کنند.

-
- ۲-۸- تلاش در جهت ارائه محتوای «پاک» به شهروندان (مانند ارائه ترجمه‌های به روز مهم‌ترین اخبار و حوادث منعکس شده در اینترنت، ارائه به روز ترجمه اخبار علمی مهم‌ترین صفحات اینترنتی، ارائه کلیپ‌های منتخب (و پاک) یوتیوب و مانند آن با زیرنویس فارسی، ارائه ایمیل‌های نועدوستانه،
 - ۲-۹- نظارت بر تولید محتوا برای فضای مجازی توسط دانشجویان،
 - ۲-۹-۱- بسترسازی فرهنگی در جهت استفاده مثبت دانشجویان از فناوری‌های ارتباطی جدید مانند (سوق دادن تهیه تکالیف درسی به صورت تهیه یک کلیپ یا انیمیشن، استفاده از بازی‌های ویدیویی یا حضور در چت‌روم‌ها جهت تحقق مباحث آموزشی، راه‌اندازی چت‌روم‌های تخصصی، تهیه برخی از مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، استفاده از برخی از کانال‌های ماهواره‌ای جهت آموزش)،
 - ۲-۹-۲- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در دانشجویان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نועدوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
 - ۲-۹-۳- جشنواره تهیه بهترین انیمیشن‌ها و کلیپ‌های علمی- آموزشی، فرهنگی- اجتماعی و تفریحی با همکاری استادان،
 - ۲-۹-۴- دعوت از دانشجویان برای نقد و بررسی فضای مجازی،
 - ۲-۹-۵- جشنواره بهترین وبلاگ‌های تخصصی دانشجویان با همکاری استادان،
 - ۲-۱۰- تلاش در جهت ارتقای سواد رسانه‌ای دانشجویان و دیگر شهروندان، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی و عالی کشور، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان.
 - ۲-۱۱- نظارت بر جشنواره‌های تولید ادبیات فاخر در سطح استادان، دانشجویان و دیگر اقشار اجتماعی،
 - ۲-۱۲- جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی.
- ۳- وظایف دانشجویان
 - ۳-۱- تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی،
 - ۳-۲- تهیه وب‌نوشت‌های نועدوستانه،
 - ۳-۳- تهیه وب‌نوشت‌های فرهنگی- اجتماعی،
 - ۳-۴- شرکت در چت‌روم‌های تخصصی،
 - ۳-۵- شرکت در نقد و بررسی تحولات فضای مجازی،
 - ۳-۶- شرکت در جشنواره‌های تولیدات فضای مجازی،
 - ۳-۷- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با موضوع‌های علمی، نועدوستانه، زیست محیطی.
 - ۳-۸- نقد فعال فضای مجازی در رسانه‌ها با هدف ارتقای سطح سواد رسانه‌ای جامعه،
 - ۳-۹- همکاری با استادان و دیگر نهادهای ذیربط برای تهیه اینترنت پاک (ارائه مباحث علمی، فرهنگی و اجتماعی با سانسور ابعاد پرخطرانه، مبلغ الکلیسم و اعتیاد و شهوی مندرج در اطلاعات اینترنتی) در پیام‌رسان‌های داخلی و اینترنت ملی.
 - ۳-۱۰- ایده‌پردازی در جهت چگونگی طرح الگوهای عروسکی- کارتون ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.

اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا، شامل بسترسازی‌های تربیتی والدین، در ارتباط با فرزندانشان است. فرزندانی که از اولیایی حساس، متعهد و آشنا با مسایل تربیتی برخوردارند، در بستر تربیتی که آن‌ها برایشان فراهم آورده، از امکانات تعالی دینی، اخلاقی، علمی، هنری، ورزشی و در مجموع هویتی خویش، برخوردار خواهند شد و در این عرصه، به گونه‌ای تربیت خواهند شد که به طور کلی در برابر آسیب‌ها، تهدیدها و انواع خطرهای احتمالی که در فراز و نشیب زندگی، فراروی آن‌ها رخ می‌دهد، به گونه‌ای نسبتاً باکفایت، عمل خواهند کرد، اما اگر والدین، برای فرزندشان دست به سرمایه‌گذاری‌های پیش‌گفته نزنند و فرزند آن‌ها از بسترهای تعالی بخش اخیر، محروم بماند، بیشتر رشدی فیزیکی داشته، از رشد و کفایت روانی و شخصیتی لازم برخوردار نخواهد شد و در برخورد با هر مسأله و مشکلی، به شکل بهینه با آن برخورد نکرده، به سادگی در صدد حل آن برنخواهد آمد.

