

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۱

بررسی اثرات سیاسی
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 سیاسی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه/مرتضی منطقی. |
| مشخصات نشر | : تهران: بعثت، ۱۳۹۹ - |
| مشخصات ظاهری | : ج. ۲. |
| شابک | : دوره: 0-978-600-437-095-0 ج. ۱: 094-3-978-600-437-095-0 ج. ۲: 7-978-600-437096-6 |
| وضعیت فهرست نویسی | : فیبا |
| موضوع | : تکنولوژی و کودکان |
| موضوع | : Technology and children |
| موضوع | : رسانه‌های گروهی و کودکان |
| موضوع | : Mass media and children |
| موضوع | : کودکان پیش‌دبستانی -- ایران |
| موضوع | : Preschool children -- Iran |
| موضوع | : تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات -- جنبه‌های سیاسی |
| موضوع | : Information and communications technologies -- Political aspects* |
| رده بندی کنگره | : HQ۷۸۴ |
| رده بندی دیویی | : ۳۰۲/۲۳۰۰۸۳ |
| شماره کتابشناسی ملی | : ۷۳۸۶۶۵۷ |
| 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 سیاسی کاربری کودکان

پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی،

تلفن همراه، ماهواره و رایانه

جلد ۱

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۱۶۸

شابک جلد اول: ۳-۹۴-۰۹۴-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ ISBN:978-600-437-094-3

شابک دوره: ۰-۹۵-۰۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ ISBN:978-600-437-095-0

نشانی: تهران - خ انقلاب، خ ۱۶ آذر، نبش کوچه بهنام، شماره ۳۶، ساختمان بعثت

کدپستی: ۵۴۴۹۳-۱۴۱۷۹ / دفتر: ۶۶۹۶۶۸۶ / پخش: ۶۶۴۱۸۸۹۸

کتاب‌فروشی شعبه ۱: ۶۶۴۱۹۸۹۹ / کتاب‌فروشی شعبه ۲: ۶۶۴۹۲۰۷۱

besat.lib@gmail.com

www.besatpub.ir

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

سخن ناشر

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

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

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

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

- ۱- مقدمه ۷
- ۲- بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته ۱۹
- ۲-۱- دیگر پیروی سیاسی کودک از اولیا ۲۲
- ۲-۲- تأثیرپذیری کودک از القابات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها ۳۰
- ۲-۳- تأثیرپذیری کودک از القابات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها ۴۳
- ۲-۴- آموزش‌های غیررسمی ۷۴
- ۲-۵- کم‌رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی ۹۵
- ۲-۶- نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل ۱۱۲
- ۲-۷- پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند ۱۲۶
- ۲-۸- ستایش اَبَرشَر (در برابر اَبَرانسان) ۱۳۴
- ۲-۹- افزایش نقد اجتماعی کودکان ۱۴۳

۱ - مقدمه

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 سخن گفته‌اند. 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 شهروندان قادر به استفاده مثبت از این فناوری‌ها گردند. 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، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود (نظیر تهیه انیمشین‌های جنسی برای کاربران متقاضی این دست از اطلاعات)، 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)، انجام اطلاع‌رسانی‌های لازم به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده (تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره) برای اولیا، اعمال نظارت (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، 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 (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، 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 کاربران فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه، دست زده‌اند.

علاوه بر بسترسازی‌های فرهنگی اخیر، «مدیریت فضای مجازی» و «تدوین قوانین لازم جهت کاربری مناسب از فضای مجازی»، مد نظر مسوولان جوامع مختلف قرار گرفته، کوشیده‌اند با اعمال مدیریت مناسب از سویی و تدوین قوانین لازم از سوی دیگر، محیط فضای مجازی را حتی الامکان پاک نگاه دارند. به عنوان مثال، کره جنوبی با الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای

مجازی، با ایجاد امکان رصد رفتار کاربر در فضای مجازی، در عمل جلوی بسیاری از جرایم فضای مجازی را (که ماحصل ناشناس ماندن افراد در این فضا هست) گرفته است.

در سنگاپور افرادی که مایل به کاربری از فضای مجازی هستند، باید با گذراندن دوره خاص این مسأله، گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی را اخذ کنند.

در فرانسه و مالزی سقف کاربری روزانه افراد از فضای مجازی ۳۰ دقیقه است و همین طور در امریکا نه تنها کودکان پیش دبستانی و دبستانی مجاز به کاربری از اینترنت نیستند، بلکه خرید گوشی هوشمند توسط اولیا برای فرزندان اخیر جرم محسوب شده، حتی ممکن است به سلب حق حضانت اولیا در مورد فرزندشان برسد.

در بررسی تطبیقی که دشتی^۱ و یاتیم^۲ (۲۰۱۸)، در سطح کودکان ۳-۵ ساله امریکایی (۵۹ نفر) و کوبیتی (۵۳ نفر) داشتند، نتیجه گرفتند که دسترسی کودکان خردسال کوبیتی به تلفن همراه و کاربری از آن، به شکل معناداری بیش تر از کودکان امریکایی است.

اما برخلاف تجربه بشری پیش گفته 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 کاربری کاربران از آن زد.

به بیان دیگر، اگر چه نگارنده بر این مسأله اذعان دارد که گوشی‌های هوشمند از بدو نصب برنامه‌های مختلف روی آن‌ها، پیشاپیش مجوز مرور تمامی اطلاعات صوتی، تصویری و متنی کاربر را از وی گرفته و در عمل تمامی اطلاعات او (و جامعه وی) را به سمت سرویس‌های اطلاعاتی غرب تخلیه می‌کنند، اما همان گونه که از آن یاد شد، باید به این نکته توجه داشت که فناوری‌های ارتباطی پیشرفته یک انتخاب نبوده، بلکه یک تحمیل است.

به اعتقاد نگارنده، صرف نفی فناوری‌های ارتباطی که از سوی برخی از نظریه‌پردازان سیاسی ارایه شده و مورد تأکید قرار می‌گیرد، راهکار مؤثری نیست، همان گونه که به سبب کاهش قابل توجه سرمایه اجتماعی، دل بستن به جایگزین کردن «کامل» شبکه‌های اطلاع رسانی داخلی، برنامه موفق نخواهد

بود، اما در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم، ضمن اطلاع‌رسانی به کاربران (اعم از کودکان، نوجوانان، جوانان، اولیا و اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه) در باب خطرهای بالقوه کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، آنان را از سویی در جهت به حداقل رساندن آسیب‌های فناوری‌های ارتباطی جدید و از سوی دیگر به حداکثر رساندن منافع آن یاری رساند.

رویکرد مبتنی بر نفی و انکار فناوری جدید 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 و با وجود برخی از اقدام‌های شورای عالی انقلاب فرهنگی در دهه هشتاد و تشکیل شورای عالی فضای مجازی در سال ۱۳۹۰ و گذشت قریب به ۸ ساله از عمر این شورا، محصل چندانی در جهت تولید ادبیات فاخر، مدیریت فضای مجازی و تدوین قوانین لازم جهت کاربری بهینه از این فضا، به جامعه ارایه نگردیده است و شورای مزبور در همایش‌های سالانه خود، با طرح موضوع دست‌نیافتنی «دستیابی به اینترنت پاک»، هنوز از مرحله شعار دادن به عمل نرسیده است.

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 نزدیک به ربع قرن (از آغاز بحث ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس تا حال حاضر) برسد.

انعکاس مستقیم سردرگمی اولیای فرهنگی نظام در مواجهه با فضای مجازی را می‌توان مستقیماً در نظام آموزش پیش‌دبستان 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 پیش‌دبستان و آموزش و پرورش عمومی کشور با مخالفت با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در محیط پیش‌دبستان و 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 پیش‌دبستان 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.

سردرگمی که از آن در ارتباط با مسوولان فرهنگی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان از آن یاد شد، به سهم خود در خانواده‌ها نیز مؤثر واقع آمده، به سردرگمی نسبی آنان انجامیده است. به این معنا

۱. همایش‌های اخیر به شکل سالانه در سال‌روز تأسیس شورای عالی فضای مجازی، در هفدهم اسفند ماه هر سال برگزار می‌گردد.

که در مرتبه نخست اهمیت، به دلیل مشغله زیاد اولیا و در مرتبه بعد، به سبب آشنایی اندک آنان با فضای مجازی و سرانجام به سبب عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه درباره فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان تصویر مناسب و درستی از فضای مجازی و فراز و فرودهای آن ندارند، از این رو اولیا نه تنها در غالب موارد چندین گام عقب‌تر از فرزندان خود در زمینه فضای مجازی قرار دارند، بلکه در مواجهه با فضای اخیر دچار تشتت هستند تا جایی که بررسی مواضع اولیا در کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دلالت بر آن دارد که خطمشی اولیا در این جهت، گاه تا ۱۸۰ درجه با یکدیگر تفاوت دارد.

نگارنده به همراه دانشجویانش، برای ارایه ترسیمی واقع‌نگر از پیامدهای مثبت و منفی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و تبعات ستیز اولیای فرهنگی و آموزشی با فناوری‌های اخیر و فضای مجازی در جامعه، در کنار تهیه چندین مجلد کتاب در زمینه بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، چت‌روم‌ها، تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه، در گام بعدی تلاش خویش برای به دست دادن حساسیت‌های فضای مجازی با تهیه برخی از مجموعه‌های محرمانه برای مسوولان آموزش و پرورش عمومی کشور، نظیر «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان دبستانی»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه اول» و «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه دوم»، درباره چگونگی کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، کوشید تا توجه مسوولان اخیر را به مقوله فضای مجازی جلب کند، اما پس از مسکوت ماندن و بایگانی شدن آثار اخیر - که طی سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۳۹۶ تهیه و به مسوولان ذیربط ارایه گردیده بودند - نگارنده بر آن شد تا مجدداً با مخاطب قرار دادن اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان و اطلاع‌رسانی نسبی به آنان، حساسیت‌های فضای مجازی را برای آنان ترسیم کرده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی سازد تا در این رهگذر با مداخله مؤثر اولیا در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل تهدیدهای فضای مجازی کاستی گرفته، فرصت‌های آن بیش از پیش در دسترس فرزندان آنان قرار گیرد.

روند تهیه اثر حاضر به این ترتیب بود که نگارنده پس از ارایه برخی از اطلاعات اولیه در مورد فضای مجازی به دانشجویان دوره‌های کارشناسی و تحصیلات تکمیلی خویش، و تشریح روش داده بنیاد از پژوهش کیفی - که مبتنی بر انجام مصاحبه‌های عمیق است - از دانشجویان خود می‌خواست تا ضمن مراجعه به مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها (و در صورت ممانعت اولیای مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها - که زیاد هم رخ می‌داد - با مراجعه به پارک‌ها و مراکز عمومی مشابه آن، برای دستیابی به جمعیت مورد نظر برای مصاحبه)، پس از کسب اجازه از اولیای کودکان، مصاحبه عمیقی را با دختران و پسران خردسال پیش دبستانی (۳-۶ ساله) کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید انجام دهند.

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.^۱

۱. درباره روش پژوهش حاضر باید بیان داشت که در این تحقیق، روش پژوهش، روش کیفی بوده است. گاهی پژوهش‌گران حوزه‌های انسانی با مسأله‌ها و پرسش‌هایی رو به رو می‌شوند که امکان پاسخ‌گویی آن‌ها با کمک روش‌های معمول پژوهش میسر نیست. معمولاً در این پرسش‌ها مؤلفه‌ها و مفاهیمی وجود دارد که نمی‌توان به راحتی آن‌ها را تعریف کرد، یا سابقه‌ای از موارد مشابه آن‌ها در متون قبلی وجود ندارد و بر این اساس نمی‌توان فرضیه‌ای تدوین کرد و در نتیجه نمی‌توان به آزمون فرضیه پرداخت. پژوهش کیفی برای پاسخ به شرایط اخیر، مناسب‌ترین گزینه است. اجرای پژوهش کیفی فرآیندی غیرخطی است و قسمت‌های مختلف آن بیش از آن که در پی یکدیگر قرار گیرند، در کنار هم قرار می‌گیرند. به تعبیر دیگر، در پژوهش کیفی هم‌زمان با گردآوری داده‌ها تحلیل نیز آغاز می‌شود و این فرآیند تا زمانی ادامه می‌یابد که پژوهش‌گر به نقطه اشباع برسد. منظور از نقطه اشباع زمانی است که می‌توان از کیفیت و کفایت (بستگی) داده‌های گردآوری شده برای رسیدن به تحلیلی دقیق اطمینان یافت.

رویکرد پژوهش کیفی در این پژوهش روش داده‌بنیاد بود. روش داده‌بنیاد، روش مناسبی برای پژوهش در حوزه‌هایی است که دانش اندکی درباره آن‌ها در دسترس است.

نظریه‌پردازان نظریه داده‌بنیاد، سعی بر آن دارند که درکی از فرایندهای مرتبط با موضوع‌های بنیادی به وجود آورند. در همه پژوهش‌های کیفی محقق باید یافته‌های خود را که بیشتر جنبه تفسیری دارند، بدون تکیه بر روش‌های آماری، به نحو متقاعد کننده‌ای گزارش کنند.

معمولاً کتاب‌های روش تحقیق کیفی در مورد حجم نمونه مورد بررسی ارقام ۸، ۱۲ و یا ۲۰ مصاحبه کیفی عمیق را در مورد مسأله مورد بررسی پیشنهاد کرده‌اند که به زعم پژوهش‌گر، این ارقام به چند دلیل در ایران درست جواب نمی‌دهد. دلیل نخست را می‌توان در تفاوت روند جامعه‌پذیری در غرب و در ایران خلاصه کرد، به این معنا که به نظر می‌رسد روند جامعه‌پذیری در ایران، روندی دشوار و بعضاً متناقض است، در حالی که در غرب چنین نیست. به عنوان مثال، آنچه خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در ایران به کودک یا جوان القا می‌کنند، خطمشی‌هایی متفاوت است. به تعبیر دیگر، در ایران اولیا از فرزند می‌خواهند، وی تنها به فکر بیرون کشیدن گلیم خویش از آب باشد، اولیای آموزشی در مدرسه به دانش‌آموز مستقیم و غیرمستقیم القا می‌کنند که وی باید ایثار، جهاد و شهادت را در دستور کار خود داشته باشد و سرانجام همین فرد در جامعه شاهد آن است که بسیاری از افراد با هم در زمینه رانت‌خواری و با یکدیگر مسابقه نهاده‌اند، از این رو روند جامعه‌پذیری در ایران با دشواری و تنگنا پیش رفته و محقق می‌گردد، در حالی که نهادهای خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در غرب، در غالب موارد به گونه‌ای یک‌دست و هماهنگ عمل می‌کنند.

دلیل بعدی احتیاط در افزایش حجم نمونه در پژوهش‌های کیفی در ایران را باید در عدم حمایت مالی بسیاری از پژوهش‌ها در ایران دید. به این معنا که به فرض در غرب، پژوهش‌گر خود را موظف می‌داند در برابر گرفتن وقت مصاحبه‌شونده، با پرداخت وجهی، قدردانی لازم را از همکاری و صرف وقت فرد مصاحبه شده انجام دهد، در حالی که این امکان در ایران، در غالب موارد میسر نیست و همین مسأله سبب می‌شود، مصاحبه‌شوندگان به ویژه در پژوهش‌های کیفی که مستلزم صرف وقت کافی است، حاضر به صرف وقت مناسب نشده، مصاحبه خود را زودتر از حد لازم به پایان برسانند. ترس سیاسی پاسخ‌دهندگان در محیط ایران - که البته در این پژوهش چندان مطرح نبود- و بی‌حوصلگی، عدم تمرکز و پاسخ‌های بعضاً متعارض پاسخ‌دهندگان - که در پاسخ‌دهندگان خردسال این پژوهش بسیار عیان بود- از دیگر مشکلات پژوهش کیفی به شمار می‌روند.

سازمان‌بندی اولیه پژوهش حاضر شامل بررسی اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی- اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی، سیاسی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید بود.

آثار اخیر در ۱۱ عنوان مورد نظر تدوین و به دلیل دو جلدی شدن غالب آن‌ها، در مجموع در ۲۱ مجلد کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد «زیستی»، «روان‌شناختی»، «خانوادگی»، «تربیتی- اخلاقی»، «آموزشی»، «اجتماعی»، «فرهنگی»، «اعتقادی»، «اقتصادی»، «سیاسی»، «زیباشناختی» به دست‌نشر سپرده شده‌اند.^۱

مضاف بر عنوان‌های اخیر، چهار عنوان «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید»، «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی درباره نقش الگوهای عروسکی- کارتونی در تحولات روانی، فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی آنان» (در دو جلد)، «بررسی القائات الگوهای عروسکی- کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» (در دو جلد) و «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰ (بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی، اقتصادی کودکان پیش دبستانی)»^۲ (در هشت مجلد) نیز

مسائل اخیر سبب می‌شود، پژوهش‌گران ایرانی برای وقوف کامل به پدیده کیفی مورد نظر، آمار مصاحبه‌های عمیق خویش را افزایش دهند، همان‌گونه که در پژوهش حاضر، تعداد مصاحبه‌های مورد نظر برای گردآوری داده‌های تحقیق ۱۰۰ مورد مصاحبه عمیق در نظر گرفته شده است.

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.

جهت گردآوری داده‌های پژوهش، پس از آموزش ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان پیش دبستانی به دانشجویان و ارایه مهم‌ترین یافته‌های پژوهشی موجود در مورد «چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» (منطقی، ۱۳۹۵، الف)، از همکاران پژوهش درخواست شد تا ضمن بررسی صحت و سقم یافته‌های پیشین، اگر به داده‌های جدیدی برخورد کردند، به احصای این داده‌ها نیز بپردازند.

روایی مدل نظری ارایه شده از طریق انطباق یا عدم انطباق یافته‌های پژوهش با پژوهش پیشین، ارزیابی متخصصان مربوطه و پژوهش‌های مشابه یا تکرار پژوهش حاضر در زمانی دیگر، بررسی خواهد شد.

۱. لازم به ذکر است که در عنوان‌های ۱۱ گانه مورد اشاره، مقدمه و مؤخره کتاب (به جز قسمت جمع‌بندی مباحث) حاوی اطلاعات یک‌سانی است. علت این امر آن بوده است که در اکثریت قریب به اتفاق موارد، اولیا دارای علائق متفاوتی بوده، ممکن است به مطالعه یک یا چند عنوان، از عناوین تهیه شده بسنده کنند که این مسأله نگارنده را بر آن داشت تا به تکرار مقدمه و مؤخره در مجلدهای اخیر بپردازد. هر چند معرفی مباحث سایر کتاب‌ها که در مقدمه آثار پیش‌گفته آمده است، در عمل تلاشی برای ارایه تصویری جامع‌نگر درباره کودکان پیش‌دبستانی است. تکرار معدودی از موارد در متن مجلدهای ۱۱ گانه نیز به سبب وجه اشتراک موارد اخیر بین عنوان‌های ارایه شده هستند.

۲. درباره عنوان «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰» لازم به یادآوری است، این اثر که در تلاش برای ارایه ترسیمی جامعه‌شناختی از تحولات بین نسلی کودکان پیش دبستانی بوده، بیانگر تحولات فوق‌العاده شدید مناسبات نسلی در جامعه است، بعضاً برگرفته

برای تکمیل مباحث فوق مورد توجه قرار گرفتند تا در مجموع شناخت جامع‌تری از فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته توسط کودکان پیش دبستانی و به تبع آن، تحولات گسترده بین نسلی در آنان را در جامعه معاصر به دست داده باشند^۱.

مقدمه حاضر با معرفی عنوان‌های مورد بحث در آثار ۱۱ گانه مورد اشاره و همکاران پژوهش به انجام می‌رسد.

در کتاب «بررسی تبعات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

کمک به کودکان دارای نیازهای ویژه، ارتقای مهارت‌های حرکتی و بینایی، ناراحتی‌های چشمی و ضعف بینایی، سردرد و سرگیجه، دردهای عضلانی و اسکلتی، کاهش فعالیت‌های جسمانی و چاق شدن، اختلال‌های تغذیه‌ای، آسیب‌های ناشی از کژکاربری از تلفن همراه یا تقلید از اعمال قهرمان‌های کارتونی، پیش‌بینی بلوغ زودرس، تبعات زیستی ناشی از پرتوهای یونیزان و نایونیزان، تغییر ساختار مغز و سایر تبعات زیستی.

در کتاب «بررسی اثرات روانی (روان‌شناختی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

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، روان‌بی‌اشتهایی، شب‌ادراری، 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 کتاب «بررسی اثرات خانوادگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

از عناوین ۱۱ گانه کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد مختلف هستند که این عنوان نه برای اولیا، بلکه برای دانشجویان تحصیلات تکمیلی، پژوهش‌گران انسانی و اجتماعی جامعه، اولیای فرهنگی و برنامه‌ریزان اجتماعی در نظر گرفته شده است و اولیای کودکان پیش دبستانی نیاز چندانی به مراجعه بدان ندارند.

۱. مشابه آن چه از آن درباره کودکان پیش دبستانی از آن یاد شد، با قدری تفاوت، عیناً در سطح کودکان و نوجوانان «دبستانی» و نوجوانان و جوانان «متوسطه اول و دوم دبیرستان» در دست تألیف است که ان‌شالله طی دو و چهار سال آینده ارایه خواهند شد.

ضرورت والدگری الکترونیک، افزایش اطلاعات عمومی فرزندان، ارتقای دانش فرزندان در جریان بازی‌های آموزشی، بهداشتی و هنری، سوادآموزی نسبی کودکان، ارتقای خلاقیت و کارآفرینی فرزندان، نقش آموزشی و مراقبتی خواهر و برادران خانواده نسبت به هم، اثرات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در کودکان، همراهی خانواده با القائات الگوهای عروسی - کارتونی، استفاده از فناوری‌ها به مثابه پرستار الکترونیک فرزندان، یاری جستن از فناوری‌ها برای سرپوش نهادن بر مشکلات خانواده، تربیت کودکان جزم اندیش (کودکانی با هویت زود بسته شده)، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، یادگیری مشاهده‌ای کژکاربری اولیا (یا خواهر و برادرها) از فضای مجازی، تحقق نسل فرزندسالار، اخذ دیدهای کلیشه‌ای در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال و کارتون‌ها و فیلم‌ها، پر رنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، استقبال از دید فردگرایی (غربی)، کم رنگ شدن نسبی اهمیت خانواده برای کودک، افشای اطلاعات محرمانه خانواده، تردید در اندیشه دیگروپروی از اولیا، زیر سوال رفتن تدریجی اولیا در برابر کودک، یافتن دید تحقیرآمیز نسبت به اولیا، منفی جلوه‌گر شدن والدگری در نزد کودک، منفی جلوه‌گر شدن تشکیل خانواده در اندیشه کودک، ایجاد تعارض‌ها و درگیری‌های خانوادگی (بین اولیا، اولیا و فرزندان، فرزندان با هم)، کودک‌آزاری دیجیتال برخی از اولیا، مخفی‌کاری و دور زدن اولیا توسط کودک، تعمیق شکاف بین نسلی و سایر موارد خانوادگی.

در کتاب «بررسی اثرات تربیتی - اخلاقی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

اخلاق در دوران کودکی، بسترسازی برای جهت‌گیری آتی اخلاقی کودکان، بسترسازی برای شکل‌گیری نگاه زیست محیطی کودکان، بسترسازی جهت شکل‌گیری سبک زندگی کودکان، القای هدف از زندگی به کودکان، وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی، تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های جدید، پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی، تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی، تحول نودوستی کودکان پیش دبستانی، تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی و سایر موارد تربیتی - اخلاقی.

در کتاب «بررسی اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش

دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، ائتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی.

در کتاب «بررسی اثرات اجتماعی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی، اثرپذیری عمیق از الگوهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها؛ حمایت‌های اطلاعاتی، آموزشی، ابزاری، فنی، حفاظتی، مشاوره‌ای و روانی کودکان از یکدیگر؛ فشار هنجاری گروه و افزایش اثرپذیری از دوستان، برقراری رابطه با جنس مخالف، طرح دوستان مجازی، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، عضویت در گروه‌ها و کانال‌های شبکه‌های اجتماعی، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، بسترسازی جهت تحولات هویتی آتی کودکان، احساس حقارت ملی، تعمیق گسست نسلی، تحول ارزشی نسل دهه ۹۰، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تشویق رفتارهای هنجارشکن و بزه‌کارانه و سایر تبعات اجتماعی.

در کتاب «بررسی اثرات فرهنگی (و زیست محیطی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان، ضعف بسترسازی فرهنگی در داخل جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه، جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی، پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگ پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت، تحولات الگویابی کودکان و سایر ابعاد فرهنگی.

در کتاب «بررسی اثرات عقیدتی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

نابسامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه، دیگرپیروی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال، نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی، مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دین‌داری، نقش پررنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی، آموزش‌های غیررسمی، کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی، تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی، طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی، ایجاد تعارض‌های دینی، آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی، بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین، طرح الگوها به مثابه منجی و جابه‌جایی قدرت خدا با وسیله‌ها و ابزارهای مطرح شده.

در کتاب «بررسی اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

آموزش رفتارهای اقتصادی، تشویق کارآفرینی کودکان، ارائه آموزش‌های اولیه در زمینه معرفی برخی از حرفه‌ها به کودکان، طرح امکان کاربری اقتصادی از فضای مجازی برای کودکان، آموزش‌های غیررسمی، سوق دادن کودکان به سمت مصرف‌گرایی هر چه بیش‌تر، فشار دوستان در جهت مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای تبلیغ شده در فضای مجازی، تحول‌آفرینی در سبک زندگی کودکان، جهت‌بخشی حرفه‌ای نامناسب به کودکان، نهادینه کردن برخی از قالب‌های کلیشه‌ای اقتصاد سرمایه‌داری در ذهن کودکان، ایجاد سرخوردگی در کودکان اقشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، احساس حقارت مضاعف و سوءاستفاده‌های اقتصادی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها.

در کتاب «بررسی اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

دیگرپیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش ابر شر (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه آمریکا) در جریان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت و سایر تبعات سیاسی.

در کتاب «بررسی آثار زیباشناختی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

مسأله جذابیت از گذشته تاریخ تا حال حاضر، مروری بر نظریه‌پردازی‌ها و پژوهش‌های عرصه جذابیت فیزیکی، نگاه دین به مقوله جذابیت: از جذابیت فیزیکی به جذابیت معنوی، دامن زدن به علایق هنری کودک، عمده کردن جذابیت بدنی در چشم و دل کودکان، استقبال از آرایش کردن و کاهش سن آن، تشویق روحیه مدگرایی و کاهش سن آن، دادن جهت شهوی به علایق زیباشناختی کودکان، استقبال برخی از کودکان از جراحی زیبایی، عمده کردن معیارهای زیبایی غرب در چشم و دل کودکان، ایجاد احساس سرخوردگی، احساس بدشکلی بدنی در کودکان، از زیباشناختی تا سیاست: بسترسازی جهت مثبت شدن دید کودکان به غرب.

اثر حاضر شامل دو جلد است. جلد نخست حاوی مقدمه تا عنوان «کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها» است. جلد دوم کتاب حاوی ادامه مباحث باقی‌مانده است. کتاب حاضر، جلد نخست این مجموعه به شمار می‌آید.

کتاب حاضر با طرح عنوان‌های: دیگرپیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش ابر شر (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه امریکا) در جریان بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت و سایر تبعات سیاسی؛ به بررسی اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته، با ارایه برخی از یافته‌های میدانی و مباحث نظری به انجام رسیده است.

کتاب حاضر پس از ارایه دورنمایی از اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید، با یک جمع‌بندی اجمالی در ضرورت توجه به مسأله فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و ایفای نقش جدی نهادهای فرهنگی - اجتماعی و نظام آموزشی در این جهت به انجام رسیده است.

در انتها، لازم می‌دانم که از آقایان دکتر حمیدرضا کفاش و دکتر مهدی فیض که در سمت معاونت پرورشی آموزش و پرورش همراهی‌های لازم را با پژوهش (منتشر نشده) «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان» نگارنده داشتند، تشکر و قدردانی کنم، برخی از فیش‌های کتاب حاضر، از این اثر برداشت شده است. به همین ترتیب باید از دانشجویان محترم کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری که در امر پژوهش میدانی گسترده تحقیق به نگارنده یاری رسانده و وی را رهین منت خویش کردند، سپاس‌گزاری داشته باشم. این عزیزان عبارتند از خانم‌ها و آقایان:

الهه آزادمنجیری، محمد آذرکیوان، مینا آقاجانی، شهلا آقایی، امیرعباس ابراهیم، عارفه ابراهیمی، فیروزه احدی، سحر احمدآبادی، لیدا ارغوانی‌فرد، مریم افشاری، محمدعلی اصغری، فاطمه اکبری، زهرا امیدی، سبا امیرخانی، بهاره ایجانی، کیمیا باقر، مریم باقری، مهران باقری، کیمیا بهارلو، سارا بیدار، فاطمه بیگ‌مرادی، فایزه پرنده، نیلوفر پورابراهیم، نوشین پولادساز، مسعود تقدسی، مریم ثالثی، غزل جنگجو، محمد جهان‌مهر، هدیه جیرانی، شهربانو حسینی، نسیم‌سادات حسینی‌زاده، ثریا خانلری، فاطمه خدایی، آفرین خردپیشه، سارا خوش‌قدم، مهدیه خسروجردی، مریم خیرجو، آذین داراییان، الهه دهقان، ندا دهقان‌نیری، مرضیه رئیس‌زاده، سهیل راغب، آیلا رحیمی، بهار رضایی، مهتاب رنجبران، فاطمه روشناس، هستی ریاحی، زهرا زیبایی، مریم زینالی، زهرا سعیدی، پارسا سیدزاده، شبنم شاد، علیرضا شرفی، علی شریفی، مایده شفیع، مریم صادقی، زهرا صباحی، فاطمه صدرزاده، فاطمه صیدآبادی، زهرا عسگری‌شایگان، محمدحسین عبداللهی، مهرنوش عطایی، ریحانه علیمی، پرستو عمیدی‌پارسا، مریم

طائب، معصومه فتاحی، زهرا فتحی، محمدمهدی فتحیان، علیرضا فلاح تفتی، محمدعلی فلاح‌نژاد، زینب قاسم‌زاده، سارا قاسم‌زاده، فرشته قدیری، الهه قربانی، زینب قنبری، زهرا قیصری، غزل عسگری، ستایش عین‌علی، احسان غفوری، زهرا کاظمی، الهام کرمی، مریم کی‌خا، فاطمه گرگانی، سارا گل‌افروز، فاطمه غلامی، زهرا کرمی، مریم کریم‌پور، سیده‌پردیس متولی‌منش، اعظم محمدی، ملیکا مردانی، مریم مشهدی، آوا معتمدی، شیوا معصومی، زینب مظفری، سارا ملاابراهیمی، فاطمه ملک‌آستانه، سیدمحمدمهدی میرحسینی، زینب میرزایی، المیرا مهمان‌نواز، شهریار نائینی، احسان نجفی، مریم نظری، نگین نقدی، سیده‌غزل وارسته کاشانی، اکرم هزاروسی، زهرا هزاره، مینو همراهی، زهرا یوسفیان.

زحمت تایپ کتاب نیز بر عهده خانم اکرم مظاهری بود که از ایشان نیز تشکر و قدردانی می‌گردد.

اجرشان مأجور باد.

۲- بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

بررسی ادبیات جهانی موجود در زمینه اثرات سیاسی کاربری از رسانه‌های دیجیتال در کودکان پیش دبستان، حکایت از آن دارد که ادبیات موجود در حد قلیل و ناچیزی به بررسی آثار و تبعات سیاسی فناوری‌های ارتباطی جدید (تبلت، ایکس باکس، تلفن همراه، رایانه و ماهواره) پرداخته‌اند که برخی از دلایل در این امر، مؤثر بوده‌اند.

یکی از دلایل مهم مطرح در این زمینه، نگاه غیرسیاسی بسیاری از پژوهش‌گران غربی به مسایل انسانی، از جمله کاربری افراد از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و محصولات فرهنگی آن‌ها است. به زعم بسیاری از این پژوهش‌گران، مسایل علمی و سیاسی دو مقوله متفاوت هستند.

دلیل دیگری که در همین ارتباط مطرح است، فقدان دید انتزاعی کاربران خردسال از سویی و انتزاعی بودن مباحث سیاسی از سوی دیگر است. به این معنا که طبق نظر ژان پیاژه، کودکان و نوجوانان در روند تحول خویش، نخست از تفکر عینی برخوردارند و از حدود ۱۲-۱۱ سالگی به بعد تا ۱۶-۱۵ سالگی، به تدریج در جهت کسب تفکر انتزاعی حرکت می‌کنند، بنابراین مطالعه اثرات اندیشه‌های انتزاعی سیاسی بر کودکانی که دارای تفکر عینی هستند و فاقد تفکر انتزاعی و انتقادی هستند، وجه چندانی ندارد (حال آن که با وجود درست بودن استدلال پیش گفته، باید توجه داشت که بحث پیاژه عمدتاً معطوف به ابعاد شناختی است، ولی می‌توان با کار کردن روی ابعاد عاطفی کودکان، از طریق قصه‌گویی، شعر، کارتون، پویانمایی و بازی‌های دیجیتالی، روی عواطف آنان اثر گذار واقع شد و به فرض نگاه مثبتی از غرب در اذهان آن‌ها پدید آورد، همان گونه که می‌توان یک نگاه منفی نسبت به سیاست‌های حاکم در کشور در کودکان خردسال پدید آورد یا حل پرخاشگرانه مسایل - و در بعدها، مسایل سیاسی - را در آن‌ها نهادینه کرد).

دلیل دیگری که در این زمینه مطرح است، عدم حمایت بنگاه‌های اقتصادی در غرب از پژوهش با جهت‌گیری بررسی اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح کودکان است، به تعبیر دیگر غالب پژوهش‌ها در غرب با حمایت مالی مستقیم بنگاه‌های اقتصادی و سرمایه‌داری اجرا می‌گردند و به دلیل عدم تمایل بنگاه‌های مزبور به مشخص شدن استفاده‌های به‌جا و نابه‌جای آنان از این فناوری‌ها، بودجه‌های پژوهشی لازم در این جهت تخصیص داده نمی‌شود. به تعبیر سی رایت میلز، جامعه‌شناس امریکایی، افرادی که در مسند تخصیص دادن یا ندادن بودجه‌های تحقیقاتی در غرب قرار دارند، در عمل در جریان پژوهش‌های موجود در غرب اثرگذار واقع می‌گردند و با دادن بودجه به

پژوهش‌های مورد نظر، نتایج آن‌ها را به جامعه عرضه داشته، با عدم حمایت مالی از پژوهش‌های حساسیت برانگیز، مانع از طرح واقعیاتی در جامعه می‌گردند که ممکن است عرصه اقتدار آنان را با خطر و تهدید مواجه سازد.

البته در مواردی نیز می‌توان بیان داشت، نتایج برخی از پژوهش‌ها در غرب محرمانه مانده، فقط نهادهای سیاسی یا بنگاه‌های اقتصادی مورد نظر از آن‌ها در جهت پیشبرد اهداف خویش، بهره‌برداری می‌کنند.

تحقیق‌های معدودی که در این زمینه مشاهده می‌شوند، اولاً پژوهش‌هایی هستند که پیشی گرفتن بازی‌های دیجیتال بر بازی‌های فیزیکی در جهان واقعی را مورد تأیید قرار داده‌اند (اسلوتسکی^۱ و دشه‌تلا^۲، ۲۰۱۷)، که همین معنا سبب عطف توجه نهادهای سیاسی به سمت رسانه‌های دیجیتال و بازی‌ها و کارتون‌های مورد علاقه کودکان می‌گردد، خاصه آن که کودکان در سنین پیش دبستان، فاقد تفکر انتزاعی بوده، القاء‌پذیری آنان بالاتر است و می‌توان در لفافه بازی، شعر، قصه و کارتون، پویانمایی و بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی و بازی‌های دیجیتالی، به سادگی القائات مورد نظر جهان سرمایه‌داری را در اذهان ساده‌اندیش کودکان نهادینه ساخت.

برخی از پژوهش‌گران در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان ساخته‌اند که اندیشه‌های سیاسی از طریق محصولات هنری که مورد علاقه کودکان است، به آنان القا می‌گردد (ایسر^۳، ۲۰۱۵؛ همولمبرگ^۴ و همکاران، ۲۰۱۷).

سندبرگ^۵ و وورینین^۶ (۲۰۰۸)، از منظر دیگری بر اهمیت سیاسی محتوایی که رسانه‌های دیجیتال می‌توانند داشته باشند، تأکید کرده‌اند. این پژوهش‌گران در تجزیه و تحلیل تاریخی که در مورد بازی و اسباب بازی دارند، پس از اخذ دیدگاه ۱۱۱ نفر از معلمان پیش دبستان و دانش‌آموزان به تحلیل یافته‌های اخذ شده پرداختند. از منظر پژوهش‌گران اخیر، مواردی مانند افزایش رفاه، ورود زنان به زندگی اجتماعی و اقتصادی، شهرنشینی، مدرنیته و سکولاریزاسیون و گسترش یافتن دامنه اثرگذاری رسانه‌ها، از جمله تحولاتی به شمار می‌آیند که در عصر حاضر قابل مشاهده است. تغییرات اخیر را می‌توان عیناً در تحولات بازی و اسباب بازی‌ها موجود در جامعه شاهد بود، به این معنا که رسانه‌های دیجیتال در عمل تحولات اخیر را در بازی‌ها و به دنبال آن‌ها اسباب بازی‌ها رقم زده است.

-
1. Slutsky, R.
 2. Deshetler
 3. Acer, D.
 4. Holmberg, K.
 5. Sandberg, A.
 6. Vuorinen, T.

به تعبیر دیگر، همان‌گونه که مثلاً کمپانی کوما^۱ در امریکا، سناریوهای نظامی امریکا را پیشاپیش در بازی‌هایی که طراحی می‌کند، ارایه می‌نماید، انبوه بازی‌های تخیلی (نظیر جنگ ستارگان)، کارتونی (مانند پرنده‌های خشمگین) و یا واقعی (نظیر دلتافورس^۲)، پیش از هر چیز هدف القای اندیشه‌های سیاسی سازندگان بازی را در اذهان ساده‌اندیش کاربران بازی دارند.

در موارد دیگری سردمداران جریان‌های فکری مختلف، با استفاده از ظرفیت ایجاد شده توسط رسانه‌های دیجیتال، در صدد گسترش افکار خویش برآمده‌اند. به عنوان مثال، برخی از طرفداران نهضت زنان، می‌کوشند تا با ارایه ارزش‌های مورد نظر خویش در بازی‌ها، در عمل موفق به نهادینه سازی اندیشه خویش در اذهان مخاطبانشان شوند.

لینچ^۳ (۲۰۱۵) گزارش می‌دهد، بررسی‌های او در سطح مهدکودک‌ها، حکایت از آن دارد که مریمان مهد در برخورد با کودکان خردسال، بی‌طرفی جنسیتی را رعایت نمی‌کنند و مثلاً مریمان مهد به ویژه در ارتباط با پسران، بازی‌ها و فعالیت‌هایی را که به شکل سنتی پسران بدان می‌پرداخته‌اند را به آنان توصیه می‌کنند. از این رو لینچ (در یک جهت گیری فمینیستی) اظهار می‌دارد، باید شرایطی در مهدکودک‌ها به وجود آورد که مریمان مهد بدون توجه به سوگیری‌های جنسیتی، بازی‌های مورد نظر را به دختران و پسران ارایه دهند.

در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی ایرانی اظهارنظرهای محدودی در زمینه مسایل سیاسی مشاهده می‌شود (که البته این اظهار نظرها بیش تر در سطح پسران مشاهده می‌شود تا دختران، همان‌گونه که در ادبیات روان‌شناسی اختلافی زن و مرد، علایق بیش تر جنس مذکر به مسایل سیاسی، مورد تأیید قرار گرفته است). در ادامه، اظهار نظرهای اخیر زیر عناوین کلی: دیگرپیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القانات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القانات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش ابر شر (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه امریکا) در جریان بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت و سایر تبعات سیاسی، مورد بحث قرار خواهند گرفت.

1. Kuma
2. Delta Force
3. Linch, M.

۱-۲- دیگر پیروی سیاسی کودک از اولیا

ژان پیاژه، با طرح نظریه تحول ذهنی خویش، با آزمایش‌های متعددی نشان داد که تفکر کودک پس از گذر از دوره حسی- حرکتی، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی عینی است. به این معنا که منطق کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارویش، قادر به قضاوت صحیح و حل مسأله می‌گردد و در این دوره نباید انتظار فهم مسایل انتزاعی و ذهنی را از کودک داشت، اما پس از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، تفکر عینی کودک به تدریج تحول پیدا کرده، به تفکر انتزاعی تبدیل می‌شود، در این دوره، برخلاف دوره قبل که منطق ابتدایی کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارو جواب می‌داد، فارغ از ابعاد عینی پیش‌گفته، پاسخ می‌دهد و فرضیه پایه عمل ذهنی نوجوان قرار می‌گیرد. اما باید به یاد داشت که برای استفاده از تفکر انتزاعی اخیر نیز ممارست و تمرین لازم است و نوجوانی که تازه به تفکر انتزاعی خویش دست یافته است، همانند یک فرد بزرگسال، نمی‌تواند از تفکر انتزاعی خود استفاده کند و قدری تمرین جهت استفاده بهینه از تفکر انتزاعی کسب شده، ضرورت دارد (منصور، ۱۳۷۲).