در این قسمت، با بررسی عناوین: «تربیت دینی - انقلابی فرزند»، «تربیت نועدوستانه فرزند»، «تربیت علمی و خلاق فرزند»، «تربیت هنری فرزند»، «هویت بخشیدن به فرزند»، «شکوفاسازی استعدادها فرزند»، «ارضای هیجان‌جویی فرزند»، «پرکردن فراغ بال فرزند با کار و ورزش» و «توجه به گروه هم‌سالان فرزند»، درباره اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا که در مجموع به تربیت بهینه و مطلوب فرزند خواهد انجامید، بحث خواهد شد.^۱

۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگر اولیا

در بررسی اقدام‌های جزءنگر اولیا، سه عنوان: «ضرورت کسب شناخت و انتقال اطلاعات لازم به فرزند»، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید»، «اقدام‌های درمانی»، مورد بحث قرار گرفته‌اند.

در محور «ضرورت کسب شناخت و انتقال آن به فرزند» ضمن تأکید بر ضرورت حساس شدن اولیا نسبت به فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های جدید، خاطرنشان گردیده است که اولیا ضمن انتقال دانش و اطلاعات به فرزندشان، در ارتباط با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی، باید به ارتقای دانش ارایه شده به سطح نگرش، و در ادامه ارتقای سطح نگرش به رفتار و عمل، اهتمام ورزند. زیرا دانش به تنهایی کافی نیست و باید با عواطف فرزند چنان آمیخته شود که برای وی تبدیل به باور شود. در سطحی فراتر، اولیا باید با تحریک فرزند به اقدام و عمل، باور وی را به جریان عمل، پیوند زنند تا شاهد بهترین نتیجه ممکن در این ارتباط باشند.

در محور بعد، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته»، مورد توجه قرار گرفته است. در این محور ضمن برشمردن اقدام‌هایی که والدین باید شخصاً به رعایت آن‌ها بپردازند، از ضرورت قرار و مدارهای اولیه، در ارتباط با چگونگی استفاده از فناوری‌ها، یاد گردیده است.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

در ادامه، از بسترسازی اولیا جهت استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تبلت، تلفن همراه، رایانه، ماهواره)، به مثابه یک منبع کمک آموزشی، تحقیقاتی، خلاق و تفریحی، سخن رفته است. به همین ترتیب، در محور اخیر، خاطرنشان گردیده است که اولیا می‌توانند از خود الگویی در جهت چگونگی استفاده مثبت و مؤثر در برابر فرزندان ترسیم کنند تا آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای، به الگوبرداری از رفتارهای آن‌ها دست بزنند.

سرانجام در آخرین محور، ذیل عنوان «اقدام‌های درمانی»، یادآوری گردیده است که در صورت وابستگی فرزند به فناوری‌های ارتباطی جدید، پیش گرفتن چه اقدام‌هایی از سوی اولیا، به کاهش وابستگی فرزند خواهد انجامید^۱.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی اجمالی باید بیان داشت، راه حل مشکل فضای مجازی در ایران، در گام نخست وفاق مسوولان در پذیرش کنترل شده یا نفی آن می‌باشد و در صورت پذیرش ارایه کنترل شده فضای مجازی به جامعه، باید هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی لازم جهت تقابل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و افزایش فرصت‌های آن‌ها، در خط‌مشی‌های کلان‌نگر فرهنگی - اجتماعی نیز تجدید نظرهای لازم انجام پذیرد، در غیر این صورت، به نظر می‌رسد دورنمایی که در این اثر به دست داده شد، به شکل پررنگ‌تری جامعه را دربر گرفته، سیطره خود را در فضای اجتماعی به معرض دید خواهد گذارد.

به حمد و کرمش در روز عاشورا به انجام رسید.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

منابع

- الکاینده، دیوید (بدون ذکر تاریخ). رشد کودک و تعلیم و تربیت از دیدگاه پیاژه. ترجمه حسین نائلی (۱۳۷۴). مشهد: آستان قدس رضوی.
- بیران، صدیقه؛ اخوان طباطبایی، مهرنوش سادات (۱۳۹۰). بررسی نقش و تأثیرات استفاده از تلفن همراه بر دختران دانش‌آموز دبیرستانی. فصلنامه فرهنگ ارتباطات. سال اول، شماره اول. بهار ۱۳۹۰. ۹۵-۱۱۸.
- پیاژه، ژان (بدون ذکر تاریخ). تربیت به کجا ره می سپرد. ترجمه محمود منصور و پریخ دادستان (۱۳۷۱). چ ۳. تهران: دانشگاه تهران.
- تافلز، آلوین (۱۹۸۰). موج سوم. ترجمه شهیندخت خوارزمی، ۱۳۷۸. تهران: علم. چاپ سیزدهم.
- پوراعتماد، حمیدرضا، صادقی، سعید و رحمتی، یاسمین (۱۳۹۶). دایه‌گری دیجیتالی و اختلال طیف اوتیسم. نشریه علمی- پژوهشی تعلیم و تربیت استثنایی. سال هفتم. شماره ۳. پیاپی ۱۴۶-۳۹. ۴۴-۳۹.
- پورنوروز، منیژه. (۱۳۷۸). بررسی ساختاری و محتوایی کارتون خارجی کوتلاس. تهران: مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌های صداوسیما.
- خدایاری فرد، محمد، سهرابی، فرامرز (۱۳۹۰). روان‌شناسی بالینی کودک و نوجوان، تهران: آوای نور.
- دادستان، پریخ (۱۳۷۰). روان‌شناسی مرضی تحولی، از کودکی تا نوجوانی. تهران: ژرف.
- دادستان، پریخ (۱۳۷۶). بررسی توان ذهنی و درک مفاهیم دانش‌آموزان دوره ابتدایی به منظور تعیین استانداردهای آموزشی (گزارش تحقیق). ج ۳. سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی درسی.
- سیف، علی‌اکبر و کیان ارثی، فرحناز (۱۳۹۰). نرون‌های آئینه‌ای و یادگیری مشاهده‌ای. فصلنامه روان‌شناسی تربیتی. شماره ۱۹، سال ششم، زمستان ۱۳۸۹.
- شولتز، دوان؛ شولتز، سیدنی ال.ن. (۱۹۹۸). نظریه‌های شخصیت. ترجمه یحیی سیدمحمدی (۱۳۷۷). تهران: هما.
- عاملی، سعیدرضا؛ صبار، شاهو و رنجبر رضانی، مهدی (۱۳۸۷). مطالعات تلفن همراه. تهران: سمت.
- فرانکن، رابرت ای. (۱۹۹۸). انگیزش و هیجان. ترجمه حسن شمس اسفندآباد، غلامرضا محمودی، سوزان امامی پور. ۱۳۸۴. تهران: نشر نی.
- لونی، مهدی و مراثی، محسن (۱۳۹۴). تحلیل عملیات روانی نظام سلطه مبتنی بر القاء در صنعت پویانمایی (مورد مطالعه: سریال اژدها سواران). دوفصلنامه علمی- پژوهشی پاسداری فرهنگی انقلاب اسلامی، دانشکده علوم انسانی اسلامی و قدرت نرم دانشگاه افسری و تربیت پاسداری امام حسین(ع)، سال پنجم، شماره ۱۱، بهار و تابستان ۱۳۹۴.
- مارشال ریو، جان (۲۰۰۱). انگیزش و هیجان. ترجمه یحیی سیدمحمدی. ۱۳۸۱. چ ۴. تهران: ویرایش.
- محسنی تبریزی، علیرضا و رحمتی، محمدمهدی (۱۳۸۱). سیری در مفاهیم و نظریه‌های خشونت، پرخاش و پرخاشگری به منظور ساخت و آرایه یک مدل علی- توصیفی خشونت در ورزش. نامه علوم اجتماعی، شماره ۱۹. بهار و تابستان ۱۳۸۱.
- منصور، محمود (۱۳۷۸) روان‌شناسی ژنتیک. ج ۱. تهران: سازمان سمت.

- منصور، محمود؛ دادستان، پریخ و راد، مینا (۱۳۶۵). لغت‌نامه روان‌شناسی. تهران: ژرف.
- منصور، محمود؛ دادستان، پریخ (۱۳۷۴). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۲. تهران: ژرف.
- منطقی، مرتضی (۱۳۷۷). راز گل سرخ. جلد دوم. تهران: مرکز پژوهش‌های بنیادی وزارت ارشاد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: فرهنگ و دانش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۳). رفتارشناسی جوان در دهه های سوم و چهارم انقلاب. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی جهاد دانشگاهی. ۱۳۸۳.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای اولیا در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: تلفن همراه. تهران: عابد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۳). بررسی فرصت‌ها و تهدیدهای تلفن همراه در سطح نوجوانان و جوانان ایرانی. پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی. گزارش پژوهش. (منتشر نشده).
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۴). بررسی تحولات هویتی جوانان بعد از انقلاب اسلامی. مقاله ارایه شده در همایش نکوداشت دکتر علی شریعتمداری. دانشگاه خوارزمی، ۱۳۹۴.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، الف). کتاب کار جوان: خلاقیت. تهران: جامعه‌شناسان. ۱۳۹۰.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، ب). کتاب کار جوان: عشق. تهران: جامعه‌شناسان. ۱۳۹۰.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، ج). روان‌شناسی عشق شورانگیز. تهران: بعثت. ۱۳۹۰.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۳). بررسی فرصت‌ها و تهدیدهای تلفن همراه در سطح نوجوانان و جوانان ایرانی. (گزارش پژوهش). پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۴). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، الف). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه. تهران: انجمن اولیا و مربیان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه اول از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ج). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه دوم از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، و). سیم کارت دانش‌آموزی. پیوند. شماره ۴۴۳. دی ماه ۱۳۹۵.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۶). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (منتشر نشده). زندگی از افق دید باری، برتر و السا.
- ولیس، پاتریشیا (؟). روان‌شناسی اینترنت. ترجمه بهنام اوحدی، فضل‌الله قنادی و حمیرا صفوی همایی. ۱۳۸۲. اصفهان: نقش خورشید.