پیاژه منطبق با سه دوره تحول ذهنی کودک، نوجوان و جوان، به طرح سه دوره تحول اخلاقی با عنوان‌های ناپیروی اخلاقی، دیگر پیروی اخلاقی و خود پیروی اخلاقی نیز مبادرت ورزیده است. کودک در مقطع سنی تولد تا ۲ سالگی، دارای ناپیروی اخلاقی است، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی، دارای اخلاق دیگر پیرو است و سرانجام از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، به خود پیروی اخلاقی دست می‌یابد (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).

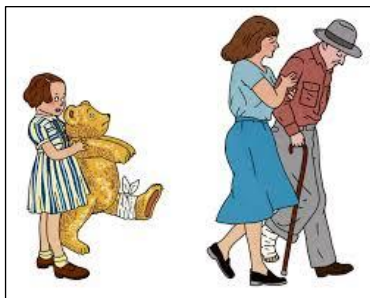


خصوصیت دیگری که از ویژگی‌های مهم کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی آنان است، سبب می‌شود، کودکان در این دوره، متوجه افراد مطلوب طبعی که در اطراف و اکنافشان می‌بینند، بشوند و تقلید و کپی‌برداری از رفتارهای آنان را در دستور کار خود قرار بدهند. تقلیدهای اخیر ممکن است از طیف مثبت گرفته تا منفی، گسترده باشند، اما کودک فارغ از ارزشی که در رفتار مورد نظر نهفته است، به صرف آن که فرد مطلوب طبع وی دست به انجام عمل خاصی می‌زند، مبادرت به انجام همان کار می‌کنند.



بالتبع غالب افراد مورد علاقه کودکان، اولیای آنان هستند، اما در این میان رفتار افراد دیگری مانند پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های دوست داشتنی، مربی مهربان مهد و نظایر آن‌ها هم ممکن است مورد تقلید و کپی‌برداری کودکان قرار گیرند.

نگارنده با افرادی مواجه شده است که بیان می‌داشتند، به صرف آن که معلم مورد نظر آنان سیگار می‌کشیده است، در صدد یافتن سیگار و کشیدن آن بوده‌اند و یا به دلیل آن که ناظم مهربان مدرسه آنان، در جریان راه رفتن خود، می‌لنگیده است، نیمی از دانش‌آموزان مدرسه در حین راه رفتن خود، شبیه او، با لنگیدن راه می‌رفته‌اند.



با پررنگ شدن نقش رسانه در زندگی کودکان در عصر حاضر، الگوهای مطرح در رسانه (خاصه برنامه‌های کودکان که بچه‌های خردسال بیش‌تر کاربر این سنخ از برنامه‌ها هستند) نیز ممکن است، جزو الگوهای مورد نظر کودک قرار گرفته، به استناد فلان حرف یا رفتار او، کودک عیناً دست به تکرار همان حرف یا رفتار بزند.



اظهار نظرهای زیر متعلق به ایلایی ۴ ساله و کیانا و محیای ۶ ساله است که دیگرپیروی خویش از اولیایشان را به نمایش گذارده‌اند.

همان‌گونه که از این اظهارنظرها پیداست، وقتی کودک در صدد استدلال کردن در زمینه‌ای برمی‌آید، با استناد به رفتار فرد مورد علاقه‌اش، استدلال خود را تام و تمام می‌یابد:

«- ایلیا، تا حالا شده که یک بازی رو بریزی و مامانت بگه اون بازی خوب نیست؟

نه، آخه من هیچ‌وقت بازی بد نمی‌ریزم، همه بازی‌های من خوب هستن.

- بازی‌های بد به چه بازی‌هایی می‌گن؟

مثلاً بازی‌هایی که توش بزن بزن هست و دو نفر با هم دعوا می‌کنن و یا تفنگ اینا توش هست.

- کی به تو گفته که کدوم بازی‌ها خوب و کدوم‌ها بد هستن؟

مامانم و بابام این‌ها رو بهم می‌گن.

- یعنی بهت گفتن که بازی‌هایی که توش بزن بزن و این‌ها هست، بازی‌های بد هستن؟

آره، به من این جور می‌گفتن.

- تو کلاً خیلی زیاد با تبلت بازی می‌کنی؟

یه کم فقط.

- خوب چرا کم بازی می‌کنی؟

آخه مامان من می‌گه که بذارش کنار.

- چرا بهت می‌گه بگذارش کنار؟

چون که می‌گه چشات ضعیف می‌شه.

- خودت هم همین جور فکر می‌کنی؟

آره، خودمم همین فکر رو می‌کنم.

- پس خودت هم دوست نداری که زیاد بازی کنی؟

نه، دوست ندارم.»

«- کیانا خانم، شما ماهواره هم دارید؟

آره، ولی اون مخصوص بزرگ‌تراس.

- یعنی تو نمی بینی؟
نه، من تلویزیونم تو اتاق خودمه، مخصوص منه.
- تو توی تلویزیونت چه چیزهایی می بینی؟
خندوانه، شبکه پویا، سی دی کارتون.
- کیانا به نظرت خوبه که بچه‌ها فیلم‌های ماهواره رو هم ببینن؟
- نه مناسب سنشون نیس، باید مثل من تلویزیون جدا داشته باشن.
- چرا مگه چه جوریه؟
فیلم‌های ترسناک داره.
- خودت دیدی؟
نه، بابام گفته ترسناکن، نبین.
- فیلم ترسناک دوست نداری؟
نه، آدم شب خواب بد می بینه.
- دوست داری که تلویزیون مامان و بابات رو یه بار ببینی؟
نه مال خودم رو دوست دارم.»
- «محیا خانم، تو به جز مهمونی‌ها دیگه رژ نمی زنی؟
مامانم گفته زیادش خوب نیس.
- به نظرت چرا خوب نیست؟
ضرر داره، آدم سرطان می گیره.
- کی بهت گفته که زدن رژ سرطان میاره؟
مامانم گفته وقتی رژ بزنی، باهات چیزهای بخرم، سرطان می گیرم.
- به نظرت حرف مامانت درست هست؟
آره.
- وقتی زیاد بازی می کنی مامان یا بابات چیزی می گن؟
می گن دیگه بسه بازی.
- چرا این حرف رو می زنی؟
برا این که چشمم ضعیف نشه.
- از کجا می دونی که چشم آدم ضعیف می شه؟
مامان گفته.
- به حرفشون گوش می کنی؟
بله.
- برای چی بعضی از مامانا یا باباها می گن به تبلت دست نزن؟
آخه آدم چشمش ضعیف می شه.»



اظهار نظرهای برخی از کودکان، حکایت از دیگرپیروی آنان از افرادی به غیر از پدر و مادرشان دارد. به این معنا که کودکان ممکن است با الگو قرار دادن پدربزرگ یا مادربزرگ مهربان خود یا الگو قرار دادن مربی مهد یا برخی از چهره‌های تلویزیون ایران (نظیر عموپورنگ یا خاله شادی) و یا افرادی که از طریق بازی‌های دیجیتالی و یا سریال‌های ماهواره‌ای با آنان آشنا شده است، این افراد را الگوی رفتار اخلاقی خویش قرار داده، به همان شیوه‌ای که آنان رفتار می‌کنند، رفتار کند (و با استناد به بیانات آنان، به زعم خودش به حرف‌های جنبه استدلالی بدهد).

آنچه در مورد دیگرپیروی اخلاقی کودکان از چهره‌های مطلوب طبعشان یاد شد، عیناً در مورد دیگرپیروی آنان در سایر مسایل زندگی، نظیر مسایل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و عقیدتی نیز قابل تعمیم است. به این معنا که کودک در مواجهه با مسایل مختلف فرهنگی - اجتماعی یا سیاسی - اقتصادی و یا عقیدتی، با توجه به بیاناتی که از افراد مطلوب طبع خویش شنیده است، به موارد مزبور پاسخ می‌دهد. مصاحبه زیر، با پرهام ۶ ساله، صورت پذیرفته است. پرهام که به دلیل طلاق پدر و مادرش، نزد پدرش زندگی می‌کند، در هر زمینه‌ای که صحبت به میان می‌آورد، به پدرش استناد می‌کند و بالطبع وقتی از مسایل سیاسی نیز سخن می‌رود، پرهام با اتکا به وی، دست به نفی نظام سیاسی و دینی حاکم بر جامعه می‌زند:

«- آقا پرهام تو تا چه ساعتی مهد هستی؟»

تا ساعت یک. بعدش بابام میاد منو می‌بره اداره‌اش تا شب بشه بریم خونه. وقتی می‌خواهیم بریم خونه، خیلی ترافیکه. من از ترافیک بدم میاد.

- پس یه کمی پیش بابا توی اداره هستی؟

بله، چون مامانم و خواهرام با هم زندگی می‌کنن. مامانم با بابا قهر کرده، اون دیگه طلاق گرفته. مامان گفته منو دوست نداره، برای همین منو با خودش نبرده. خواهرم می‌گه، تو یه بچه‌ی ناخواسته بودی، برای همین کسی تو رو دوست نداره. مجبورم برم اداره بابام تا کارش تموم بشه.

- اداره بابا خسته نمی‌شی؟

خوب چی کار کنم، مجبورم برم.

- اون جا با چی خودت رو سرگرم می‌کنی؟

با تبلت.

- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟
من یه عالمه بازی دانلود می‌کنم.

...

- جدی می‌گی پرهام؟ تو تصمیم داری بزرگ شدی از ایران بری؟
آره! من اصلاً ایران رو دوست ندارم. ازش بدم میاد.
- چرا؟

چون اینجا آزادی نیست، حالا مردم یه کم مسوول‌ها رو مسخره کردن! چرا اونا همش مردم رو اذیت می‌کنن و می‌برن زندان؟ من اصلاً دوست ندارم اسلام باشه! ما دلمون می‌خواد آزاد باشیم، ولی اسلام می‌گه نه، آزاد نباشین. راستی خانم به نظر من خدا اصلاً وجود نداره.

- چه طوری تو به این نتیجه رسیدی؟
که چی؟

- این که خدا وجود نداره.

خوب من می‌گم خدا نیست. چون نیستش دیگه.

- به نظر تو این دنیا چه جوریه به وجود اومده؟

به نظر من به وجود اومدن این دنیا مال تکامله!

- پرهام جان، بیش‌تر توضیح بده.

خب بیگ بنگ زمین رو به وجود آورده. یه انفجار بزرگ شده، زمین این شکلی شده!

ببینید خانم، ما اول از همه، گوریل بودیم، بعد شامپانزده شدیم، بعدشم گوزن شدیم تا رسیدیم به آدم. بعضی از اون حیوونا جرأت نداشتن، همون جوری موندند.

- چه طور به این نظرها رسیدی؟

خوب نظر بابام اینه، نظر منم این شده.

- پس به بهشت و جهنم اعتقادی نداری؟

نه، همه اینا الکیه. فقط می‌خوان بچه‌ها رو بترسونن که کار بدی نکنن. بابام می‌گه آدم وقتی می‌میره، دیگه نابود می‌شه.

- نظر خودت هم همینه؟

آره. آخه یه کسی که مرده و خاکش کردن، چه جوری می‌خواد پاشه بره توی بهشت میوه بخوره یا مثلاً خوشحالی کنه؟ به نظر من آدمی که مغزش خوب کار نمی‌کنه، اینا رو باور می‌کنه. من مغزم خوب کار می‌کنه، برای همین می‌گم بهشت و جهنم وجود نداره.

- پس با این حساب کسی که کارهای بد زیادی کرده، به جهنم نمی‌ره، چون جهنمی در کار نیست، درسته؟

آره دیگه.

- پس چه جوری نتیجه کارهاش رو می‌بینه؟
خوب به نظر من باید خودمون دست به کار بشیم. مجازاتش کنیم با شمشیر و چاقو، یا مثل مختار، خنجر رو فرو کنیم توی قلبش که بمیره.
- منظورت اینکه که باید خودمون آدم‌های بد رو مجازات کنیم؟
آره، نظرم اینکه. چون خیلی‌هاشون فرار می‌کنن به یه جایی که کسی نتونه اونا رو تنبیه کنه، باید هر چه سریع‌تر این کار رو بکنیم. من که می‌خوام یه وسیله‌ای بسازم که از راه دور اونا رو منفجر کنم.
- اگه بعداً متوجه بشی که اشتباه کردی چی؟
برام مهم نیست. من خودم توی بازی‌هام روزی هزار تا آدم می‌کشم. کشتن آدم که چیزی نیست، فقط کافیه یه سلاح خفن داشته باشی، کار تمومه».
- پر نیای ۴/۵ ساله، در مصاحبه خودش با تکرار موضع پدر، در عمل دست به اعلان موضع خودش زده است و به دلیل مخالف بودن پدر با تلویزیون ایران، در عمل او نیز با دیگر پیروی سیاسی که از پدرش دارد، تلویزیون ایران را بی‌ارزش قلمداد می‌کند:
- «- تو خونه کسی هم با تو بازی می‌کنه؟
نه، آخه من می‌دونم مامان و بابام از سرکارمیان، بعد بچه‌ها نباید اذیتشون کنن، بگن بیا بازی کن.
- این حرف رو از کی یاد گرفتی؟
مامانم بهم می‌گه... .
- از کجا بازی‌هات رو می‌خری؟
اینترنت روشن می‌کنم، می‌رم بازار دیگه.
- به مامانت گفتی که داری بازی‌های خوشگل، خوشگل دانلود می‌کنی؟
اهوم. ولی شبا دانلود می‌کنم که با مامانم دانلود کنم که اون نکته‌هاشو بخونه، بینه به درد سمن می‌خوره یا نه.
- چه بازی‌هایی به درد سنت نمی‌خوره؟
مثلاً بازی جنگیا. بازی‌های بزرگونه.
- تا حالا شده بازی بریزی که به درد سنت نخوره؟
آره، یکی بود که باید انگلیسی بلد بودی، منم چیزی بلد نبودم، فقط شعر انگلیسی بلد.
- الان چه بازی‌هایی رو مامانت می‌گذاره بازی کنی؟
یه حیوونی هس، اسبه، خب رنگ و وارنگه، هی می‌شینن بلند می‌شن، رنگش می‌کنی، اما خال خالی نمی‌شن، بعد اون وقت تو باید تمیزش کنی با آب و اینا بعد با دستمال خشکش کنی.
- خوب دیگه چه بازی‌هایی داری؟
مامانم هنوز نکته‌هاش رو نخونده. ریختم بازی‌شو. اما هنوز زیرش رو نخونده که نصبش کنه... .

- فیلم هم می‌بینی؟

نه، فقط برنامه کودک مامانم می‌ذاره.

- چه برنامه‌هایی؟

اووووم باب اسفنجی اینا.

- به نظرت ماهواره چیز خوبیه؟

آره.

- چرا فکر می‌کنی چیز خوبیه؟

آخه همش برنامه داره. به قول بابام این شبکه‌های ایران که هیییچی نداره».

کیارش ۶ ساله نیز با استناد به مادرش دست به نقد نسبی مواضع سیاسی موجود در جامعه می‌زند:

«- گوشی مامانت برنامه‌های تلگرام و اینا رو هم داره؟

آره، ولی مامانم توی تلگرام خونده بود، دیگه برای چی دارن تلگرامو منصرف می‌کنن؟!

- منظورت اینه که دارن می‌بندنش؟

آره، یعنی دیگه دارن منصرفش می‌کنن».

نکته مهمی که در این قسمت لازم به یادآوری است، تزلزل نسبی دیگرپیروی کودکان از اولیایشان

است که طی سال‌های اخیر ملاحظه می‌شود. به این معنا که با تحول آفرین واقع شدن مواردی مانند

گسترش فناوری‌های ارتباطی جدید، تغییر و تحول ارزش‌های اجتماعی، گروه همسالان، فشار هنجاری

گروه، برخی از تعارض‌های گفتاری و رفتاری اولیا و بعضی از موارد مشابه، در مجموع برخی از کودکان

به این نتیجه می‌رسند که می‌توانند پیروی از اولیایشان را به شکل نسبی به صورت تعلیق درآورده، به

همان روالی که رسانه‌ها بدان‌ها القا کرده یا همسالانشان به آن‌ها پیشنهاد می‌کنند، رفتار کنند.

مصاحبه‌های پارسای ۶ ساله و فاطمه ۵ ساله، نمونه‌هایی از تزلزل دیگرپیروی کودکان از اولیایشان

را به دست می‌دهند:

«- بن‌تن چه کار می‌کنه؟

یه شکلی می‌شه، می‌ره مردمو نجات می‌ده، بعد که ساعتش قرمز می‌شه، دوباره آدم می‌شه.

- چه جور می‌تونه عوض بشه؟

چون ساعت داره.

- ساعتش چه جوریه؟

یه سبزی و سیاهی داره.

- تو هم از این ساعت‌ها داری؟

نه.

- چرا؟

چون مامان بابای بی‌شعورم برام نمی‌خرن».

«- خانومم، اسمت چیه؟

آیسا و فاطمه.

- بالاخره آیسا یا فاطمه؟

می دونی من دو تا اسم دارم.

- خوب؟

یکیش تو شناسنامه، یکیشم توی بیرون.

- چرا دو تا اسم داری؟

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

- آیسا رو کی انتخاب کرده؟

خودم به خالم گفتم بیا یه اسم جدید پیدا کنیم با هم گشتیم، از این خوشم اومد».

بنابراین با توجه به آن که کودکان خردسال در سنین ۲ تا ۱۱، ۱۲ سال، در دوره دیگرپیروی اخلاقی خود به سر می‌برند، می‌توان به سادگی نتیجه گرفت که دیگرپیروی اخیر در سایر مسایل فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی نیز ادامه و تسری یافته، کودک با ملاحظه رفتارهای فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی فردی که تبعیت از وی را پیشه خود کرده است، در مواقع مورد نیاز، مواضعی شبیه به او را اتخاذ خواهد کرد.



۲-۲- تأثیر پذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها

بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها در عین داشتن ویژگی‌های آموزشی، تفریح و سرگرمی، واجد ویژگی مهم انتقال برخی از ارزش‌های سیاسی، عقیدتی، فرهنگی، اجتماعی و حتی اقتصادی و زیست محیطی به کاربران‌شان هستند که باید بدان‌ها توجه لازم را معطوف داشت^۱.

۱. در عنوان آموزش‌های غیررسمی، از این موضوع به شکل تفصیلی‌تری یاد شده است.

در این قسمت نخست از القائات سیاسی تولیدهای رسانه‌های داخلی یاد شده و در ادامه، القائات سیاسی رسانه‌های خارجی مورد توجه قرار خواهند گرفت. اما پیش از ورود در بحث القائات ارزشی بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های داخلی و خارجی، در ابتدا مقدمه‌ای در باب جامعه‌پذیری و جامعه‌پذیری سیاسی ضرورت دارد و در ادامه این بحث، با طرح عناوین برخی از بازی‌های تهیه شده (و یا در دست تهیه) داخلی، از القائات آن‌ها یاد خواهد شد. در انجام بررسی القائات سیاسی رسانه‌های داخلی، اظهار نظر تنی چند از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، مورد استناد قرار خواهند گرفت که برخی از تبعات و پیامدهای کاربری از بازی‌های تولید شده در داخل را به نمایش خواهند نهاد.

جامعه‌پذیری و جامعه‌پذیری سیاسی

جامعه‌پذیری روندی است که جامعه در جریان آن می‌کوشد تا ارزش‌ها و هنجارهای مورد نظرش را به ذهن کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی خویش القا سازد. بوکت کو^۱ و دیهلر^۲ (۱۹۹۸)، جامعه‌پذیری را فرایندی تعریف می‌کنند که در جریان آن کودک با ارزش‌ها، رفتارها و مهارت‌های مورد نیازش در جامعه آشنایی می‌یابد.

شافر^۳ (۲۰۰۰) در عباراتی مشابه خاطرنشان می‌سازد، کودک در جریان جامعه‌پذیری به اخذ باورها، ارزش‌ها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه‌اش نایل می‌آید. در منابع مختلف از خانواده، مدرسه، گروه همسالان، رسانه‌های جمعی، مذهب، فرهنگ، طبقات اجتماعی و نقش جنسی به عنوان مهم‌ترین عوامل جامعه‌پذیر کننده یاد شده است.



اگر توجه خود را به جامعه‌پذیری در ابعاد سیاسی آن معطوف سازیم، جامعه‌پذیری سیاسی عبارت از فرایند مستمر یادگیری است که شهروندان ضمن آشنا شدن با نظام سیاسی، از طریق کسب اطلاعات لازم، به وظایف سیاسی خود در قبال جامعه و جامعه در قبال خودشان، آشنا شده و بدان وقوف می‌یابند. در جریان جامعه‌پذیری سیاسی نیز همان عوامل مؤثر در جامعه‌پذیری کلی فرد، ذی‌نقش هستند. خانواده، به عنوان اولین نهاد جامعه‌پذیر کننده و القای موضوع‌های جامعه‌پذیری سیاسی به کودکان، از نقش مهمی در شکل‌گیری نگاه سیاسی کودکان خانواده برخوردار است، برخی از پژوهش‌گران تخمین

1. Bukatko, D.
2. Daehler, M.
3. Shaffer, D.

می‌زند که ۹۰٪ آرای نوجوانان و جوانان در انتخابات‌های سیاسی محلی و ملی با آرای اولیای آنان همسو است.

مدرسه، عامل مهم دیگری در روند جامعه‌پذیری به شمار می‌آید. در مدرسه کودکان در روند مطالعه و فراگیری درس‌هایی نظیر تاریخ، اجتماعی، ادبیات و نظایر آن، می‌فهمند که یک ملت هستند و از سوابق فرهنگی و تاریخی خاصی برخوردارند و باید ضمن پاسداشت دستاورهای جامعه‌شان در طول تاریخ، به غنی‌سازی و ارتقای آن پردازند.

گروه همسالان از دیگر عوامل مهم در جامعه‌پذیری افراد به شمار می‌رود و همواره تأثیر قابل توجهی روی کودکان و نوجوانان دارد.

کودکان پس از آن که برای تجربه استقلال‌یابی خویش، قدری از خانواده خود فاصله می‌گیرند، این گروه دوستان آن‌ها هست که چاره‌ساز آنان در اندیشه استقلال‌یابی آن‌ها می‌گردد. هر فردی برای برخوردار شدن از حمایت گروه همسالان، باید ارزش‌های گروه را پذیرفته و با آن هم‌نوا شود تا گروه نیز وی را به عنوان عضوی از اعضای خود بپذیرد. بالطبع شرایطی که برشمرده شد، سبب می‌شود، خطمشی‌های ارزشی اعضای گروه همسالان (از جمله تحلیل سیاسی و تصمیم‌گیری سیاسی آنان)، تحت تأثیر گروه قرار گرفته، افراد گروه از واکنش‌های سیاسی نزدیک به هم برخوردار باشند. برخی از پژوهش‌های داخلی و خارجی، حکایت از کاهش اثرپذیری اعضای گروه همسالان از اولیا و افزایش تأثیرپذیری آنان از یکدیگر دارد. رسانه‌های گروهی، عامل مهم دیگری در جامعه‌پذیری و جامعه‌پذیری سیاسی افراد به شمار می‌روند. البته رسانه‌های اخیر را باید به دو مقوله رسانه‌های داخلی و خارجی تقسیم کرد، چرا که خطمشی و جهت‌گیری سیاسی رسانه‌های داخلی و خارجی، به میزان زیادی با یکدیگر متفاوت است.

رسانه‌های داخلی دولتی (و به میزان کم‌تری رسانه‌های داخلی غیردولتی)، هدف ارتقای دینداری و پذیرش نظام حاکم به عنوان یک نظام حکومتی مناسب را در دستور کار داشته، به تبلیغ آن اهتمام می‌ورزند، در حالی که رسانه‌های خارجی از نگاهی نقادانه نسبت به دین و نظام سیاسی ایران برخوردارند. البته وقتی موضوع کودکان پیش دبستانی مطرح باشد، بالطبع کودکان پیش دبستانی اهل اخذ شواهد لازم از هر دو رسانه‌های داخلی و خارجی، تطبیق آن‌ها با یکدیگر و انتخاب جهت‌گیری نهایی خویش به نفع رسانه‌های داخلی یا خارجی نیستند، اما نبرد رسانه‌های داخلی و خارجی در سطح کودکان پیش دبستانی، عمدتاً به جریان پخش برنامه‌های کودک رسانه‌های داخلی و خارجی باز می‌گردد که برنامه‌های اخیر به شکل غیرمستقیم در صدد القای ارزش‌های خاص خود به کاربران و مخاطبان‌شان هستند.^۱

بستر فرهنگی جامعه، عامل دیگری در جامعه‌پذیری کلی و سیاسی افراد به شمار می‌آید. انسان‌ها از زمانی که به دنیا می‌آیند تا زمانی که می‌میرند، در بستر فرهنگی جامعه خویش زندگی می‌کنند و این

۱. از مسأله اخیر در ذیل عنوان «افزایش نقد اجتماعی کودکان» به شکل مشروح‌تری بحث شده است.

بستر به نوعی الزام‌های خاصی را برای افراد فراهم آورده، آنان را به تبعیت از آن فرامی‌خواند. به عنوان مثال، در جوامعی که از فرهنگی جمع‌گرا برخوردار هستند (نظیر کشور ایران)، افراد خود را با الزام اولویت بخشیدن به رفتارهای جمع‌گرایانه و در جوامعی که جامعه از فرهنگی فردگرا برخوردار است (نظیر امریکا و دیگر کشورهای اروپایی)، الزام‌های رفتار فردگرایانه، افراد را به انجام رفتارهای منطبق با محیط فرهنگی خودشان وامی‌دارد و استتکاف افراد از این الزام‌ها، برای آنان واجد اثراتی منفی خواهد بود، هرچند در گذر زمان و افزایش تأثیر عوامل جامعه‌پذیر کننده آن سوی آب، تأثیر رسانه‌های خارجی در روند جامعه‌پذیری شهروندان ایرانی بیش‌تر شده است و این رسانه‌ها گزینه‌های رفتاری، هنجاری و ارزشی بیش‌تری را برای شهروندان داخل فراهم آورده و بدان‌ها پیشنهاد می‌کنند.

برخی از پژوهش‌گران از طبقات اجتماعی و جنسیت نیز به عنوان عوامل جامعه‌پذیری یاد کرده‌اند. مطالعات انجام شده حکایت از آن دارد که افراد بسته به طبقه اجتماعی که در آن قرار دارند، دست به اظهارنظر و رفتار سیاسی می‌زنند. به عنوان نمونه، افرادی که در طبقات اجتماعی مرفه و بالا قرار دارند، بیش‌تر از تمایلات محافظه‌کارانه و افرادی که در طبقات اجتماعی ضعیف و فقیر جامعه قرار دارند، از گرایش‌های رادیکال و شدیدتری برخوردارند. به همین ترتیب جنس مذکر، بیش‌تر از جنس مؤنث، به مسایل سیاسی توجه نشان می‌دهد، مواضع سیاسی مردان، رادیکال‌تر از زنان است و زنان از سویی به دلیل عواطف گسترده‌شان و از سوی دیگر به دلیل ضعف در تصمیم‌گیری قاطع بین دو شق مختلف، غالباً با نگاه مثبت‌تری به مسوولان و نهادهای سیاسی جامعه خود نگاه می‌کنند، در حالی که مردان به دلیل برخوردهای منطقی‌تر خویش و سهولت در اخذ تصمیم در تعارض‌های پیش آمده، در مجموع با نگاه نقادانه‌تری به مسوولان و نهادهای سیاسی می‌نگرند.



نکته مهمی که توجه به آن در محیط ایران ضرورت دارد، وقوع نوعی از شکاف و گسست نسلی بین نسل‌های بزرگ‌سال و جوان و نوجوان جامعه است که توجه کافی به آن مبذول نشده است، اما همین امر، حاوی اثرات قابل توجهی در رفتارهای سیاسی قشر نوجوان و جوان بوده و هست. به عنوان مثال، منطقی (منتشر نشده، الف و ب)^۱ در پژوهش‌های روان‌شناسی اجتماعی نسل دهه ۹۰ و روان‌شناسی

۱. برخی از این ویژگی‌های به شرح زیر هستند:

خلاصه ویژگی‌های نسل دهه ۹۰

گسترش توانایی‌های فردی کودک،

اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی،
پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها،
جذابیت زیاد کاربری از فناوری‌های جدید برای کودکان،
کاهش سن در برخی از اختلال‌های روانی (مانند اضطراب، احساس بدشکلی بدنی، وابستگی و اعتیاد به فناوری‌های جدید) با
گسترش کاربری از فناوری‌ها،
گسترش و تعمیق روابط دو جنس،
الگوگیری کودکان از قهرمانان مطرح شده در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب،
یادگیری حل هیجان‌مدار مسایل و نهادینه شدن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودک،
جایگزینی تدریجی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید،
سوق یافتن کودکان به سمت مصرف‌گرایی بیش‌تر و بیش‌تر،
توجه یافتن مفرط به ظواهر بدنی در هر دو جنس،
کاهش نظارت اولیا بر تهیه محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند،
تردید کودکان در اندیشه دیگرپیروی از اولیا و افزایش اثرپذیری آنان از گروه همسالان.
خلاصه ویژگی‌های نسل دهه ۸۰
گسترش توانایی‌های فردی نوجوان،
اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی،
پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها،
حمایت نوجوانان از یکدیگر (فنی، اطلاعاتی، ابزاری، آموزشی، حفاظتی، مشاوره‌ای)،
استقبال از فضای آزاد اطلاعاتی،
استقبال از فضای جهانی شده،
استقبال مفرط نوجوانان از هیجان‌جویی،
گسترش و تعمیق روابط دو جنس،
بلوغ زودرس،
الگوگیری نوجوانان از قهرمانان مطرح شده در محصولات فرهنگی فضای مجازی،
اخذ ارزش از مراجع ارزشی متعدد و متضاد و سردرگمی‌های ارزشی ناشی از آن،
یادگیری هیجان‌مدار حل مسایل و نهادینه شدن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن نوجوان،
ترجیح فرهنگ بصری به جای فرهنگ مکتوب،
کاهش تعامل‌های اجتماعی نوجوانان،
جایگزینی تدریجی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید،
بریدگی تدریجی از فرهنگ بومی و ایجاد گسست تاریخی،
تحولات هویتی (هویت اشتراکی، هویت شبکه‌ای، هویت کاذب، هویت دوطرفه شده)،
تحولات ارزشی نوجوانان (رفاه طلبی، مصرف‌گرایی، تجمل طلبی)،
کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی دینی،
آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی و ایجاد برخی از تعارض‌های دینی،
سوق یافتن نوجوانان به سمت مصرف‌گرایی،
یافتن نگاه نقادانه نسبت به مسایل فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی کشور،
به چالش گرفتن سبک زندگی پیشنهادی مسوولان نظام،

اجتماعی نسل ۸۰، از ویژگی‌های مهمی یاد می‌کند که شکاف عمده‌ای بین نسل‌های اخیر و اولیا و اولیای آموزش و اولیای فرهنگی آنان در جامعه پدید آورده است. ویژگی‌های اخیر سبب شده است نسل دهه‌های ۹۰ و ۸۰، به نوعی خود را در مسند نقد نسل‌های بزرگ‌سال احساس کرده، با فاصله گرفتن نسبی از امر و نهی‌های آنان (و بالطبع رسانه‌های داخلی آنان)، توجه بیشتری به رسانه‌های آن سوی آب از خود نشان بدهند.

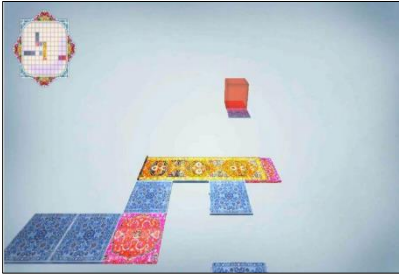
مروری بر بازی‌های تولیدی داخل

اگر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل را با موارد مشابه که در خارج تولید شده و می‌شوند، مقایسه کنیم، مشخص می‌شود که تولیدات داخل به هیچ عنوان در میزان سرمایه‌گذاری در تولید بازی‌های دیجیتالی، حجم بازی‌های تولیدی و گرافیک سطح بالای بازی‌های خارجی، قابل مقایسه با این بازی‌ها نیستند و حتی گاهی در تولید یک بازی خارجی، به اندازه هزینه یک سال تولید بازی‌های داخلی، هزینه صرف می‌شود. اما با این وجود، در غیاب حساسیت مسوولان درجه اول فرهنگی نسبت به اهمیت وافر تولید محتوا برای کودکان (و نوجوانان و جوانان)، برخی از بازی‌سازان داخلی و مؤسسات فرهنگی، با وسع اندک خویش وارد صحنه شده و دست به تهیه برخی از بازی‌های نسبتاً ابتدایی زده‌اند که برخلاف القائات ارزشی بازی‌های تولید شده آن سوی آب، کوشیده‌اند تا در کنار ایجاد تفریح و سرگرمی برای کاربران خود، القائات ارزشی بازی‌های تولید شده، در راستای فرهنگ و منافع ملی ایران باشد.

در بازی‌های تولید شده، برخی از بازی‌ها به مسایل فرهنگی پرداخته‌اند. بعضی از بازی‌ها با طرح شخصیت‌های اسطوره‌ای ایران، به معرفی آنان (و البته تاحدودی ارزش‌های انسانی آنان) برای مخاطبان و کاربران بازی‌ها پرداخته‌اند. طرح وقایع تاریخی و تاریخ معاصر (خاصه جنگ ۸ ساله)، از دیگر موضوع‌های مورد نظر بازی‌سازان ایرانی بوده است.

بعضی از بازی‌های تهیه شده، مسایل سیاسی - اجتماعی روز را مدنظر قرار داده‌اند و معدودی از بازی‌ها، در صدد پاسخ به حمله‌های سیاسی غرب به ایران برآمده‌اند. سرانجام بازی‌های اندکی به طرح مسایل آینده‌نگر و تخیلی پرداخته‌اند.

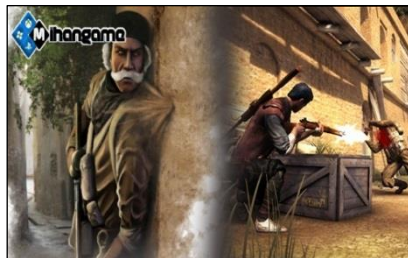
بازی «فرش»، هنر فرش ایرانی را دستمایه بازی کرده، بازیگران را به بازی سرگرم کننده و معمایی که تهیه کرده است، فرامی‌خواند.



بازی‌های «هفت خوانک» و «دنیای اساطیر»، در صدد طرح شخصیت‌های اسطوره‌های ایران مانند رستم، گودرز، زال، سیمرغ و افراسیاب بوده، در جریان بازی به معرفی آنان برای کاربرانشان می‌زنند (لازم به ذکر است که در بازی هفت خوانک، اسطوره‌های ایرانی در فضایی از معماری دوره‌های هخامنشی و ساسانی معرفی می‌شوند).



برخی از بازی‌ها وقایع تاریخی یا تاریخ معاصر را مورد توجه خود قرار داده‌اند. بازی «آزادی تنگستان»، برداشت آزادی از مقاومت رئیس علی دلواری در برابر مهاجمان انگلیسی را به تصویر کشیده است:



بازی‌های «دوران افتخار»، «بازگشت» و «جنگ زرهی» با عنایت به مسایل جنگ ۸ ساله، دست به طرح برخی از موضوع‌های جنگ ایران و عراق زده است.

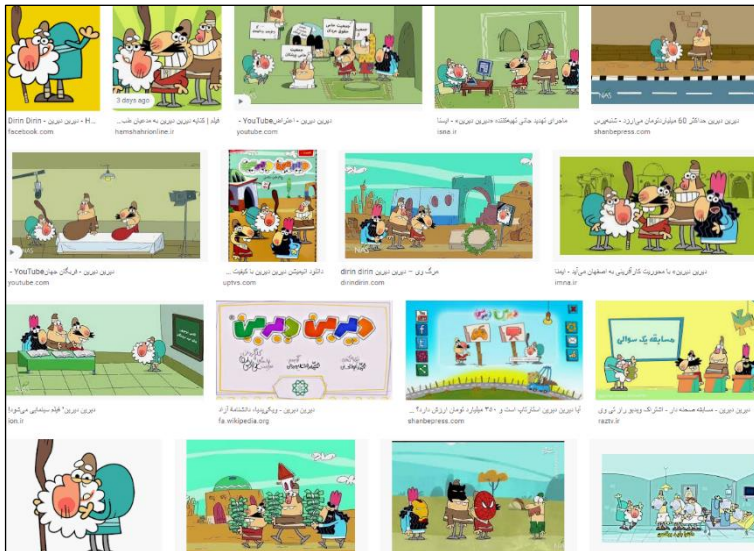


بازی‌های اخیر با نوعی از حماسه‌پردازی برای رزمندگان ایرانی، غرور ملی را در آنان زنده کرده، آنان را تا حدودی با سرمایه‌های تاریخی کشورشان آشنا می‌سازد. برخی از بازی‌ها با طرح یک بازی جنگی و پرحادثه، به طرح مواردی مانند ضرورت نبرد با داعش پرداخته‌اند. بازی‌های «دلاور: مقابله با تروریست‌های داعش» و «نبرد با داعش» از جمله این بازی‌ها هستند:





برخی از بازی‌ها، طرح مسایل سیاسی- اجتماعی روز را در دستور کار خود قرار داده‌اند. به عنوان مثال، بازی «دیرین دیرین» با دیده طنز به به مسایل فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی جامعه می‌نگرد:



دیرین دیرین نام یک پویانمایی در گونه طنز است. این کارتون به مسایل اجتماعی، سیاسی و اقتصادی پرداخته و نیز می‌کوشد تا در جهت فرهنگ‌سازی در زمینه مصرف بهینه و سالم زیستن و مانند آن قدم بردارد. بازی دیرین دیرین دارای محیطی زیبا و طراحی شخصیت‌هایی جذاب است و حاوی بیش از ۵۰ بازی لذت بخش کوتاه است.



اهمیت بازی دیرین دیرین در دید سیاسی بومی آن نهفته است که در گذر زمان القافات آن کودک را به جایی نمی‌رساند که اساساً دیدی مخالف و منفی در ارتباط با نظام فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی و سیاسی کشورش داشته پیدا کند. برنامه محله گل و بلبل نیز در صدد ارایه فرهنگی بومی به کودکان این دیار است:



نسخه ایرانی بازی «پرنندگان خشمگین»، در پاسخ به نسخه خارجی «پرنندگان خشمگین» تهیه شده است. در نسخه اصلی این بازی، خوک‌های دزد تخم پرنندگان خشمگین، در جایی شبیه به مسجد پناه می‌گیرند که پرنندگان وحشی با پرتاب سنگ، مسجد را بر سر خوک‌های دزد (که به نوعی تداعی گر مسلمانان است) خراب می‌کنند، در نسخه بازی ایرانی، خوک‌ها در چارچوبی شبیه ستاره شش پر داوود پناه گرفته‌اند که در جریان بازی این ستاره باید مورد هدف قرار گرفته و تخریب شود.



در برخی از بازی‌ها ساخت داخل، مسایل تخیلی مورد توجه قرار گرفته‌اند. به عنوان مثال، بازی «ارتش‌های فرازمینی»، حکایت از آن دارد که در آینده‌های دور، بر سر منابع جدید انرژی جنگ در گرفته است و ایران نیز که از جمله ابرقدرت‌های کاشف این انرژی است، گروهی را برای انجام مأموریتی به سیاره‌ای غریبه اعزام می‌دارد. اگر چه داستان بازی در پالایشگاه فضایی (که البته از معماری دوران هخامنشی نیز بهره‌ای دارد) جریان می‌یابد، اما ایرانیان پیامی صلح‌آمیز در جهت ترک مخاصمه و نبرد را نیز در این بازی مطرح می‌سازند.



برخی از مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های داخلی، حکایت از اثرگذاری القائنات سیاسی بازی‌های اخیر روی کاربران آن‌ها دارد. مصاحبه‌های انجام گرفته شده با محمد طاهای ۵ ساله و امیرعلی ۶ ساله نیز حکایت از تأثیر القائنات ظریف سیاسی بازی‌های داخلی در اذهان کاربران دارد:

«- الآن تیر بزیم که اونا می‌میرن.

باید بمیرن. عراقی‌ان.

- عراقیا رو می‌شه کشت؟

آره. همه رو جز ایرانیا که یار خودتن، باید بکشی.

- چرا؟

آدمای بدین دیگه.

- چرا بد هستن؟

چون ایرانی نیستن.

- اوه، اوه، حمله کردن.

بذار ببینم با آرپی جی بکشم شون یا کلاشینکف... .

وایسا الآن با آرپی جی می‌ترکونم شون.

- چرا آرپی جی؟

خب تیرش گنده‌تره. بیش‌تر می‌میرن.

- خوب حالا تا نزدیک از اول بیاد بهم بگو. اگه الان این‌ها رو که می‌کشیم، گفتن خونه‌تون رو نمی‌گیریم چی؟ بیا نکشیم‌شون.
(محمدطاها گوشی را کنار می‌گذارد و مقابلم می‌ایستد). من یه باباحاجی داشتم خیلی مهربون بوده. این عراقیا باباحاجی منو کشتن. منم همه شونو می‌ترکونم.
- خوب الان بابا حاجی کجاس؟
رفته پیش خدا. ما هم با عراقیا دوست شدیم، ولی نه این عراقیا که تو جنگن.
اوه، اوه، تانک. بدو بزیمش. آه. چرا هرچی تند تند زدم، نمرد؟
- مگه تند تند بزنی فرقی داره؟
خب بیش‌تر تیر می‌خورن. خشاب‌مون خالی شده. بذار تفنگ‌مو عوض کنم.
- این یکی تفنگه اسمش چیه؟
تک تیراندازه.
- از کجا می‌دونی؟
بلدم دیگه آه. از اول بلد بودم. (با تأکید) تیرمون تموم شه، بدبخت می‌شیم. (خطاب به سربازها)
می‌زنم تو دهن‌تون اگه بیازید.
اومدن دوباره. الان می‌کشن‌مون میان تو مرز.
- این‌ها چرا میان تو مرز ما؟
چون که ایرانو از بین ببرن.
- چرا از بین ببرن؟
نمی‌دونم به خدا. بیا اینم کلاشینکف. خشابش تیر داره.
- تیرشون چه جوری تموم می‌شه؟
اینها، اینو ببین این خشابشه. وقتی هی شلیک کنی، خالی می‌شه. اوه. بازم تانک اومد.
- چه قدر تانک دارن.
تیکه تیکه شون می‌کنم به خدا. باید آدم شن.
کشتم شون. بردم فک کنم». «امیرعلی: من یه بازی دارم، هواپیما جنگیه، اولش چیه، من مرحله اولشم، نگا مرحله‌ی اول اولش. سپهر: من مرحله دومشم.
امیرعلی: تو اون بازی رو نداری، مرحله اولش بابایی می‌ره، اسرائیلی‌ها رو داغون می‌کنه».

۱. همان‌گونه که در مقدمه این قسمت در زمینه جامعه‌پذیری سیاسی بیان شد، جنس مذکر علاقه بیش‌تری به مسایل سیاسی نشان می‌دهد. مصاحبه انجام گرفته شده با دانیال ۶ ساله، حکایت از علایق فزون‌تر پسران به مسایل سیاسی دارد: «- آقا دانیال تو وقتی توی اینترنت می‌ری، چه کار می‌کنی؟ عکسای جمهوری می‌بینم.

بنابراین در یک جمع‌بندی کلی می‌توان اظهار داشت، در درجه نخست اهمیت، حساسیت مسأله تولید بازی برای کاربران ایرانی رسانه‌های دیجیتالی، هنوز برای بسیاری از مسوولان فرهنگی جامعه جا نیفتاده است و تغذیه ارزشی فرزندان این مرز و بوم با تهیه آثار فاخر بومی، به شکل جدی در دستور کار نهادهای فرهنگی مرتبط قرار نگرفته است.



-
- جمهوری چیه؟
 - همین اخبار می‌بینم.
 - دیگه چی می‌بینی؟
 - بعدش از اینترنت می‌رم، بازی می‌کنم.
 - دیگه چی می‌بینی؟
 - فیلم و کارتون می‌بینیم.
 - با داداشتم می‌ری یا تنهایی خودت می‌ری؟
 - بعضی وقتا با داداشم می‌رم، بعضی وقتا تنهایی.
 - پس تنهایی هم می‌ری؟
 - آره، واسه این که داداشم نباشه، اذیتم کنه.
 - تنهایی چی می‌بینی؟
 - اخبار، جمهوری اسلام.
 - چی می‌بینی؟
 - خودشو.
 - خودش کیه؟
 - یه مردی که صحبت می‌کنه.
 - درباره چی حرف می‌زنه؟
 - درباره دشمننا.
 - چی می‌گه؟
 - می‌گه دشمن کشته و باید بکشیش و فلان و اینا».



در درجه بعدی اهمیت، به دلیل فقدان سرمایه‌گذاری لازم جهت تولید بازی‌ها و محصولات فرهنگی جهت فضای مجازی و عدم رعایت قانون کپی‌رایت در ایران، تولید آثار ارزشمند بومی به نوعی در بن‌بست قرار گرفته است و به همین سبب، سیطره بازی‌های موجود در بازار بازی‌ها، با بازی‌های غربی است و بازی‌های داخلی معدودی که در این زمینه تولید شده‌اند، توان مقابله و هم‌وردجویی با بازی‌های خارجی را ندارند.

موارد اخیر در مجموع سبب شده‌اند، با وجود آن که بازی‌های تولید شده در داخل حاوی برخی از مضامین سیاسی، عقیدتی، اجتماعی و فرهنگی ارزشمند با صبغه بومی هستند، اما ظرفیت‌های بالقوه موجود این بازی‌ها در برابر ظرفیت‌های بالفعل تهیه و تولید بازی‌های خارجی، قابل قیاس نباشند و کاربران داخلی به دلیل قلت بازی‌های ساخت داخل، عمدتاً از بازی‌های ساخت خارج کاربری داشته باشند که این بازی‌ها نیز غالباً حاوی القائات گسترده‌ای در جهت مخالفت با نظام سیاسی و منافع ملی ایران هستند.

۲-۳- تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها

در بحث جامعه‌پذیری خاطرنشان گردید که جامعه به افرادش به مثابه سرمایه‌های خود می‌نگرد و می‌کوشد در روند جامعه‌پذیری افراد، ارزش‌ها و هنجارهای مورد نظر را به افرادش القا کند.



در بررسی عوامل جامعه‌پذیر کننده نیز از عوامل خانواده، مدرسه، گروه همسالان، فرهنگ، مذهب، رسانه‌های جمعی، طبقه و جنسیت، به عنوان مهم‌ترین عوامل جامعه‌پذیر کننده یاد شد. در ضمن خاطرنشان شد که به دلیل جهانی شدن، باید در بحث رسانه، به بررسی تأثیر رسانه‌های داخلی و خارجی به شکل توأمان توجه کرد، زیرا اگر چه زمانی تنها رسانه‌های داخلی در دسترس شهروندان یک جامعه بودند، اما به سبب پیشرفت فناوری‌ها و تحقق دهکده واحد جهانی، در عمل شهروندان می‌توانند از رسانه‌های خارجی نیز بهره‌جسته و بالطبع تحت تأثیر این رسانه‌ها قرار گیرند.

مضاف بر آن چه از آن درباره رسانه‌ها یاد شد، خاطرنشان گردید، در گذر زمان با سیطره بیش از پیش رسانه‌های داخلی و خارجی بر جامعه، از میزان تأثیرگذاری خانواده‌ها روی فرزندانشان کاسته شده است و برعکس، بر میزان اثرگذاری رسانه‌ها روی کودکان و نوجوانان افزوده شده است. در این قسمت پس از اشاره‌ای که به مسأله دیگرپیروی کودکان خواهد شد، از گسترش بحث دیگرپیروی کودکان به سطح دیگر افراد مطلوب طبع کودک یاد خواهد شد که رسانه‌های داخلی و خارجی هم در این قسمت مطرح بوده، اثرگذاری خود را به معرض نمایش می‌گذارند.

در ادامه از عطف توجه نهادهای تبلیغاتی، اقتصادی و خاصه سیاسی داخلی و خارجی به مقوله دیگرپیروی کودکان یاد شده و تأکید گردیده است که نهادهای مزبور در تلاش برای القای منویات فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، اقتصادی و سیاسی خویش، می‌کوشند از ویژگی دیگرپیروی کودکان در جهت تحقق منویاتشان سود ببرند و از سال‌های دیگرپیروی کودک که به دلیل پذیرش شدید کودک در این سال‌ها، به عنوان سال‌های طلایی معروف هستند، در راستای پیش‌برد اهداف خود بهره ببرند.





در ادامه با عطف توجه به القائات سیاسی رسانه‌های خارجی، با ارایه و تحلیل چند بازی از القائات سیاسی عمیق این بازی‌ها یاد شده، با ارایه شواهد میدانی از کودکان خردسال کاربر این بازی‌ها، از اثرپذیری کودکان پیش دبستانی از این آثار، یاد خواهد شد.

مجموعه مباحث مطرح شده در این قسمت، ضمن ترسیم عمق القائات فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، بر مسأله جنگی که بین رسانه‌های داخلی و خارجی در پیش گرفتن از یکدیگر بر سر ارایه القائات مورد نظر خودشان به کودکان وجود دارد، تأکید کرده، عطف توجه مسوولان فرهنگی را در این باب مورد تأیید قرار می‌دهد.

دیگر پیروی از رسانه‌ها

یکی از ویژگی‌های مهم کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی، خصوصیت دیگر پیروی آنان است، کودکان در جریان دیگر پیروی خویش، متوجه افراد مطلوب طبعی که در اطراف و اکنافشان می‌بینند می‌شوند و تقلید و کپی برداری از رفتارهای آنان را در دستور کار خود قرار می‌دهند. کارهای اخیر ممکن است از طیف مثبت گرفته تا منفی، گسترده باشند، اما کودک فارغ از ارزشی که در رفتار مورد نظر نهفته است، به صرف آن که فرد مطلوب طبع وی دست به انجام کار خاصی می‌زند، مبادرت به انجام همان عمل می‌کنند.

بالتبع غالب افراد مورد علاقه کودکان، اولیای آنان هستند، اما در این میان رفتار افراد دیگری مانند پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های دوست داشتنی، مربی مهربان مهد و نظایر آن‌ها هم ممکن است مورد تقلید و کپی‌برداری کودکان قرار گیرند.

نگارنده با افرادی مواجه شده است که بیان می‌داشتند، به صرف آن که معلم مورد نظر آنان سیگار می‌کشیده است، در صدد یافتن سیگار و کشیدن آن بوده‌اند و یا به دلیل آن که ناظم مهربان مدرسه آنان، در جریان راه رفتن خود، می‌لنگیده است، نیمی از دانش‌آموزان مدرسه در حین راه رفتن خود، شبیه او، با لنگیدن راه می‌رفته‌اند.

با پررنگ شدن نقش رسانه در زندگی کودکان، الگوهای مطرح در رسانه (خاصه برنامه‌های کودکان که بچه‌های خردسال بیش‌تر کاربر این سنخ از برنامه‌ها هستند) نیز ممکن است جزو الگوهای مورد نظر کودک قرار گرفته، به استناد فلان حرف یا رفتار او، کودک نیز عیناً دست به تکرار همان حرف یا رفتار بزند.

اظهار نظرهای کیان و پرهام ۶ ساله و یلدا و آبتین ۵ ساله، حکایت از دیگرپیروی این کودکان از افرادی به غیر از پدر و مادرشان دارد. کیان با استناد به حرف‌های مادر بزرگ مهربانش، سخن خود را به انجام می‌رساند. پرهام، با استناد به بیانات فردی که به لحاظ اجتماعی برای او پر اهمیت جلوه‌گر شده است، رفتار می‌کند و یلدا و آبتین هم با تأثیرپذیری از خاله شادی و عمو پورنگ که از مجریان برنامه‌های کودک تلویزیون ایران هستند، به زعم خود به حرف‌هایشان جنبه استدلالی می‌دهند:

«- کیان، تو بازی جنگی نداری؟»

نه، نه، جنگ اصلاً خوب نیست، من جنگ رو اصلاً دوست ندارم.

- چرا جنگ رو دوست نداری کیان؟

آخه بابا بزرگم تو جنگ، رفته پیش خدا، بعد مامانیم همیشه می‌گه لعنت به جنگ.

- بازی بدو بدو رو دوست داری؟

آره خیلی، مثل ساب وی که از دست آقا پلیسه فرار می‌کنه.

- کیان، مگه در رفتن از دست پلیس کار خوبی؟

نه، خوب نیس، ولی همه آقا پلیسا هم خوب نیستن که (این جمله را بابای کیان در خانه زیاد می‌گوید).

- کیان جان، تو برادر یا خواهر داری؟

نه من تهام (کیان با ناراحتی زیاد بیان کرد که تک فرزند است).

- چرا این قدر ناراحتی؟

چون دوست داشتم که یکی باشه که باهاش بازی کنم.

- حالا داداش دوست داری یا آبجی؟

فرقی نمی‌کنه مامانی (مامان بزرگ) می‌گه بچه باید سالم باشه».

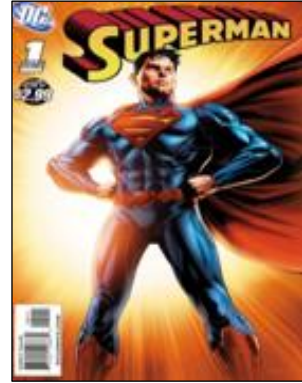
«- پرهام، کسی بهت گفته، اگه زیاد بازی کنی چشمت اذیت می شه؟
من می خواستم پیام پیش دبستانی، یه خانومه دندونامو دید، گفت شکلات نخور زیاد، بعدم گفت زیاد
با گوشه بازی نکن، چشمهات ضعیف می شه.»
«- یلدا خانم، خوب به نظرت خوبه بچه ها توی سن تو تلگرام داشته باشن؟
نه.
- چرا به نظرت؟
نمی دونم.
- کی بهت گفته که خوب نیست بچه ها تلگرام داشته باشن؟
مامانم، خاله شادی.
- ولی تو خودت دوست داری داشته باشی؟
نه. وقتی بزرگ شدم دوست دارم.»
«- آبتین، تو چه قدر در روز با گوشه مامان کار می کنی؟
خیلی کم.
- اگه یه موقع زیاد بازی کنی، چیزی مامان نمی گه؟
چرا دعوا می کنه.
- برای چی؟
می گه چشمهات ضعیف می شه.
- تو حرف مامان رو قبول داری؟
آره، چون عمو پورنگم همین رو می گه.»

تلاش نهادهای مختلف برای بهره جویی از سالهای طلایی دیگرپیروی کودک

نهادهای مختلف فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، اقتصادی، سیاسی و حتی زیست محیطی با عطف توجه به سنین دیگرپیروی کودکان خردسال، می کوشند در این سالها که کودکان به دلیل ویژگی دیگرپیروی خویش عمدتاً نسبت به القائات افراد و گروههای مورد پذیرششان، حالت پذیرا را دارند، سود ببرند و بدون آن که با دید نقاد مخاطب خویش مواجه گردند، به سادگی با ترفندهای عاطفی و روانی، وی را تحت تأثیر قرار داده، القائات خویش را در ذهن مخاطبشان نهادینه سازند.

مرور الگوهایی که در صنعت فیلم، کارتون، پویانمایی و بازیهای دیجیتالی امریکایی مطرح شده اند، دلالت بر آن دارند که این الگوها (نظیر الگوهای پسرانه سوپربوی، سوپرمن، کاپیتان امریکایی، بت من، اسپایدرمن، بن تن و یا الگوهای زنانه سوپر گرل، سوپرومن، واندرومن، بلکومن، باربی، برتز، السا، آنا) یا در اوج قدرت و توانمندی جسمانی و یا در اوج زیبایی ممکن پردازش شده اند. به تعبیر دیگر، با توجه

به علایق وافر پسران به قدرت بدنی و با عنایت به علایق دختران به چهره‌های زیبا، الگوهای اخیر به گونه‌ای پردازش شده‌اند که بلافاصله مورد توجه کاربران پسر یا دختر قرار گرفته، به صورت چهره ایده‌آل آنان در می‌آیند



از سوی دیگر الگوهای اخیر که غالباً لباسشان طرح پرچم امریکا را داشته و یا حداقل ترکیب رنگ آن (یعنی قرمز و آبی) را دارد، طبق الگوی شرطی کردن کلاسیک، یادگیری جدیدی در کودکان پدید می‌آورند که کودک ضمن عشق ورزیدن به الگوی مورد علاقه خویش، علاقه به پرچم امریکا (و در نهایت خود امریکا) را نیز کسب می‌کند.





مصاحبه‌ی کیانا، تبسم، پارسا و آرزیتای ۶ ساله، شواهدی دال بر علاقه کودکان به الگوهای مطرح شده برای آنان و علاقه یافتن آنان به موطن الگوهای مزبور را در بردارند:

«- کیانا خانم، به نظرت چرا بیش تر دخترا کارتون باربی رو دوست دارن؟
آخه دخترونس و قشنگه.

- تو از چی باربی خوشت میاد؟
از لباساش و موهاش.

- تو دوست داری که موهاش رو مثل اون درست کنی؟
آره خیلی.

- تا حالا موهاش رو اون جور درست کردی؟
نه، ولی می‌خوام تو تولدم اون جور درست کنم.
- لباسی مثل باربی هم داری؟

آره، مامانم یه دامن خریده، مثل دامن صورتیه باربیه». «- تبسم جان، تو شبکه پویا رو نمی‌بینی؟
نه.

- چرا؟

دوست ندارم کارتوناشو.

- تا حالا این شبکه رو دیدی؟
آره.

- چرا کارتونهاش رو دوست نداری؟

دوست ندارم یه کارتون بود قشنگ بود، اون دیگه رفته به خاطر همین جم جونیور و مای کارتون می‌بینم.

- چرا کارتونهاش رو دوست نداری؟

دوست ندارم، آخه توش باربی نداره، توش فروزن و سیندرلا نداره.

- چرا دوست نداری؟

قشنگ نیست، دخترونه نیست، مثلاً فقط راه می‌ره، دوست ندارم.

- دوست داری چه طوری باشه؟

باربی باشه، سفید برفی باشه».

«- آقا پارسا تو می‌دونی مرد عنکبوتی کجا زندگی می‌کنه؟

آره، تو آمریکاست.

- مگه واقعیه؟

آره.

- واقعاً وجود داره؟

آره، اگه بری آمریکا، خودت می‌بینیش».

«- خوب آریتا خانم گفتی فیلم سیندرلا رو داری؟

آره.

- می‌توننی بگی فیلمش چه جوریه بود؟

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

- تو کارتونش هم همدیگه رو می‌بوسن؟

آره.

- چرا تو فیلم بوسیدنشون خوشگل تر بود؟

چون واقعی نشون می‌داد.

- مگه تو کارتونش چه جوریه بود؟

از دور نشون می‌دن نمی‌فهمی چه جوریه باید این کار رو بکنی.

- مگه تو هم می‌خواهی این کار رو بکنی؟

آره دیگه.

- برای چی می‌خواهی یکی رو ببوسی؟

چون بعد ازدواج باید ببوسیش.

- کی باید ببوسیش؟

بعد انگشتر دست کردن.

- یعنی جلوی جمع می‌بوسیش؟

آره.

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

من که ایران ازدواج نمی‌کنم.

- پس کجا ازدواج می‌کنی؟

آمریکا».

در بررسی کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی تهیه و تولید شده سیاسی، محصولاتی که در صدد ترسیم چهره‌ای مطلوب برای کودک یا حیوانی که «مادر خود را از دست داده» و به دنبال اوست یا ارایه تصویری مثبت از «موش»، واجد اهمیت خاصی هستند. به این معنا که آثار اخیر جملگی در پی ارایه تصویری مطلوب از قوم یهود است که به زعم خودشان از مادرشان (یعنی بیت المقدس) در طول تاریخ جدا افتاده بودند. ارایه تصویری مطلوب از موش نیز به دلیل شکستن شناعتی است که با زدن برجسب موش در اروپا به یهودیان، برای آنان دردرساز شده بود^۱.

در ادامه با طرح نمونه‌هایی از بازی‌های دیجیتالی که حاوی القائات سیاسی گسترده و بارزی هستند، اثرات این القائات روی کاربران خردسال آن‌ها پیگیری خواهد شد.

القائات سیاسی بازی‌های دیجیتالی

به طور طبیعی می‌توان انتظار داشت، محصولات یک موطن، حاوی ارزش‌های همان موطن باشد و از ارزش‌های خاستگاه خویش دفاع به عمل بیاورد. بنابراین از بازی‌های دیجیتالی گرفته تا کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید شده در غرب، انتظار می‌رود ضمن دفاع از ارزش‌های موطن خودشان، هجمه به ارزش‌های مقابل را در دستور کار خود قرار دهند. به عنوان مثال، پس از طرح عروسک‌هایی با صبغه اسلامی، کمپانی مائل به عنوان سازنده عروسک‌های باربی، بحثی با عنوان انقلاب اسلامی باربی را مطرح کرد و با همراهی نسبی در ساخت عروسک‌هایی شبیه فولاً (که به دلیل چادری بودن، غالباً برای کودکان خردسال، قابل مقایسه با جذابیت‌های عروسک‌های موجود نیستند)، به تدریج عروسک‌ها و تولیدات به اصطلاح اسلامی خود را به سمت حالات تمسخرآمیز (مانند زنان مسلمان در حالتی که نیمه برهنه‌اند و یا افراد محجبه برقع‌پوشی که دوست پسرشان، از تیبی مانند بن لادن برخوردار است)، سوق داد.

کمپانی مائل، برای نفی و انکار افرادی که با عملیات‌های استشهادی، در صدد پیشبرد اهداف ایدئولوژیک خویش هستند، با طراحی عروسک باربی انتحاری (که با برخاستن صدای الله اکبر و فشردن کمربند انتحاری وی، صدای انفجار و بلافاصله خنده‌ای که این عمل را به سخره گرفته است، صورت می‌پذیرد)، در عمل دست به نفی اقدام اخیر و موارد مشابه می‌زند.



۱. از این مقوله در قسمت بعد ذیل عنوان «آموزش‌های غیررسمی» یاد شده است.

در سطح دیگری نشر تصاویر باربی نظامی در حالی که افراد اسلحه به دستی (که پرچم آنان مزین به عبارت لااله الا الله است)، در حال تهدید وی هستند، کینه و نفرت کاربران باربی را نسبت به افراد مزبور دامن می‌زند.



شریفی (۱۳۹۷) در قسمتی از رساله دکتری خویش که به تحلیل بازی ندای وظیفه پرداخته است، می‌نویسد:

«آمریکا از ابزارهای متعددی همچون خشونت، قدرت و سیاست‌های خصمانه به منظور پیشبرد اهداف ایدئولوژیک و دیپلماتیک خود علیه کشورهای خاورمیانه به ویژه کشورهای اسلامی استفاده می‌کند. در جریان بازنمایی دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا که در صنایع فرهنگی دیجیتال صورت می‌پذیرد، مهم‌ترین مضامین بازی ندای وظیفه، بازنمایی دیپلماسی آمریکا در بازی است. این موارد عبارتند از: استیلای سیاسی، استیلای فرهنگی، سوءبازنمایی سیاسی، سوءبازنمایی فرهنگی، سوءبازنمایی دینی و نژادی، خشونت روانی، جسمی، جنسی و رسانه‌ای، قدرت‌نمایی نرم و قدرت‌نمایی سخت، فناوری برتر، واردکنندگان فناوری، ضدیت با فناوری، قهرمان‌سازی از نظامیان آمریکا، بازتولید قهرمانان و ضدقهرمانان، دفاع از وطن و فریب افکار عمومی.

در این بازی روایت واقعی از جنگ‌های آمریکا با کشورهای افغانستان، عراق و همچنین چالش‌های سیاسی این کشور با روسیه بازنمایی شده است. علاوه بر جنبه‌های سیاسی و نظامی، یکی از مهم‌ترین هدف‌های بازی ندای وظیفه، سرکوب فرهنگ، سنت و ارزش‌های دینی کشورهای خاورمیانه بوده است که در چارچوب گفتمان شرق شناسی قرار می‌گیرد.

استیلا یا هژمونی سیاسی و نظامی به عنوان پررنگ‌ترین و برجسته‌ترین مضمون در بازی ندای وظیفه به تصویر کشیده شده است و در این راستا، علاوه بر تخریب وجهه سیاسی کشورهای دیگر و ضعیف نشان دادن آن‌ها از لحاظ ثبات سیاسی و اقتدار نظامی، بر شکاف فرادستی و فرودستی میان کشور آمریکا و کشورهایی همچون آمریکای جنوبی، روسیه، کشورهای اروپایی و آسیایی اصرار ورزیده می‌شود. این جنبه بارز نه تنها به صورت آشکار، بلکه به شیوه‌های مختلف ضمنی در دیالوگ‌ها، موسیقی، فیلم، کاراکترها، شیوه امتیازگیری و مانند آن، قابل تحلیل است.»



بازی تیم یانکی (امریکایی‌ها): جنگ نفت ایران، از جمله بازی‌هایی است که حاوی القائات شاخص سیاسی مد نظر بانکی‌ها است:

Team Yankee: Oil War: Iran: Ayatollah's Revolutionary Guard (TRNAB01)
by Team Yankee

Price: \$43.99 + \$6.00 shipping

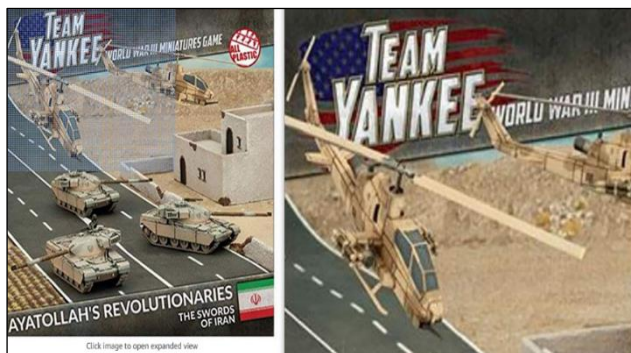
- 1/100 Scale Plastic Model Kit

Compare with similar items

New & Used (7) from \$43.99 + \$6.00 Shipping

UNIVERSITY GAMES
Pull off the heist of the century with your team.
Heist One Team, One Mission The U...
\$26.60 prime

Ad feedback



بازی پرندگان خشمگین^۱، نمونه بارز دیگری از القانات سیاسی بازی‌های دیجیتالی را به دست می‌دهد.



دانشنامه ویکی پدیا در توصیف بازی پرندگان خشمگین می‌نویسد:

«پرندگان خشمگین در سال ۲۰۰۹ توسط شرکت چیلینگو منتشر شده است. داستان بازی از آنجا شروع می‌شود که پرندگان خشمگین در حال نگره‌داری از تخم‌هایشان هستند که حواسشان به پروانه‌ای پرت می‌شود و خوک‌های سبز از موقعیت آن‌ها سوءاستفاده کرده و تخم‌هایشان را می‌دزدند. پرندگان هم قسم خوردند که تا عمر دارند در جای خود نمی‌ایستند و فقط و فقط به خوک‌ها حمله می‌کنند. در این بازی، بازیکنان چندین پرنده را به وسیله یک تیر و کمان به سمت سازه‌هایی پرتاب می‌کنند تا خوک‌هایی که درون آن‌ها پناه گرفته‌اند را نابود کنند. این بازی در سال ۲۰۰۹ در اپل آی‌اواس منتشر شد. ۱۲ میلیون کپی از این بازی از آپ استور (آی‌اواس) خریداری شده‌است.

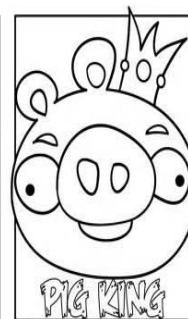
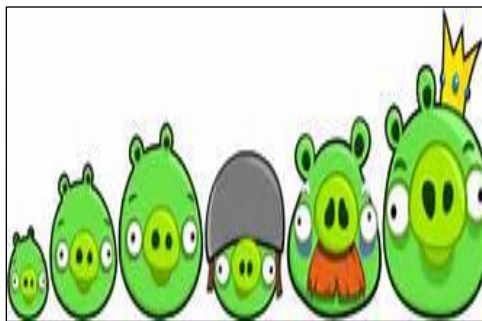
بعد از موفقیت کم نظیر این بازی نسخه‌های دیگری از آن نیز تولید و عرضه شدند که با اتکا به محیط جذاب و ریتم کم‌بیشان با موفقیت بیش‌تری روبه‌رو شدند، به طوری که تخمین زده می‌شود، مجموعاً بیش از یک میلیارد دفعه توسط کاربران دانلود شده‌اند. این بازی تقریباً هر سه ماه یک‌بار با یک به روز رسانی جدید همراه است. علاوه بر این نسخه‌های اختصاصی از این بازی به مناسبت‌های مختلف تولید و عرضه می‌شود. این بازی به پنج دسته تقسیم می‌شود: نسخه معمولی، ریو، فصول، فضا و جنگ ستارگان. یکی از جدیدترین بازی این شرکت نیز خوک‌های بد است و آخرین نسخه آن ۱،۴ است. شخصیت‌های اصلی بازی خوک‌های بد، خوک‌های سبز بازی‌های پرندگان خشمگین هستند و در این بازی باید با وسایلی مانند بلوک‌های چوب و آهن، موتور، چرخ و... یک ماشین بسازید و با ماشین خود به یک هدف برسید. البته در فصل سوم این بازی، اگر موتور و اجزای دیگر ماشین زیاد سر و صدا کنند، پرندگان خشمگین بیدار می‌شوند و حمله می‌کنند. بازی پرندگان خشمگین، در همان اوایل کار خود و با اولین نسخه‌ها توانست طرفداران زیادی جمع کند و محبوبیت زیادی پیدا کرد. این بازی نیاز به تمرکز بالا و نشانه‌گیری دقیق برای نابودی خوک‌ها دارد».



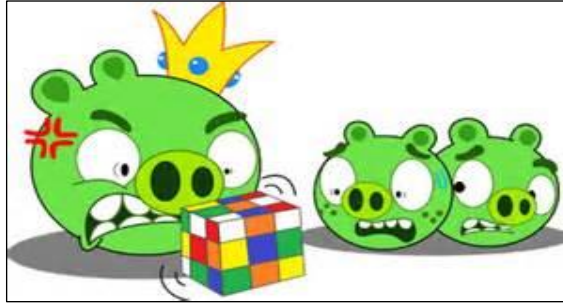
خوک‌های موجود در بازی پرندگان خشمگین در اوج زشتی و پلشتی ترسیم شده‌اند:



شاه خوک‌ها نیز چیزی شبیه تاج (یا عمامه) بر سردارد:



خوک‌ها در حالی که در برخورد با یک بازی فکری هم وحشت زده می‌گردند، اما ضمن دزدی تخم پرنده‌گان، اهل جنگ و ستیز نیز می‌باشند:



در برابر خوک‌های زشت و پلشت، پرنده‌گان خ شمگین غالباً با ترکیبی از دو رنگ قرمز و آبی (که تداعی کننده پرچم امریکا است) در بازی ظاهر شده، حتی گاهی منجیق جنگی آنان نیز به همین دو رنگ است:

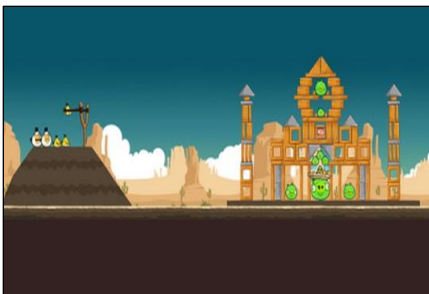




محل زندگی پرندگان خشمگین نیز جایی است که خورشید از پشت آنجا طلوع کرده و جنبه‌ای روحانی و قداست آمیز بدان‌ها می‌دهد:



مسأله مهمی که در طول بازی پرندگان خشمگین جلب توجه می‌کند، مکان استقرار و پناهگاه خوک‌های مهاجم است که دورادور شبیه به مساجد مسلمانان است:





تلاش برای القای ساختمان‌هایی شبیه مساجد در بازی پرندگان خشمگین چنان زیاد است که حتی در بازی‌های پیشنهادی شرکت چیلینگو که به تهیه بازی پرداخته است، چارچوب و دورنمایی که باید فراروی منجنیق قرار داده شود، دورنمای مساجد مسلمانان است:



در قسمتی از بازی پرندگان خشمگین دورنمای کشور ایران به عنوان سرزمین و پناهگاه خوک‌ها، هدف منجنیق پرندگان خشمگین قرار می‌گیرد:





فصل دیگری از بازی پرندگان خشمگین، با عنوان خوک‌های بد نشر یافته است. در این فصل از بازی پرندگان خشمگین، خوک‌ها در حالی ترسیم می‌گردند که در عین تهدید بودن، می‌توان به حماقت آن‌ها خندید، زیرا اگر چه خوک‌های بد از وسیله‌ای مانند هواپیمایی که مملو از ماده منفجره تی‌ان‌تی است سود می‌برند، اما هواپیمای آن‌ها چوبی است، به شکلی که در هنگام برخاستن ممکن است به سادگی چرخ‌های آن بکشند و یا هواپیمای خوک‌های بد، با استفاده از بادکنک به هوا برخاسته یا با کمک چترهایی که مانع از بارش باران روی سر آدمی می‌شوند، سعی در فرود آمدن می‌کنند.



اما در هر صورت ابزار ساده‌ای مانند یک چماق کافی است که شاه خوک‌های بد و سربازان وی را فراری داده، متواری کند^۱.

۱. متأسفانه مسوولان تلوزیون ایران بدون توجه به القائات سیاسی پرندگان خشمگین، دست به پخش یک پویانمایی خمیری به نام سبزه برای کودکان ایرانی زده‌اند که مبتنی بر همین برنامه ساخته شده است. تصاویر زیر که از سایت شبکه پویا و نهال برداشته شده است، بیانگر همین مسأله است:



بهراد و رضای ۶ ساله، در مصاحبه خویش با اشاره به بازی پرندگان خشمگین چنین بیان می‌داشتند: «بهراد: من کارتون ایگور رو دیدم... بعد یه رباتی یه خانومه می‌سازه... بعد می‌گه من خانومم، هیچ کار بدی نمی‌کنم(!)... بعد یه دزده میاد... اون رو می‌دزده... بعد استخوون شیطانیش رو فعال می‌کنه... بعد اون می‌کشه آدما رو.

رضا: بعدش رباتا رو هم دیدم. رباتا تبدیل می‌شن به ماشین... بعد بت‌منم دیدم... بعد خیلی خطرناکه... بعد مرد عنکبوتی هم دیدم.

بهراد: من کارتون انگری بردز رو دیدم... اونا یه طور خودشون رو پرت می‌کنن، خوکا رو له می‌کنن. - برای چی؟

بهراد: برا این که اونا دشمناشون... تخم مرغاشون رو می‌دزدن.

- خوب برای چی تخم مرغاشون رو می‌دزدن؟

بهراد: چون خیلی خوشمزه اس... پادشاهشون دوس داره بخوره».

تبیین اخیر به سادگی ممکن است طی سال‌های بعد زندگی بهراد و رضا، به عنوان تبیین اصلی آنان از روابط ایران و امریکا درآید.

مصاحبه آرشام و سوگند ۶ ساله نیز عمق تأثیرپذیری این کودکان از کارتونها و بازی‌هایی را که کاربری دارند، به تصویر کشیده است:

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

- آرشام 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 می‌خواین 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 می کردی؟

آره.

- عشق یعنی چی؟

کسی که قبول داره، من می تونم نجاتش بدم.

- عشق رو اولین بار کجا شنیدی؟

تو فیلم اسپایدرمن.

- تو فیلم کی می گه عشق؟

اسپایدرمن می گه باید عشقم رو نجات بدم.

- تو فیلم، دختره، اسپایدرمن رو قبول داره که می ره آدم ها رو نجات می ده؟

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.

- می تونی بگی مریم چه جور عشقت شد؟

من دیدم مریم از گربه می ترسه و داره گریه می کنه. منم تار زدم و سریع رفتم نجاتش دادم.

- یعنی چی کار کردی؟

گربه رو نوازش کردم و رفت.

- تو از گربه نمی ترسی؟

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».

«- ببینم دیگه چه کارتونی رو می‌دونی تا بهم توضیح بدی؟
اوووم خب بچه رئیس!

- بگو ببینم اون چه طوریه؟

خب تو بچه رئیس همش می‌خندی دیگه. یه بچه‌اس تو یه شرکت دنیا میاد انگار. شرکت تولید بچه‌ها. بعدش آزمایش می‌کنن روشن. هر کی رو می‌فرستن تو یه خونه‌ای که بچه می‌خوان. بعد خودش خیلی با حاله. کتوشلوار و کیف اداره‌ای داره. صداشم کلفته. همشم داداش بزرگش رو اذیت می‌کنه. بعد یه جاش هست، مثلاً داداشش می‌خواسته ثابت کنه اون فسقلی حرف می‌زنه. می‌ره صداشو ضبط می‌کنه. ولی اون یه کاری می‌کنه نوار بیفته تو خیابون داغون شه. یه جا هم هست، داداشه می‌خواد بفرستش فضا، ولی مامان باباهه می‌رسن، می‌بینن می‌خواد پرتش کنه دعواش می‌کنه. الهه‌جون انگار من و سبحانیم. اونم منو اذیت می‌کنه. می‌خوام دعواش کنم یا حالش رو بگیرم. مامان بابا می‌رسن، بازم ازش طرفداری می‌کنن. ولی از این که بچه رئیس می‌ره انتقام می‌گیره، خوشم میاد.

- اون وقت تو هم فکر می‌کنی بچه‌ها از کارخونه میان؟

نه، آخه قبل این که سبحان دنیا بیاد، شیکم مامانم بزرگ شده بود. بعد مامانم می‌گفت، داداشت تو دلمه تا دنیا بیاد. اون کارتون بود، اون جوری بود.

- ببینم گفتمی خورشت میاد که انتقام می‌گیره، به نظرت انتقام گرفتن خوبه؟
(سوگند در حالی که کمی خجالت کشیده است) خب نه! اما اول اون یکی کار بد کرد. اصن تقصیر مامان باباشونه.

- چرا؟

چون همش به کوچیکه توجه می‌کنن. بعد داداشه حسودیش اومد، می‌خواس پرتش کنه. حالام کوچیکه می‌خواد انتقام بگیره.

- یعنی تو هم ممکنه از سبحان انتقام بگیری؟

بله، اگه مامان بابام زیادی بهش توجه کنن.

- یعنی چی؟! این طوری نمی‌شه که همه از هم انتقام بگیرن که.

نه دیگه، چرا بچه رئیس می‌گیره، ولی من نگیرم!

...

- بینم سوگند اون موقع که داداشت سبحان اومد و شیطنت کرد، تو چرا دنبالش کردی؟
می‌خواستم بگیرمش، حسابشو برسم.

- ولی چند دقیقه پیش که تو گفتی ما اجازه نداریم به کسی آسیب برسونیم!
خب مامانم اینو می‌گه، ولی وقتی خیلی سبحان اذیتش کنم، منو می‌زنه یا وقتی به بابا این طوری می‌گه، بابا می‌گه برو بابا. حتی تو تام‌وجریم، جری میاد اذیت می‌کنه، تام می‌ره حسابشو برسه!».



الگوهای عروسکی - کارتونی طراحی شده در آن سوی آب، هنگام نیاز سردمداران غرب، در جهت تبیین و تئوریزه کردن مسایل مورد توجه رهبران اقتصادی - سیاسی غرب وارد عمل می‌گردند و ذهنیت لازم را برای کودکان کاربری که علقه اولیه و وافر ی به الگوهای اخیر یافته‌اند، پدید می‌آورند. به عنوان مثال، در بازی F-۱۱۷، پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز در بین آن‌ها دیده می‌شود، به عنوان کشورهای حامی تروریسم معرفی شده، از کاربران درخواست می‌شود که در قالب خلبان جنگنده نظامی، اهداف نظامی، اقتصادی و حیاتی کشورهای مزبور را بمباران کند. بازیگر پس از آن که کشور مورد نظرش (مثلاً ایران، لیبی و موارد مشابه) را مشخص کرد، تهاجم به سوی آن را شروع می‌کند، اما به سبب طراحی خاص بازی، پیروزی وی ساده به دست نمی‌آید و کاربر بازی ممکن است در مسیر رسیدن به هدف نهایی خویش بارها بازنده شود، از این رو در ادامه، با کینه و نفرت زیادی، تمامی تلاش خویش را برای انهدام کامل اهداف از پیش تعیین شده، به کار خواهد گرفت.