Adelman, Hallee (2004). Teaching Online Safety. *Voices from the Middle*, v11 n3 p17-22 Mar 2004

Albury, K. (2014). Porn and sex education, porn as sex education. Pages 172-181 | Received 11 Sep 2013, Accepted 17 Oct 2013, Published online: 21 Mar 2014

Alvermann, Donna E. (2011). Moving On/Keeping Pace: Youth's Literate Identities and Multimodal Digital Texts. *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, v110 n1 p109-128 2011

Aminolroaya, Saeideh; Yarmohammadian, Mohammad H.; Keshtiaray, Narges (2016). Methods of Nurturing Creativity during Preschool Term: An Integrative Study. *Educational Research and Reviews*, v11 n6 p204-210 Mar 2016

Anboucarassy, B.; Begum, Mumtaz (2014). Effect of Use of Mobile Phone on Mental Health of Higher Secondary School Students. *Journal on Educational Psychology*, v8 n2 p15-19 Aug-Oct 2014

Annansingh, Fenio; Veli, Thomas (2016). An Investigation into Risks Awareness and E-Safety Needs of Children on the Internet: A Study of Devon, UK. *Interactive Technology and Smart Education*, v13 n2 p147-165 2016

Arnett, J. (1996). The soundtrack of recklessness; Musical preferences among adolescents. *Journal of Adolescent Research*. 7, 3, 313 -31

Arnott, Lorna (2016). An Ecological Exploration of Young Children's Digital Play: Framing Children's Social Experiences with Technologies in Early Childhood. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p271-288 2016

Atmore, Eric (1998). Reconstructing Early Childhood Development Services in South Africa: From Apartheid to Democracy. *International Journal of Early Years Education*, v6 n3 p291-98 Oct 1998

Audrey, N. S. (2004). Mobile phone and youth: A look at the U.S student market. The International Telecommunication Union (ITU). <http://www.itu.int/futuremobile>.

Ayers, Lauren (2007). How to Protect Kids from Child Molesters. Online Submission

Ball, S. A. et al. (1994). Adolescent Egocentrism, Risk Perceptions, and sensation seeking among Smoking and Nonsmoking Youth. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. v62

Beeson, Pelagie M.; Higginson, Kristina; Rising, Kindle (2013). Writing Treatment for Aphasia: A Texting Approach. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, v56 n3 p945-955 Jun 2013

Berson, Michael J.; Berson, Ilene R. (2003). Lessons Learned about Schools and Their Responsibility To Foster Safety Online. *Journal of School Violence*, v2 n1 p105-17 2003

Bertozi, Elena (2012). Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v32 n6 p447-454 Dec 2012

Beyens, Ine; Vandenbosch, Laura; Eggermont, Steven (2015). Early Adolescent Boys' Exposure to Internet Pornography: Relationships to Pubertal Timing, Sensation Seeking, and Academic Performance. *Journal of Early Adolescence*, 2015

Blank, Chris (2018). Harmful Effects of Cell Phones on Kids. itstillworks.com. Updated December 05, 2018

Blazer, Christie (2012). Social Networking in Schools: Benefits and Risks; Review of the Research; Policy Considerations; and Current Practices. Information Capsule. Volume 1109. Research Services, Miami-Dade County Public Schools

Broihier, M. C.; Manning-Miller, C. (1985). The Sensation Seeking Motive and Media Use. Eric.

Brockmann, P. E., Diaz, B., Damiani, F., Villarroel, L., Núñez, F., & Bruni, O. (2016). Impact of television on the quality of sleep in preschool children. *Sleep medicine*, 20, 140-144.