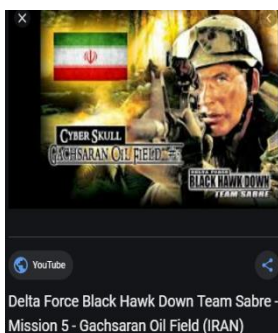
در بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی^۱، شاهزاده توسط ساحری سحر شده است که بازیگر باید در جریان مبارزه با وی، به نجات او اقدام کند. همان‌گونه که از تصویر زیر برمی‌آید، مکان حادثه، قابل تطبیق با شهرهای مذهبی ایران (مانند قم) است، تصویر بعد که در جریان نصب بازی بر روی صفحه نمایشگر رایانه ظاهر می‌شود، فضایی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



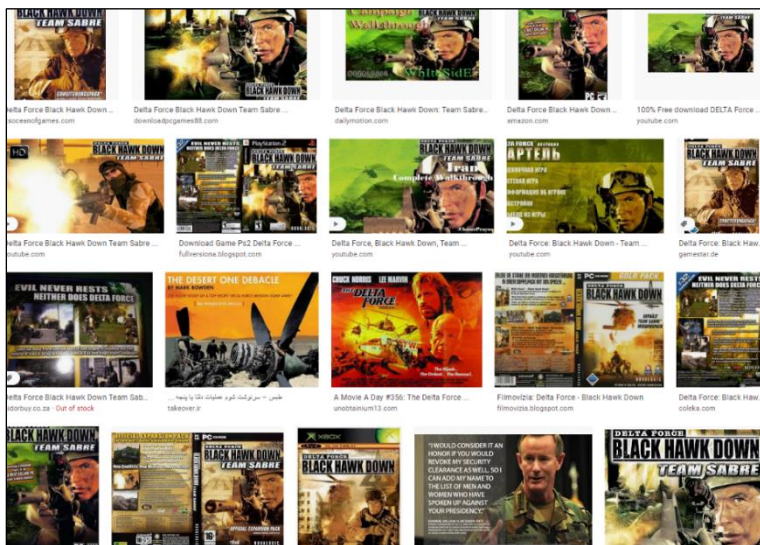
در بازی جنگ خلیج فارس، در قسمت اول بازی حرکت قایق‌های تندرویی که ناوهای امریکایی را هدف قرار داده‌اند، نمایش داده می‌شود، اما در نبردی که رخ می‌دهد، امریکایی‌ها به سبب برخورداری از فناوری برتری که دارند، موفق به نابودسازی قایق‌ها و کسب پیروزی در نبرد خلیج فارس می‌شوند. در بازی گروگان‌گیری، سه قهرمان امریکایی وارد صحنه شده، موفق به آزادسازی گروگان امریکایی از دست گروگان‌گیرانی می‌شود که به زبان فارسی با یکدیگر مراوده دارند.

مجموعه بازی‌های نیروی دلتا^۲، از دیگر بازی‌های تولیدی شرکت کوما است. در این بازی‌ها، باز هم نظامیان امریکایی، با نفرت معدود خودشان، به برخی از کشورهای مخالف سیاست‌های امریکا، حمله برده، با انهدام ارتش کشورهای موردنظر، به اهداف خود دست می‌یابند.

در یکی از بازی‌های دلتا فورس که ایران مورد توجه قرار گرفته است، حمله نظامیان امریکایی به صحرای طیس ایران، طراحی شده است. کاربران این بازی که در نقش فرماندهی جوخه، در جریان بازی نقش‌آفرینی می‌کنند، در جریان بازی، برخلاف واقعیات، به تحقق اهداف خود جامه عمل پوشانده، نیروهای امریکایی را شبانه و به شکل مخفیانه وارد تهران می‌سازند و گروگان‌های امریکایی را از بند دانشجویان مسلمان، آزاد می‌سازند. در بازی اخیر دلتا فورس، به وضوح صدای ایرانی‌ها مانند: «حاجی هلش بده»، «دیدمش»، «من اینجا کمک می‌خوام»، «سعید بیا کمک» و نظایر آن شنیده می‌شوند.

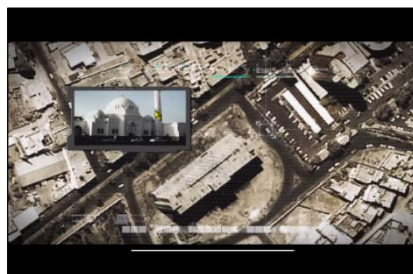


1. Hostages
2. Delta force



بازیگر در جریان بازی به عنوان یک سرباز امریکایی، باید کسانی را که عربی صحبت می کنند یا مانند مسلمانان لباس می پوشند، به عنوان تروریست مورد هدف قرار داده، آن ها را بکشند. «حمله به ایران»، نام بازی دیگری است که شرکت کوما آن را طراحی کرده است. این بازی بر اساس ۵۸ مأموریت، طراحی شده است و طی آن سربازان امریکایی به تأسیسات هسته ای ایران حمله می کنند. بازی از آنجا آغاز می شود که مذاکرات بین المللی به شکست انجامیده، ایران از پذیرفتن قطعنامه آژانس بین المللی انرژی اتمی سرباز می زند. سپس نیروهای امریکایی حمله به تأسیسات اتمی نطنز را آغاز می کنند. نیروهای امریکایی ابتدا باید در منطقه ای کوهستانی، نیروهای حافظ تأسیسات نطنز را از بین ببرند؛ سپس به داخل تأسیسات نفوذ کرده، با به دست آوردن مدارک غیرقانونی غنی سازی اورانیوم، دانشمندی را که در این تأسیسات کار می کند، آزاد سازند. پس از نطنز، تأسیسات آب سنگین اراک مورد حمله قرار گرفته، به طور کامل ویران می گردد. در فیلم نامه بازی حمله به ایران، هدف این حمله، تصرف تأسیسات هسته ای ایران و نابودسازی آن به طور کامل عنوان شده است.»

تصاویر زیر در صدد القای این معنا هستند که محل و ماوای تروریست ها مسجدها هستند:



در بازی بتل فیلد ۳، داستان بازی به این شرح است که در سال ۲۰۱۴، گروه‌های دو بلکبرن از اعضا نیروی دریایی آمریکا به منظور مبارزه و مقابله با عملیات‌های تروریستی گروه نظامی با عنوان «گروه آزادی و مقاومت مردمی» که در بازی با عنوان PLR^۱ یاد می‌شود، به سلیمانیه عراق اعزام می‌شوند. پس از آن گروه‌های بلکبرن و تیمش برای دستگیری البشیر به سمت تهران می‌روند. در خزانه بانکی در تهران که مملو از دلارهای آمریکایی است، در می‌یابند که پی ال آر به تجهیزات هسته‌ای قابل حمل روسی دست یافته‌اند و البته دو دستگاه از این تجهیزات مفقود شده است.

بلکبرن درخواست پشتیبانی می‌کند و کاروان نظامی «ام ۱ آبرامز» به وسیله سرجوخه میلر برای کمک به گروه بلکبرن اعزام می‌گردد. ولی سرجوخه میلر توسط PLR اسیر می‌شود و گلوی وی به وسیله فردی به نام «سلیمان» در یک اقدام تروریستی مشابه اقدام‌های القاعده در مقابل دوربین بریده می‌شود.

طی عملیاتی در تهران البشیر دستگیر می‌شود و در آخرین جملات قبل از مرگ، از قصد سلیمان مبنی بر انفجار دو سلاح هسته‌ای در نیویورک و پاریس سخن به میان می‌آورد.

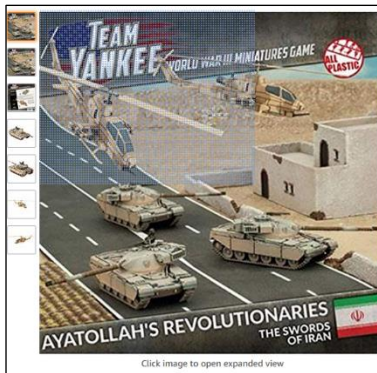
پس از مدتی بمب هسته‌ای در پاریس منفجر می‌شود و ۸۰ هزار نفر کشته می‌شوند، ولی بالاخره پس از درگیری‌های فراوان سلیمان به وسیله بلکبرن کشته می‌شود و بلکبرن سلاحی را که قرار است در نیویورک منفجر شود در اختیار می‌گیرد.

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





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



تبلیغات غرب همان‌گونه که بوسه فردی نامحرم را به صورت «بوسه مقدس» (در پویانمایی زیبایی خفته) ترسیم می‌کند، به همان ترتیب گاهی کشتار افراد را نیز به صورت «خشم مقدس» برای کودکان کاربر محصولات فرهنگی خویش ترسیم می‌کند. مصاحبه به‌رادر ۶ ساله، نمونه بارزی در همین جهت به شمار می‌آید:

«- ببینم تو دوست داری جای بن‌تن باشی؟
بله. دوست دارم بتونم با نیروی قوی‌ام، همه آدم بدا رو بکشم.
- ببینم بن‌تن بازی هم داره؟
من تو کنسولم دارم. تبلتم دارم. تازه بازی فکریشم دارم.
- به نظرت ما اجازه داریم به بقیه آدم‌ها آسیب برسونیم؟!
اگه بد باشن آره. اصلاً از بن‌تن خوشم میاد حال همه رو می‌گیره.
- ولی من به نظرم درست نیست که به بقیه آسیب برسونیم!
بن‌تن می‌زنه، پس منم می‌زنم! اگه کار بدی بود، بن‌تنم نمی‌زد. بعد اصن ما که دعوا نداریم، می‌خوایم بقیه رو نجات بدیم!

- ولی ممکنه وقتی می‌زنیمشون یا می‌کشیمشون دردشون بیاد!
بابا اینا آدم نیستن که. فضایی همشون.
- آهان، پس اگه الکی باشند، یعنی فضایی باشند، اشکال نداره؟
معلومه نه!».

فرزام ۶/۵ ساله هم در مصاحبه خود از این معنا یاد می‌کند که او رفتارهای اسپایدرمن را که الگوی مورد علاقه‌اش است، به عنوان معیار رفتارهای خودش در نظر گرفته و بر همان منوال عمل می‌کند:

«- دوست داری دوست دخترت عین دوست دختر اسپایدرمن لباس بیوشه؟
آره...»

- دوست نداری حجاب داشته باشه؟
نه.

- چرا؟

(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد).

- به نظرت حجاب برای زن‌ها قشنگ نیست؟

آخه زن‌ها که موهاشون معلومه... مثل خود شما...»

- خوب من اون زن‌هایی رو می‌گم که کامل پوشیده هستن.

نه، دوست ندارم.

بعدش هم خاله اینجا که نمی‌تونه اون جور لباس بیوشه... باید مانتو و این‌ها بیوشه.

- اون جورى هم لباس بپوشه، مثل دوست دختر اسپايدرمن، همه مى فهمن دوست دختر خوشگلى دارى كه
چه بهتر... .
- دوست هات هم مى خوان دوست دختر داشته باشن؟
اميررضا دوست نداره... ولى پارسا داره.
- چه جورى؟
يه دختره هست، همسايشونه.
- با اون حرف مى زنه؟
آره!
- چى بهش مى گه؟
هيچى... .
- مثلاً چى؟
مثلاً... مى گه تو چه قدر خوشگلى... با هم آن لاین بازی مى کنن... استيگر مى فرستن واسه هم و اين ها.
- چت نمى کنن؟
(با خنده) سواد ندارن كه... .
- پس چه جورى بهش مى گه خوشگلى؟
- ويس مى فرستن خاله... .
- پارسا تو کارتون ها ديده كه مثلاً پسرها دوست دختر دارن... بعد اون هم دوست دختر گرفته؟
خب... شايد... .
- يعنى چى؟
خب... آخه مى دونى، خب همه دوست دختر دارن ديگه... تو کارتونها هم هست، مثلاً پارسا داداشش هم دوست دختر داره خب... .
- داداشش مى دونه كه پارسا هم دوست دختر داره؟
نه.
- بفهمه چى مى شه؟
پارسا رو مى زنه.
- چرا؟
خب... اوممممم... پارسا كوچيكه خب... .
- فرزام اين كار گناه نيست؟

بگم به مامانم نمی‌گی؟

- نه خاله... مطمئن باش!

الآن نه. ولی اگه بزرگ شم، نه بد نیست... .

- خوب چرا الآن غلطه، وقتی بزرگ بشی خوبه؟

خب... مثلاً اسپایدرمنم بزرگه که دوست دختر داره دیگه...».

با توجه به آن چه از آن یاد شد، می‌توان انتظار داشت کودکان کاربر به میزان زیادی تحت تأثیر نظام ارزشی الگوهای مورد علاقه خویش قرار گرفته، به همان منوال عمل کنند. طرح باربی نظامی و باربی جاسوس از سوی کمپانی ماتل، در همین راستا معنا می‌یابد. به این معنا که باربی که توسط کمپانی ماتل در اوج مصرف‌گرایی، رفاه، آرایش، تجملات و خوش‌گذرانی ترسیم شده است، هنگام نیاز امریکا به مداخله در دیگر کشورهای جهان، ناگهان با دوست پسرش لباس نظامی پوشیده و به این ترتیب در صدد تبیین نظری تهاجم امریکا به کشورهای مختلف برمی‌آید:



به شکل مشابهی باربی خوش‌گذران و رفاه‌طلب، برای شکستن شناخت مقوله جاسوسی وارد صحنه شده، با درآمدن در هیبت یک جاسوس، در عمل زشتی کار جاسوس را نزد کودکان خردسالی که در دوران تفکر عینی خویش و بدون آن که از تفکر انتزاعی و انتقادی بهره‌ای داشته باشند، به سر می‌برند، از بین می‌برد.

آنچه تا اینجا از آن یاد شد، به طور عمده متوجه اثرگذاری کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی بود که از سوی نهادهای تبلیغاتی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی آن سوی آب برای کودکان ایرانی تدارک دیده شده است، اما نباید فراموش کرد که دامنه القائات موارد اخیر تنها شامل کودکان جوامع دیگر نیست و کودکان جوامع سازنده بازی‌ها نیز در معرض القائات فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی و اقتصادی کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتال تهیه شده در موطن خودشان قرار می‌گیرند.

بازی «آموزش ایست و بازرسی»، نمونه‌ای از این دست بازی‌ها به شمار می‌رود که می‌کوشد ذهن کودکان خردسال را با موارد غیرمتعارفی مانند اسلحه کشیدن شهروندان به روی هم و شلیک از سوی افراد غریبه به آنان را به نوعی توجیه کند. سایت مشرق در همین رابطه، در تاریخ ۱۳۹۳/۷/۱۲ در توصیف بازی آموزش ایست و بازرسی به کودکان امریکایی می‌نویسد:

«این اسباب بازی‌ها کودکان را برای جامعه خشن و پلیسی که در آن زندگی می‌کنند، آماده می‌کند. به گزارش مشرق، خشونت در فرهنگ و سبک زندگی آمریکا به تجارت تبدیل شده و از فیلم‌های سینمایی تا بازی‌های رایانه‌ای، مخاطبان رفتارهای خشونت‌آمیز زیادی را مشاهده می‌کنند. پیتربرن نویسنده آمریکایی با نگاهی به اسباب بازی‌های کودکان در کشورش، به تمسخر آن‌ها پرداخته است. وی می‌نویسد: برای کریسمس به فرزندان خود کمک کنید تا با ابزار فاشیسم بیش‌تر آشنا شوند.



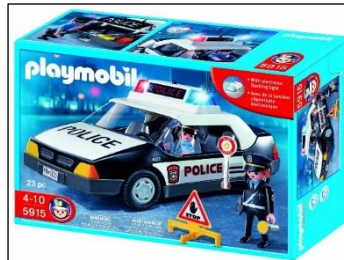
آیا هنوز نمی‌دانید برای کریسمس چه چیزی بخرید؟ خوب، پس با یک تیر دو نشان بزنید و ضمن بستن فهرست کریسمس خود، به فرزندان‌تان کمک کنید تا با ابزار جامعه فاشیستی بیش‌تر آشنا شوند.



وی می‌افزاید: برای شروع، چرا با اسباب‌بازی بازرسی امنیتی پلی‌موبیل - که شبیه جایگاه بازرسی فرودگاه طراحی شده - به اعماق جامعه نظارتی خود سری نکنیم؟ به این هیپی در عکس بالا در زیر دستگاه مغناطیس‌سنج نگاه کنید! مشکوک به نظر می‌رسد. احتمالاً یک تروریست واقعی است. بهتر است برای اطمینان یافتن از یک کریسمس آرام و امن برای شهروندان، وی مورد بازرسی بدنی قرار گیرد.



پس از آن، چرا ایست و بازرسی پلیس پلی موبیل را نداشته باشید؟ شما می‌توانید در آن یک عروسک باربی مست را برهنه و تفتیش کنید. برای جایزه، بچه‌ها می‌توانند لو دادن والدین خود به مأموران اجرای قانون (پلیس) را تمرین کنند: آقای پلیس به زیرسیگاری نگاه کنید! مامان وقتی که بابا بیرون از خانه در منطقه تفریحی است، سیگارهای خیلی بدبویی در ماشین می‌کشد.



در آخر باید گفت که هیچ پلیسی حاضر نیست بدون حمایت و پشتیبانی به «موقعیت» اعزام شود. پس حتماً مأموران پلیس پلی موبیل (از جمله آدمک‌هایی با چهره آریایی، لبخند بر لب و به همراه اسلحه تهاجمی) را نیز بخرید.



ولی وقتی شما می‌توانید با [خرید] جلیقه ضدگلوله برای کودکان خود، یک کریسمس سرشار از شادی داشته باشید، چرا وقت خود را با اسباب‌بازی و سرگرمی هدر می‌دهید؟ این جلیقه‌های ضدگلوله در هشت رنگ مختلف به بازار عرضه شده و با پرداخت ۲۰۰ دلار بیش‌تر می‌توانید وضعیت حفاظتی خود را تا سطح IIIA ارتقاء دهید. در حالی که این جلیقه‌ها تا حدی نازک است که می‌توان آن را در زیر لباس نیز پوشید، امسال تمامی بچه‌های عزیز در آمریکا در بیرون از خانه آن را بر تن خواهند کرد. همان فروشگاه

اینترنتی جلیقه‌های ضدگلوله را برای بزرگسالان نیز عرضه می‌کند. از این رو، تمامی اعضای خانواده می‌توانند جلیقه‌های یکسانی را زیر درخت کریسمس به تن کنند.



در رونوشت تبلیغاتی این محصول آمده است: دیگر نگران جاماندن جلیقه ضدگلوله خود در منزل نباشید؛ این کوله‌پشتی را می‌توان در حالی که صحنه تیراندازی را احساس می‌کنید سریعاً مانند سپر جلو آورده و از آن استفاده کنید».



۲-۴- آموزش‌های غیررسمی

برتوزی^۱ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای با عنوان «کشتن برای زنان: بازی شکار و توانمندسازی زنان»، خاطرنشان می‌سازد، «برخی از بازی‌های پرطرفدار، دارای مضمون شکار و کشتن برای زنده ماندن هستند. وی در ادامه می‌نویسد، هرچند به لحاظ تاریخی انجام بازی‌های پرخشونت و مبتنی بر کشتار مطلوب طبع مردان است، اما زنان هم به تدریج وارد دنیای بازی‌های دیجیتال می‌شوند و به بازی‌هایی مانند شکار و کشتن می‌پردازند. انجام این بازی‌ها در عمل به زنان می‌آموزد که آنان در شرایط پرتنش، رقابتی و تهاجمی، چگونه زنده بمانند و موفق شوند. انجام بازی‌هایی از این دست، سبب می‌شود که زنان بر تناقضات جنسیتی که در جهان بیرون برای آنان وجود دارد، غلبه کنند».

1. Bertozzi, E.



آن چه برتوزی از آن یاد می کند، اتخاذ مواضع صریح فمینیستی است که بر هر فردی عیان بوده، ممکن است به سادگی افراد را به جبهه گیری در برابر آن وادارد.



اما روش‌های دیگری هم وجود دارد که می‌توان با اتکا به آن‌ها، القائات مورد نظر را به گونه‌ای به جمعیت هدف انتقال داد که جبهه‌گیری‌های مشابه آن چه از آن یاد شد، در برابر آن شکل نگیرد. یکی از این روش‌ها، آموزش غیررسمی^۱ یا پنهان می‌باشد.



اصطلاح آموزش غیررسمی، اصطلاحی تقریباً نوپدید است و از این رو، تعابیر و برداشت افراد صاحب‌نظر از آن، هنوز به وحدت نظر نرسیده است^۲.

کومبز به عنوان یکی از اولین نظریه‌پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف

می‌کند:



آموزش غیررسمی، عبارت از هرگونه آموزش منظم و سازمان یافته، خارج از چارچوب نظام آموزش رسمی است که فرصت یادگیری را برای فرد فراهم می‌آورد.

یونیسف، در تعریفی که در سال ۲۰۰۵ از آموزش غیررسمی ارائه کرده است، این آموزش را آموزشی برای تمامی سنین، و رفع نیازهای پدید آمده افراد می‌داند.

1. Informal learning

۲. به همین سبب هم هست که آموزش غیررسمی با معادل‌هایی مانند: 'Informal'، 'Non formal'، 'Lifelong education'، 'Vocational education'، 'Adult education' و نظایر آن به کار برده شده است.

برخی از پژوهش‌گران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می‌دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می‌دهد. محققان دیگری تأکید می‌ورزند که در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می‌پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به نیاز فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت‌مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.



مزایا و جذابیت‌هایی که در آموزش غیررسمی وجود دارد، سبب شده است که برخی از نظریه‌پردازان، ادغام دو آموزش رسمی و غیررسمی را در دستور کار خود قرار دهند. ریموند، خاطرنشان می‌سازد، رویکرد برنامه‌های شخصی، مشارکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی، اجرا و ارزیابی، خودیادگیری، اجازه انتخاب موضوع به دانش‌آموزان و موارد مشابه، در نظام آموزش رسمی، تحت تأثیر آموزش‌های غیررسمی، صورت پذیرفته است» (منطقی، ۱۳۹۰).^۱

۱. باید توجه داشت که مفهوم یادگیری غیررسمی یا پنهان، متفاوت از مفهوم یادگیری زیرآستانه‌ای (یا تبلیغات نامریی) است که در دهه‌های اخیر مطرح شده است. دانشنامه ویکی‌پدیا در توصیف یادگیری زیرآستانه‌ای می‌نویسد: «محرک‌های زیرآستانه‌ای (Subliminal stimuli) در تقابل با محرک‌های فراآستانه‌ای به هرگونه محرک حسی که پایین‌تر از آستانه مطلق فردی برای ادراک آگاهانه باشد، اطلاق می‌گردد. مفهوم ادراک زیرآستانه‌ای از این رو شایان توجه است که می‌گوید، اندیشه، احساسات و رفتار مردم متأثر از محرکی است که باوجود عدم 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 صریح، 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 آستانه‌ای فرض این است که ذهن به صورت ناهشیار می‌تواند اطلاعات ارایه شده در زیر آستانه ادراک را دریافت کند و بر این مبنا حتی ممکن است رفتار فرد حسب اطلاعاتی که به صورت ناهشیار دریافت می‌کند، تغییر کند. محرک‌های زیرآستانه‌ای را به دو شکل دیداری و شنیداری طبقه‌بندی می‌کنند.

آموزش غیررسمی می‌تواند از طریق یک گردش علمی، بازدید، داستان، کلیپ، پویانمایی، فیلم، آهنگ، پوستر، عروسک و اسباب بازی و مانند آن، اطلاعاتی را به کسانی که مخاطب وی هستند، انتقال دهد. آموزش اخیر بسته به جهت‌گیری ارزشی کاربران آموزش غیررسمی می‌تواند از جهات مثبت گرفته تا منفی گسترده باشد. به عنوان مثال، ودر- ویز^۱ و فورتوس^۲ (۲۰۱۱)، گزارش می‌دهند که انگیزه فراگیری علوم در دوران بلوغ دانش‌آموزان کاهش می‌یابد، این پژوهش‌گران در چاره‌یابی واقعیت تلخ

محرك‌های دیداری

محرك‌های دیداری تصویری 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.

محرك‌های شنیداری

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

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

محققان کالج لندن می‌گویند، پیام‌های نیمه هشیار، تصویری 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» (<http://MarketingArticles.ir>).

بنابراین یادگیری‌های زیرآستانه‌ای مقوله مهم و گسترده‌ای است که با وجود اهمیتی که دارند، در این قسمت متعرض آن نشده‌ایم و تنها یادگیری‌های غیرمستقیم و پنهان در این قسمت مد نظر قرار گرفته‌اند.

1. Vedder-Weiss, D
2. Fortus, D.

کاهش تمایل دانش‌آموزان به مباحث علوم، روی آموزش غیررسمی تأکید کرده، خاطرنشان می‌سازند، با عمده کردن یادگیری غیررسمی که از طریق فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد، می‌توان بر مشکل اخیر فایز آمد.



بارانوفسکی^۱ و همکاران (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های ویدیویی دارند، خاطرنشان می‌سازند، بازی‌های ویدیویی در طیف وسیعی از اختلال‌ها و بیماری‌ها جهت مداخله و درمان، شرایط پزشکی (مانند مدیریت درد، پارکینسون)، شرایط روانی نامساعد (نظیر اختلال استرس پس از سانحه، اضطراب، افسردگی، اوتیسم)، توان بخشی (مانند سکتة و آسیب مغزی)، مسایل بهداشتی و عمومی (نظیر افزایش فعالیت بدنی از طریق بازی)، مسایل اجتماعی (مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی) و تغییر رژیم غذایی و سلامت جنسی افراد مورد بررسی قرار گرفته و کارآمدی خود را در زمینه‌های مزبور نشان داده‌اند (هر چند ممکن است افرادی با نیات شریانه با استفاده سوء از بازی‌ها، از آن‌ها در جهت افزایش مسایلی مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی، عادات نامناسب غذایی و نظایر آن‌ها هم سود ببرند).

گریتی‌میر^۲ و اوسوالد^۳ (۲۰۱۰) در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند که غالب پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه بازی‌های ویدیویی، متمرکز بر نشان دادن اثرات منفی بازی‌های پرخاشگرانه است، اما این پژوهشگران با ارایه عامل آزمایشی بازی‌های جامعه‌پسند به شکل غیرمستقیم، در صدد برآمدن تا ببینند آیا انجام بازی‌های اخیر در تغییر رفتار آنان به سمت جامعه‌پسند شدن مؤثر هست یا خیر. نتایج پژوهش گریتی‌میر و اوسوالد حکایت از مؤثر بودن ارایه عامل آزمایشی داشت. به تعبیر دیگر انجام بازی‌های جامعه‌پسند (یا ارایه عامل آزمایشی به شکل غیرمستقیم)، در کودکان کاربر مؤثر واقع آمده، سبب می‌شود آنان بیش از پیش به انجام رفتارهای جامعه‌پسند روی بیاورند.

لدوکس^۴ و همکاران (۲۰۱۶) نیز با توجه به این که نوجوانان و جوانان به بازی‌های ویدیویی علاقه‌مند بوده، وقت زیادی در این ارتباط صرف می‌کنند، تصمیم گرفتند از طریق یک بازی ویدیویی اطلاعاتی درباره نوع تغذیه مناسب افراد مبتلا به دیابت نوع ۲ به کاربران ارایه کنند. نتایج پژوهش انجام شده

1. Baranowski, T.
2. Greitemeyer, T.
3. Osswald, S.
4. Ledoux, T.

دلالت بر آن داشت که اطلاعات اخیر در تغییر رفتار تغذیه کاربران مؤثر بوده، سبب شده است آنان در نظام غذایی خویش میوه و سبزی بیش‌تری مصرف کنند.

هرمانز^۱ و همکاران (۲۰۱۸) در بررسی که روی یک بازی حاوی دستورهای تغذیه سالم روی ۱۰۸ پسر ۱۰ ساله هلندی انجام دادند نتیجه گرفتند، انجام بازی مبتنی بر تغذیه در کوتاه مدت دانش تغذیه کاربران را ارتقا می‌دهد، اما ممکن است به آن اندازه قوی نباشد که در دراز مدت به دانش و رفتارهای تغذیه‌ای کودکان جهت ببخشد.

اوزن^۲ و باسبکال^۳ (۲۰۱۹)، در بررسی که در سطح ۵۹ دانش‌آموز دبستانی ۸ ساله داشتند، یک‌سری اطلاعات تغذیه‌ای مناسب از طریق بازی‌های ویدیویی به آنان ارائه کردند. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌داد، اگر چه میزان مصرف میوه و سبزیجات در برنامه غذایی کاربران اخیر افزایش یافته بود، اما این میزان به سطح معناداری نرسیده بود، ولی مصرف لبنیات در آنان افزایش قابل قبولی یافته بود. به تعبیر دیگر ارائه اطلاعات تغذیه سالم از طریق بازی‌های دیجیتالی (که روشی غیررسمی در آموزش به شمار می‌آید)، می‌تواند در دانش، نگرش و تغییر رفتار کاربران مؤثر واقع آید.



اما آموزش غیررسمی در موارد دیگری می‌تواند متضمن القائاتی نامناسب و تخریبی باشد. به عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باربی، برتر، السا و آنا و نظایر آن‌ها، با ارائه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیر رسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.

1. Hermans, R. C. J.
2. Uzsen, H.
3. Basbakkal, Z.



بازی پو^۱ نمونه‌ای از بازی‌هایی است که در آن القائات پنهان قابل توجهی وجود داشته، در صد تربیت کاربران خود به صورت یک انسان با ارزش‌ها و هنجارهای جوامع غربی است. 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، شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس‌گرایی هستند.

کارتونها و پویانمایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی‌ماوس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند و سرانجام بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتونها، مانند نیمه ابری، باربی، پو و نظایر آن‌ها، ضمن آرایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.^۲

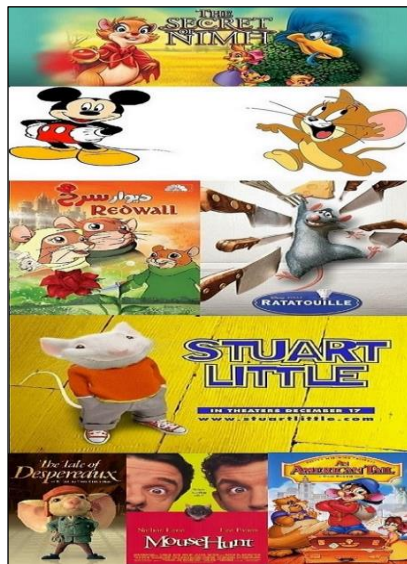
اگر در این قسمت کارتونها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی که به دنبال القائات سیاسی خاصی هستند را مورد توجه قرار دهیم، مشخص می‌شود که حجم این محصولات زیاد و قابل توجه است. یکی از بارزترین القائات سیاسی بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتونها، مورد استفاده کودکان را باید در حمایت ضمنی این محصولات از رژیم اسرائیل دانست.

1. Pou

۲. مصادیق بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی با مضامین «عقیدتی»، «آموزشی» و «اقتصادی» به ترتیب در کتاب‌های «بررسی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه» مورد بحث قرار گرفته‌اند.

محصولات اخیر (که غالباً توسط کمپانی‌های یهودی تهیه و تولید می‌شوند)^۱، در درجه نخست در صدد رفع شناخت تاریخی که متوجه یهودیان بوده است، شده‌اند و در درجه بعد کوشیده‌اند تا علقه مثبتی در کاربران بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها برای آنان فراهم آورند.

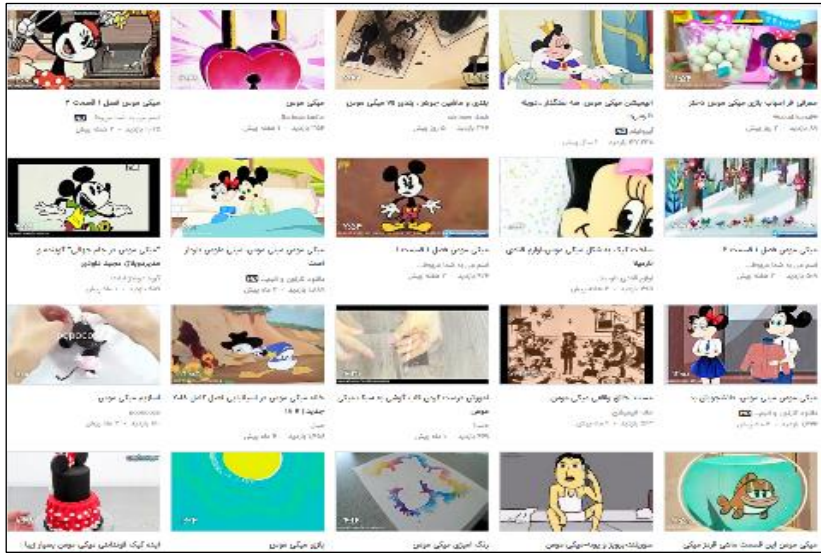
از قرن‌ها قبل، مردم اروپای شرقی و روسیه به یهودیان به سبب پول پرستی که داشتند، لقب «موش» را داده بودند (در نمایشنامه تاجر ونیزی نیز اروپاییان یهودیان را با عنوان «سگ» خطاب قرار داده بودند). از این رو فیلم‌سازان یهودی برای از بردن شناختی که در موش (و به تعبیری یهودها) وجود داشت، کوشیدند تا با تهیه مجموعه‌ای از کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، موش را در وجهی مثبت و مطلوب طرح کنند.



کارتون میکی‌موس به کمک والد دیسنی توانست طی چند دهه، چهره‌ای مطلوب و دوست‌داشتنی از موش بپردازد.

۱. در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، بسیاری از یهودیان روسیه و اروپای شرقی به امریکا کوچ کردند و صنعت فیلم‌سازی را در هالیوود شکل دادند. افرادی از قبیل: آدولف زوکر (بنیانگذار پارامونت)، برادران وارنر (چهار مؤسس کمپانی وارنر)، ساموئل گلدوین و لوئیس مایر (دو بنیان‌گذار متروگلدوین مایر)، هری کوهن (مؤسس کلمبیا پیکچرز)، کارل لیمل (بنیان‌گذار یونیورسال)، ویلیام فوکس (مؤسس فوکس قرن بیستم)، دیوید سارنرف (بنیانگذار RKO)، چارلز چاپلین و داگلاس فربنکس (دو مؤسس یونایتد آرتیستس)، لی استراسبرگ، لوئیس سلزینیک از این جمله فیلم‌سازان به شمار می‌روند.

در رتبه‌های بعدی می‌توان از سینماگران یهودی نام برد که از تبار روس یا اروپای شرقی هستند. برخی از این افراد به شرح زیر هستند: برادران مارکس، الیا کازان، اوتو پره‌مینجر، سیدنی پولاک، مل بروکس، بری لوینسون، ویلیام فریدکین، پل مازورسکی، پیتر هیامز، پدی چایفسکی، وودی آلن، پل نیومن، الی والاس، داستین هافمن و آلن آرکاین.



در کارتون‌های تام و جری، جری موش زبلی است که با هوش و درایت خودش همواره بر گربه ابله و احمق، پیروز می‌شود.

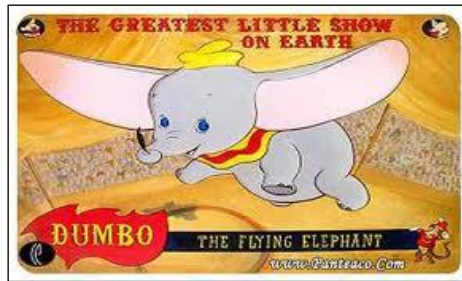




در کارتون‌های لوک خوش‌شانس، یک گانگستر سفیدپوست که خانه و کاشانه‌ای ندارد و همواره در صدد گسترش خیرخواهی درونی خویش است، در انتهای هر ماجرا، راه به سوی غروب خورشید می‌برد، غروب خورشیدی که در کتاب مقدس، جایگاه سرزمین موعود یهودیان است.



در کارتون‌های دامبو فیل پرنده، جوجه اردک زشت، هاچ زنبور عسل، دختر بچه‌ای نام نل، حنا دختری در مزرعه، باخانمان، چوبین، یهودیان در صدد طرح فردی دوست داشتنی هستند که همواره در جست‌وجوی مادر خود است.



با ایجاد علقه مثبت در کودکان کاربر بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌هایی که در آن‌ها مادری گمشده وجود دارد، این علقه می‌تواند روی بهبودیانی که مدعی هستند در طول تاریخ مادر خود را از دست داده‌اند و در جست‌وجوی وی تازه به او رسیده‌اند، تعمیم یافته، عملکرد متجاوزانه آنان در اشغال سرزمین فلسطینیان را به نگاهی مثبت در آنان تبدیل سازد.



سارینای ۶ ساله در مصاحبه خود از مادر گم شده‌ای یاد می‌کند که ممکن است بعدها با این مسأله مواجه شود که مادر گم شده یهودیان، بیت‌المقدس است که آنان به زعم خودشان در طول تاریخ به دنبال آن بوده‌اند:

«... نه دختر توت فرنگی کوچیکه به دختر توت فرنگی بزرگه می‌گه مامان.

- یعنی مامانش نیست؟

نه مامانش نیست، ولی بهش می‌گه مامان.

- پس مامانش کجاس؟

نمی‌دونم».

مصاحبه‌های آریوی ۳ ساله، عرفان ۴ ساله، امیرحسین و فاطمه ۶ ساله، همگی دال بر ایجاد نگاهی مثبت در کودکان ایرانی کاربر کارتون تام و جری است:

مصاحبه آریو ۳ ساله، شواهد گویایی از مطلوبیت تام و جری (که بر مبنای تحلیل برخی از تحلیل‌گران، جری سمبلی از اسرائیل است که زمانی در غرب به مثابه موش ترسیم می‌شد) را به نمایش می‌گذارد:

«- خوب آریو می‌تونی اسم کارتون‌هایی که با تبلت می‌بینی رو به من بگی؟

پلنگ صورتی، هلوی سبز مهربان، کلونگ، تام و جری.

- می‌تونی بگی تو کارتون پلنگ صورتی چه کارهایی می‌کنی؟

پلنگ صورتی همش کارا رو خراب می‌کنه و مرد کوچولو رو عصبی می‌کنه.

- کارتون هلوی سبز مهربان چه جوری هست؟

یه هلوی خوبه که به همه کمک می‌کنه.

- چه قدر خوب، می‌دونی کارتون تام و جری چه جوری هست؟

تام (گره) می‌خواد جری (موش) رو بگیره، ولی جری زرنگه و نمی‌ذاره.

- تو تام رو دوست داری یا جری؟

جری.

- آریو از بین این کارتونهایی که می‌بینی کدامشون رو از همه بیش‌تر دوست داری؟
تام و جری.

- چرا تام و جری رو بیش‌تر دوست داری؟
چون کوچیکه و قوی».

عرفان پس از تهیه نقاشی مورد علاقه‌اش که آن را به تام و جری اختصاص داده بود، در مورد نقاشی خودش بیان می‌داشت، من دوست دارم وقتی بزرگ شدم، مثل جری باشم، چون که جری خیلی زرنگه و می‌تونه زود فرار بکنه. جری چون کوچیک هم هست، زود جا به جا می‌شه، منم دوست دارم زرنگ باشم و از دست همه فرار کنم.



«من موش و گربه رو خیلی دوست دارم، چون خیلی با حاله، موش خیلی زرنگه، همیشه گربه رو گول می‌زنه و اون رو به دردسر می‌اندازه. من موش رو دوست دارم، چون زرنگه، اما گربه رو چون بدجنس هست، دوستش ندارم».

«- فاطمه خانم تو چه کارتونی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟
تام و جری!

- تام و جری رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

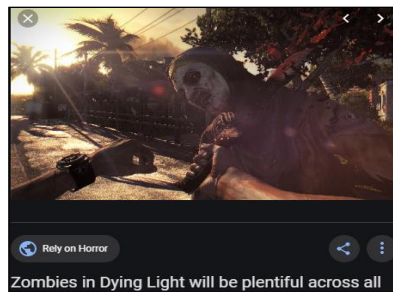
گفتم چون جری خیلی زرنگه، اون همه‌اش از دست تام در می‌ره و تام نمی‌تونه اون رو هیچ وقت بگیره!».

نظام سلطه هم‌زمان با تطهیر اسرائیل در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونهای خود، چهره اعراب و مسلمان را نیز مخدوش می‌سازد.

تصاویر زیر به نوعی تداعی کننده ماجرای ۱۱ سپتامبر و انهدام برج‌های دوقلوی امریکا است:



در بازی روشنایی میرنده، زن زامبی با پوشش حجاب اسلامی تصویر شده است:



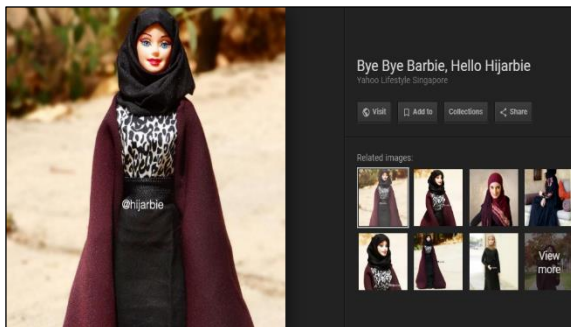
در بازی ارواح دور، ارواح بد در هیئت یک زن چادری وحشتناک به تصویر کشیده شده‌اند.



در پویانمایی هتل ترانسیلوانیا، برای نمایش شخصیت‌های به‌ظاهر دشمن انسان‌ها، از چهره‌های مجحبه استفاده شده است.



در کنار تهیه و تولید کارتون‌ها و پویانمایی‌های پیش‌گفته، الگوهای عروسکی نیز ایفای نقش کرده، مضامین ضدحجاب و ضددینی را به شکل غیرمستقیم و مستقیم انتقال می‌دهند. کمپانی ماتل که تهیه‌کننده مجموعه عروسک‌های باربی است، با تهیه باربی محجبه (حجاری) در عمل کوشید تا به طرح حجاب و اظهار نظر درباره آن پردازد:



کمپانی ماتل در یکی از جدیدترین رویکردهای خویش با تهیه عروسک افراد مشهور، می‌کوشد تا ضمن عینیت بخشیدن به باربی، از وجهه مثبت افراد مورد توجه در جهت افزایش اعتبار خود سود ببرد:

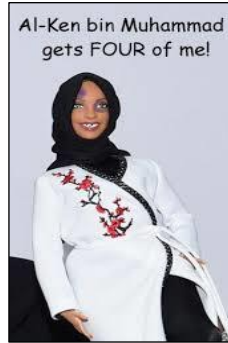


عروسک تهیه شده از روی ابتهاج محمدا، زن شمشیرباز المپیک امریکایی، در ادامه مورد سوءاستفاده کمپانی ماتل قرار گرفته، در هیئت زنی کتک خورده تولید و به نمایش نهاده شده است؛

1. Hjarbie

۱. برخی از مراکز فرهنگی و سایت‌های داخلی پس از تهیه عروسک ابتهاج محمدا به شکل ساده‌لوحانه‌ای تصور کردند، کمپانی ماتل تغییر موضع داده است و اکنون با احترام با حجاب برخورد می‌کند. تصاویر زیر شواهدی در همین جهت هستند:





عروسک باربی شیریا، عروسکی است که در عین به نمایش نهادن حجاب، سیاه و کیبود شدگی ناشی از کتک خوردن یک زن مسلمان را (که هم‌زمان کاربر قرآن نیز هست)، به معرض دید نهاده است:



آریای ۶/۵ ساله در مصاحبه خود تصویر منفی اعراب و مسلمانان را به شرح زیر منتقل می‌کند:

«در مورد بازی ندای وظیفه بگو، توی اون چه کار می‌کنی؟»

جنگ شده، حمله می‌کنیم.

- شما که حمله می‌کنین، اهل کجا هستین؟

آمریکا.

- از کجا می‌دونی؟

آخه خارجی حرف می‌زنن و پرچم آمریکا رو هم دارن.

- به کجا حمله می‌کنن؟

نمی‌دونم، ولی فکر کنم عربین.

- چرا این رو می‌گی؟

آخه هم توی مسجدن، هم مثل عربا لباس می‌پوشن.

- یعنی چی مثل عرب‌ها لباس می‌پوشن؟ مگه لباس عرب‌ها چه شکلیه؟

کلاه پارچه‌ای بالای سرشون دارن و زن‌ها هم چادر دارن.

- چرا بهشون حمله می‌کنی؟

اونا حمله کردن به ما و دوستمون رو کشتن، بعد ما هم بهشون حمله کردیم.

- به نظرت شما قوی‌ترین یا اون‌ها؟
ما!

- چرا؟

سلاح‌های ما قوی‌تره. اونا بیش‌تر چاقو دارن.
- به نظرت کدوم طرف آدم‌های خوبی هستن.
ما!

- چرا؟

آخه اونا ترسناکن و با چاقو حمله می‌کنن.
- اگر کسی با چاقو حمله کنه، آدم بديه؟
آره با تفنگ درد نداره، ولی چاقو درد داره.
- خوب شما به اون‌ها حمله کردین که حالا بهتون حمله می‌کنن.
نه، اول اونا حمله کردن.

- قیافه اونا که بهتون حمله می‌کنن چه شکلیه؟
سیاه پوستن، بعد کمی ریش دارن.

- اگه جنگ واقعی بود، تو به کدومشون کمک می‌کردی؟
آمریکایا.

- چرا به عرب‌ها کمک نمی‌کنی؟

از اونا خوشم نمیاد، آدمای خوبی نیستن.

- ولی مسلمونن، مثل مامان و بابات و خودت.
اونا با ما فرق دارن.

- چه فرقی؟

ما به کسی حمله نمی‌کنیم، اونا حمله می‌کنن».

تصاویر زیر متعلق به بازی‌های «ندای وظیفه»، «پزندگان خشمگین» و «خوک‌های بد» هست که پیشتر از آن‌ها یاد شد.





بررسی مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از القابات مثبت یادگیری‌های غیررسمی و برخی از القابات منفی آن برخوردار گردیده‌اند. سپهر ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، وی به دلیل آن که در جریان بازی، حق کارگران را تضییع می‌کرد، با شورش کارگران مواجه گردیده است:

«یه بازی ریختم خبیب، تو مرحله هفتشم، یه جا آسونه خب، یه جا مثلاً آدما رو می‌خوره، ماشینا رو می‌خوره... می‌گیره خبیب، بعدش می‌ره تو جایگاه خودش، بعد واست دایناسور میاره خبیب، خودم الآن تو چیزشم، دایناسور تیرکسشم، تیرکس.

- اسم دایناسورها رو هم بلدی؟
آره (با خنده).

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

یه دونه مزرعه‌اس خب، بعد این طوری می‌کاری، می‌کاری، می‌کاری، بعد گاو و گوسفندم داره، بعد با پولایی که جمع کردم، می‌خرمشون، بعد اونایی که خریدم خبیب، می‌برم تو بازار. من خبیب، این طوری کارخونه ساختم خب، بعد خیلی اتفاق برام افتاد، این جوری چند تا واسم اومده بودن خب، همکارای خودم بودن، باید بهشون پول می‌دادم خبیب، زده بود ۵۰ تومن خبیب، ولی من بهشون ۲۰ تومن می‌دادم... نمی‌دونستم اینا می‌خوان شورش بکنن.

- شورش کردن؟

آره کردن... بعد کارخونه رو خراب کردن دیگه، افتادم تو همون مزرعه‌داری.»

هستی ۵ ساله نیز یادگیری غیررسمی خویش از بازی‌های دیجیتال را به شرح زیر به معرض دید نهاده است:

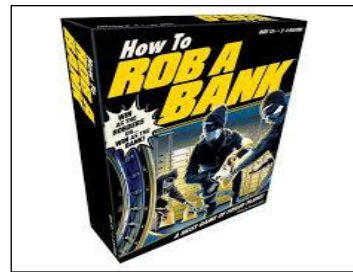
«- با عروسک‌ها چی دوست داری بیش‌تر با عروسک‌ها بازی کنی یا با تبلت؟»

با عروسک‌هام وقتایی که تبلت دست داداشمه، بازی می‌کنم.

- یعنی اگه تبلت باشه با تبلت بازی می‌کنی؟

آره، اون وقت اون می‌ره بازی خودشو می‌کنه، بعد وقتی من دارم تبلت بازی می‌کنم، می‌گه هستی

بیا پلیس بازی. کاپشنم می‌پوشیم، اونا نفهمن ما دزدیم.



محبای ۴ ساله هم پس از کاربری از کارتون‌های السا و آنا، چنان تحت تأثیر این کارتون قرار گرفته است که نه تنها دوست دارد موهایش را مانند السا «خوشگل» کند، بلکه در صدد تهیه و پوشیدن لباس‌های «قشنگ» هست تا خود را شبیه السا کند (البته محیا در قسمت دیگری از بیاناتش، خود را کلاً السا معرفی می‌کند).

«- محیا چه کارتونهایی رو دوست داری؟»

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش‌تر از همه کدومشون رو دوست داری؟

السا رو از همه بیش‌تر دوست دارم. من السام.

- تو السا هستی؟

آره.

- چه جور می‌مونه مثل السا هستی؟

من قوی‌ام، می‌تونم همه رو یخ بزنم، هر کی اذیتم کنه رو یخ می‌زنم.

- با چی یخ می‌زنی؟

با دستام یخ می‌زنم، صب کن (می‌رود از داخل کمدش جعبه مداد شمعی‌هایش را می‌آورد که رویش

عکس السا و آناست).

این منم. این دوستمه، اسمش آناست. دوستم یخ می‌زنه، بعد من خوبش می‌کنم، بعد باهم خواهر

می‌شیم. بعد یه آقاهه هست، می‌خواد منو بکشه، ولی من شکستش می‌دم.

- چه جوری شکستش می‌دی؟
یخیش می‌کنم.
- آنا چه طوریه؟
آنا خیلی چرته. هیچ کاری بلد نیست بکنه، نمی‌تونه کسی رو یخی کنه، ولی من می‌تونم.
- یعنی آگه کسی بلد نباشه این کارها رو بکنه، به درد نخوره؟
آره دیگه.
- پس یعنی تو بهتر از آنا هستی؟
آره، من لباسم آبی، خوشگله، موهام قشنگه، بافتست. می‌تونم اجی مجی کنم، لباسمو یخی کنم.
- الان که موهاش کوتاهه؟
نههههه! الکی خب! من که شبیهش نیستم، الکی شبیهشم.
- ولی دوست داری شبیه اون باشی!
آره. لباسای قشنگ بپوشم، موهام خوشگل کنم. یه بازی تو گوشی آبیجیم هست، بازی الساست.
- بازیش چه جوریه؟
آرایش می‌کنیم یه عالمه. بعدش می‌ریم یه مرحله دیگه، موهامونو قشنگ می‌کنیم، ولی بیش‌ترش قفله. باید انقد بازی کنیم تا قفلا باز بشن، بتونیم مو برداریم یا لباس.
- لباس هم براش عوض می‌کنی؟
آره. لباساشم خیلی قشنگه. لباس عوض می‌کنیم براش، هر چی خوشگل‌تر بشه، بیش‌تر بهت امتیاز می‌ده، بعد می‌تونن قفالای بیش‌تری رو باز کنی».



۲-۵- کم‌رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی

«- قبل از این که مامانت کامپیوتر رو جمع کنه، تو چه بازی‌هایی توش داشتی؟»

جی‌تی‌ای داشتیم، پاندای کونک‌فوکار داشتیم، کمبت، تیکن، پی‌اس.

- کدومش رو از همه بیشتر دوست داشتی؟

کمبت و تیکن.

- من تا حالا بازی کمبت رو ندیدم. می‌شه بهم توضیح بدی بازیش چه طوری هست؟!

یه آدم خفن خوف انتخاب می‌کنی. می‌ری با آدمای دیگه که همشون غول تشنه ان تو کوه و جنگل

و دریا و کشتی و اینا می‌جنگی. بعد هی همه رو شکست می‌دی، مته بن تن. بعد تا یه رفیقت رو آزاد

کنی. بعد دوتایی با هم می‌ریم می‌کشیم رئیس غولارو.

- اون وقت نمی‌ترسی که اون آدم‌ها رو می‌زنی؟

نه ترس نداره که، کلی کیف هم داره!

- اون وقت کار درستیه که بقیه رو بکشی که خودت برنده بشی، این چه قانونیه؟ این جوروی که

نمی‌شه!

چرا نشه خانم. هر کی قوی‌تره برنده‌اس دیگه!

- ... عزیزم تو توی حرف‌هاات بهم گفتی که قبلاً از کامپیوتر خونه هم استفاده می‌کردی؟

بله! الان دیگه نه!

- خوب چرا؟ خراب شده؟

نه یه بار بازی می‌کردم وسط بازی اَبجیم رفت رو مخم. منم یه دفه کی برد رو زدم تو سرش!

- اون وقت سر خواهرت درد نگرفت و به نظرت این کار درستی بود؟

(در حالی که می‌خندد) اون قدر گریه کرد، ولی حقش بود تا اون باشه دیگه فضول‌بازی در نیاره!

- ولی اون خواهرت بوده و دردش گرفته. به نظر می‌رسه اصلاً کار درستی انجام ندادی!

اون نمی‌داشت من بازی کنم. طبق اصل بن تنی، آدمای مزاحم رو حذف می‌کنیم!» (مهدی، ۶ ساله).

بررسی فضای غالب بر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، حکایت از تحول

قابل توجهی دارد که می‌توان از آن با عنوان کم‌رنگ کردن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های

دیجیتالی یاد کرد.

بررسی سوابق تاریخی در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که پدران ما در برخورد با دیگران، تعامل

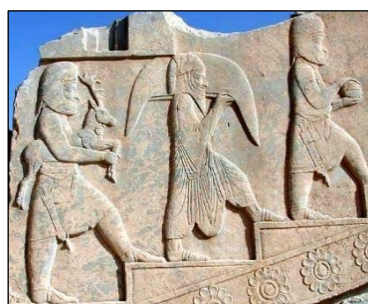
با آنان را در دستور کار خویش قرار داده و شأن انسانی خویش را در حفظ ارزش‌های انسانی و حفظ

گفتمان با همه (و حتی مخالفان) می‌دانستند.



به عنوان نمونه، در ورود به تخت جمشید، باید از دروازه ملت‌ها گذشت و با دیدن پلکان تالار آپادانا، مشخص می‌شود که سکاها برای دادن خراج خویش به شاه، با اسلحه در حال رفتن نزد او هستند، در حالی که هیچ کجای جهان سابقه نداشته و ندارد که افراد تحت سلطه، با سلاح‌هایشان نزد شاه بروند. به همین ترتیب روی دیوارهای پلکان آپادانا، تصویر هندی‌هایی بر سنگ نقش بسته است که با نیم تنه برهنه نزد شاه می‌رفتند، در حالی که ایرانیان تا همین یکی دو قرن پیش، حتی مرد بدون کلاه را بی‌حجاب می‌دانستند.

پذیرش سکاها با شمشیر به نزد شاه، یا پذیرش هندی‌های نیمه برهنه نزد شاه، حکایت از تعامل مبتنی بر احترام ایرانیان با دیگر اقوام عصر خودشان (حتی اگر زیر سیطره ایرانیان باشند) داشت، زیرا سکاها کنار نهادن شمشیر را برای خود عار می‌دانستند و نیمه برهنگی در فرهنگ هندیان رایج بود.



مشابه آن چه در تخت جمشید ملاحظه می‌گردد، در شاهنامه حکیم ابوالقاسم فردوسی ملاحظه می‌شود.

فردوسی در جریان طرح صحنه‌های مختلف، بر مسأله فرهنگ گفتمان ایرانیان تأکید خاصی دارد. فردوسی طوسی در داستان رستم و اسفندیار در شاهنامه، بارها بر برخورد مشفقانه رستم با اسفندیار که قصد به اسارت گرفتن وی و بردن او نزد شاه توران زمین را داشت، تأکید می‌ورزد. گشتاسپ با احساس این که پسرش اسفندیار چشم به تاج و تخت او دوخته است و منتظر پادشاهی است، می‌کوشد تا با ارجاع او به جنگ، می‌کوشد تا وی را از خود دور دارد و سرانجام با دل سپردن به بدگوی گرزم، فرزندش اسفندیار را به بند می‌کشد.

در زمانی که اسفندیار در زندان به سر می‌برد، ارجاسب از سوی گشتاسپ به جنگ با ایرانیان می‌رود که شکست می‌خورد، از این رو گشتاسپ با ابراز پشیمانی از به بند درآوردن فرزندش اسفندیار، دستور آزادی او را از زندان می‌دهد و از وی می‌خواهد تا به مقابله با سپاه ایران برخیزد تا پس از پیروزی، پدر تاج و تخت خویش را به وی بسپارد.

اما از سوی دیگر گشتاسپ وقتی در رایزنی با وزیر اخترشناسش، می‌فهمد که مرگ اسفندیار به دست رستم است، با خود می‌اندیشد که با فرستادن اسفندیار برای به اسارت کشیدن رستم، می‌تواند از دست هر دوی آنان رهایی یابد. از این رو گشتاسپ با وجود آن که پیشتر دو سال میهمان رستم بوده است، از پسرش اسفندیار می‌خواهد تا به جنگ رستم رفته و او را با دستان بسته، به نزد وی ببرد. اسفندیار نخست در پیامی که برای رستم می‌فرستد، با زبان تهدید از او می‌خواهد که خود را تسلیم وی کند. رستم در برخورد با اسفندیار ضمن ستودن او، در حق او دعای خیری می‌کند:

همه ساله بخت تو پیروز باد شبان سیه بر تو چون روز باد

اما اسفندیار که دل در گرو به دست آوردن تخت و تاج شاهی بسته است، به سخنان مشفقانه رستم گوش فرامی‌دارد و حتی به پیشنهاد او که می‌گوید، من تو را بر تخت شاهی می‌نشانم و کمر به خدمت شهریاری چون تو می‌بندم، پاسخ منفی می‌دهد:

جز از رزم یابند چیزی مجوی چنین گفت‌های خیره مگو

رستم در اولین نبردی که با اسفندیار دارد، دوباره زبان نصیحت می‌گشاید و از اسفندیار می‌خواهد که تصمیم اهریمنی خود را محقق نسازد:

مکن شهریارا جوانی مکن چنین در بلا کامرانی مکن

مکن شهریارا دل ما نژند میاور به جان من و خود گزند

اما اسفندیار که فریب دنیا را خورده است، از درک سخنان مشفقانه رستم باز می‌ماند.

در دومین نبرد رستم و اسفندیار، رستم بیان می‌دارد که عدالت نیست بیهوده سپاهیان را به کشتن بدهد، زیرا اسفندیار فقط به قصد جان رستم به زابل آمده است، از این رو به برادرش زواره می‌گوید:

به تنها من خویش جویم نبرد زلشکر نخواهم کسی رنجه کرد

کسی باشد از بخت پیروز شاد که باشد همیشه دلش پرزرداد

و سرانجام رستم با مشورت سیمرغ تیر خود را بر چشمان اسفندیار می‌نشانند و مرگ وی را رقم می‌زنند!



برخوردهای مشفقانه‌ای که در شاهنامه فردوسی طوسی رقم خورده‌اند، تنها متعلق به شخصیت اسطوره‌ای رستم نبوده، دیگر سرداران ایرانی نیز از آن بهره‌مند بودند. حکیم فردوسی طوسی در داستان گودرز و پیران، دست به ترسیم صحنه‌هایی ناب زده، در اوج خشونت جنگ و ستیز، از رحم و مروت و مدارای گودرز یاد کرده و پس از مرگ پیران نیز اوج شفقت و مهربانی گودرز و کیخسرو، شاه ایرانیان را در ارتباط با جنازه پیران (که قاتل سیاوش و فرزندان او بود)، به نمایش می‌گذارد:

فردوسی در داستان نبرد تن به تن پهلوانان ایران و توران، پس از ترسیم نبرد نه نفر از پهلوانان ایران و توران زمین، از نبرد دهم یاد می‌کند که بین گودرز، سپهدار ایران زمین و پیران، سپهدار توران در می‌گیرد. نبرد گودرز و پیران با تیغ و خنجر و گرز و کمان ادامه می‌یابد تا آن که تیر خدنگ گودرز برگستوان اسب پیران اصابت کرده، اسب او را سرنگون می‌سازد. پیران به علت آن که از اسب فرو می‌افتد و زیر آن دستش شکسته و دو نیم می‌شود، با درد از زیر اسب برخاسته، رو به سوی کوه می‌نهد. سپهدار ایرانی با تعقیب پیران، به او رسیده، به وی می‌گوید، می‌دانی که زمانه‌ات به سرآمده است، پس زنه‌ار بخواه تا تو را نزد شاه ببرم، شاید شاه تو را ببخشد. اما پیران دعوت گودرز را نمی‌پذیرد و در حین فرار به سوی کوه، خنجر خویش را به سوی گودرز پرتاب می‌کند که خنجر بازوی او را می‌برد. گودرز هم با پرتاب زوبین، پیران را از پا درمی‌آورد. گودرز پس از رسیدن بر سر جنازه پیران به این اندیشه می‌افتد که سر پیران را که سیاوش و هفتاد پسرش راکشته بود، از تن جدا سازد، اما این کار را در شأن خود نمی‌یابد، بنابراین با بازوی خون چکان، درفش پیران را به گونه‌ای بر بالای سر او بر پا می‌دارد که سایه درفش، بر چهره او بیفتد و سپس راهی اردوگاه لشکر خویش می‌شود و از سپاهیان می‌خواهد تا کشته پیران را به اردوگاه بیاورند.

کیخسرو شاه ایران زمین، پس از گذشت ساعاتی از روز، به لشکر می‌آید و بعد از ستودن دلاوری‌های نامداران ایرانی، به دیدن کشتگان می‌رود.

کیخسرو با دیدن جنازه پیران، متأسف می‌شود و بیان می‌دارد که من هرگز چنین مکافات‌ی را برای او نمی‌خواستم. او پند من و گودرز را نپذیرفت تا فلک او را به این روز انداخت و در راه کین افراسیاب، خود و پسران و برادرانش تباه شدند. سپس فرمود تا سر و تن پیران را با گلاب آمیخته به مشک و کافور و عنبر شستند و قبای رومی تن او پوشاندند، کمر بر میانش بستند و خود بر سرش نهادند و آن پهلوان را با دیگر سران توران زمین، چنان که شایسته بزرگان بود، در دخمه نهادند.

در ادامه، افرادی که از لشکر توران به جا مانده بودند، نزد کیخسرو آمده، تقاضای بخشش می‌کنند و بیان می‌دارند ما به میل خود به نبرد نیامده‌ایم و اکنون زن و فرزندان ما به توران زمین در ماتم هستند که شاه آنان را بخشیده، به آنان بیان می‌دارد: اگر چه شما تاکنون دشمن ما بوده‌اید، اما از این پس در پناه من هستید، اگر می‌خواهید به توران بازگردید و اگر می‌خواهید نزد ما بمانید.



نمونه‌هایی که از آن یاد شد، از جمله مصادیق فراوانی بود که در فرهنگ تاریخی ایرانیان وجود داشته و ملاحظه می‌شود.

اما با ملاحظه فضای عامی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها وجود دارد، می‌توان نتیجه گرفت که سازندگان محصولات اخیر در تولیدات خویش با کنار نهادن فرهنگ گفتمان، از مواردی مانند سن دیگرپیروی کودک و نوعدوستی وی و ویژگی‌هایی نظیر روحیه مبارزه‌جویی کودکان خردسال و عدم درک مفهوم واقعی مرگ توسط آنان، سوءاستفاده کرده، با ارایه و پردازش به اصطلاح قهرمان‌هایی که اوجی از خشونت و پرخاشگری را از خود به نمایش می‌نهند، به کودکان می‌آموزند که بدون کم‌ترین تأمل، تدبر و تردیدی، به فردی که در برابر خود می‌بینند، شلیک کرده یا با شمشیر، تبر و یا سلاح‌های مخوف لیزری و جهنمی که دارند، وی را تکه تکه و منهدم سازند.



نقاشی زیر متعلق به ماهان ۶ ساله است. این نقاشی بیانگر سوءاستفاده‌ای هست که سازندگان بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب از عواطف رقیق و نوعدوستانه کودکان خردسال دارند.



ماهان در توضیح نقاشی خود بیان می‌دارد، او لاک‌پشت‌های نینجا را دوست دارد و در صحنه، لاک‌پشتی که دارای شمشیر، چکش و سوزن است، می‌خواهد برای نجات بچه کوچکی که در صحنه هست، وارد خانه شده و آدم‌بدها را بکشد و به این ترتیب بچه کوچک را نجات بدهد.

بسیاری از سازندگان بازی‌های دیجیتالی، با علم به عواطف رقیق کودکان از این عواطف زیبا و نودوستانه سوءاستفاده کرده، کسانی را که در برابر قهرمان(؟)‌هایی نظیر بن‌تن، مرد عنکبوتی، بت‌من، سوپرمن، و مانند آن‌ها هستند (و این افراد همگی سمبل نظام امریکا بوده، بعضاً پوشش آن‌ها تداعی‌گر پرچم امریکا است) قرار دارند، به عنوان آدم‌های بد معرفی می‌کنند و کودکان با نیت این که باید آدم‌های بد را از صحنه حذف کرد، در عمل دست به هدم و نابودی کسانی می‌زنند که در واقع در برابر زیاده‌خواهی‌ها و زورگویی ابر قدرتی مانند امریکا ایستاده‌اند.

از سوی دیگر پسران به دلیل آن که روزانه رها شدن ۷-۵ موج تستوسترون را در مغز خود تجربه می‌کنند، برای سوزاندن این تستوسترون‌ها، نیاز به تحرک شدیدی دارند که با توجه به روحیه اقتدارطلب مردان، تحرک اخیر خود را در جهت مبارزه‌طلبی و مبارزه‌جویی پسران به نمایش می‌گذارند. مصاحبه‌های محمد و مانی ۶ ساله، مصادیق بارزی در جهت علاقه وافر پسران به مبارزه و مبارزه‌طلبی را به دست می‌دهند.

«محمد تو چرا مرد عنکبوتی رو دوست داری؟»

چون جنگیه، مبارزه می‌کنه.

- تو چه کار باید بکنی تا مثل اون بشی؟

لباساشو بپوشم.

- اگر لباساش رو بپوشی، دقیقاً مثل اون می‌شی، یعنی می‌تونی بجنگی و مبارزه کنی؟
آره.

- خوب وقتی مثل اون شدی چه کار می‌کنی؟

دنیا رو نجات می‌دم.

- چه طوری دنیا رو نجات می‌دی؟

می‌جنگم، با مشت و پا مبارزه می‌کنم.

- با چه کسانی؟

با آدم‌بدا.

- مثلاً کدوم آدم‌بدها، می‌تونی اسمشون رو به من بگی؟

با آدم‌دیگه، با همشون.

- محمد اگر تو به روزی قوی‌تر از مرد عنکبوتی بشی، چه کار می‌کنی؟

می‌رم باهاش می‌جنگم، می‌زنمش.

- چرا؟

چون خب زورم بیش تر از اون شده دیگه.

- یعنی هر کس زورش بیش تر از دیگران باشه، باید بره اون ها رو بزنه؟
همه رو نه، ولی کسی که زورش خیلی زیاد رو چرا، باید باهم مبارزه کنن.
- محمد تو از چه چیز مرد عنکبوتی خیلی خوشت میاد؟

از همه چیزش!

- مثلاً؟

لباسش، علامتش، رنگ لباسش.

- بن تن رو چرا دوست داری؟

به خاطر ساعت فضایی.

- بن تن با ساعتش چه کار می کنه؟

خودشو تبدیل می کنه به آدم چهار دست، مومیایی، آتیشی.

- خوب تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟

اگر لباسشو داشتهم، ساعتشو داشتهم.

- محمد اگر زورت اندازه بن تن بشه و مثل اون بشی، چه کار می کنی؟

دنیا رو نجات می دم، مثل همه.

- یعنی چه طوری؟

با آدمای بد می جنگم.

- همه هم همین کار رو می کنن؟

آره با آدم بدا می جنگن.

- خوب حالا اگه آدم بدها نباشن چی، اون وقت چه کار می کنی؟

هیچی، تو شهر می گردم.

- تو شهر می گردی به کسی کمک نمی کنی؟

نه، خب چون آدم بدا که نیستن.

- حتی اگر یه خانومی که خیلی پیره، یه بار سنگین داشته باشه، ولی زورش نرسه بیره، و تو اون رو

بینی، اون وقت هم فقط توی شهر می گردی؟

نه، می رم وسایلشو می برم، کمکش می کنم.

- محمد اگر تو قوی تر از بن تن بشی چه کار می کنی؟

می زنم!

- چرا؟

چون خب قوی شدم دیگه.

- چون قوی شدی می‌زنی، پس هر کی قوی بشه، باید دیگران رو بزنه؟
نه!
- خوب پس کی رو باید بزنی؟
وقتی کسی بد باشه.
- پس بن‌تن مگه بده که می‌خواستی بزنی؟
نه، خب همین طوری، مبارزه کنیم».
- «- مانی تو از کدوم کارتونها خوشت میاد و کدوم‌هاشون رو خیلی دوست داری؟
از بن‌تن خوشم میاد.
- چرا بن‌تن رو دوست داری؟
هیولا داره و جنگیه.
- بن‌تن چه کار می‌تونه بکنه که تو نمی‌تونی انجام بدی؟
می‌تونه با ساعتش هیولا بشه و بقیه رو بکشه.
- به نظرت تو چه کار کنی می‌تونی مثل بن‌تن بشی؟
ساعتشو داشته باشم.
- یعنی هر کس ساعتش رو داشته باشه، می‌تونه مثل بن‌تن بشه؟
آره، اگه خود راستکی‌اش باشه.
- حتی اگه مربی مهدتون هم داشته باشه، مثل اون می‌شه؟
آره!
- پس ساعت بن‌تن رو از خود اون بیش‌تر دوست داری؟
نه، هر دو تا شونو دوست دارم.
- چرا تو که گفتی ساعتش رو داشته باشی، مثل اون می‌شی، هر کس دیگه‌ای هم می‌تونه؟
آخه، خودشم قیافه‌اش قشنگه، موهاشو خیلی دوست دارم.
- پس اگه ساعتش رو داشته باشی و موهاش رو هم مثل اون درست کنی، مثل اون می‌شی؟
یه کم شبیه اون می‌شم، چون زور اون از من بیش‌تره.
- به نظرت چه طوری زور تو هم اندازه اون می‌شه؟
ساعتشو داشته باشم، برم پارک ورزش کنم.
- خوب گفتی مرد عنکبوتی رو هم دوست داری؟
آره!
- خوب مرد عنکبوتی رو چرا دوست داری؟

چون تار عنكبوتی داره و جنگیه، می تونه لباساشو عوض کنه، بره مهمونی، دلش می خواد همه هیولاها رو بکشه، مردمو نجات بده.

- تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟

لباساشو بپوشم، روی دستمم یه سوراخ آهنی باشه، ازش تاره عنكبوتی در بیاد.

- بعد اگه مثل مرد عنكبوتی شدی، چه کار می کنی؟

می رم می جنگم، مردمو نجات می دم، از ساختمونای بلند می پریم، اگه خواستم بیفتم، با تارم خودمو

نجات می دم، لباسمو عوض می کنم، می رم مهمونی می رقصم، بعد می رم به پلیسا کمک می کنم.

- بت من رو چرا دوست داری؟ اون چه کار می کنه که تو نمی تونی انجام بدی؟

چون جنگیه، پسرا و بچه ها رو نجات می ده.

- خوب مگه تو نمی تونی کسی رو نجات بدی یا بهش کمک بکنی؟

نه!

- چرا؟

چون اون زورش خیلی زیادتر از منه.

- تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟

لباساشو یا چادرشو داشته باشم.

- به نظرت اگه مثل اون بشی، همه دوستت دارن؟

آره!

- چرا؟

چون منم کارهای اونو می کنم، می رم بهش تو جنگاش کمکش می کنم».



همان گونه که از مصاحبه مانی پیداست، مانی با انتخاب الگوهایی نظیر بن تن، مرد عنكبوتی و بت من، می خواهد در کنار الگوهای مورد علاقه اش، دست به ستیز با دیگران بزند.



محمد ۶ ساله نیز در مصاحبه خود نشان می‌دهد، با وجود آن که الگوی مورد علاقه وی بن تن است، اما او حتی می‌خواهد با بن تن نیز به مبارزه و ستیز برخیزد.

عدم فهم دقیق مفهوم مرگ، مقوله مهم دیگری است که سازندگان بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب با سوءاستفاده از این معنا، به راحتی کودکان را قانع می‌سازند که به سادگی دست به قتل طرف مقابل خویش بزنند.

تصور کودکان از مرگ در آغاز چیزی شبیه خواب است که فرد مرده را می‌توان با بردن به بیمارستان یا تزریق یک آمپول «جان» دوباره به زندگی و حرکت باز گرداند، اما در گذر زمان کودکان در حدود ۱۱-۱۲ سالگی به مفهوم دقیق مرگ وقوف پیدا می‌کنند. بنابراین سازندگان بازی‌های دیجیتالی که در صدد کم رنگ کردن مفهوم گفتمان و حتی حذف آن در فرهنگ کودکان خردسال هستند، با تدارک انبوهی از قتل‌های وحشیانه در جریان بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، دست کودکان خردسال را به شکل مجازی به خون می‌آیند و به جای عواطف رقیق آن‌ها، خشونت، خشونت‌گرایی و بی‌منطق بودن را می‌نشانند. مصاحبه زیر که با مادر علی ۶ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی از همین معنا را به دست می‌دهد:

«شما گفتید علی علاقه زیادی به کارتون بن تن داره.

بله، علی خیلی به بن تن علاقه‌مند هست، اون تا ظهرها کارتون بن تن رو از ماهواره نگاه نکنه، نمی‌خوابه.

-تأثیر دیدن کارتون بن تن روی پسر شما چه طور بوده؟

علی با دیدن کارتون بن تن، یا همه‌اش نقاشی بن تن رو می‌کشه و یا همه‌اش از پدرش می‌خواد تا پدرش برای اون ساعت بن تن رو بخره تا علی هم مثل بن تن قوی بشه!

-اثرات کارتون بن تن روی علی در همین موارد محدود شده؟

نه، دیدن کارتون بن تن علی رو خیلی پرخاشگر کرده، مثلاً وقتی پدر علی از سر کار میاد، علی به سروکول پدرش می‌پره و می‌گه، بابایی من بن تن هستم، من می‌خوام بکشم!

-واقعاً علی به پدرش می‌گه می‌خوام بکشم؟

متأسفانه بله، عبارت کشتن، به صورت یک عبارت مصطلح زندگی علی درآمده است.»



محمدجواد ۶ ساله هم در قسمتی از مصاحبه خود از کشتن انسان‌ها به نوعی به مثابه یک تفریح و سرگرمی یاد می‌کند:

«- محمدجواد تو دوست داری مثل بن تن بشی؟

آره، خیلی دوست دارم.

- به نظرت چه کار کنی می‌تونی مثل اون بشی؟

ساعتشو داشته باشم، لباساشو داشته باشم، شلوارشم داشته باشم. اون وقت می‌تونم.

- یعنی اگر من هم این چیزها رو داشته باشم، می‌تونم مثل اون بشم؟

آره!

- محمدجواد به نظرت بن تن قوی‌تره یا خود تو؟

من و بن تن باهم.

- خوب کدومتون بیش‌تر قوی‌تر هستید؟

بن تن از همه بچه‌ها قوی‌تره!

- آگه تو از بن تن قوی‌تر باشی چه کار می‌کنی؟

همه‌ی آدم بدها رو می‌کشم، آدم آهنی رو هم می‌کشم.

- نمی‌ری با بن تن بجنگی؟

چرا آگه بن تن واقعی باشه، می‌رم باهاش دوست می‌شم، باهم بریم آدم بدها رو بکشیم».



کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، در جریان کاربری خود از محصولات اخیر، به صورت مدام با مواردی مواجه می‌شوند که آنان را به حذف و هدم طرف مقابل تشویق می‌کند و این مسأله خود به خود با فرهنگ گفتمان و فرهنگ تعامل حتی با دشمن و فرهنگ گفتمان با دشمن حتی در اوج بحران جنگ که در تاریخ فرهنگی ایران وجود داشته است، کاملاً مغایرت دارد.

محمدطاهای، فواد و مهرداد و محمدمهدی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود مصادیق بارزی از تعطیل فرهنگ گفتمان را در خود به معرض دید نهاده‌اند:

«- خوب، لاک‌پشت‌های نینجا رو هم می‌بینی؟

لاک‌پشت‌های نینجا جنگیه.

- تو می بینی؟

آره.

- ازشون چی یاد می گیری؟

هیچی.

- پس چرا می بینی؟

آخه خیلی جنگیه.

- جنگی دوست داری؟

آره.

- اگه مثل لاک پشت های نینجا بشی، چه کار می کنی؟

می جنگم.

- با کی؟

با دشمن.

- دشمن کیه؟

یادم نمیداد.

- پس با کی می خواهی بجنگی؟

بزرگ شدم یادم میداد.»



«- فواد فکر کن بن تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جورى بود؟

انقدى بود (با دستش قدى کوتاه را نشان مى دهد). اين شكلى دستبند مى زد اين.

- به نظرت با دوستاش مهربون بود؟

بعضى موقعها آره، بعضى موقعها نه.

- اون موقع هم كسى رو مى كشت؟

آره.

- وقتى ۶ سالش بود، كسى رو مى كشت؟

آره.

- ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟
خب می‌کشت دیگه.

- چه کسانی رو می‌کشت؟
آدم بدا.

- آگه یه وقت دوستش می‌اومد اذیتش می‌کرد، دوستش می‌زد؟
آره».

«- مهرداد دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مهرداد: اسمم عوض شده... خروس جنگی!

- بهت بگم خروس جنگی؟
مهرداد: آره.

- ناراحت نمی‌شی؟

مهرداد: نه.

محمد مهدی: منم اسمم عوض شده! رافائل!

- رافائل؟

محمد مهدی: آره.

- دمپایی‌هاتون رو کی براتون خریده؟

مهرداد: خودم خریدم، رفتم یه دونه زدم تو کله یارو، از مغازه برداشتم.

- پولش چی؟

مهرداد: پول نمی‌خواد که، برداشتم اومدم.

محمد مهدی: منم همین‌طور... رفتم برداشتم... خودشم زدم... زدم تو کله‌اش کشتمش... خفه‌اش

کردم... رفته بیمارستان... منم دمپایی‌هامو پام کردم».



شدت خشونت‌طلبی که در بازی‌های دیجیتالی نمود پیدا می‌کنند، چنان گستره است که حتی دامنه آن دامن دختران کاربر را نیز می‌گیرد و دخترانی که به دلیل ساختار مغزی و هورمونی بدنشان، سراپا عاطفه‌اند، گاهی به جایی می‌رسند که آرزوی مرگ، هدم و نابودی طرف مقابل را می‌کنند. ملیکای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خویش چنین بیان می‌داشت:

«- چه کارتونهایی می‌بینی؟»

کارتون سیندرلا، سفیدبرفی، السا و آنا، زیبای خفته.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟

همشون رو دوست دارم.

- خوب کدوم رو بیش‌تر دوست داری؟

همه رو دوست دارم، چون همشون قشنگن، ولی از همه بیش‌تر سیندرلا رو دوست دارم، چون از

همه قشنگ‌تره، دلمم خیلی براش می‌سوزه.

- چرا؟

آخه نامادریش خیلی اذیتش می‌کنه، اصلاً اونو دوست نداره، خیلی بدجنسه.

- تو از آدم‌های بدجنس بدت میاد؟

آره دوست دارم بمیرن».

منطق خشونت و خشونت‌ورزی چنان در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده

کودکان کاربر موج می‌زند که حتی کودکان غیرخشونت‌طلب، ممکن است خشونت را در اندیشه و

عملشان نشان دهند. قسمتی از مصاحبه انجام شده با پارسای ۶ ساله، به قرار زیر است:

«- آقا پارسا تو مرد عنکبوتی رو دوست داری؟»

نه.

- چرا؟

چون که وحشتناکه، سوپرمن و بن‌تن رو هم دوست ندارم چون که فیلمشون وحشتناکه! من هر چی

که ترسناک نباشه رو دوست دارم.

- مگه مرد عنکبوتی چه طوریه که به نظرت وحشتناکه؟

همش می‌جنگن. بن‌تن که همش هیولا داره. اسپایدرمن هم خیلی عصبانیه، خیلی ازش می‌ترسم،

می‌ترسم که یه روز بیاد منو بکشه.

- آخه می‌گن مرد عنکبوتی فقط آدم بدها رو می‌کشه، تو که پسر خوبی هستی، چرا تو رو بکشه؟

نه، خیلی عصبانیه، به هیچ کس رحم نمی‌کنه.

- گفتی سوپرمن رو هم دوست نداری؟ چرا؟

چون اونم می‌جنگه، من از جنگیدن و دعوا کردن خوشم نیامد. میکی موس خیلی خوبه، همیشه

می‌خنده، شاده، با بچه‌ها هم دوسته!

- سوپرمن و مرد عنکبوتی که به مردم کمک می‌کنند، اونا هم با بچه‌ها دوست هستن، چرا ازشون

بدت میاد؟

نه، اونا خیلی وحشتناکن.

- برام نقاشی مرد عنکبوتی رو می کشی؟

بله، ولی تو نقاشیم باید سه تا میکی موس به یه اسپایدرمن حمله کنند که بکشنش.

- تو که گفתי از جنگیدن بدت میاد، پس چرا می خوای مرد عنکبوتی رو بکشی؟

آخه می خوام یه باره اسپایدرمن بمیره که دیگه هیچ وقت جنگ نباشه».

تصاویر زیر حکایت تصویری خشونت طلبی است که به کودکان کاربر بازی های دیجیتالی آن سوی

آب، القا شده است:

پویان و اهورای ۴ ساله، در پاسخ به معرفی الگوهای مورد علاقه خویش، به تهیه تصاویر زیر اقدام

کرده اند:



پویان در توضیح نقاشی خودش بیان می کرد، او اسپایدرمن را کشیده است که همه چیز را همیشه

داغون می کند و می تواند از همه جا بالا برود.

اهورا نیز با تهیه یک نقاشی از بتمن، یادآور می گردد، او بتمن را خیلی دوست دارد، زیرا بتمن

خیلی قوی است و همه دزدها و آدم بدها را می کشد.

اهورا در قسمت دیگری از صحبت هایش بیان می داشت، اگر او جای بتمن بود، پسر خاله اش را

حسابی می زد، زیرا پسر خاله وی اسباب بازی او را خراب کرده است.

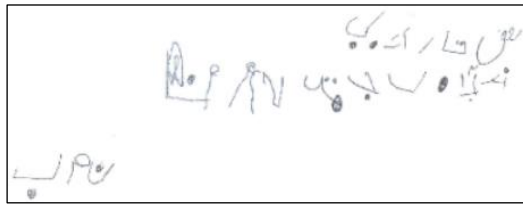
تصاویر زیر نیز متعلق به بردیا و آروین ۶ ساله است:



بردیا با ترسیم موجود چهاردست بن تن، اظهار می‌داشت، چهاردست، فقط مشت و لگد می‌زند و با مشت و لگد همه را از بین می‌برد و او نیز دوست دارد مثل چهاردست، با مشت و لگد تمام دزدها را نابود کند.