Bushong, Sara (2002). Parenting the Internet: Resources for Parents and Children. *Teacher Librarian*, v29 n5 p12-16 Jun 2002

Catron, Emerald (2018). 20 Ways Your Cell Phone Harms Your Health. *bestlifeonline.com*
March 8, 2018

Collier, Anne (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*, v55 n11 p36-38 Nov 2009

Cook, S. (2011). Entrepreneurial Kids: The Fun Way to Learn the Fundamentals – Games that Teach Kids Entrepreneurship. *Family Life*. on August 30, 2011

Couse, Leslie J.; Chen, Dora W. (2010). A Tablet Computer for Young Children? Exploring Its Viability for Early Childhood Education. *Journal of Research on Technology in Education*, v43 n1 p75-98 2010

Cremin, Teresa; Glauert, Esme; Craft, Anna; Compton, Ashley; Stylianidou, Fani (2015). Creative Little Scientists: Exploring Pedagogical Synergies between Inquiry-Based and Creative Approaches in Early Years Science. *Education 3-13*, v43 n4 p404-419 2015

Curran, M. F.; Fuertes, J. N.; Alfonso, V. C.; Hennessy, J. J. (2010). *Journal of Addictions & Offender Counselin*. v30 n2 p84-98

Dashti, Fatimah A.; Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood*, v50 n1 p121-134 Apr 2018

Davies, T. (2006). Creative teaching and Learning in Europe: Promoting a new paradigm. *Curriculum Journal*, v17 n1 p37-57 Mar 2006

Department for Education and The Rt Hon Nicky Morgan (2015). New measures to keep children safe online at school and at home. Published 22 December 2015

Descy, Don E. (2006). Keeping Kids Safe Online. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, v50 n5 p3-4 Oct 2006

Diehl, D. C. & Toelle, S. C. (2011). Making good decisions: Television, learning, and the cognitive development of young children. *Family Youth and Community Sciences*. University of Florida, IFAs Extension. Retrieved on 27 October, 2014 from: <http://edis.ifas.ufl.edu/fy1074>

DiVirgilio, A. (Dec 01, 2013). Money In Pornography: One Of The Most Misunderstood Industries.

Dowling, Mitchell J.; Rickwood, Debra J. (2014). Experiences of Counsellors Providing Online Chat Counselling to Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, v24 n2 p183-196 Dec 2014

Dredge, S. . (2017). How do I keep my children safe online? What the security experts tell their kids. Mon 11 Aug 2014 12.40 BST Last modified on Fri 26 May 2017 10.26 BST

Ekici, Fatma Yasar (2016). Parents' Views on the Use of Technology in the Early Childhood Period. *Journal of Education and Training Studies*, 2016

Facer, Keri (2012). After the Moral Panic? Reframing the Debate about Child Safety Online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v33 n3 p397-413 2012

Federal Bureau of Investigation, Washington, DC. Crimes against Children Unit. (2001). *A Parent's Guide to Internet Safety*.

Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks. A Report to Congress*.

Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (1999). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Floros, Georgios D.; Siomos, Konstantinos E.; Fisoun, Virginia; Dafouli, Evaggelia; Geroukalis, Dimitrios (2013). Adolescent Online Cyberbullying in Greece: The Impact of Parental Online Security Practices, Bonding, and Online Impulsiveness. *Journal of School Health*, v83 n6 p445-453 Jun 2013

Frankenberger, K .D. (2004). Adolescence ego centrism, risk perceptions, and sensation seeking among smoking and Do not smoking youth. *Journal of adolescent research*. 19, 5, 576, 560

Gallagher, Frank (2011). *Hand in Hand: Media Literacy and Internet Safety*. *Library Media Connection*, v29 n4 p16, 18 Jan-Feb 2011

Giant, Nikki (2013). *E-Safety for the i-Generation: Combating the Misuse and Abuse of Technology in Schools*. Jessica Kingsley Publishers

Golden, J. & Jacoby, J. (2017). Playing princess: Preschool girls' interpretations of gender stereotypes in Disney princess media. *Sex Roles*. doi:10.1007/s11199-017-0773-8

Greenfield, D. N. (1999). *Virtual addiction*. Oakland: New Harbinger.

Gresham, John (2006). The Divine Pedagogy as a Model for Online Education. *Teaching Theology & Religion*, v9 n1 p24-28 Jan 2006

Grubbs, Natalie Kane (2013). *School Counselor-Parent Collaborations: Parents' Perceptions of How School Counselors Can Meet Their Needs*. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia State University

Gallagher, J. (12 July 2014) (Health editor, BBC news website). Scientists probe sex addict barins.

Grusin, Elinor Kelley; Edmondson, Aimee (2003). Taking It to the Web: Youth News Moves Online. *Newspaper Research Journal*, v24 n3 p91-96 Sum 2003

GSM Association and the mobile society research institute within NTT DOCOMO (2013). *Children's use of mobile phones, An international comparison ZOD*.

Guerry, Richard (2012). Building a Digital Consciousness: Make "Public and Permanent" the Golden Rule. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, v77 n7 p57-59 Mar 2012

Gunduz, Semseddin (2007). *Health Problems with the Use of Information Technologies*. Online Submission, Paper presented at the International Educational

Technology (IETC) Conference (7th, Nicosia, Turkish Republic of Northern Cyprus, May 3-5, 2007)

Hardell, Lennart (2018). Effects of Mobile Phones on Children's and Adolescents' Health: A Commentary. *Child Development*, v89 n1 p137-140 Jan-Feb 2018

Henderson, Michael; de Zwart, Melissa (2014). ACCE Submission to Public Consultation to "Enhancing Online Safety for Children". *Australian Educational Computing*, v29 n1 2014

Hilao, Marites Piguing; Wichadee, Saovapa (2017). Gender Differences in Mobile Phone Usage for Language Learning, Attitude, and Performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 2017

Holladay, Jennifer (2010). Cyberbullying. *Teaching Tolerance*, n38 p42-46 Fall 2010

Hong, Jiachun (2016). What Do You Use Mobile Phones For? A Creative Method of Thematic Drawing with Adolescents in Rural China. *Journal of Media Literacy Education*, 2016

Huerta, D. (2017). What Pornography Does to Our Children. Focus on the family.

Huh, Youn Jung (2017). Uncovering Young Children's Transformative Digital Game Play through the Exploration of Three-Year-Old Children's Cases. *Contemporary Issues in Early Childhood*, v18 n2 p179-195 Jun 2017

Huth, A. C. (2002). Personality, sensation seeking, and risk-taking behavior in a collage population. *Journal of National Honor society in psychology*. 1,3

Insulander, Eva; Ehrlin, Anna; Sandberg, Anette (2015). Entrepreneurial Learning in Swedish Preschools: Possibilities for and Constraints on Children's Active Participation. *Early Child Development and Care*, v185 n10 p1545-1555 2015

Johnson, J. E. & Christie, J. F. (2009). Play and digital media. Pages 284-289 Published online: 20 Nov 2009

Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives. London: Palgrave Macmillan.

Kronholz, June (2011). Getting at-Risk Teens to Graduation: Blended Learning Offers a Second Chance. *Education Next*, v11 n4 p24-31 Fall 2011

Latzer, Y., Spivak-Lavi, Z., & Katz, R. (2015). Disordered eating and media exposure among adolescent girls: the role of parental involvement and sense of empowerment. *International Journal of Adolescence and Youth*, 20(3), 375-391

Lehrer, J. (August 24, 2009). Porn and Mirror Neurons. Posted by Jonah Lehrer on August 24, 2009

Levy, Peter (2011). Confronting Cyberbullying. *T.H.E. Journal*, v38 n5 p25-27 May 2011

Linh, Claudia (2007). [Your College Here] Wants to Be Your "Friend". *Campus Technology*, v20 n13 p44-46, 48, 50, 52 Sep 2007

Livingstone, Sonia; Haddon, Leslie (2008). Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet. *Children & Society*, v22 n4 p314-323 Jul 2008

MacFarlane, Maureen A. (2007). Misbehavior in Cyberspace. *School Administrator*, v64 n9 p4-8 Oct 2007

Manzo, Kathleen Kennedy (2009). Filtering Fixes. *Education Week*, v29 n2 p23-25 Sep 2009

Marsh, Jackie; Plowman, Lydia; Yamada-Rice, Dylan; Bishop, Julia; Scott, Fiona (2016). Digital Play: A New Classification. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p242-253 2016

Mc Pake, Joanna; Stephen, Christine (2016). New Technologies, Old Dilemmas: Theoretical and Practical Challenges in Preschool Immersion Playrooms. *Language and Education*, v30 n2 p106-125 2016

McDonald-Brown, Craig; Laxman, Kumar; Hope, John (2017). Sources of Support and Mediation Online for 9-12-Year-Old Children. *E-Learning and Digital Media*, v14 n1-2 p52-71 Jan-Mar 2017

McPake, Joanna; Plowman, Lydia; Stephen, Christine (2013). Pre-School Children Creating and Communicating with Digital Technologies in the Home. *British Journal of Educational Technology*, v44 n3 p421-431 May 2013

McTavish, Marianne; Filipenko, Margot (2016). Reimagining Understandings of Literacy in Teacher Preparation Programs Using Digital Literacy Autobiographies. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, v32 n2 p73-81 2016

Meltzoff, A. (2007). Mirror neurons: How we reflect on behavior. *Association for psychological science*. May 6 2007

Mirkka, Mattila (2011). Mobile technologies for child protection, A brief note. Unicef. Dakar.

Morgan, Hani; Lee, Guang-Lea (2017). Egyptian Children's Use of Technology: A Phenomenological Study. *Journal of Research in Childhood Education*, v31 n1 p113-121 2017

Myers, D. G. (2013). *Social psychology*. 11th Ed. London: Mc Graw Hill.