آروین نیز در توصیف نقاشی خودش بیان می‌داشت، او اسپایدرمن را کشیده است که با تارهایی که می‌اندازد، آدم بدها را گیرانداخته و می‌کشد!

نامه زیر نیز متعلق به یاسین است که خطاب به بن تن به نگارش درآورده است. یاسین در شرح آن چه که به اصطلاح نوشته است، می‌گفت او برای بن تن نوشته است که من تو را خیلی دوست دارم، چون تو خیلی قوی هستی و همه را می‌کشی.



پرخاشگری‌هایی که از آن یاد شد، پس از اقناع ذهنی کودکان در ضرورت ترک گفتمان و ترجیح کشت و کشتار، در جریان عمل در زندگی فردی و روابط اجتماعی کودکان جاری و ساری می‌گردد. مصاحبه زیر، مصاحبه با پدر ایمان ۶ ساله است که به ترسیم پرخاشگری‌های فرزند در محیط خانواده پرداخته است:

«- ایمان به چه کارتونهایی بیش‌تر از همه علاقه نشان می‌دهد؟

ایمان کارتون بن تن رو خیلی زیاد دوست داره.

- چه چیزی در کارتون بن تن هست که ایمان رو جذب خودش کرده؟

ایمان وقتی کارتون بن تن رو می‌بینه، از کارهایی که اون با ساعتش انجام می‌ده، غرق در شور و نشاط می‌شه، تا جایی که اوج هیجان اون، جایی هست که بن تن به ساعتش می‌زنه و حیوون‌های مختلف در صحنه ظاهر می‌شند.

قبلاً ایمان ساعت‌ها ساکت و آرام پای تلویزیون می‌نشست تا کارتون بن تن شروع بشه، اما الان ایمان هم‌زمان با شروع کارتون بن تن، با حرکات بن تن حرکت می‌کنه، بالا و پایین می‌پرد و تا جایی که بشه، حرکات اون رو به نمایش می‌گذاره.

البته باید بگم، ایمان کارتون بن تن رو از ماهواره می‌بینه و با وجود این که زبان کارتون عربی هست، ایمان با علاقه به کارتون عربی بن تن توجه می‌کنه و حتی برخی از مکالمات اون‌ها به زبان عربی رو هم یاد گرفته و بدون این که معنای این عبارات رو بلد باشه، بعضی از وقت‌ها اون‌ها رو به زبان میاره یا معنی‌شون رو از من می‌پرسه!

- ایمان برنامه‌های خارجی بن تن رو هم می‌بینه؟

ایمان قبلاً برنامه‌های فارسی بن‌تن رو روی سی‌دی می‌دید، اما از وقتی که کارتون سانسور نشده بن‌تن رو در شبکه‌های ماهواره‌ای عربی دیده، دیگه علاقه‌ای به دیدن سی‌دی‌های فارسی بن‌تن نداره، چون فهمیده که سی‌دی‌های فارسی، بعضی از قسمت‌های کارتون بن‌تن رو ندارند، همین طور موسیقی متن کارتون دوبله شده فارسی بن‌تن، خیلی آروم هست، در حالی که موسیقی متن اصلی کارتون بن‌تن، خیلی تند و هیجان‌انگیز هست.

- ایمان با شما در مورد کارتون بن‌تن حرفی هم می‌زنه؟

بله، گاهی ایمان از من می‌پرسه، چه طور می‌شه ساعت بن‌تن رو به دست بیاره. همین طور دوست داره که با بن‌تن دوست بشه و به این ترتیب ساعت اون رو بگیره و به مردم کمک کنه.

- ایمان چیزی از وسایل بن‌تن رو نخریده؟

چرا، یه سری از البسه و وسایل بن‌تن رو خریده، مخصوصاً ساعت بن‌تن رو و خیلی با این ساعت عشق و حال می‌کنه!

- یعنی چی؟

یعنی این که وقتی ساعت بن‌تن رو روی دستش می‌بنده، روی اون می‌زنه و دست به رفتارهای پرخاشگرانه می‌زنه، مثلاً یا با من درگیر می‌شه و شروع به ضرب و شتم من می‌کنه یا پرخاش خودش رو روی وسایل دیگه دوستش نشون می‌ده!

- شما در برابر این رفتارها، با ایمان چه طور رفتار می‌کنید؟

راستش ما قدری مستاصل شدیم، چون وقتی اون رو به خاطر پرخاشش تنبیه کنیم و دیگه بهش اجازه ندیم کارتون بن‌تن رو ببینه، اون با من و مادرش قهر می‌کنه، و با ما حرف نمی‌زنه، اگر هم در برابر پرخاشگری‌های اون سکوت کنیم، می‌ترسیم این پرخاشگری‌ها رو روی دیگران هم اعمال کنه!

- شما دنبال برنامه جایگزینی برای ایمان نبودید؟

ایمان قبل از دیدن بن‌تن، علاقه زیادی به برنامه فیتیله داشت، اما بعد از آشنا شدن با برنامه بن‌تن اون رو کنار گذاشت. کارتون دیگه‌ای که ایمان به اون علاقه داره، مرد عنکبوتیه که اون هم باز توش خیلی وحشی بازی وجود داره و ایمان با دیدن اون، وحشی‌گری در میاره!».



با توجه به آن چه تاکنون از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید شده در آن سوی آب، فضای گفتمان موجود در طول تاریخ فرهنگی ایران را کم رنگ کرده، به جای آن با سوءاستفاده از سن دیگروپروی کودکان، استفاده نادرست از مبارزه‌جویی و مبارزه‌طلبی پسران و همین‌طور عدم فهم و برداشت درست از مقوله مرگ در کودکان خردسال، از این شرایط در جهت تعطیل فرهنگ گفتمان و جانداختن فرهنگ خشونت و ستیز سود می‌برد، فرهنگی که ماحصل سیاست‌های خارجی ابر قدرت‌های غربی در جهان معاصر است.

۲-۶- نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید شده در آن سوی آب، در فراز مهمی از القائات سیاسی خودشان در صدد نهادینه کردن بعضی از اندیشه‌های قالبی موجود در سیاست غرب برآمده، می‌کوشند کودکان را با این اندیشه‌های قالبی آشنا کرده، آنان را نسبت به این خطمشی‌ها پذیرا بار بیاورند. برخی از مواردی که در این زمینه به نظر می‌رسند، به قرار زیر هستند:

- پذیرش قانون جنگل،

- نهادینه کردن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودکان،

- ترجیح خشونت و جنگ به جای گفتمان.

عنوان «پذیرش قانون جنگل» اشاره به گفتمان‌گریزی و قانون‌گریزی اصحاب قدرت دارد. کشورهای قدرتمند جهان اگر چه ژست رعایت حقوق بشر را می‌گیرند، اما به نظر می‌رسد، رعایت حقوق بشر را به طور نسبی در جامعه خودشان اعمال می‌کنند و حقوق دیگری برای دیگران قایل نیستند و با وجود نهادهای بین‌المللی موجود، به دلیل برخوردارگی از زور و قدرتی که از آن برخوردارند، حق دارند اندیشه خود را برای دیگران دیکته کرده و آنان را به پذیرش افکار و اندیشه‌های خود وادار سازند.

عنوان «نهادینه کردن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودکان»، از سیطره اندیشه‌های پرخاشگرانه در جریان کارتونها، بازی‌ها و پویانمایی‌ها یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد که مواجهه کودکان با انبوهی از خشونت‌های شدید و فوق‌تصور، به آنان در عمل می‌آموزد که در مواجهه با هر ناهماهنگی و اشکال و اختلافی، در درجه نخست اهمیت، اتخاذ راهبردهای پرخاشگرانه را مدنظر خود قرار دهند.



در راستای عنوان قبل، مسأله «ترجیح خشونت و جنگ به جای گفتمان» مطرح می‌گردد که در بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده در آن سوی آب، به کرات ملاحظه شده، تعطیل گفتمان در غوغای جنگ و ستیزه‌گری را به ذهن ساده‌اندیش کودکان القا می‌کند. در ادامه، عنوان‌های پیش‌گفته به اجمال مطرح خواهند شد.

پذیرش قانون جنگل

در جهان معاصر اگر چه نهادهای بین‌المللی مختلفی برای حل مشکلات و اختلاف‌های پیش آمده بین کشورهای مختلف، از جمله کشورهای پیشرفته و قدرتمند و کشورهای جهان سومی وجود دارد، اما واقعیت امر آن هست که در بسیاری از موارد، خاصه زمانی که اختلاف و درگیری بین کشورهای قدرتمند و ضعیف باشد، کشورهای قدرتمند با استناد و اتکا به زورشان، غایله پدید آمده را به نفع خودشان حل می‌کنند. آن چه از آن یاد شد، عیناً در کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که در آن سوی آب طراحی شده‌اند، ملاحظه می‌شود.

ستایش ۶ ساله، در مصاحبه خود با اخذ اطلاعات پنهانی که در محصولات رسانه‌ای اخیر وجود دارد، نتیجه می‌گیرد، سیاه پوست‌ها در غالب فیلم‌ها عصبانی یا دزد هستند، بنابراین سفیدپوست‌ها بهتر هستند و خدا باید حرف آن‌ها را بهتر و بیش تر گوش کند.

«- چرا دوست داری جای سیندرلا باشی؟»

چون لباس‌های سیندرلا قشنگه، موهاشم دوست دارم، خیلی صافه.

- چرا موی صاف رو دوست داری؟

چون قشنگ‌تره.

- ولی من یه دختر خاله اندازه‌ی تو دارم، موهاش صافه. هی می‌ره فر می‌کنه.

موی فر واسه ایرانیاس، ولی خارجیا موهاشون صافه، قشنگ‌ترن.

- من دیدم تو فیلم خارجی‌ها، خیلی‌ها موهاشون فر فریه‌ها.

همه‌ی خارجی‌ها که نه. اونایی که تو کشورای خوب زندگی می‌کنن، مثلاً آلمانی‌ها موهاشون صافه،

ولی تو فیلمای انگلیسی، سیاه پوستا هستن که خیلی زشتن.

- هرکس سیاهه زشته؟

آره، بیش‌ترشون هم تو فیلم دزدن یا عصبانین.

- اگه تو سیاه پوست بودی، آدم بدی بودی؟

نمی‌دونم، من که تا حالا سیاه پوست نبودم.

- خوب پس سفیدها آدم‌های بهتری هستن؟

آره.

- به نظرت خدا همه رو یه اندازه دوست داره یا سفید پوست‌ها رو بیش‌تر دوست داره؟

اگه سفید پوستا حرف خدا رو بیش‌تر گوش کنن، بیش‌تر دوس‌شون داره».

بهراد و رضای ۶ ساله، در مصاحبه خود به نوعی به تبیین نظری اختلاف‌هایی که بین کشورهای

پیشرفته و ضعیف پدید می‌آید، اشاره دارند.

«بهراد: من کارتون ایگور رو دیدم... بعد یه رباتی یه خانومه می‌سازه... بعد می‌گه من خانومم، هیچ کار بدی نمی‌کنم(!)... بعد یه دزده میاد... اون رو می‌دزده... بعد استخوون شیطانیش رو فعال می‌کنه... بعد اون می‌کشه آدما رو.

رضا: بعدش رباتا رو هم دیدم. رباتا تبدیل می‌شن به ماشین... بعد بت‌منم دیدم... بعد خیلی خطرناکه... بعد مرد عنکبوتی هم دیدم.

بهراد: من کارتون انگری بردز رو دیدم... اونا یه طور خودشون رو پرت می‌کنن، خوکا رو له می‌کنن.
- برای چی؟

بهراد: برا این که اونا دشمناشون... تخم مرغاشون رو می‌دزدن.

- خوب برای چی تخم مرغاشون رو می‌دزدن؟

بهراد: چون خیلی خوشمزه اس... پادشاهشون دوس داره بخوره».



آرشم ۶ ساله و پارسا و طاهای ۶ ساله در مصاحبه‌هایی که داشته‌اند، بیان می‌دارند که اصولاً حق با افراد قوی‌تر و زوردارتر است. افراد قوی و زرنگ حق دارند غذای دیگران را هم صرف کرده یا به دلیل زور بیش‌ترشان، داعیه رهبری دیگران را داشته باشند:

«- تام و جری چه جور می‌هست؟

تام می‌ره دنبال جری، ولی نمی‌تونه بگیرتش.

- برای چی تام دنبال جری هستش؟

چون غذای تام رو می‌خوره.

- تو تام رو بیش‌تر دوست داری یا جری؟

جری.

- چرا جری رو بیش‌تر دوست داری؟

چون کوچولو و زرنگ هستش.

- مگه جری کار بدی نمی‌کنه که غذای تام رو می‌خوره؟

چرا.

- اگه جری کار بدی می‌کنه، پس تو چرا دوستش داری؟

چون گرسنشه، بعدشم هر کی زرنگ‌تر باشه، می‌تونه غذای بقیه رو بخوره».



«چه بازی‌هایی و کارتون‌هایی رو دانلود می‌کنید؟»

بت‌من، مرد عنکبوتی، بن‌تن.

- کدومش رو از همه بیش‌تر دوستش داری؟

بن‌تن رو.

- چرا دوستش داری؟

چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می‌زنه یه موجود قوی می‌شه، بعد با موجودات دیگه می‌جنگه.

طاها: من بعضی وقت‌ها شب‌ها خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن با ترس بیدار می‌شم.

- وقتی می‌ترسی چرا این کارتون رو نگاه می‌کنی؟

آخه بن‌تن خیلی پرزوره، دوست دارم مثل اون زورم زیاد باشه تا کسی نتونه بهم حمله کنه.

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟

می‌خوام یه ساعت مثل ساعت بن‌تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.

- وقتی بزرگ شدین، می‌خواهین مثل بن‌تن بشین؟

ما می‌خواهیم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن‌تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

بزنم بن‌تن رو بکشم، چون زور من بیش‌تر از اون می‌شه.

- بچه‌ها اگه شما زورتون زیاد بود، مثل بن‌تن بچه‌های دیگه رو که زورشون کم‌تره، اذیت می‌کنید؟

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

رئیس مثل بن‌تن همه کاراش رو تنهایی می‌کنه، چون خودش قویه حتی از مامان باباشم اجازه

نمی‌گیره».



سرانجام رامتین ۶ ساله، در مصاحبه خودش بر مبنای خط‌مشی‌هایی که در بازی‌هایی که کاربر آن‌ها است، اخذ کرده است، این مجوز را به کشورهای قوی‌تر می‌دهد که برای احقاق حقوق از دست رفته (و یا به ظاهر از دست رفته) خودشان، فارغ از نظام‌های حقوقی و قانونی موجود در جهان، رأساً وارد صحنه شده، با اقدام‌های غیرقانونی خویش، قانون (!) را محقق سازند:

«- تو دوست داری خودت واقعاً اسپایدرمن بشی یا همین جو‌ری که هستی باشی؟
دوست دارم اسپایدرمن بشم.

- چرا؟

دوست دارم قهرمان شم.

- قهرمان‌ها چی کار می‌کنن؟

قهرمان‌ها می‌زنن دزدا رو داغون می‌کنن. می‌اندازنشون زندان. زندان یه جا هست، خونه دزداست.

- به نظرت پلیس‌های خودمون می‌تونن بیش‌تر دزد بگیرن یا اسپایدرمن؟

اسپایدرمن سریع‌تر می‌تونه. می‌یاد تار می‌زنه از دیوار بالا می‌ره و دزدا رو می‌گیره و می‌اندازه زندان». کودکان کاربر بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، با درونی کردن قانون جنگل در ذهنشان، در صدد اعمال آن در زندگی روزمره خودشان هستند. مصاحبه مهرداد و محمدمهدی ۶ ساله، مصداق بارزی در این جهت به شمار می‌آید.

«- مهرداد دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مهرداد: اسمم عوض شده... خروس جنگی!

- بهت بگم خروس جنگی؟

مهرداد: آره.

- ناراحت نمی‌شی؟

مهرداد: نه.

محمدمهدی: منم اسمم عوض شده! رافائل!

- رافائل؟

محمدمهدی: آره.

- دمپایی‌هاتون رو کی براتون خریده؟

مهرداد: خودم خریدم، رفتم یه دونه زدم تو کله یارو، از مغازه برداشتم.

- پولش چی؟

مهرداد: پول نمی‌خواد که، برداشتم اومدم.

محمدمهدی: منم همین‌طور... رفتم برداشتم... خودشم زدم... زدم تو کله‌اش کشتمش... خفه‌اش

کردم... رفته بیمارستان... منم دمپایی‌هامو پام کردم».

نهادینه کردن راه حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودکان

کودکان در آغاز تصویر دقیقی از مرگ در ذهن ندارند، آنان تصور می‌کنند که مرگ چیزی نظیر خواب است و فرد پس از مرگ و کشته شدن، دوباره می‌تواند نظیر قبل به زندگی، حیات و فعالیت‌های خویش ادامه دهد، در سنین بالاتر، کودک تصور می‌کند با بردن فرد مرده به بیمارستان و تزریق آمپولی از جان، می‌توان او را درمان کرد و در نهایت در سنین ۱۱-۱۰ سالگی است که کودک به مفهوم مرگ و قوف کامل می‌یابد.



بازی‌های تهیه شده غربی، غالباً با توجه به مفهوم نبودن مرگ در اذهان کودکان خردسال، از این مسأله سوءاستفاده کرده، با ارایه انبوهی از بازی‌های خشونت‌آمیز و فوق خشن به کودکان، به تدریج آنان را آماده کشتن موجودات فضایی یا هیولاها و زامبی‌ها کرده، در ادامه این کشتار را که با تمهیدات خاصی نظیر ارضای حس کنجکاوی کودک، هیجان‌جویی وی و یا علاقه کودک به برنده شدن و بردن جوایز بازی است، به سطح اعمال خشونت در ارتباط با انسان‌ها و حتی قتل آن‌ها می‌کشاند.



تداوم انجام بازی‌های مبتنی بر قتل افراد، عادی سازی خشونت ورزی در کودکان را به دنبال داشته، به تدریج کودکان کاربر می‌پذیرند که کشتن آدم‌ها (ی بد)، خوب است و فرد (یا افراد) قوی، حق دارد که فرد (یا افراد) ضعیف را پایمال کند.

اندیشه اخیر در کودکان کاربر بازی‌های تبلت، ایکس باکس، تلفن همراه و رایانه و یا کاربر کارتون‌های ماهواره‌ای، نهادینه شده، بعدها حمله ابر قدرت‌ها به کشورهای ضعیف و پایمال شدن حقوق آنان را با دیده تأیید و یا حداقل با دیده پذیرش نسبی خواهند نگریست.

مصاحبه با مادر کیان ۶ ساله، عدم فهم مفهوم مرگ را در کودکان هم‌سن کیان به تصویر می‌کشد:
 «- کیان چه قدر پرخاشگرانه رفتار می‌کنه؟

مادر کیان: والا جدیداً همش می‌ره پیش تبلت و به قول خودش با آدماش مبارزه کردن و جنگیدن (خنده).

- بعد احساس نکردید این بازی‌ها روی اون تأثیر داشته باشه؟
 مادر کیان: نه خیلی زیاده، نه. ماشیناشو خیلی می‌کوبه به هم که مثلاً تصادف کردن یا مثلاً ابزارمو بیارم، بزنم فک مک اونو بیارم پایین، ولی در حد حرفه، نسبت به ما هم پرخاش نمی‌کنه... .

- کیان رسید و با فریاد گفت: دل‌م می‌خواد خفتون کنم، یک ساعته رفتی پیش آناهیتا اینا.
 مادر کیان: من اینجا بودم دیگه.

کیان: یک ساعته می‌خوام خفت کنم. خفت کنم، بعد زنده شی». آرمین ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که در مشکلات پیش‌آمده، قتل و کشتار بهترین راه حل ممکن برای حل و فصل مسایل پیش‌آمده هست:

«- به جای کشتن دشمن‌ها، راه دیگه‌ای هم هست که بتونیم مشکلمون رو باهش حل کنیم؟
 اون قهرمانه با فرمانده سیاه زرها صحبت کرد، باهشون دوست شد، ولی با الگلی‌ها دیگه نه.
 - یعنی اگر نتونیم مشکلمون رو با کسی حل کنیم، بهترین راهش اینه که بزنیم بکشیمشون.
 بهترین راهش همینه».

مصاحبه انجام شده با کیارش ۶ ساله، حکایت از ورود کودک به پرخاشگری شدیدی می‌کند که به دلیل آمیخته شدن با هیجان جویی و کنجکاوی کودک، کودک کاربر را دنبال خود می‌کشد:
 «آقا شادوفای رو داری شادوفای؟ (هنگامی که در روزی دیگر کیارش بازی را نشانم داد، دیدم اسم بازی دارک لندز است).

امیرعلی: نگاه بازی موتور بازی، بعداً اولش سائیتیه، سی... سی تانیس، آقا ساعتت تموم شه... (حرفش توسط کیارش قطع شد).



من یه بازی دارم بعدش می‌رسی به غول آخرش یا کالسکه است یا عقربه یا بوفالوئه یا اژدهاست.

- اسم بازی چی هست؟

شادوفای.

- بازی چی طوریه؟

من تا حالا هیچ کدوم از غولاشو نکشتم، هیچ کدوووم.

- باید بکشیشون؟

آره، کالسکه‌اش یه کمی آسونه، ولی زیادم آسون نیست، کالسکه‌اش یه دونه پشت می‌شینه یه کسی، بعدش یه کسی هم داره اسب رو می‌بره، اسبم! اسبم... اسب خب، این طوری می‌زنی شلاق، یه کسی هم داره اسبو شلاق می‌زنه، به جای اسب، اسکلته، اینجاش شاخ داره، به جاش اونو شلاق می‌زنه، وقتی اونو کشتی که این طوری بهت بمب پرتاب می‌کنه، می‌ری سراغ کالسکه، این طوری اون که داره شلاق می‌زنه، بمبا رو می‌ذاره زیر تو، تو باید حواست باشه پپری، هر وقت اونو کشتی، دوباره باید، چیزه، بند کالسکشو قطع کنی، اسکلته فرار می‌کنه، می‌بری.

- چه قدر بازی سخته.

سخته، اژدهاش که از همه بدتره.

- اسمش چیه؟

شادوفای، انقده خفنه، من خودم به زور اونو می‌رم، اژدها و عقربش خیلی سخته با بوفالوش.

- کی برات این بازی رو ریخته؟

من خودم رفتم توی بازار، دیدمش... اول نمی‌دونستم این چیه، احتمالاً گفتم برای بچه، بازی بچگونه هس، بعدش دیدم نه، بهتر از اونه.

- آهان پس خودت ریختیش.

آره.

- چه جوریه؟

رفتم تو اون چیزه هستش، یه این شکلی مربعه، اینجاش بالاش یه ذره سفیده، بعدش یه چیزی رو زدم، بعدش بازی اومد. یه زامبی بازی هم بود، اونم نریختم، چون که خیلی چرت بود، بعدش یه بازی هم بود، خیلی چرت و پرت بود، بعدش دیدم، یه عکسیه مرده این طوریه، بعدش اینجاش زرده، بعدش بینم چه طوریه، بعدش ریختمش، بعدش خیلی خفن بود.

- بازی چی جوریه بود؟

یه مرده مثلاً می‌اومد، با گوریل، اسکلته، اینا می‌جنگید، یه مرد فسقلی با اژدها می‌جنگید، من بردمشون.

- بردیش؟

آره، آقا عقربش خیلی سخته، عقرب.. این قده عقربش، این قده عقربش، بعدش با نیشش می‌زنه، چنگولاشو میاره، میاره چنگولاشو، بعدش دیگه اگرم بیاره، از اینجا نصفت می‌کنه، از بدن نصفت می‌کنه.
- خوب داشتی از عقربش می‌گفتی.

عقربش یه نیشم داره، اگه بخوره تو اون فرق سرت، مغزت باز می‌شه، مغزتو ور می‌داره، می‌ذاره جای کلکسیونش، بعدش تو این مرحله رو خنگ می‌شی، یه ذره سخته، مثلاً می‌گی اینو بزنی، می‌پره هوا می‌ره، یه ذره خنگ می‌شه دیگه، مغزشو درآورده، بعدش می‌ره، کلکسیون عقرب رو می‌شکونه، مغزشو می‌ذاره سر جاش، دوباره با یه اژدها می‌جنگه، با یه کالسکه میاد سراغش یا با یه بوفالو میاد، بوفالوش یه تیر داره».

مصاحبه با عبدالرضای ۶ ساله و میثم ۵ ساله بیانگر آن است که مسأله برنده شدن در بازی، این کودکان را چنان محو خویش کرده است که دست زدن به انواع خشونت‌ها را برای آنان عادی سازی کرده است:

«- بازی جنگی هم بازی می‌کنی؟»

جنگی ندارم، ولی بازی هیولایی دارم (لفظ هیولا را بسیار با هیجان به کار می‌برد و به نظر می‌رسد این بازی بسیار مورد علاقه‌ی او باشد).

- بازی هیولا چه طوریه؟

چندتا هیولا رو باید بالای قلعه آزاد کنی، بعد چند تا جنگجو داره، اونا بمب می‌ذارن راهو برا هیولاها باز می‌کنن، بعد تو باید با اونا همه زندانیا رو آزاد کنی، وقتی آزادشون کردی، کلی بهت پول می‌ده، بعد تو راه باید کلی‌ها رو زخمی کنی.

- تو زخمی کردن رو دوست داری؟

ببین باید برنده شی، دیگه باید برنده شی».

«- چه بازی‌هایی می‌کنی؟»

ماشین بازی، بکش بکش.

- بکش بکش چیه؟

همینایی که همدیگه رو می‌زنن، کشتی کج.

- بعد بازی یک کم خشن نیست؟

نه خب.

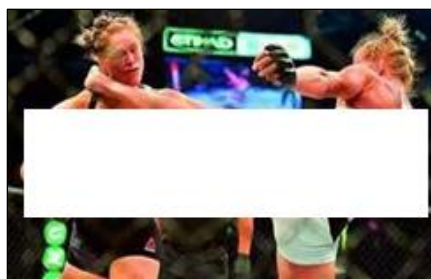
- نه؟ بعد دلت برای اونی که می‌زنیش، نمی‌سوزه؟

باید بزنیش.

- که ببری و بری مرحله‌ی بعد؟

اوهوم».

تصاویر زیر نمونه‌ای از بازی‌های پرخاشگرانه‌ای است که از سطح کشتار موجودات فضایی به سطح انسان‌ها تعمیم داده شده است:



ترجیح جنگ به جای گفتمان

بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که نهادهای تبلیغاتی غرب به تهیه آن‌ها می‌پردازند، مشحون از جنگ و خون‌ریزی است و کودکان کاربر این محصولات، در جریان کاربری از این بازی‌ها و کارتون‌ها چنان به وجد و هیجان درمی‌آیند که هدف هدم و نابود کردن طرف مقابل را در دستور کار خود قرار می‌دهند و بدون آن که بدانند چرا باید به جنگ با طرف مقابل پرداخت یا دست به قتل وی زد، به کار خویش ادامه می‌دهند.



سه مصاحبه زیر توسط یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق در یک مهدکودک صورت پذیرفته است. در این مصاحبه‌ها، پژوهش‌گر از کودکان پیش دبستانی خواسته است تا خود را در شرایط الگو و قهرمان مورد علاقه خویش قرار دهند و دست به تکمیل صحنه بزنند. همان‌گونه که از بیانات این کودکان مشهود است، آنان بدون آن که بدانند چرا باید دست به از بین بردن و نابودی طرف مقابل بزنند، در اندیشه نابود کردن طرف مقابل خویش برمی‌آیند. گزارش پژوهش‌گر تحقیق در این زمینه، به شرح زیر است:

مری کلاس از من خواست که داستانی برای بچه‌ها تعریف کنم و من فرصت را برای جمع‌آوری اطلاعاتی اولیه مناسب دیدم.

داستان را این طور شروع کردم:

- بچه‌ها من براتون یه داستان می‌گم، اما این داستان جوریه که خودتون می‌تونین ادامه اون رو بسازین.

- کی‌ها تا حالا دوست داشتن خودتون داستان بگن؟

(اکثر بچه‌ها دست‌هایشان را بلند کردند).

- آهان پس خیلیا دوست داشتن، پس با دقت گوش بدین تا بتونین داستان خودتون رو بسازین.

- همتون تصور کنین که توی خونه نشستین و کارتونی که دوست دارین رو دارید تماشا می‌کنید.

- قبوله؟

بله!

- خوب الان تصور کنین که چه کارتونی رو دوست دارید. بعد بیهو یه اتفاقی می‌افته و شما می‌رین

به دنیای کارتونها. حالا شما می‌تونین اون آدمی باشین که توی کارتون دوستش دارین. همه متوجه

شدن؟

بله!

- حالا من تک تک شما رو صداتون می‌کنم که تعریف کنید وقتی می‌تونین جای اون آدم یا

شخصیتی که دوستش دارید باشین، چه کار می‌کنید؟

کودک اول:

«- خوب اسم تو چیه؟»

آریا.

- خوب آریا تو چه کارتونی رو دوست داری؟

نینجا.

- خوب حالا تو رفتی به دنیای کارتون‌ها و می‌تونی جای شخصیت اون کارتون باشی، تو کدوم

شخصیتی؟

شخصیت چیه؟

- یعنی اونی که توی کارتون هست.

نینجا.

- خوب حالا که جای نینجایی، دوست داری چه کار کنی؟ کجا می‌ری؟

می‌رم دعوا می‌کنم.

- با کی‌ها؟

با نینجاها.

- تو مگه نینجا نیستی؟

چرا.

- پس چرا می‌خوای با نینجاها دعوا کنی؟

با نینجاهای بد دعوا می‌کنم، من نینجای خوبم.

- نینجاهای بد چه کار کردن که می‌خوای باهاشون دعوا کنی؟

با من جنگیدن.

- چرا باهاش جنگیدن؟

نمی‌دونم.

- خوب، دیگه دوست داری چه کار کنی؟

همین.

- داستانت تموم شد؟

آره.

- خوب می‌تونی بری سرجات بشینی.»

کودک دوم:

«- اسمت چیه؟»

آرین.

- خوب آرین برامون تعریف کن توی چه کارتونی می‌ری؟

بن‌تن.

- می‌خواهی وقتی جای بن‌تن باشی چه کار کنی؟
می‌خوام تبدیل شم به یه موجود.
- چه موجودی؟
یه موجود سریع.
- بعدش چه کار کنی؟
با دشمن بجنگم.
- چرا اون دشمنته؟ من کارتو نشو ندیدم.
نمی‌دونم.
- دیگه دوست داری چه کارهایی بکنی؟
می‌خوام کمک کنم.
- به چه کسانی؟
به آدمایی که دزدا اذیتشون می‌کنن.
- به نظرت بن‌تن مال کدوم کشوره؟
نمی‌دونم.»
- کودک سوم:
«- ابوالفضل تو دوست داری جای کی باشی؟
بن‌تن.
- اون وقت می‌خواهی چه کار کنی؟
بن‌تن بزرگ باشم، قوی باشم، شکلاهی قوی بشم.
- اون وقت می‌خواهی با قدرتت چه کار کنی؟
همه دشمنامو بکشم.
- دشمن‌های تو کی‌ها هستن؟
آدم بدا.
- آدم بدا چه کار می‌کنن که دشمن تو هستن؟
می‌خوان منو بگیرن.
- که چه کار کنن؟
انقد بززن.
- چرا؟ مگه تو چه کار کردی؟
برای این که می‌خوان مردمو اذیت کنن.
- تو از مردم مواظبت می‌کنی؟

آره.

- دیگه چه کار می‌کنی؟
با غولا می‌جنگم».



فرزام ۶/۵ ساله هم در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که گفتمان در مسایل پیش آمده متعلق به آدم‌های سوسول است و آدم‌های قوی برای پیشبرد اهدافشان باید با توسل به زور و پرخاشگری طرف مقابل را بترسانند و او را سر جای خودش بنشانند:

«- فرزام... به نظر تو چرا آدم باید همه‌اش بجنگه که بگه قویه؟
چی کار کنه پس؟

- خوب می‌تونه حرف بزنه. حرف خیلی وقت‌ها بهتره... این جورى نه کسی می‌میره... نه کسی زخمی می‌شه.

(با خنده) این کار سوسول‌هاست خاله... .

- چرا می‌گی کار سوسول‌هاست؟

خب چون یه آدم قوی که حرف نمی‌زنه. اون می‌جنگه.

- یعنی اسپایدرمن با هیچ کس حرف نمی‌زنه؟ نمی‌شه بعضی وقت‌ها به جای جنگ حرف زد؟
نه.

- چرا می‌گی نه؟

آخه ببین خاله... دشمن آدم باید... چیز باشه... یعنی از آدم بترسه دیگه... خب با حرف که نمی‌ترسه
که... .

- خوب شاید بشه یه جورى حرف زد که بترسه.
نه.

- اصلاً چرا باید بترسونیمش؟

چون باید ما ببریم.

- یعنی الان تو پیش دبستانی وقتی کسی از کسی بدش میاد یا باهاش لجه، می‌ره باهاش بجنگه
تا بترسوتش؟

آره... ولی یه چیزم هست... .

- چی؟

ما بیش تر با هم دوستیم.

- ولی اگه دوست نباشید، با هم می جنگید؟

بله... .

- پس اون هایی هم که حرف می زنن سوسولن، آره؟

مثل دخترها... دخترها همه اش حرف می زنن... پسرها نباید زیاد حرف بزَنن.»

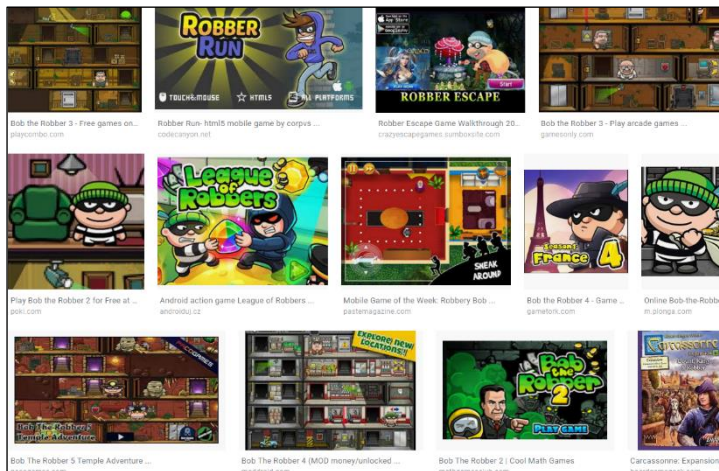
۲-۷- پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می کند.

ماکیاول با طرح اصل هدف وسیله را توجیه می کند، فصل جدیدی را در اندیشه سیاسی و اجتماعی غرب گشود. بر مبنای اصل اخیر برای پیشبرد اهداف می توان از هر وسیله ای حتی دروغ، تهمت، فریب، خدعه و مانند آن ها سود برد. اما دیدگاه های دینی و انسان گرا با اصل هدف وسیله را توجیه می کند، موافقت ندارند. شهید مطهری (۱۳۶۱) در توصیف نظر اسلام در همین باره می نویسد:

«برای حق باید از حق استفاده کرد. یکی از راه هایی که از آن راه بر دین از جنبه های مختلف ضربه وارد شده است، رعایت نکردن این اصل است که ما همان طور که هدفمان باید مقدس باشد، وسایلی هم که برای این هدف مقدس استخدام می کنیم باید مقدس باشد؛ مثلاً ما نباید دروغ بگوییم، نباید غیبت کنیم، نباید تهمت بزنییم؛ نه فقط برای خودمان نباید دروغ بگوییم، به نفع دین هم نباید دروغ بگوییم، یعنی به نفع دین هم نباید بی دینی کنیم، چون دروغ گفتن بی دینی است. دین اجازه نمی دهد ولو به نفع خودش ما بی دینی کنیم: اُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ.

اولین شرط رساندن یک پیام الهی این است که از هرگونه وسیله ای نمی توان استفاده کرد؛ یعنی برای این که پیام الهی رسانده بشود و برای این که هدف مقدس است، نباید انسان این جور خیال کند که از هر وسیله که شد برای رسیدن به این هدف باید استفاده کنیم، می خواهد این وسیله مشروع باشد و یا نامشروع. می گویند: اَلْغَايَاتُ تُبَرِّرُ الْمَبَادِيَ، یعنی نتیجه ها مقدمات را تجویز می کنند؛ همین قدر که هدف، هدف درستی بود، دیگر به مقدمه نگاه نکن. چنین اصلی مطرود است. ما اگر بخواهیم برای یک هدف مقدس قدم برداریم، از یک وسیله مقدس و حداقل از یک وسیله مشروع می توانیم استفاده کنیم. اگر وسیله نامشروع بود، نباید به طرف آن برویم. در اینجا ما می بینیم که گاهی برای هدف هایی که خود هدف فی حد ذاته مشروع است، از وسایل نامشروع استفاده می شود و خود این می رساند کسانی که وانمود می کنند ما چنان هدفی داریم و این ها وسیله است، خود همان وسیله برای آن ها هدف است.

بررسی واقعیات جهان معاصر حکایت از آن دارد که اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، در حد گسترده‌ای در نظام سرمایه‌داری پذیرفته شده است و این اندیشه در برخی از تولیدهای فرهنگی دستگاه تبلیغاتی نظام اخیر به کرات مطرح شده و می‌گردد.



آریای ۶/۵ ساله که کاربر بازی دزد بزرگ اتوموبیل است، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، از آنجا که درآمد کارهای شرافتمندانه و قانونی کم است، وی در جریان بازی خود دست به انتخاب کارهای خلاف قانون می‌زند:

«این بازی رو خودت خریدی یا با مامان و بابات خریدی؟
خودم خریدم.

– چه طوری مغازه سی‌دی فروشی رفتی.

با بابام رفتم مغازه و پول ازش گرفتم و خریدم.

– بعد بابا از تو نپرسید، چه بازی‌ای خریدی؟

(با خنده) چرا بهش گفتم بسکتبال خریدم.

– چرا دروغ گفتی؟

آخه اگه می‌گفتم بازی جنگی خریدم، بهم می‌گفت بازی نکن.

– خوب پس الان توی خونه چه جوری بازی می‌کنی که بابا و مامان گیر بهت نمی‌دن؟

تو اتاقم می‌رم و در رو می‌بندم.

– توی اتاق تلویزیون داری؟

– آره.

– اگه قرار باشه مامان و بابات بفهمن یه بازی جنگی داری می‌کنی، دوست داری بفهمن بازی دزد

بزرگ اتوموبیل رو داری یا ندای وظیفه؟

- ندای وظیفه.
- چرا؟
- آخه توی GTA الکل 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.
- می دونی چرا توی مرحله ها آدم می کشی؟
- نه، خارجی حرف می زنن، متوجه نمی شم.
- وقتی متوجه نمی شی، پس چرا دوست داری بازی کنی؟
- ماشین سواریش رو دوست دارم.
- برای این که توی بازی دزد بزرگ اتوموبیل پول دربیاری، باید مرحله رد کنی یا آدم بکشی؟
- هر دو تاش می شه.
- چه طوری وقتی آدم می کشی، پول درمیاری؟
- وقتی می کشیمشون، پولاشون می ریزه روی زمین، باید برداریم.
- بعد کشتن آدم ها خیلی راحت، مثلاً پلیسی نیست بیاد دنبالت؟
- چرا هست، ولی راحت درمی رم.
- اگر بگیرنت چی؟
- هیچی، آزاد می شم.
- توی واقعیت به نظرت این طوری می شه؟

چه طوری؟

- یعنی مثلاً اگر آدم بکشی، راحت 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 اسبت اول بشه، پول می‌گیری.

- کدومشون رو بیش‌تر انجام می‌دی؟

بازیه.

- چرا؟

چون با حال تره، تازه پول بیش‌تریم می‌ده.

- چرا با حال تره؟

آخه هیجان داره.

- تو مگه می‌دونی هیجان یعنی چی؟

آره، یعنی خفن تره.

- بعد هر دفعه راحت می‌بری؟

آره، بازیش راحتته.

- اگه نبری چی می‌شه؟

۵۰ تا پول ازم کم می‌شه.

- خوب پول ازت کم می‌شه، بد نیست؟

نه بابا، ۵۰ تا خیلی کمه، من خودم هزارتا پول دارم.

- اگه اسبت اول بشه، چه قدر پول می‌گیری؟

۱۵۰ تا.

- اگر تاکسی بشی چه قدر پول می‌گیری؟

هر نفر ۱۰ تا پول می‌ده.

- شرط‌بندی می‌دونی چیه؟

آره.