Nathanson, A. M. & Beyens, I. (2016). The Relation Between Use of Mobile Electronic Devices and Bedtime Resistance, Sleep Duration, and Daytime Sleepiness Among Preschoolers. Pages 202-219 | Published online: 20 Jun 2016

Nikolopoulou, Kleopatra; Gialamas, Vasilis (2018). Mobile Phone Dependence: Secondary School Pupils' Attitudes. *Education and Information Technologies*, v23 n6 p2821-2839 Nov 2018

O'Hara, M. (2008). Young children, learning and ICT: a case study in the UK maintained sector. Pages 29-40 | Published online: 18 Feb 2008

Olgunju, Amos O. (2008). Harmonizing the Interests of Free Speech, Obscenity and Child Pornography on Cyberspace: The New Roles of Parents, Technology and Legislation for Internet Safety. Online Submission, Paper presented at the Oxford Round Table on "The Regulation of Cyberspace: Balancing the Interests" (Oxford, England, Mar 28, 2008)

Olsen, Heather; Thompson, Donna; Hudson, Susan (2011). Outdoor Learning: Supervision Is More than Watching Children Play. *Dimensions of Early Childhood*, v39 n1 p3-11 2011

Ost, Suzanne (2013). Balancing Autonomy Rights and Protection: Children's Involvement in a Child Safety Online Project. *Children & Society*, v27 n3 p208-219 May 2013

Owens, E. W.; Behun, R. J.; Manning, J. C. & Reid, R. C. (2012). The Impact of Internet Pornography on Adolescents: A Review of the Research. Pages 99-122 | Published online: 09 Apr 2012

PACER Center (2013). Cyberbullying: What Parents Can Do to Protect Their Children

Pinto, D. (2018). Novartis, Pear Collaborating on Digital Therapeutics to Treat MS, Schizophrenia. March 7, 2018

Plowman, L. & Mc Pake, J. (2012). Seven myths about young children and technology. Pages 27-33. Published online: 18 Dec 2012

Ramos-Soler, Irene; López-Sánchez, Carmen; Torrecillas-Lacave, Teresa (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, v26 n56 p71-79 2018

Ranguelov, Stanislav (2010). Summary Report Education on Online Safety in Schools in Europe. *New Horizons in Education*, v58 n3 p149-163 Dec 2010

Reid, D. & Reid, F. (2004). Insights into the Social and Psychological Effects of SMS Text Messaging. *The social and psychological effects of Text*. February 2004.

Roberts, Kevin J. (2010). Cyber Children: What Parents Need to Know. *Exceptional Parent*, v40 n9 p36-37 Sep 2010

Rothman, E. F. ; Kaczmarzky, C.; Burke, N.; Jansen, E. & Baughman, A. (2014). "Without Porn ... I Wouldn't Know Half the Things I Know Now": A Qualitative Study of Pornography Use Among a Sample of Urban, Low-Income, Black and Hispanic Youth. Pages 736-746 | Published online: 28 Oct 2014

Santrock, J. W. (2010). *Adolescence*. 12 th. New York: Mc Graw Hill.

School Libraries in Canada (2000). *Online Marketing to Kids: How To Protect Yourself*.

School Libraries in Canada, v20 n2 p10-11 2000

Schwarz, R. M.; et al. (1978). *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, v46 n5 p1144-45 Oct

Seo, Mijung; Choi, Eunsil (2018). Classes of Trajectory in Mobile Phone Dependency and the Effects of Negative Parenting on Them during Early Adolescence. *School Psychology International*, v39 n2 p156-169 Apr 2018

Shaffer, D., W. ; Gee, J. P. ; Squire, K. R. ; Halverson, R. (2005). Video Games and the Future of Learning. First Published October 1, 2005 Research Article.

Shaffer, David Williamson; Gee, James Paul (2005-2007). Before Every Child Is Left Behind: How Epistemic Games Can Solve the Coming Crisis in Education. W CER Working Paper No. 2005-7. Wisconsin Center for Education Research (NJ1)

Sharples, M.; Graber, R.; Harrison, C.; Logan, K. (2009). E-Safety and Web 2.0 for Children Aged 11-16. *Journal of Computer Assisted Learning*, v25 n1 p70-84 Feb 2009

Shewchuk, Samantha (2014). Children in Need of Protection: Reporting Policies in Ontario School Boards. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, n162 p1-37 Aug 2014

Skoog, Therese; Stattin, Hakan; Kerr, Margaret (2009). The Role of Pubertal Timing in What Adolescent Boys Do Online. *Journal of Research on Adolescence*, v19 n1 p1-7 Mar 2009

Soldatova, Galina Urtanbekovna; Rasskazova, Elena Igorevna (2016). Adolescent Safety on the Internet: Risks, Coping with Problems and Parental Mediation. *Russian Education & Society*, v58 n2 p133-162 2016

Soriano de Alencar, E. M. (1993). Thinking in the future: The need to pronto creativity in the educational context. *Gifted education international*. Vol. 9, 93-96