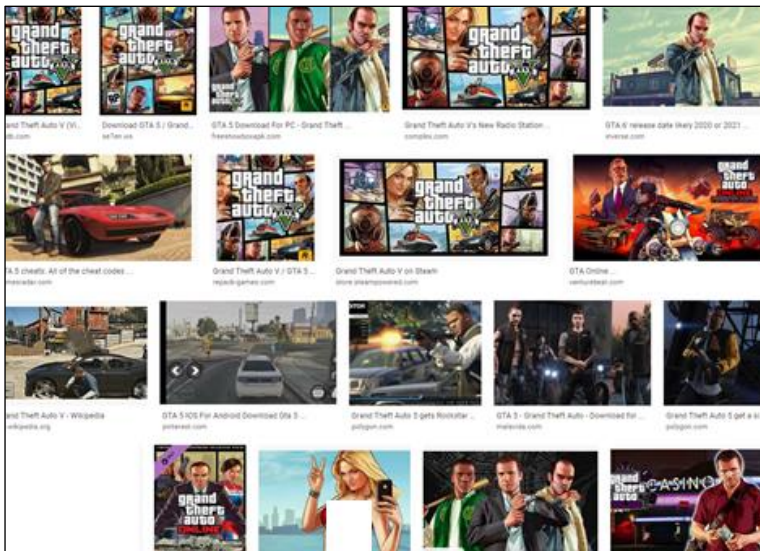
- چیه؟

همینا که باکارت بازی می‌کنن.

- چیزهای دیگه چی شرط بندی نداره؟

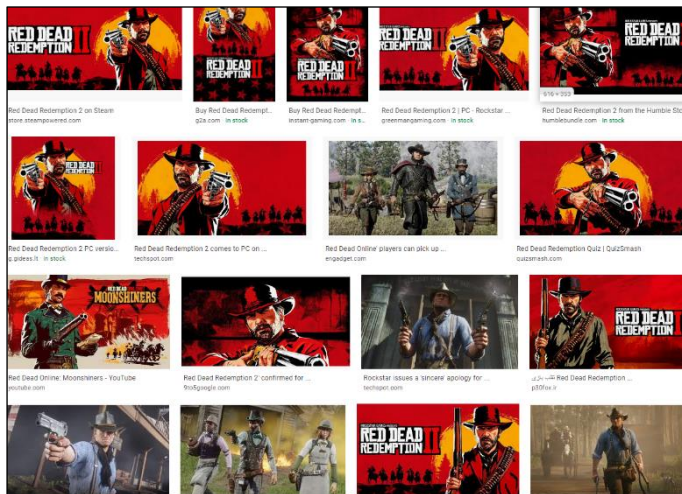
فکر نکنم.

- خوب پس 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 زد، 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 خواهی 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 لاغر، 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».



- بهراد ۶ ساله هم با پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می کند، از کشتن پلیس هم استقبال می کند:
- «- خوب اون یکی بازیت چی هست، گفتی جی تی ای ۵؟
- آره خانوم، اون که معرکه اس!
- خوب بازیش چه طوریه، توش چه کارهایی می کنی؟

اصلاً انگار تو دنیای واقعی هست. بعدم تو ایران نیستا. تو خارجه. همه خیابوناشون خوشگله. تمییزه. بعد مثلاً من فرانکلم. می توئم سوار ماشین شم. رانندگی کنم. (در حالی که می خندد) البته من رانندگیم بده، همه رو زیر می گیرم. می توئم اسلحه بردارم برم آدمآ رو بکشم. من بلد نیستم مراحلش رو رد کنم. بابام بلده. وقتایی که تعطیل باشه، مثلاً میاد بازی می کنه، من می بینم تا یاد بگیرم، خودم بازی کنم. - ببینم این که آدمها رو بکشیم، درسته؟
خب باید بکشی بری مرحله بالا دیگه، وگرنه پلیس یا آدم بدا میان می کشنت. اگه پلیس رو نکشی، تو می میری و می ری بیمارستان پول ازت کم می شه.
- یعنی حتی پلیس رو هم می کشی؟!
آره دیگه، مثلاً آدمآ رو که زیر می کنی یا ماشین می دزدی، میان دنبالت دیگه».



آرشام ۶ ساله هم که کاربر و طرفدار کارتونها‌های تام و جری است، دزدی غذای گربه توسط موش کوچک را با دیده پذیرش نگریسته، بیان می‌دارد، هر کسی که زرنگ‌تر است، حق دارد غذای دیگری را ربوده و صرف کند:

«- تام و جری چه جور می‌هست؟
تام می‌ره دنبال جری، ولی نمی‌تونه بگیرتش.
- برای چی تام دنبال جری هستش؟
چون غذای تام رو می‌خوره.
- تو تام رو بیش‌تر دوست داری یا جری؟
جری.
- چرا جری رو بیش‌تر دوست داری؟
چون کوچولو و زرنگ هستش.»

- مگه جری کار بدی نمی‌کنه که غذای تام رو می‌خوره؟
چرا.

- اگه جری کار بدی می‌کنه، پس تو چرا دوستش داری؟
چون گرسنش، بعدشم هر کی زرنگ‌تر باشه، می‌تونه غذای بقیه رو بخوره».



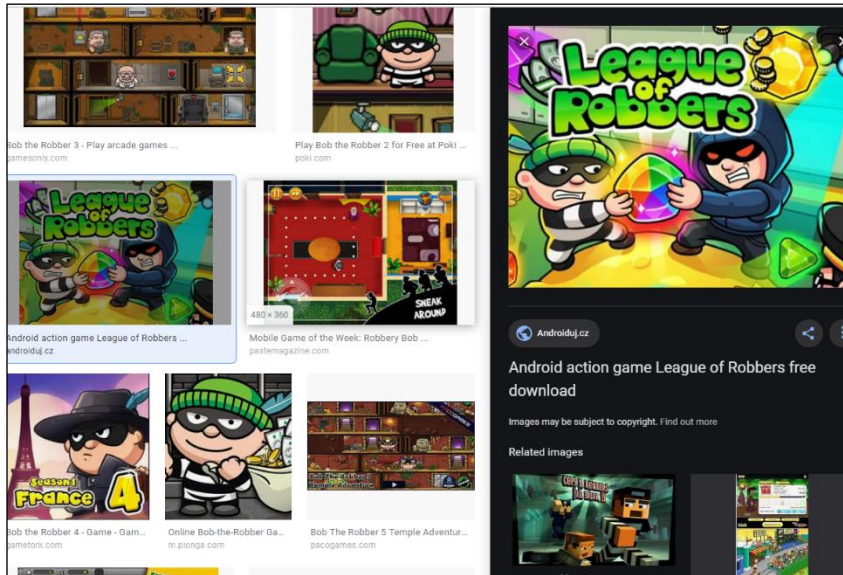
محمدرضای ۶ ساله هم دزدی را برای تحقق هدف مورد نظر تأیید می‌کند:
«- خرچنگه چه جوریه؟

اون قرمز، دستاشم مثل قیچیه، پول دوست داره زیاد، همش چشمش عکس پول می‌شه.
- تو هم دوست داری مثل خرچنگه، پولدار بشی؟
آره.

- چه جور می‌خوای پولدار بشی؟
مثل خرچنگه.

- خرچنگه چه جور پولدار می‌شه؟

نمی‌دونم. یه بار می‌خواست پول دربیاره، یه غذای خوب درست کنه برا اونا که میان غذا بخورن، یواشکی رفته خونه باب اسفنجی کاغذی که توش نوشته بود، غذای خوشمزه چه طوری درست می‌شه رو دزدی کرد. بعد اونو درست کرد، مشتریاش زیاد شد».



فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خویش بیان می‌دارد که او حتی در بازی با دوستانش دست به تقلب می‌زند تا منویات خود را محقق کند:

«- فرزام با دوست‌های خودت بازی هم می‌کنی؟

آره.

- چه بازی‌هایی؟

بیش‌تر تیکن بازی می‌کنیم... یکی دزد می‌شه... یکی می‌شه پلیس.

- تیکن دزد و پلیس بازیه؟

آره.

- تو بیش‌تر دوست داری کدوم باشی؟

هر طرف که یارهام قوی‌تر باشن.

- چرا؟

خب می‌بریم اون موقع.

- توی بازی تقلب هم می‌کنی؟

(می‌خندد) خب بعضی وقت‌ها واسه این که ببریم، تقلب می‌کنم.

- ادای اسپایدرمن و این‌ها رو در نمی‌یارید؟

خیلی کم... بیش‌تر تیکن.

- فرزام... یه سوال... اگه مثلاً موقع بازی یه طرف اسپایدرمن باشه و یه طرف کنستانتین، تو کدوم طرف بازی می‌کنی؟

بازم طرفی که زورش بیش تر باشه».

پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، سبب می‌شود کودک در مسیر تحقق خواست‌هایش، خود را مجاز بداند که از دروغ، فریب، تهمت و مانند آن سود ببرد که این مسأله به معنای کنار نهادن اخلاق متعارف انسانی و پیشه کردن سوداگری در روابط انسانی و اجتماعی فرد به شمار می‌رود.

۲-۸- ستایش اَبَرشَر (در برابر اَبَرانسان)

یکی از نوآوری‌هایی که در تهیه کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتال ملاحظه می‌شود، پرداختن به موضوع‌های جدیدی است که لقاء کننده خطمشی‌های ارزشی متفاوتی بوده، در صدد انتقال این ارزش‌ها به مخاطبان خود هستند.



طرح اَبَرشَر (در برابر اَبَرانسان)^۱ یکی از موضوع‌هایی است که در پویانمایی مینیون‌ها 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 اَبَرشَر مقوله جدیدی است که در برابر مسیر انسان متعالی و ارزشی مطرح می‌شود، طرح اَبَرشَر برای کودکان (در پویانمایی مانند مینیون‌ها که برای کودکان زیر ۹ ساله تهیه شده است)، 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. انعکاس سیاسی خطمشی اخیر آن است که پذیرش حکومت‌هایی که برای پیشبرد اهدافشان، حتی دست به ظلم و تعدی نسبت به انسان‌ها می‌زنند، به طور نسبی قابل پذیرش و قابل قبول باشند. در ادامه، پس از طرح اجمالی پویانمایی مینیون‌ها، از اَبَرانسان و در ادامه مفهوم جدید اَبَرشَر یاد خواهد شد.

۱. محمدباقر هوشیار، از عبارت اَبَرمرد سود برده است، اما داریوش آشوری، عبارت اَبَرانسان را بر عبارت اخیر ترجیح داده است و آن را برابر اصطلاح انسان متعالی نیچه در نظر گرفته است.



این قسمت با استناد به مصاحبه تنی چند از کودکان پیش دبستانی که در جریان کاربری از آبرش‌ها، به نوعی با نگاه تأیید به این مقوله می‌نگرند و در نظر و یا عمل آن را پذیرفته‌اند و طبق آن دست به اظهارنظر یا عمل می‌زنند، به انجام خواهد رسید.

انسان «متعالی» و «کامل»، انسان «معمولی» و انسان «تعالی‌گریز»، مفاهیمی هستند که هم در نگاه انسان‌های دیندار و هم در نگاه عارفان و فیلسوفان اعم از دیندار و غیر دیندار، مطرح و مورد توجه بوده است.

در دیدگاه دینی و عرفانی «انسان کامل»، انسانی است که از خودیت خود فارغ شده، خود را در برابر همگان (و حتی عوامل زیست محیطی خودش) مسوول می‌بیند. او جهان هستی را از افقی وسیع‌تر می‌نگرد و اساساً شکل‌گیری هستی و حیات را مبتنی بر عشق می‌بیند و البته غایت رشد و تعالی خود را نیز در عشق ورزیدن به مبداء هستی می‌داند.

انسان‌های «معمولی» برخلاف انسان‌های متعالی که در بند روح خویش هستند، انسان‌هایی هستند که در بند جسم خویشند. این انسان‌ها که غالب انسان‌های جامعه را تشکیل می‌دهند، انسان‌هایی در بند خور و خواب خویش می‌باشند. البته آنان ممکن است گاه‌گذاری به افق‌های بالاتر از خور و خوابشان نیز بنگرند، اما آن چه در آنان فایق است، همان هم و غم خور و خوابشان است.

انسان‌های «مادون» (که به تعبیر قرآن کریم در سطحی پایین‌تر از حیوانات نیز قرار دارند)، انسان‌هایی هستند که غایت هستی خود را در تدارک هر چه بیش‌تر و بهتر خور و خواب خویش می‌دانند، حتی اگر این تدارک به بهای ظلم و تعدی به هموعانشان باشد.

نیچه در آثار خویش پس از اعلان مرگ خدا، به طرح سه نوع انسان دست می‌زند، «آبرانسان»، «انسان» و «واپسین انسان».

از نظر نیچه مادی مسلک، «آبرانسان»، انسانی است که از ترس و خرافه بشر پیشین رهایی یافته است و به آزادی راستین دست یافته است. او باکنار نهادن جهان‌های خیالی و دور از هر نوع تنگ‌نظری و خودپرستی زندگی کرده و به تجربه افق‌های بالاتر حیات می‌پردازد.

اما معنای «انسان» از نظر نیچه، مترادف انسان‌های معمولی است که به تجربه افق‌های بالاتر حیات نپرداخته و نمی‌پردازند. او در توصیف انسان، بیان می‌دارد، همان‌گونه که بوزینه در برابر انسان، متفاوت

و حتی خنده‌دار به نظر می‌رسد، به همان ترتیب انسان در مقایسه با آبرانسان محدود، حقیر و پست به نظر می‌رسد.

نیچه در توصیف «پسین انسان» نیز با وارونه کردن مفهوم آبرانسان، دست به ترسیم پسین انسان می‌زند. پسین انسان شامل افرادی می‌شود که در کار ستیز با یکدیگر برای کسب منافع بیش‌تر و هر چه بیش‌تر هستند. از منظر نیچه، این انسان‌ها (?) دارای برخی از خوشی‌های روزانه‌ای و خوشی‌های کوچک شبانه هستند^۱.

دیدگاه‌های دینی متفقاً با پذیرش منجی، همگی در نهایت نیکی را بر بدی و شرّ فایق، غالب و پیروز می‌دانند.

گذشته از دیدگاه‌های دینی، دیدگاه‌های عرفانی نیز به تکرار همین مضمون پرداخته‌اند. به عنوان مثال، حکیم ابوالقاسم فردوسی در شاهنامه، ضمن ترسیم درگیری دو جریان نیکی و بدی در عالم خاکی با یکدیگر، در غایت و انجام، نیکی را بر بدی فایق می‌بیند. وی در داستان رستم و اکوان دیو شاهنامه، از این دو به عنوان جریان و سمبل نیکی و جریان و نمود بدی یاد کرده، غلبه نهایی رستم بر اکوان دیو (یا نیکی بر بدی) را نتیجه می‌گیرد.

فردوسی در داستان اخیر بیان می‌دارد که روزی چوپانی از چوپانان (که وظیفه دیده‌بانی مرزها را هم بر عهده داشتند)، نزد کیخسرو آمده، از موجودی شبیه گورخر یاد می‌کند که چون دیو می‌غرد و چون نره شیر خشمگین، یال اسبان را می‌درد.

کیخسرو می‌فهمد آن چه چوپان از آن یاد می‌کند، گور نیست، از این رو از رستم می‌خواهد تا این موجود مهیب را چاره کند. رستم دستان در پی گور به دشت می‌رود و او را می‌بیند و با دیدن او می‌فهمد که این موجود، گور نیست، بلکه همان اکوان دیو است که وی از خردمندان شنیده است، ماوای او در این دشت است.

رستم در آغاز در پی به اسارت گرفتن اکوان دیو است که در این جهت موفق نمی‌شود و اکوان دیو از دست رستم می‌گریزد. رستم در دیدار بعد، تیری به سوی دیو رها می‌کند که باز دیو از دست او می‌گریزد.

رستم که از سپردن راه طولانی که پشت سر نهاده و بعد از آن به جنگ پرداخته، خسته شده بود، در کنار چشمه‌ای به استراحت می‌پردازد که در همین حین، اکوان دیو از خواب بودن رستم سوءاستفاده کرده، به سوی او می‌شتابد و او را به سوی دریا پرتاب می‌کند. رستم ضمن جنگ با ماهیان آدم‌خوار، شناکان خود را به ساحل می‌رساند و برای یافتن اکوان دیو به سوی محلی می‌رود که کنار آن خفته بود.

۱. نگارنده در نگارش این قسمت، وام‌دار مقاله دکتر فرح رامین با عنوان «دکترین آبرانسان در تفکر نیچه» است. این مقاله در پایگاه اطلاع‌رسانی همایش بین‌المللی دکترین مهدویت ارایه شده است.

در دیدار بعد رستم با اکوان دیو، رستم موفق می‌شود او را هلاک سازد. فردوسی طوسی در شاهنامه در داستان اکوان دیو و رستم، با اشاره به غفلتی که ممکن است متوجه رستم (به عنوان نماینده نیکی‌ها) بشود، اکوان را (که در معنای لغوی به معنای بدی و بد رفتاری است) بر رستم پیروز می‌کند، اما رستم با ترک غفلت، سرانجام بر اکوان دیو فایق آمده، او را از میان برمی‌دارد. فردوسی در انجام داستان اکوان دیو بیان می‌دارد:

تو مر دیو را مردم بدشناس کسی کو ندارد زیزدان سپاس
هرآن کو گذشت از ره مردمی ز دیوان شمر، مشمرش آدمی
خرد گره بدین گفته‌ها نگرود مگر نیک معنیش می‌نشود.

و به این ترتیب فردوسی با ترسیم مقابله نیکی و بدی، در نهایت بر پیروزی جریان نیکی مهر تأیید زده و صحّه می‌گذارد.^۱



گذشته از تأکیدی که در دیدگاه دینی و دیدگاه عرفانی درباره غلبه نیکی بر بدی وجود دارد، مسأله اخیر آن چنان در طول تاریخ بدیهی شمرده می‌شده است که حتی جریان‌های غیردینی و سیاسی متعصب و تنگ نظر، باز هم نیکی را بر بدی غالب می‌دانسته‌اند، طرح الگوهایی نظیر سوپرمن، سوپربوی، سوپرومن، سوپرگرل، کاپیتان امریکایی، بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، کتومن و مانند آن‌ها، همگی دال بر پذیرش پیروزی ابرانسان‌ها بر شرور هستند.

اما در تاریخ متأخر، برخی کوشیده‌اند در یک جهت‌گیری متفاوت و مخالف با اندیشه آرمان‌گرایانه ابرانسان، با طرح مفهوم اَبَرشَر، بستر مناسبی برای پذیرش اندیشه‌های سیاسی و اجتماعی خویش فراهم آورند.

کمپانی ایلومینیشن انترتینمنت با تهیه فیلم‌های من شرور ۱ و ۲ در سال‌های ۲۰۱۰ و ۲۰۱۳، دست به تهیه پویانمایی مینیون‌ها در سال ۲۰۱۵ زده است که در تمام موارد پیش‌گفته، مقوله اَبَرشَر مطرح و مورد تأکید قرار گرفته است.

۱. در این قسمت سایت از مهر میهن نیز سود برده شده است.

داستان پویانمایی مینیون‌ها (که برای کودکان زیر ۹ ساله تهیه شده است)، از سپیده دم زمان شروع می‌شود. مینیون‌ها که در ابتدا موجوداتی تک سلولی بودند، در طول قرن‌های متمادی تکامل یافته‌اند و در تمامی این مدت در صدد بوده‌اند تا به بدذات‌ترین ارباب‌ها خدمت کنند.

پویانمایی مینیون‌ها در عین آن که تحول داروینی انواع را مورد توجه قرار داده و به طرح آن می‌پردازد به طرح قومی می‌پردازد که در طول تاریخ مانده‌اند و راه تعالی خویش را رقم می‌زنند.

در آغاز پویانمایی، دوربین با به نمایش کشیدن عمق آب‌ها، تک‌سلولی‌ها و در ادامه چندسلولی‌ها و ماهی‌های بزرگ‌تر، در عمل به یادآوری نظریه تکامل انواع چارلز داروین می‌پردازد که در این نظریه، ضعیف خود به خود پایمال شده و موجود قوی و زورمند، باقی مانده و تعالی می‌یابد.

هم‌زمان با طرح تحول و تکامل انواع در پویانمایی مینیون‌ها، در قالب مینیون‌ها، رمزگشایی از حرکت تاریخی قوم یهود صورت می‌پذیرد.



مینیون‌هایی که هیچ‌گاه نابودی و مرگ آن‌ها را در برنمی‌گیرد، از دوران‌های آغازین حیات، با توسل و تمسک جستن به حکومت‌های مختلف (از هخامنشیان گرفته تا انگلیس و امریکا)، کوشیده‌اند تا بقای خود را حفظ کنند. کوتولگی و اقلیت جمعیت مینیون‌ها، استعاره‌ای از اقلیت قوم یهود و چند زبانه بودن آنان نیز به پراکندگی آنان در سرزمین‌های مختلف اشاره دارد.

مینیون‌ها در روند جست‌وجوی خویش، زمانی که به قطب می‌رسند، سرگردان و آواره، از شدت سرما می‌لرزند و زجه می‌زنند و دل مخاطبان خود را به درد می‌آورند تا این ترتیب ضمن تداعی آوارگی و سرگردانی قوم بنی‌اسرائیل در طول تاریخ، عواطف رقیق کودکان مخاطب خود را با یهودیان همراه سازند.

مینیون‌ها در جریان تطور و تحول خویش، زمانی که افسرده و غمگین در غاری به سر می‌برند، کوشش خود برای ایجاد شرایطی بهتر را پیشه خویش می‌کنند و می‌کوشند با یافتن اربابی شرور، خدمت به وی را پیشه خود کرده، ضمن تداوم حیات خویش، بسترهای مساعدتری برای تعالی‌یابی خود فراهم آورند.

مینون‌ها با رسیدن به اسکارلت اورکیل که اولین زن آبرشور 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^۱.



پویانمایی مینون‌ها، در عین آن که ترحم کودکان مخاطب خود را به موجودات آواره و سرگردان طول تاریخ جلب می‌کنند، در عمل با طرح و اصالت بخشیدن به آبرشر، وجود انسان‌ها و حکومت‌های شرّ را به نوعی برای کودکان جانداخته، حیات و حضور آن‌ها را طبیعی جلوه می‌دهند، در حالی که بررسی کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید شده در خود غرب تاکنون معطوف به طرح چهره‌هایی نظیر سوپرمن، مردعنکبوتی، بن‌تن، السا و مانند آن‌ها بوده است که حداقل در ظاهر، حمایت از انسان‌ها را در دستور کار خویش داشتند. در سوپرمن ابرقهرمان اخلاق‌گراست و به حدود و قواعدی هر چند مادی، قابل است؛ اما ابر شرور ضداخلاق، مرزشکن و قانون زداست. سوپرمن در پی احیای نظم است، نظمی که (در ظاهر) به واسطه‌ی شروران جهان مورد تهدید واقع شده است، اما آبرشر به احیای نظم نمی‌اندیشد و بی‌نظمی را چاره‌ی کار می‌داند. او نظم‌شکن، ضداخلاق‌گرایی، ضد دین‌گرایی و ضد قانون‌گرایی است و به آنارشیسم و هرج و مرج‌گرایی علاقه‌ای وافر دارد.



ویژگی‌های اخیر همان ویژگی‌های است که حکومت اسرائیل از آن برخوردار است و با آلودن دست خویش به خون کودکان و دیگران، در صدد پیشبرد اهداف خویش هست و البته همان‌گونه که کمپانی‌های بزرگ فیلم‌سازی و رسانه‌های دیگر، با تهیه محتوایی که در آن مادر گم شده است (بیت المقدس که مادر یهودی‌ها شمرده می‌شود)، به نوعی عواطف کودکان و دیگر مخاطبان این‌گونه از آثار

۱. نگارنده در نگارش این قسمت، از مقاله «نقد پویانمایی مینون‌ها» به قلم دکتر رسول خدارحمی که در باشگاه استراتژیست‌های جوان درج شده است، سود جسته است.

را نسبت به کسانی که در طول تاریخ از مادر خود دور بوده‌اند، محتوایی نظیر من شرور و مینیون‌ها، با طرح آبرشر و اصالت بخشیدن به آن، در عمل پذیرش جنایات ضدبشری رژیم اسرائیل (و دیگر کشورهای غربی، نظیر امریکا) را برای مخاطبان خویش عادی سازی می‌کنند.



مصاحبه‌های انجام شده با علی ۵ ساله و هورداد و فواد ۶ ساله، مصادیقی از تأثیرپذیری کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب را به معرض دید می‌گذارند:

«علی تو چه کسی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟»

من بتمن، بن‌تن، زورو و لاک پشت‌های نینجا!

- چرا این‌ها رو که گفتی دوست داری؟

چون زور دارن، کلی کتک کاری می‌کنند و هیجان به آدم می‌دن.

- تو هم دوست داری کارهایی شبیه بتمن و بن‌تن و این‌ها رو انجام بدی؟

آره، من دوست دارم مثل بن‌تن آدم بدا رو بزخم و بکشم!

- به نظرت کارهایی که بن‌تن و لاک‌پشت‌ها و این‌ها می‌کنند، واقعی هست؟

آره، اینا همش واقعیه، وگرنه کی آدم بدا رو می‌کشت؟»

«اسباب بازی‌هایی هم داری که شبیه افراد همین کارتونها باشند؟»

آره، اصلاً خود، خود، ماشین مک کوینو دارم.

- !! خوب باهاشون چی بازی می‌کنی؟ تو هم باهاشون تصادف می‌کنی؟

آره بابا، منم عین تو کارتون باش تصادف می‌کنم، موتورشو می‌ترکونم.

- گفتی سونیک رو هم دوست داری، حالا چرا اون رو دوست داری؟

به خاطر این که یه کارایی می‌کنه... یه دکتره هست، می‌خواد دوستشو بکشه، سونیکم می‌خواد اونو

بکشه، به خاطر این که تند تند فرار می‌کنه و می‌خواد اونو بکشه، دوستش دارم.

- تو هم دوست داری مثل سونیک باشی؟

آره دیگه، خیلی دوستش دارم.

- چرا می‌خوای شبیه سونیک باشی؟

چون تند، تند، بدوم. می‌ره مشت می‌زنه به اون دکتره.

- خوب مگه مشت زدن کار بدی نیست، چرا می‌خوای مثل سونیک مشت بزنی؟
آره، کار بدیه، اما چون جوته خودش در خطر، این کار رو می‌کنه.
- تا حالا تو هم برای دفاع از خودت به کسی مشت زدی؟
(بعد از یک مکث نسبتاً طولانی با سر جواب مثبت می‌دهد).
- تو توی مه‌د این کار رو کردی؟
نه، خاله دعوام می‌کنه اونجا.
- پس کجا مشت زدی؟
تو بیرون مشت زدم.
- چرا این کار رو کردی؟
این قدرر عصبانی شدم، اصلاً مغزم داشت منفجر می‌شد دیگه، منم مشت زدم.»
«- فکر کن بن‌تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جور بود؟
انقدی بود (با دستش قدی کوتاه را نشان می‌دهد). این شکلی دستبند می‌زد اینا.
- به نظرت اون با دوست‌هاش مهربون بود؟
بعضی موقع‌ها آره، بعضی موقع‌ها نه.
- اون موقع هم کسی رو می‌کشت؟
آره.
- وقتی ۶ سالش بود، کسی رو می‌کشت؟
آره.
- ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟
خب می‌کشت دیگه.
- چه کسانی رو می‌کشت؟
آدم‌بدا.
- اگه یه وقت دوستش می‌اومد اذیتش می‌کرد، دوستش رو هم می‌زد؟
آره.»

پذیرش «باحال بودن» از بین بردن انسان‌ها و تأیید «خوب بودن» قتل افراد برای هدف نهایی «برنده شدن»، از مواردی است که در مصاحبه‌های اپیلیای ۵ ساله، رادین ۵ ساله و امیرعلی ۵ ساله مشاهده می‌شود:

«تو تبلتم خیلی بازی داشتتم.

- چی داشتی؟

مثلاً یه عالمه بازی، ماشین، دایناسور، موتور، یه عالمه بازی.

- کدوم هاشون رو بیش‌تر دوست داشتی؟

دایناسورها.

- چرا؟

آخه با حال تر بودن، آدم می خوردن.

- چون آدم می خوردن، با حال بودن؟

اوهوم، از پایین می گیرن، هوووومممم آدم می خوردن».

«- تو این بازی‌ها آدم‌ها رو می کشتی؟

آره همه رو آتیش می‌زنم. همه رو نابود می‌کنم

- این کار خوبیه؟

آره!

- یعنی آدم کشتن کار خوبیه؟

آره!

- مثلاً بری تفنگ بگیری دستت آدم‌ها رو بکشی کار خوبیه؟

آره، کشتنه دیگه».

«- بازی تیکن و بت‌من رو خیلی دوست داری؟

آره، می‌خوام مثل بت‌من بزرگ که شدم، همه رو له کنم.

- مگه بت‌من همه رو له می‌کنه؟

هههههه نه، یعنی این که از همه قوی‌تر باشم و همه رو ببرم».

محمد ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش بیان می‌داشت، وی با مشاهده کارتون جوکر، شیفته این شخصیت

ضد ارزش شده است:

«- توی این کارتون‌هایی که می‌بینی، به نظرت آدم‌هاش چه کارهای خوبی می‌کنن؟

مثلاً آدم بدا رو می‌دن دست پلیسا و همینا.

- جوکر چه طور؟ اون چه کار خوبی انجام می‌ده؟

جوکر کار خوبی انجام نمی‌ده، چون که شروره، آدما رو فقط می‌تونه بکشه، قدرتش فقط همینه.

- با این که آدم خوبی نیست، تو دوستش داری؟

آره.

- چرا دوستش داری؟

چون گیریمش با حاله، تتوهاش تو فیلم هارلی کوبین با حاله، تتوهاش یه مار گنده داره (دستش را

نشان می‌دهد) این جای دستش یه نوشته داره. تو فیلم هارلی کوبین با هم زن و شوهرن».

با ملاحظه مصاحبه‌های انجام شده، نهاده‌ای شدن انتخاب راه حل‌های ضدارزش و توام با پرخاشگری

در کودکان کاربر مورد بررسی، به نظر می‌رسد این کودکان در بزرگسالی در مواجهه با خشونت‌های

مشابه که از سوی قدرت‌های جهانی صورت خواهد پذیرفت، به مخالفت نپردازند و به پذیرش نسبی یا کلی این موارد، روی آورند.



۲-۹- افزایش نقد اجتماعی کودکان

کودکان از روان‌شناسی خاصی برخوردارند، از منظر پیاژه کودکان ۱۲، ۱۱-۲ ساله از تفکری عینی برخوردارند، به این معنا که آنان قدرت درک مفاهیم و استدلال‌های انتزاعی را ندارند و منطق ابتدایی آنان در برخورد با مسایل عینی جواب می‌دهد، به عنوان مثال، کودکان در صورت مواجه شدن با این مسأله که چوب «الف» بلند، چوب «ب» متوسط و چوب «ج» کوتاه است، حالا چه رابطه‌ای بین چوب «الف» و «ج» وجود دارد، در غیاب چوب‌های مزبور، چندان موفق عمل نمی‌کنند، اما در صورت حضور چوب‌ها، کودک با کنار نهادن آن‌ها و جابه‌جا کردنشان، به حل مسأله نایل خواهد آمد.



علاوه بر تفکر عینی کودک، اخلاق حاکم بر کودکان سنین پیش دبستان و دبستان (۱۲، ۱۱-۲ سال)، اخلاقی دیگرپیرو است و کودک با یافتن الگوی مطلوب طبع خویش، می‌کوشد تا از وی تبعیت کند. به این معنا که کودک در مواجهه با مسایل مختلف، با استناد به معیارهای الگوی مورد علاقه خود، می‌کوشد تا به حل مسأله فرارویش نایل آید، به همین سبب این دوره اخلاقی با عنوان دوره دیگرپیروی اخلاقی نامیده شده است. بنابراین در دوره تفکر عینی به سبب فقدان تفکر انتزاعی و دیگرپیروی اخلاقی کودکان، از آنان این انتظار نمی‌رود که دست به نقد زده، مسایل فرارویشان را مورد بررسی انتقادی خویش قرار دهند.

مشاهدات میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که برخلاف انتظارات نظری، کودکان پیش دبستانی که تصور روحیه نقاد در آنان نمی‌رود، به شکل مقدماتی روحیه‌ای نقادانه از خود نشان داده، دیگریپروی را که از آنان انتظار می‌رود، به شکل تام و تمام محقق نمی‌سازد.

کارن و بهار ۵ ساله و مهرسای ۶ ساله، شواهدی را در این جهت ارائه می‌کنند:
«معلم پیش دبستان کارن، من را به عنوان نماینده شرکت کارتونی سازی برای بچه‌ها معرفی کرد که قصد داریم کارتون جدید بسازیم و چون معلم به نظرش رسیده کارن اطلاعات زیادی دارد، او را به نمایندگی از بچه‌ها به من معرفی کرده‌است).

- سلام پسر عزیزم، خوبی؟

سلام خانوم. ممنونم. خانوم راسته شما نماینده کارتون‌هایین؟

- چه طور عزیزم؟

ایرانی یا خارجی؟

- فرقی داره مگه؟

می‌خواستم بگم اگه شما کارتون‌های ایرانی می‌سازی، خیلی کارتوناتون مزخرفه!
- کارن (از انجام مصاحبه کلافه و خسته به نظر می‌رسد)، خانوم پس چی شد اون کارتونی که گفتی ما دوست داشته باشیم می‌سازین! اینا که کارتون نشد!

- عزیزم من با این سوالا می‌خوام بفهمم شما بچه‌ها چه چیزی دوست دارین تا پیشنهاد بدم. خوب بگو ببینم تو اولش که اومدی پیشم گفتی که کارتون‌های ایرانی مسخره‌ان! چرا این رو گفتی عزیزم؟
خب خانوم چیه همش چرت‌وپرت نشون می‌دن. دیدی قیافه‌هاشونو خانوم؟ همه‌اش شکلاهی مسخره درست می‌کنن. انگار آدم آهنیه.

- مثلاً می‌گی کدوم کارتون؟

چه می‌دونم خانوم، همشون!»



«- بهار خانم تو کارتون شبکه پویا رو بیش‌تر می‌بینی یا ماهواره رو؟
ماهواره.

- چرا؟

کارتوناش بهتره، همه چی رو هم نشون می‌ده!

- یعنی چی که همه چیز رو نشون می‌ده؟

یعنی همه کارتونا رو نشون می‌دن و کمش نمی‌کنن.

- چه جوری کمش می‌کنند؟
- بعضی کارتونا یا بعضی جاهاشو نشون نمی‌دن!
- یعنی حذفش می‌کنند؟
- آره... من دوست ندارم این جوریش کنن».
- «- از اینترنت استفاده می‌کنی؟
- بله
- چی می‌بینی توش؟
- نمکستون».



تعارض پدید آمده را می‌توان در پرتو برخی از تحول‌های روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و فرهنگی پدید آمده تبیین کرد.

یکی از این تحول‌های جدید، برخورد کودکان با جریان آزاد اطلاعاتی است که برخلاف سابق که کودکان، نوجوان و جوانان جامعه فقط تحت تأثیر رسانه‌های همسو و یک‌دست داخلی بودند، در حال حاضر تحت تأثیر رسانه‌های داخلی و خارجی قرار دارند و در جریان عمل در هر زمینه، خود را با سناریوهای متعددی مواجه می‌بینند.

کودکان به سبب آن که در جریان کاربری خویش از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، در حد ۹۵٪ از محصولات غربی در این جهت سود می‌برند، در عمل با جلوه‌های مختلف فرهنگ غربی مواجه شده، دلبستگی نسبی به آن‌ها پیدا می‌کنند، اما موارد اخیر، در غالب موارد با فرهنگ بومی کودکان کاربرکارتونها و پویانمایی‌ها تعارض نسبی یا شدید دارند و همین شرایط سبب می‌شود، کودکان در دوراهی انتخاب نمادهای فرهنگی بومی یا غربی، مجبور به انتخاب شده، از انتخاب خویش به نوعی دفاع کنند.

نکته دیگری که در این میان باید به آن دقت داشت، مسأله تزلزلی است که در دیگرپیروی کودکان از اولیایشان پدید آمده است. به این معنا که کودکان با ملاحظه ناتوانی نسبی اولیا در کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از سویی و ملاحظه جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید (که

غالباً کاربری مفرط آنان از آن با مخالفت اولیایشان مواجه می‌گردد) از سوی دیگر، نسبت به پیروی تام وتمام از اولیای خود، دچار تردید می‌گردند.

مجموعه موارد مواجهه با جریان آزاد اطلاعاتی، ترجیح نسبی ارزش‌های فرهنگی غرب که از طریق کارتونها و پویانمایی‌های غربی به کودکان انتقال می‌یابد و تزلزل نسبی دیگرپیروی از اولیا، در مجموع سبب می‌شوند، کودکان که به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و دیگرپیروی اخلاقی کار چندانی با نقد اجتماعی نداشتند، در برخی از مواقع دست به نقد اجتماعی بزنند.

در ادامه با بحث درباره موارد پیش‌گفته، دلایل ارتقای نقد اجتماعی کودکان پیش دبستانی مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

مواجهه کودکان با جریان آزاد اطلاعاتی



با تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد، چالشی که می‌تواند به سهم خود اتفاقی میمون و یا نامیمون برای کودک را رقم بزند. به این معنا که کودکان دربرخورد با جریان آزاد اطلاعاتی در فضای مجازی و ملاحظه تشتت آرا در این میان، خود به خود نسبت به پذیرش صرف یک سناریو حساس شده، با دقت نظر و حساسیت بیش‌تری وارد بحث و اظهار نظر می‌گردند. مصاحبه فرزام ۶/۵ ساله، نمونه‌ای در همین راستا به شمار می‌آید:

«- پس یعنی کارتونهاى ایرانی خوب نیستن؟»

نه خاله... ما رو از پیش دبستانی بردن ناسور رو ببینیم... همه‌اش سیاه بود و قرمز... بعد کله‌ی امام‌ها نور بود... نمی‌شه که صورت آدم نور باشه... .

- آدم بد‌ها چی؟

صورت آدم بد‌ها سیاه بود... اونم نمی‌شه که... یعنی آدم چشم و دهن نداره (بلند می‌خندد).

- به مریتون گفتی؟

گفتم... گفت نمی‌شه صورت آدم‌های خوب رو توی فیلم‌ها و این‌ها نشون داد... خب یعنی چی؟ یعنی

تو صورتشون لامپ بوده؟

- خوب نه.
- خب دیگه... مسخره است... اصلاً نجسبید.
- قصه‌اش چی؟
- خب... کربلا بود داستانش... این که شمر امام حسین رو می‌کشه.
- وقتی تو کارتون شمر امام حسین رو کشت، ناراحت نشدی؟
- خاله من اصلاً کارتونش رو دوست نداشتم... با پارسا حرف می‌زدم.
- امام حسین رو دوست داری؟
- عزیزجونم تو ماه محرم روضه می‌ذاره... همه گریه می‌کنن... .
- دوست نداری گریه کنن؟
- خب خاله مگه نمی‌گن رفته بهشت و بهشت هم جای خوبی، پس چرا دیگه گریه می‌کنن؟
- خوب به خاطر این که اون آدم خیلی خوبی بوده و آدم‌های بد کشتنش.
- (شانه‌هایش را بالا می‌اندازد) ولی من کارتونش رو دوست نداشتم.
- تو دوست نداری شبیه به امام حسین باشی؟ به آدم خوب؟
- (سکوت کرد) خب اون جوری که می‌می‌رم.
- ولی اسپایدرمن و کنستانتین نمی‌میرن؟

نه.»



در جریان تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد.



اظهار نظر فرزام ۶/۵ ساله، نشان می‌دهد که او در برخورد با برخی از رفتارهای فرهنگی بیگانگان، به رمزگشایی برخی از رفتارهای افراد بزرگسال رسیده است:

«فرزام اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کیه؟ مامانم می‌گه نامزدشه... ولی من می‌دونم، دوست دخترشه.

- این رو تو از کجا می‌دونی؟

همه می‌دونن.

- دوست‌ها هم می‌دونن؟

آره!

- از کجا فهمیدن؟

(با مکث) آدم می‌فهمه دیگه... .

- کسی بهتون گفته یا خودتون فهمیدید؟

خب... اوووم... هم بهمون گفتن، هم خودمون فهمیدیم.

- می‌شه یه ذره بهم توضیح بدی؟

خب... مثلاً من عمه‌ام هم دوست پسر داره... همه‌اش می‌رن بیرون.

- چی شد که فهمیدی اون دختره دوست دختر اسپایدرمنه، نه نامزدش.

چون با هم زندگی نمی‌کنن تو یه خونه.

- دیگه چی؟

با هم دیگه هم خیلی مهربونن.

- مگه زن و شوهرها با هم خوب نیستن؟

نه.

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

بله.

- چی کار می‌کنن که می‌گی با هم مهربونن؟

به هم می‌خندن... می‌رن رستوران... می‌رن سینما... کادو می‌دن به هم... به هم می‌خندن... زنگ

می‌زنن به هم... کمک می‌کنن به هم... .

- یعنی دوست پسر، دوست دخترها این جور هستن؟

آره.

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

عروسی نکردن!

- عمه‌ات که دوست پسر داره، به مامان بزرگ، بابا بزرگت این رو می‌گه؟

نمی‌گه!

- مگه اون‌ها چی کار می‌کنن؟

دعوا!

- خوب به نظرت چرا دعواش می‌کنن؟

چون پیرن!

- این کارشون درسته یا غلط؟

غلط!

- چرا؟

خب بد نیست دیگه... همه دارن.

- یعنی مامان بزرگ و بابا بزرگت که این حرف رو می‌گن، قدیمی‌ان؟

آره.

- این‌ها رو خودت فهمیدی یا بهت گفتن فرزام؟

جفتش.

- چرا دختره همه‌اش منتظره اسپایدرمن بیاد نجاتش بده و چرا خودش خودش رو نجات نمی‌ده؟

خب ضعیفه دیگه خاله... دختره... لوسه.

- تو کارتون اسپایدرمن همه‌اش اسپایدرمن دختره رو نجات می‌ده، آره؟

آره دیگه... اون باید نجاتش بده.

- دوست دخترش چه شکلیه فرزام؟

مو طلاییه.

- مو طلایی‌ها خوشگلن؟

نمی‌دونم... ولی مامانم موهاشو طلایی رنگ می‌کنه. لنز هم می‌ذاره... ولی بابام رو بوس نمی‌کنه،

مثل دوست دختر اسپایدرمن.

- خوب خیلی‌ها همدیگه رو بوس می‌کنن فرزام... منم که اومدم خونتون، مامانت رو بوس کردم.

(با خنده) اون بوس‌ها فرق می‌کنه!

- این رو از کجا فهمیدی؟

همه می‌دونن!

- با دوست‌هات درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنی؟

آره!

- تو نمی‌دونستی؟

نه!

- بعد چرا اون‌ها بهت گفتن؟

- من خودم پرسیدم.
- چرا؟
می خواستم بدونم.
- توی فیلم یا کارتون دیده بودی؟
آره.
از کی پرسیدی؟
از یکی.
- چرا از مامانت نپرسیدی؟
اون بهم نمی گفت.
- تو هم دوست داری کسی بوست کنه؟
الآن بچه ام... ولی بزرگ شدم، دوست دخترم باید منو ببوسه... خاله این ها رو نگی به مامانم!
- نمی گم!
- حالا اون دوستت این چیزها رو از کجا می دونست؟
اووم... نمی دونم!
- به من بگی به کسی نمی گمها!!
خب... فکر کنم خودش فهمیده بود.
- دوست دختر داشته باشی، نجاتش هم می دی؟
باید نجاتش بدم.
- چرا باید؟
پسرها باید دخترها رو نجات بدن دیگه».



یاسمن و گل‌سای ۶ ساله، با مقایسه تطبیقی کارتون‌های باربی و السا و آنا، در عمل با ملاحظه عشوه‌گری‌های فراوان باربی، دست به انتخاب الگوهای فمینیستی مانند السا زده‌اند که در آن‌ها زن در اوج قدرت ممکن ترسیم می‌گردد:



«- کارتون‌های باربی رو دیدی؟»

دوستشون ندارم.

- چرا؟

با حال نیست، خوشم نمیاد.»

«- السا بهتره یا باربی؟»

باربی لوس بازیه، یه بار دخترخاله‌ام سی‌دیش رو آورده بود، اما

اصلاً خوشم نیومد.»

ترجیح نسبی ارزش‌های فرهنگی غرب

کودکان پیش دبستانی برای پر کردن اوقات فراغشان به کارتونها و پویانمایی‌هایی که برای آنان ساخته شده است رجوع کرده یا با انجام بازی‌های تبلت و رایانه‌ای یا بازی‌های تلفن همراه، اوقات خود را سپری می‌سازند.



اگر چه تا یکی دو دهه قبل، تنها رسانه ملی به عرضه کارتونها و پویانمایی‌های کودکان اقدام می‌کرد، اما به تدریج با باز شدن پای لوح‌های فشرده کارتونی یا وارد عرصه شدن تبلت و کاربری کودکان از بازی‌های رایانه و تلفن همراه، گزینه‌های اخیر هر یک قسمتی از وقت کودکان را معطوف به خود کردند و در ادامه، به صورت جایگزین‌های جدی رسانه ملی مطرح شدند. در بررسی تطبیقی تولیدهای رسانه‌های داخل و خارجی می‌توان بیان داشت، تولیدهای داخل در مقایسه با تولیدهای خارج دارای برخی از نقاط قوت و ضعف هست.

از نظر محتوایی، تولیدهای داخل با توجه به ارزش‌های انسانی تهیه و تولید می‌شوند، این تولیدها، عموماً ارزش‌گرا، غیرشبهوی، غیرمصرف‌گرا و با بار خشونت اندک هستند. مضاف بر این، فرهنگ جمع-گرای ایران در این محصولات لحاظ شده، تلاش می‌شود کودکان کاربر با روحیه جمع‌گرا بار بیابند. اما

تولیدهای خارج از نظر محتوایی توجه جدی به ارزش‌ها و مسایل انسانی ندارند، ابعاد شهوی، مصرف‌گرا، تجمل‌گرا، رفاه‌طلبی و خشونت در آن‌ها قابل توجه است و در مجموع فرهنگی فردگرا را (که همان فرهنگ غرب باشد) را دامن می‌زنند. تفاوت اخیر یک امتیاز تردیدناپذیر برای تولید رسانه‌های داخل به شمار می‌رود که در برابر ارزش‌های غالباً خنثی محصولات رسانه‌های غربی، محصولات رسانه‌های داخلی حاوی ابعاد ارزشی و ارزش‌گرا هستند. نکته اخیر در قسمتی از مصاحبه امیرحسین ۶ ساله، به شرح زیر منعکس شده است:

«- امیرحسین تو تا حالا کارتون ایرانی دیدی؟

آره!

- مثل چی؟

مثل کارتونههه... .

- علی: خاله من کارتون تام و جری رو هم دیدم.

- تام و جری ایرانیه؟

امیرحسین: آره ایرانیه، لاک‌پشتای نینجام ایرانیه.

- از کجا متوجه می‌شی ایرانیه یا نه؟

بعضی وقتا متوجه می‌شم، بعضی وقتام نه!

- مثلاً چه جوری هست که تو می‌گی کارتونش ایرانیه؟

خشن مشن نیست، ایرانیه.

- اونایی که خشن هست چی؟

ایرانی نیست.»

آنچه امیرحسین ۶ ساله درباره کارتون‌های ایرانی بیان می‌دارد، در واقع نقطه قوت ارزش‌مندی است که این نقطه درخشش به سبب برخی از دلایل دیده نشده، از منظر کودکان کاربر شبکه پویا در قیاس با شبکه‌های خارجی، در مجموع از آن‌ها عقب می‌افتد.

یکی از دلایل عقب افتادن محصولات رسانه‌ای ایران در قیاس با محصولات رسانه‌ای خارجی، تنوع موضوعی اندک کارتونها و پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتال طراحی شده ایرانی در مقایسه با محصولات خارجی است.



اشباع برنامه‌های ایرانی از موضوع‌های دینی، ضعف دیگری است که برخی از کودکان کاربر متذکر آن شده‌اند.

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



موسیقی متن تولیدهای ایرانی نیز عموماً یک موسیقی ملایم است، در حالی که موسیقی متن برخی از تولیدهای خارجی (نظیر بن تن) به شدت هیجان انگیز، تحرک‌بخش و تحریک‌کننده است. به همین ترتیب در برابر حجم تولیدهای اندک ایران، تولید رسانه‌های خارجی بسیار بیش‌تر و به لحاظ میزان سرمایه‌گذاری، گاهی برای تهیه یک برنامه خارجی (نظیر پویانمایی ظهور نگهبانان)، به اندازه یک سال هزینه ایران در تولید محصولات رسانه‌ای کودکان، هزینه صرف می‌شود.

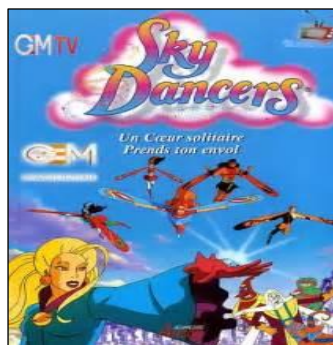
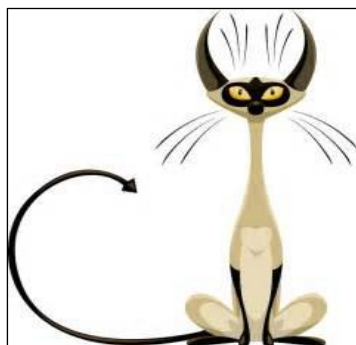




با توجه به این که کودکان پیش دبستانی از تفکر عینی برخوردارند، به سادگی می‌توان نتیجه گرفت، وقتی کودکان ایرانی در برابر گرافیک کم نظیر و صداگذاری خوب محصولات غربی قرار می‌گیرند، یا وقتی آنان در محصولات اخیر دایم با ساختمان‌های آسمان خراش و ماشین‌های پیشرفته مواجه می‌گردند و یا با تنوع موضوعی کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی خارجی روبرو می‌شوند، یا با شنیدن موسیقی متن کارتون و پویانمایی که مشغول کاربری از آن است، به شدت به هیجان می‌آید، ترجیح محصولات غربی بر محصول‌های داخلی خیلی دور از ذهن نمی‌نماید، ضمن آن که الگوهای غربی مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، با انجام کارهای محیرالعقولی که به انجام آن مبادرت می‌ورزند (مانند برخورداری بن‌تن از موجودهای فرازمینی، تارهای قدرتمند مرد عنکبوتی، قدرت یخ زندگی السا) به سادگی کودکان را جذب خویش می‌سازند، مضاف براین که تولیدهای رسانه‌های خارجی به دلیل آن که خیلی ارزش‌گرا نیستند، ممکن است خود را مجاز بدانند که از مسایل نفسانی در کارتون‌ها و پویانمایی‌های خویش سود ببرند (و مثلاً دست به نمایش روابط عاشقانه بین گربه‌هایی که نشان می‌دهند - نظیر بازی تام و آنجلا- یا روابط جسمانی دختر و پسر که در کارتون وجود دارند- مانند بسیاری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های باری و دوست پسرش کین- و یا روابط آمیزشی -و حتی هم‌جنس‌گرایی دو جنس -تصویر پایین- در کارتون یا پویانمایی خویش بزنند) که بالطبع خشمی ارزش‌گرای محصولات ایرانی، هیچ‌گاه حاضر به پذیرش موارد اخیر نیست.



بررسی‌های میدانی انجام شده حکایت از آن دارد، در مواردی که کودکان پیش دبستانی، امکان کاربری از هر دو شبکه داخلی و شبکه‌های خارجی را داشته‌اند، به دلایلی که برشمرده شد، غالباً شبکه‌های خارجی را بر شبکه داخلی ارجح می‌دانند و در برخی از موارد، با کنار نهادن شبکه‌های داخلی، به طور کلی کاربر شبکه‌های ماهواره‌ای خارجی می‌شوند.



احسان ۶ ساله، در مصاحبه خویش با اشاره به گرافیک عالی کارتون‌های خارجی، کاربری از این محصولات را مدنظر قرار داده است.

«- احسان تو توی تلویزیون خودمون کارتون چی می‌بینی؟»

شبکه پویا باب اسفنجی نشون می‌ده. خرس‌های مهربون. کارتون‌های ایرانی دوست ندارم. مامانم می‌گه شکرستون ببینیم، ولی اصلاً قشنگ نیستن. کارهاشون هم اصلاً خنده‌دار نیست. بیش‌تر دوست دارم کارتون‌های خارجی ببینم. خیلی قشنگن.»

ستایش ۶ ساله، ضمن نقد گرافیکی کارتون‌های ایرانی، به لحاظ موضوعی نیز این کارتون‌ها را نقد می‌کند:

«- اسم کارتون‌هایی رو که می‌بینی چیه؟»

همشون خارجی ان.

- چرا؟

چون کارتون‌های ایرانی مسخر ان.

- مثلاً چی اون‌ها مسخره هست؟

نقاشی کارتوناشون رو انگار بچه‌ی دوساله کشیده، تازه داستانشونم اصلاً قشنگ نیست، مثلاً شکرستان یه ذره قشنگه، ولی من همونم نمی‌بینم.

- خوب اگه قشنگه چرا نمی‌بینی؟

ایرانیه، حال نمی‌ده.

- یعنی اگه یه کارتون با حال ایرانی بسازن هم نمی‌بینی؟

آخه ایرانیا با حال نمی‌سازن، همه‌شون بی‌نمکه، من فقط خارجی دوست دارم.»



امیرعلی ۶ ساله، از نکته مهمی در مصاحبه خودش یاد می‌کند که کم‌تر مورد توجه برنامه‌سازان داخلی قرار گرفته است و آن توجه سازندگان برنامه‌های خارجی به روان‌شناسی دختران و پسران کاربر کارتون‌ها و پویانمایی‌هایشان است، به این معنا که در طول روز ۷-۵ موج تستوسترون در مغز پسران رها می‌شود که این هورمون کودک را بر آن می‌دارد که دنبال تحرک، مبارزه و جنگ و گریز باشد، به همین ترتیب ساختار مغزی و هورمونی دختران، آنان را بر آن می‌دارد که به مسایل عاطفی توجه خاصی نشان بدهند و زیبایی دوستی فطری آنان، آن‌ها را بر آن می‌دارد که به ظواهر پوششی و آرایشی توجه خاصی مبذول دارند، بالطبع ساخت برنامه با توجه به روان‌شناسی هر جنس، موفقیت برنامه تهیه شده را تضمین می‌کند، ولی برنامه‌سازان داخلی با کم توجهی به ویژگی‌های اخیر کار خود را به گونه‌ای سامان می‌دهند که ممکن است، به سادگی شکست بخورد (همان‌گونه که عروسک‌های ملی دارا و سارا به دلیل عدم توجه به روان‌شناسی دو جنس، به سادگی شکست خورد و از دور رقابت با الگوهای عروسکی نظیر باربی و کین، خارج شدند).



«- امیرعلی تو کارتون‌های شبکه پویا رو دوست داری؟

نه، من بن تن رو دوست دارم.

- شبکه پویا که برنامه خوبی داره، تازه قرآن هم یاد می‌ده، تو دوست نداری یاد بگیری؟

نه، من دوست ندارم، خیلی سخته، من جنگیدن دوست دارم.»

امیرمهدی ۶ ساله، در مصاحبه خویش پس از مقایسه الگوهای ایرانی و خارجی، الگوی بن تن را بر الگوهای ایرانی ترجیح می‌دهد، چرا که بن تن با کارهای شگفت‌انگیزی که با اتکا به موجودهای فرازمینی خودش انجام می‌دهد و با عنایت به توجهی که به مد دارد (و بسیاری از پسران از مد موها و پوشش او کپی‌برداری می‌کنند)، خود به خود در جایی بالاتر از عموپورنگ و مانند او قرار می‌گیرند:

«- امیرمهدی الان که بری خونه، چه کار می‌کنی؟

لطیفه می‌بینم، بن تن می‌بینم، بن تن تموم شد، عمو فیلیته تو سی‌دی می‌بینم.

- عمو فیلیله رو دوست داری؟

آره.

- عمو پورنگ رو هم می‌بینی؟

آره.

- عمو پورنگ رو هم دوست داری؟

خیلی، خیلی، بن تنم خیلی، خیلی، خیلی.

- کدومشون خیلیش بیشتره؟

بن تن.»



رضای ۶ ساله نیز در مصاحبه خود دست به نقد شبکه پویا زده، تبلیغات آن را طولانی می‌داند:

«- شبکه پویا رو هم می‌شناسی؟»

آره، می‌شناسم.

- آهان بعد کارتونهاش رو هم می‌بینی؟ نه کارتونهاش خوب نیست.

- چرا خوب نیست؟

تبلیغاش خیلی طولانیه».

با مراجعه به فهرست برنامه‌های شبکه پویا، مشخص می‌شود که مثلاً در طول یک ساعت (ساعت

۱۱ در برنامه زیر)، گاهی کودکان کاربر باید شاهد دو تبلیغ در شبکه پویا باشند که این مسأله آنان را

که برای دیدن کارتون‌های تلویزیون نشسته‌اند، رنجیده خاطر می‌سازد:

| مدت | نام برنامه | شروع | رتبه |
|----------|----------------------------------|----------|------|
| 00:05:00 | کلبه خرمسار | 07:55:00 | 1 |
| 00:02:31 | سرود جمهوری اسلامی | 08:00:00 | 2 |
| 00:03:41 | تفاوت قرآن | 08:02:31 | 3 |
| 00:00:34 | حذیث | 08:08:12 | 4 |
| 00:00:20 | آرم استیشن صبح بهار چچما | 08:05:46 | 5 |
| 00:00:45 | انعام برنامه | 08:07:06 | 6 |
| 00:05:24 | پینگو | 08:07:51 | 7 |
| 00:00:09 | آرم استیشن صبحه یادکنک | 08:13:15 | 8 |
| 00:01:00 | نقاشی کتیم | 08:13:24 | 9 |
| 00:00:36 | وله خمیری | 08:14:24 | 10 |
| 00:12:28 | کوکو؟ قصه امروز کوکو... - قسمت ۵ | 08:15:00 | 11 |
| 00:02:32 | لقبی | 08:27:28 | 12 |
| 00:07:52 | آفتاب گردون | 08:30:00 | 13 |
| 00:00:16 | وله راه ارتباطی پویا | 08:37:52 | 14 |
| 00:05:07 | میل | 08:38:08 | 15 |

| | | | |
|----------|-------------------------------------|----------|----|
| 00:15:35 | کوکو؟ قصه امروز کوکو؟... - قسمت ۶ | 10:45:00 | 55 |
| 00:04:13 | آگهی بزرگانی | 11:00:35 | 56 |
| 00:10:15 | شهر قصه | 11:04:48 | 57 |
| 00:00:09 | آرم استیشن چچه یادکنک | 11:15:03 | 58 |
| 00:10:49 | باغ وحش خیابان ۶۴ - قسمت ۲۰ | 11:15:12 | 59 |
| 00:00:16 | وله راه ارتباطی پویا | 11:26:01 | 60 |
| 00:01:59 | یاب یابس | 11:26:17 | 61 |
| 00:00:23 | آرم استیشن یادکنک های رنگی | 11:28:16 | 62 |
| 00:01:21 | کلبه سلام | 11:28:39 | 63 |
| 00:09:01 | ماجراهای سینا و لاکتی - قسمت ۳۷ | 11:30:00 | 64 |
| 00:00:22 | آرم استیشن لوگو آویز | 11:39:01 | 65 |
| 00:05:13 | پینگو | 11:39:23 | 66 |
| 00:00:24 | آرم استیشن یادکنک های رنگی ۲ | 11:44:36 | 67 |
| 00:10:04 | هری و سلط پر از دایناسورس - قسمت ۳۳ | 11:45:00 | 68 |
| 00:00:23 | آرم استیشن یادکنک های رنگی | 11:55:04 | 69 |
| 00:00:36 | وله خمیری | 11:55:27 | 70 |
| 00:03:57 | آگهی بزرگانی | 11:56:03 | 71 |
| 00:10:37 | بچه‌های ساختمان گل‌ها - قسمت ۱۷ | 12:00:00 | 72 |

برخی از کودکان پیش دبستانی پس از مقایسه تطبیقی شبکه پویا و شبکه‌های ماهواره‌ای که به پخش کارتون و پویانمایی اقدام می‌ورزند، به صراحت اعلان می‌دارند که آن‌ها «شبکه پویا را اصلاً نگاه نمی‌کنند» و وقتی از آنان این سوال به عمل می‌آید که شبکه پویا با چه تمهیداتی می‌تواند به سطح شبکه‌های خارجی برسد، به صراحت بیان می‌دارند که «شبکه پویا اون قدر ضعیف هست که هیچ وقت نمی‌تونه به پای شبکه‌های خارجی برسه».

اظهارنظرهای آلا و فریمه ۶ ساله، در همین راستا به شرح زیر است:

«- آلا خانم تو شبکه پویا رو می‌شناسی؟»

آره.

- تا حالا ازش کارتون دیدی؟

نه، نمی‌دونم شبکه چنده، بلد نیستم».

«- تو کارتون شکرستان رو بیش‌تر دوست داری یا کارتون‌های جم جونیور رو؟»

جم جونیور قشنگ‌ترن.

- چرا؟

نمی‌دونم، بهترین دیگه، قشنگ‌ترن.

- یعنی پویا رو نمی‌بینی؟

نه».



در مصاحبه با پدر ایمان ۶ ساله، وی نیز بیان می‌دارد که پسر او

به تدریج کاربری از رسانه‌های داخلی را کنار نهاده است:

«- ایمان به چه کارتون‌هایی بیش‌تر از همه علاقه نشان می‌دهد؟»

ایمان کارتون بن‌تن رو خیلی زیاد دوست داره.

- چه چیزی در کارتون بن‌تن هست که ایمان رو جذب خودش کرده؟

ایمان وقتی کارتون بن‌تن رو می‌بینه، از کارهایی که اون با ساعتش انجام می‌ده، غرق در شور و نشاط می‌شه، تا جایی که اوج هیجان اون، جایی هست که بن‌تن به ساعتش می‌زنه و حیوون‌های مختلف در صحنه ظاهر می‌شند.

قبلاً ایمان ساعت‌ها ساکت و آرام پای تلویزیون می‌نشست تا کارتون بن‌تن شروع بشه، اما الان ایمان هم‌زمان با شروع کارتون بن‌تن، با حرکات بن‌تن حرکت می‌کنه، بالا و پایین می‌پرد و تا جایی که بشه، حرکات اون رو به نمایش می‌گذاره.

البته باید بگم، ایمان کارتون بن‌تن رو از ماهواره می‌بینه و با وجود این که زبان کارتون عربی هست، ایمان با علاقه به کارتون عربی بن‌تن توجه می‌کنه و حتی برخی از مکالمات اون‌ها به زبان عربی رو هم یاد گرفته و بدون این که معنای این عبارات رو بلد باشه، بعضی از وقت‌ها اون‌ها رو به زبان میاره یا معنی‌شون رو از من می‌پرسه!

- ایمان برنامه‌های خارجی بن‌تن رو هم می‌بیند؟

ایمان قبلاً برنامه‌های فارسی بن‌تن رو روی سی‌دی می‌دید، اما از وقتی که کارتون سانسور نشده بن‌تن رو در شبکه‌های ماهواره‌ای عربی دیده، دیگه علاقه‌ای به دیدن سی‌دی‌های فارسی بن‌تن نداره، چون فهمیده که سی‌دی‌های فارسی، بعضی از قسمت‌های کارتون بن‌تن رو ندارند، همین‌طور موسیقی متن کارتون دوبله شده فارسی بن‌تن، خیلی آروم هست، در حالی که موسیقی متن اصلی کارتون بن‌تن، خیلی تند و هیجان‌انگیز هست.

- شما دنبال برنامه جایگزینی برای ایمان نبودید؟

ایمان قبل از دیدن بن‌تن، علاقه زیادی به برنامه فیتله داشت، اما بعد از آشنا شدن با برنامه بن‌تن اون رو کنار گذاشت. کارتون دیگه‌ای که ایمان به اون علاقه داره، مرد عنکبوتیه که اون هم باز توش خیلی وحشی بازی وجود داره و ایمان با دیدن اون، وحشی‌گری در میاره!».



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

محصولات فرهنگی تولید داخل که برای کودکان تهیه شده‌اند، به دلیل سرمایه‌گذاری‌های اندک مالی، فکری و تخصصی، در مقایسه با موارد مشابه خارجی، از دید عینی کودک، در رتبه و جایگاه پایین‌تری قرار می‌گیرند، خاصه آن که برخی از کودکان با دیدن یک اثر به زبان اصلی و دوبله شده،

ممکن است متوجه سانسورهای مختلف کارتون یا کم کردن صدای مهبیج موسیقی کارتون در نسخه فارسی شده، به همین سبب اعتماد خود را نسبت به مسوولان فرهنگی داخل تاحدودی از دست بدهند.

تردید در اندیشه دیگر پیروی از اولیا

یکی از ویژگی‌های مهم کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی، خصوصیت دیگر پیروی آنان است، کودکان در جریان دیگر پیروی خویش، متوجه افراد مطلوب طبعی که در اطراف و اکنافشان می‌بینند می‌شوند و تقلید و کپی‌برداری از رفتارهای آنان را در دستور کار خود قرار می‌دهند. کارهای اخیر ممکن است از طیف مثبت گرفته تا منفی، گسترده باشند، اما کودک فارغ از ارزشی که در رفتار مورد نظر نهفته است، به صرف آن که فرد مطلوب طبع وی دست به انجام کار خاصی می‌زند، مبادرت به انجام همان عمل می‌کنند.



بالتبع غالب افراد مورد علاقه کودکان، اولیای آنان هستند، اما در این میان رفتار افراد دیگری مانند پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های دوست داشتنی، مربی مهربان مهد و نظایر آن‌ها هم ممکن است مورد تقلید و کپی‌برداری کودکان قرار گیرند.

نگارنده با افرادی مواجه شده است که بیان می‌داشتند، به صرف آن که معلم مورد نظر آنان سیگار می‌کشیده است، در صدد یافتن سیگار و کشیدن آن بوده‌اند و یا به دلیل آن که ناظم مهربان مدرسه آنان، در جریان راه رفتن خود، می‌لنگیده است، نیمی از دانش‌آموزان مدرسه در حین راه رفتن خود، شبیه او، با لنگیدن راه می‌رفته‌اند.

با پررنگ شدن نقش رسانه در زندگی کودکان، الگوهای مطرح در رسانه (خاصه برنامه‌های کودکان که بچه‌های خردسال بیش‌تر کاربر این سنخ از برنامه‌ها هستند) نیز ممکن است جزو الگوهای مورد نظر کودک قرار گرفته، به استناد فلان حرف یا رفتار او، کودک نیز عیناً دست به تکرار همان حرف یا رفتار بزند.

اظهار نظرهای زیر متعلق به محیا و مهرآه ۶ ساله است که دیگر پیروی خویش از اولیایشان را به نمایش گذارده‌اند.

همان گونه که از این اظهار نظرها پیداست، وقتی کودک در صدد استدلال کردن در زمینه‌ای برمی‌آید، با استناد به رفتار فرد مورد علاقه‌اش، استدلال خود را تام و تمام می‌یابد:

«- محیا خانم، تو گفتی به جز مهمونی‌ها دیگه رژ نمی‌زنی؟»

مامانم گفته زیادش خوب نیس.

- به نظرت چرا خوب نیست؟

ضرر داره، آدم سرطان می‌گیره.

- کی گفته بهت که سرطان مباره؟

مامانم گفته وقتی رژ بزنی باهاش چیزی بخورم، سرطان می‌گیرم.

- به نظرت حرف مامانت درست هست؟

آره.

- وقتی زیاد بازی می‌کنی مامان یا بابا چی می‌گن؟

می‌گن دیگه بسه بازی.

- چرا این حرف رو می‌زنن؟

برا این که چشمام ضعیف نشه.

- از کجا می‌دونی که چشم آدم ضعیف می‌شه؟

مامان گفته.

- به حرفشون گوش می‌کنی؟

بله.

- برای چی بعضی از مامانا یا باباها می‌گن به تبلت دست نزن؟

آخه آدم چشماش ضعیف می‌شه.»



«- مهرآه، دوستت از بازی سیمز چی می‌گفت؟»

می‌گفت مثلاً یه خانواده هست که بابا و مامانه هستن با بچه‌هاشون، بعد باهم زندگی اینا می‌کنن.

- بقیه دوست‌ها چی؟ این بازی رو ریختند؟

چندتا شون آره، اما نه همشون.

- اون هایی که بازی رو ریخته بودن، اون رو دوست داشتن؟

آره، می گفتن خیلی خوبه.

- تو وقتی بابات گفت نریز، دیگه دوست نداشتی که بازی رو داشته باشی؟

نه، آخه وقتی که بابام می گه نداشته باشی بهتره، حتماً همین طوره دیگه».

اظهار نظرهای یلدا و آبتین ۵ ساله، حکایت از دیگرپیروی این کودکان از افرادی به غیر از پدر و مادرشان دارد. کیان با استناد به حرفهای مادر بزرگ مهربانش، سخن خود را به انجام می رساند و یلدا و آبتین هم با تأثیرپذیری از خاله شادی و عمو پورنگ که از مجریان برنامه های کودک تلویزیون ایران هستند، به زعم خود به حرفهایشان جنبه استدلالی می دهند.

گاهی هم ممکن است حرفهای شخصیت هایی که به لحاظ اجتماعی برای کودک پراهمیت جلوه گر می شوند، مستند کودک قرار گرفته، بر همان منوال عمل کند.

با بررسی میدانی مقوله دیگرپیروی کودکان پیش دبستانی، مشخص می شود که حداقل دیگرپیروی اقتشاری از کودکان از اولیایشان، دچار وقفه و تردید شده است، به این معنا که کودکان یا در برابر معیارها و ارزش های اولیا، دست به مخالفت نسبی می زنند و یا آن که در سطحی فراتر، دست به مخالفت تام و تمام با اظهارات اولیایشان می زنند. در موارد دیگری ملاحظه می شوند که ضمن مخالفت کودکان با اولیا، مخالفت آنان جنبه عملی نیز در برابر اولیا به خود می گیرد.

هستی ۵ ساله، در اظهارنظری که دارد، از اقدامهای مخفیانه خویش که معارض با نظر اولیا هست، سخن گفته است:

«- داداشت چه بازی هایی داره، آوا خانم؟

داداشم همه نوع بازی داره، همه بازیای منو داره.

- یعنی بازی های دخترونه هم داره؟

آره، داره خب.

- تو چه طور، بازی پسرونه داری؟

نه من بازی پسرونه ندارم.

- چرا عزیزم؟

مامانم دعوام می کنه، بازی پسرونه بازی کنم.

- آوا بازی های پسرونه چه طوری هستن؟

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

- چرا ماشین بازی پسرونه هست؟

مامانم می گه.

- به نظر تو هم این ها پسرونه هستن؟

- نه، به نظر من اینا با حالن، دوششون دارم. با تبلت داداشم بازی می‌کنم اینا رو.
- خوب چرا به مامانت گوش نمی‌دی؟
- چون خیلی مزه می‌ده بازی کردنش، با سرعت می‌ری می‌ری یا با تیر می‌زنی یکیو.
- خودت چه بازی‌هایی داری؟
- بازیام، دکتری دارم، عروسی دارم.
- عروس بازی چه طوریه؟
- یه عروسی رو آرایش می‌کنیم، لباس می‌پوشیم، عکس می‌گیریم.
- دوست داری خودت هم آرایش کنی؟
- آره، خیلی زیاده، ولی بابام نمی‌ذاره، دعوام می‌کنه، ولی من بعضی وقتا که نیس، آرایش می‌کنم.
- بعد بابات نمی‌فهمه؟
- نه، بابام که می‌خواد بیاد، پاک می‌کنم. بابام می‌گه آفرین که آرایش نکردی.
- کارت بد نیست؟
- نه خاله، خیلی آخه دوست دارم آرایش کنم، خیلی خوشگل می‌شم».
- در سطحی فراتر، برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، از مخالفت صریح خود با اولیایشان خبر می‌دهند. هلنا ۵/۵ ساله و ریحانه ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود اظهار می‌دارند با وجود مخالفت‌های مادر با انجام بازی‌های پسرانه توسط آن‌ها، آنان به دلیل با حال بودن بازی‌های پسرانه، به حرف‌های مادرانشان توجهی نمی‌کنند:
- «- خوب هلنا، دیگه چه بازی‌هایی داشتی؟
- دیگه یه موتورسواری، هی تاکسی داشتم، بعدش دو مدل هی تاکسی داشتم، یه دونه موتور، یه دونه ماشین.
- ماشین بازی رو دوست داری؟
- آره، منو آجیم خیلی دوست داریم، من فقط هی تاکسی رو دوست دارم، دیگه هیچ ماشین بازی دوست ندارم، ولی اون قدر آجیم بازی پسرانه دوست داره، پسرخالمم بازیای دخترانه دوست داره، ولی من پسر خالمو خیلی دوست دارم، اسمش ایلپائه.
- آجیت چند سالش هست؟
- کلاس ششمه.
- بازی‌های پسرانه کدوم‌ها هستن؟
- مئه ماشین بازی، فوتبال، تفنگ، سونیک.
- سونیک چرا پسرانه هست؟
- چون پسره سونیک.

- بازی‌های دخترانه کدوم‌ها هستن؟
مثه آرایش‌گری، باربی بازی.
- پسر خاله‌ات چی شده که بازی دخترانه می‌کنه؟
خیلی خوشش میاد.
- چرا خوشش میاد، تو نمی‌دونی؟
کلاً شبیه دختراس خاله، نمی‌دونم چرا.
- تو بازی پسرانه می‌کنی؟
آره، ولی مامانم می‌گه بازی نکن.
- چرا می‌گه بازی نکن؟
می‌گه اینا خشنن، برا دخترا خوب نیستن.
به نظر تو و آبجیتم خشنن؟
نه با حالن.»
- «ریحانه جون، تو تا حالا بازی پسرانه داشتی؟
آره.

- بازی‌های پسران کدوم‌ها هستن؟
مثه تفنگ بازی، فوتبال، ماشین بازی، پلیس بازی.
- چرا ماشین بازی پسرانه هست؟
پسرا بازی می‌کنن.
- مگه تو بازی نمی‌کنی؟
چرا، ولی مامانم می‌گه پسرانه ان.
- چرا نمی‌خواستی بازی پسرانه‌ها رو مامانت ببینه؟
چون می‌گه پسرانه نباید دخترا بازی کنن.
- چرا مگه بازی‌های پسرانه چه طوری هستن؟
بازیای پسرانه می‌گه آدم کشیه، خشنه.
- مامانت می‌گه خشنه؟
آره.
- مامانت نمی‌گه چرا بازی‌های خشن نباید بکنی؟
چرا می‌گه، ولی با حالن.»



دانیال و ویونای ۶ ساله نیز در برابر مخالفت مادر، اظهار می‌دارند که «گوش نکردن حرف مادر مزه می‌دهد» و «مادرم الکی به من گیر می‌دهد».

تردید در اندیشه دیگرپیروی از چهره‌های مهمی که در اطراف کودکان خردسال هستند، مسأله جدید و قابل توجهی است. دلایل وقوع چنین حالتی را می‌توان در مواردی مانند: جذابیت فوق‌العاده زیاد کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، احساس ضعف اولیا و رفتارهای متعارض آنان یافت. جذابیت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته چنان است که گاهی کودکان برای کاربری بیش‌تر از تبلت یا گوشی همراهشان، در حالی که زیر پتو رفته و خود را به خواب زده‌اند، به بازی با وسیله خود می‌پردازند و یا به شکل‌های مختلف با فریب دادن اولیایشان، به کاربری خود از تبلت یا گوشی خودشان ادامه می‌دهند.



کودکان دیگری در توصیف دلایل تردید یافتن خویش به دیگرپیروی از اولیایشان، از ضعف کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی جدید یاد کرده‌اند. فناوری‌های ارتباطی جدید یاد کرده‌اند، به عنوان مثال، پرهام و سپهر ۶ ساله، در مصاحبه‌هایشان بیان می‌داشتند که آن‌ها برای گوشی مادر رمز گذاشته یا گوشی بهم ریخته مادر را درست می‌کنند:

«- خودت تبلت داری یا فقط با گوشی مامانت بازی می‌کنی؟»

من تبلت دارم خب، اما با گوشی مامانم بازی می‌کنم.

گوشی مامانت هم رمز داره؟

ها؟ گوشی مامانم من رمزشو می‌ذارم، می‌گه بیا درستش کن.

- خودت بازی‌هات رو می‌ریزی؟

ها؟ آره.»

«- یعنی مادرت گوشی رو دادش به تو درست کنی؟»

آره.

- این قدر واردی؟

آره.

اینستارم داشتم تازه.»

احساس ضعف اخیر، احساسی است که کودکان نسل‌های

قبل هیچ‌گاه به ادراک و تجربه آن نپرداخته بودند.



حرفها و رفتارهای متعارض اولیا نیز به سهم خود در تردید کودکان در دیگرپیروی از اولیایشان مؤثر است. به عنوان مثال، نازنین ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، مربی مهد آنان می‌گوید، اگر شما بدون اجازه به گوشی مادرتان نگاه کنید، خداوند نعمت چشم‌هایتان را از شما می‌گیرد، اما مادرش به او گفته است که تو خودت خانمی و عقل و شعور داری که چه چیزی را بینی و چه چیزی را نبینی.



سپهر و امیر محمد ۶ ساله هم به شکل مشابهی بیان داشته‌اند که پدرشان از آن‌ها می‌خواهد که با تبلت حداکثر یک ساعت بازی کنند، اما خودشان برای چندین ساعت مشغول بازی با تبلت یا تلفن همراهشان می‌شوند.

تحولات اجتماعی و تغییر نسبی ارزش‌های اجتماعی، عامل دیگری در تردید کودکان در دیگرپیروی از اولیایشان است. مصاحبه فاطمه ۵ ساله، نمونه گویایی در همین جهت به شمار می‌رود:

«- اسمت چیه خانمی؟»

آیسا و فاطمه.

- بالاخره آیسا یا فاطمه؟

می‌دونی من دو تا اسم دارم.

- خوب؟

یکیش تو شناسنامه، یکیشم توی بیرون.

- چرا دو تا اسم داری؟

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

- آیسا رو کی انتخاب کرده؟

خودم به خالم گفتم بیا یه اسم جدید پیدا کنیم با هم گشتیم، از این خوشم اومد».

فشار هنجاری گروه، عامل دیگری در تردید یافتن کودکان در دیگرپیروی از اولیایشان هست. به عنوان مثال، نازنین زهرای ۶ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌داشت، او با آن که به الگوی عروسکی - کارتون‌های السا علاقه‌مند بود، با مخالفت پدرش، دنبال خرید وسایل السا نرفته بود، اما فشار و طعنه و کنایه‌های دوستانش وی را مجبور کرده است که برخلاف میل پدر، به تهیه وسایل السایی دست بزند تا مورد نکوهش دوستانش قرار نگیرد.

بنابراین عواملی مانند: جذابیت‌های بسیار زیاد فناوری‌های ارتباطی جدید، در حالت اقتدار ندیدن اولیا و تعارض‌های رفتاری و گفتاری آنان، تغییر ارزش‌های اجتماعی و فشار هنجاری گروه، در مجموع برخی از کودکان را به این نتیجه می‌رساند که می‌توانند پیروی از اولیا را به شکل نسبی یا کامل به حالت تعلیق در آورده، آن گونه که خود احساس کرده یا رسانه‌ها و همسالانشان به آنان القاء می‌کنند، رفتار کنند. با توجه به آنچه ذیل عنوان‌های «مواجهه کودکان با جریان آزاد اطلاعاتی»، «ترجیح نسبی ارزش‌های فرهنگی غرب» و «تردید در اندیشه دیگرپیروی از اولیا» آمد، می‌توان از فزونی گرفتن نقد اجتماعی کودکان یاد کرد. به این معنا که کودکان در مواجهه با جریان آزاد اطلاعاتی، برخلاف نسل گذشته که غالباً با گزینه‌های یک دست ارایه شده توسط جامعه خودش مواجه بود، در حال حاضر در فضای جهانی شده، کودکان در هر زمینه‌ای شاهد طرح گزینه‌های متعددی برای انتخاب هستند که بالطبع باید بین آن‌ها دست به انتخاب زده و به شکل نسبی از انتخاب خویش دفاع کنند که این امر بر دید نقادانه کودکان می‌افزاید.

درباره ترجیح نسبی ارزش‌های فرهنگی غرب نیز خاطرنشان شد، کودکان پیش دبستانی کاربر رسانه‌های داخلی و خارجی، در برخورد با محصولات این رسانه‌ها، با وجود ارزش‌های ضمنی تولیدهای داخل نظیر ارزش‌گرایی و توجه به فرهنگ بومی و جمع‌گرای ایران، به دلیل دید عینی خودشان بیش‌تر جذب محصولات تولید شده رسانه‌های خارجی می‌شوند که از آب و رنگ و گرافیک بهتری برخوردارند، صداگذاری مناسب‌تری دارند، به روان‌شناسی کاربران توجه ویژه نشان داده‌اند، از تنوع موضوعی قابل توجهی برخوردارند، موسیقی محرک‌تری دارند و... و این تفاوت‌ها، به سهم خود می‌تواند آغازی بر نقدهای اجتماعی کودکان کاربر فضای مجازی باشد که کار خود را با دریافت اختلاف‌های مشهود تولید رسانه‌های داخل و خارج شروع کرده و در ادامه به سادگی ممکن است، نقد اجتماعی خود را از کارتونها و پویانمایی‌ها به کلان نظام تعمیم دهند.

در زمینه تردید کودکان در اندیشه دیگرپیروی از اولیایشان هم از تزلزل نسبی دیگرپیروی کودکان در برخورد با مواردی مانند ضعف کاربری اولیا از فناوری‌های ارتباطی جدید، تعارض علایق فرهنگی پدید آمده در کودکان و اولیای آنان، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و فشار هنجاری گروه همسالان دال بر کاربری بیش از پیش از فناوری‌ها (که غالباً به مقابله اولیا با کودکانشان مواجه می‌گردد)، یاد شد. موارد اخیر نیز به سهم خود بر انتقادی‌تر شدن دید کودکان اثر می‌گذارد، از این رو می‌توان با توجه به اثرات مواجهه کودکان با جریان آزاد اطلاعاتی، علقه یافتن کودکان به نمادهای فرهنگی غرب و تزلزل دیگرپیروی آنان از اولیایشان، ارتقای نقد اجتماعی آنان را نتیجه گرفت.^۱