Spitalnick, J., Diclemente, R., Wingood, G., Crosby, R., Milhausen, R., Sales, J., Mccarty, F., Rose, E., Younge, S. (2007). Brief report: sexual sensation seeking and its relationship to risky sexual behaviour among african-american adolescent females. *Journal of Adolescence*. v30 n1 p165-173

Steeves, Valerie; Webster, Cheryl (2008). Closing the Barn Door: The Effect of Parental Supervision on Canadian Children's Online Privacy. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v28 n1 p4-19 2008

Steinberg, Scott (2017). How to Keep Kids Safe in Online Games and Apps. August 23, 2017

Struthers, W. M. (2011). The Effects of Porn on the Male Brain. *Christian Research Journal*, volume 34, number 05

Sumsion, Jennifer; Grieshaber, Sue; McArdle, Felicity; Shield, Paul (2014). Pathways to Partnership. *Australasian Journal of Early Childhood*, v39 n3 p4-13 Sep 2014

Taneja, H. (2013). Moving Past Digital Schizophrenia. Nov 9, 2013

Taylor, Anne (2001). Young Canadians in a Wired World: How Canadian Kids Are Using the Internet. *Education Canada*, v41 n3 p32-35 Fall 2001

Taylor, M. & Quayle, E. (2003). *Child pornography*. New York: Brunner-Routledge.

Tolentino, Efleda Preclaro; Lawson, Lauren (2017). Well, We're Going to Kindergarten, so We're Gonna Need Business Cards!": A Story of Preschool Emergent Readers and Writers and the Transformation of Identity. *Journal of Early Childhood Literacy*, v17 n1 p47-68 Mar 2017

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. *Sex Education: Sexuality, Society and Learning*, v11 n3 p293-302 2011

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. *Sex Education: Sexuality, Society and Learning*, v11 n3 p293-302 2011

US Department of Homeland Security (2011). Parents and Educators [Tip Card]

US Department of Homeland Security (2013). Spread the Word: The Stop. Think. Connect. [TM] Community Outreach Guide

Valentine, Christopher (2013). Online Sexual Solicitation: The Role and Responsibility of Parents and School Psychologists. *Communique*, v41 n5 p1, 18-22 Jan-Feb 2013

Vernon, L., Modecki, K. L., Barber, B. L. (2017). Mobile Phones in the Bedroom: Trajectories of Sleep Habits and Subsequent Adolescent Psychosocial Development. <https://doi.org/10.1111/cdev.12836>

Walsh, D. (2011). Born to Copy? Media Violence and Mirror Neurons. June 2, 2011

Weaver, A. (2010). Personal, Portable, Multifunction-Devices and School Libraries. *International Association of School Librarianship*, Paper presented at the School Library Association of Queensland and the International Association of

School Librarianship Conference incorporating the International Forum on Research in School Librarianship (Brisbane, QLD, Australia, Sep 27-Oct 1, 2010).

Weeden, Shalynn; Cooke, Bethany; McVey, Michael (2013). Underage Children and Social Networking. *Journal of Research on Technology in Education*, v45 n3 p249-262 2013

Weisskirch, R. S. & Murphy, I. C. (2004). Friends, Porn, and punk; sensation seeking in personal relationships, internet activities, and music preference among college students adolescence. *Eric.ed. gov*.

Weisskirch, R. S. & Murphy, I. C. (2003). Sensation seeking and internet activities, music preference, and personal relationship among college students. *Eric.ed. gov*.

Wilson, Joanne Elaine; McAloney, Kareena (2010). Upholding the Convention on the Rights of the Child: A Quandary in Cyberspace. *Child Care in Practice*, v16 n2 p167-180 Apr 2010

Winn, Matthew R. (2012). Promote Digital Citizenship through School-Based Social Networking. *Learning & Leading with Technology*, v39 n4 p10-13 Dec 2011-Jan 2012

Wohlwend, Karen E. (2017). Who Gets to Play? Access, Popular Media and Participatory Literacies. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v37 n1 p62-76 2017

Yardi, Sarita A. (2012). *Social Media at the Boundaries: Supporting Parents in Managing Youth's Social Media Use*. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia Institute of Technology

Ybarra, Michele L.; Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (2009). Associations between Blocking, Monitoring, and Filtering Software on the Home Computer and Youth-Reported Unwanted Exposure to Sexual Material Online. *Child Abuse & Neglect: The International Journal*, v33 n12 p857-869 Dec 2009

Zhang, Xiaohua (2013). Investigation and Analysis of "Zhai" Lifestyle's Effects on College Students' Physical and Mental Health. *World Journal of Education*, v3 n4 p26-34 2013

Zilka, Gila Cohen (2017). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, v16 p319-338 2017