

تأثیر رسانه ها بر کودکان

احمدرضا آذر- پژوهشگر تفکر و خلاقیت در کودکان و نوجوانان

روزنامه نسل فردا: چهارشنبه ۱۵ مهر ۹۴. شماره ۴۹۵۴

والدین، جامعه و رسانه ها در حال آموزش مستقیم و غیر مستقیم به کودکان هستند. انیمیشن، کارتون و بازی های رایانه ای اطلاعات شبه علم را به کودکان انتقال می دهند. به این معنا که تماشای چنین برنامه هایی در واقع نهادینه ساختن برخی از اعتقادات و باورها به کودکان است. شیوع و گسترش این ابزارهای رسانه ای عامل تفاوت میان کودکان امروز و دیروز است. کودکان امروز با وجود تربیت شدن در کانون خانواده اما از هنجارها و ویژگی های اخلاقی متمایز و متفاوتی نسبت به نسل های گذشته برخوردارند. زیرا تربیت و جامعه پذیری آنها از طرقی غیر از خانواده صورت پذیرفته است. سازندگان بازی های رایانه ای و انیمیشن با پژوهش های میدانی کاملا به برداشت و ذائقه مخاطبین خود احاطه دارند و برنامه هایی را طراحی کرده اند که با ویژگی های روانشناختی و شخصیتی کودکان هماهنگی بیشتری داشته باشد.

کودکان با تماشای برخی از کارتون ها و انیمیشن ها و انجام بازی های رایانه ای در حال دگر دیسی به واسطه حل شدن در آن اثر هستند، دگر دیسی که خواسته سازنده آن اثر دیجیتال یا الکترونیک است. شخصیتی مانند مرد عنکبوتی که بر روی کیف و کفش و لباس بچه ها تصویرش حک شده است نشان از گونه ای قهرمان پروری در میان کودکان با استفاده از ابزار رسانه ها دارد. مرد عنکبوتی قهرمانی است که هر آنچه را اراده می کند به دست می آورد. این شخصیت بر اساس نگره ای مدرن شکل گرفته است. ویژگی نگره مدرن این است که در آن اعتقادی به امری متعالی و حقیقت مطلق وجود ندارد. در این نگره حقیقت ساخته می شود نه اینکه از پیش وجود داشته باشد! مرد عنکبوتی، بن تن، میگ میگ و سایر قهرمان ها ویژگی های مدرنیته را در خود دارند که این ویژگی ها به کودکان به تدریج انتقال می یابد. نظام فکری حاکم بر کارتون ها و بازی های رایانه ای جدید کاملا متفاوت از نظام فکری اشعار و داستان ها و قصه هایی بود که در گذشته برای کودکان روایت می شد. داستان های شاهنامه و نمایش هایی که در قهوه خانه ها اجرا می شد رستم و اسفندیار را در شرایطی نشان می داد که حتی مبارزه کردن شان ویژگی های خاصی داشت و به قیمت تلاش صد درصدی برای حذف و از میان بردن دیگری نبود حتی رستم و اسفندیار در جریان مبارزه و پیش از آن با یکدیگر گفت و گو داشتند و رستم از زال برای هر بار مبارزه مشورت می خواست و در نهایت با کشتن دیگری به معنای واقعی احساس پیروزی نمی کرد. این نظام فکری طبیعتا با نظام فکری که در کارتون های مدرن نظیر باب اسفنجی، میگ میگ، مرد عنکبوتی و بتمن وجود دارد متفاوت است. معنای مبارزه و پیروزی در این کارتون ها فرق می کند. میگ میگ واجد عناصر مدرن است. دائم حرکت می کند و حرکت رو به جلو از مولفه های مدرنیته است، چه

بسا شعار معروف مدرنیته میگوید: "فردا بهتر از دیروز است". میگ میگ تنها حرکت می کند. فاقد احساس خاصی است و حرکت، غایت او محسوب می شود. نگاه هایی از این دست با ابزار های الکترونیک و دیجیتال به کودکان ما انتقال می یابد و والدین از آن بی خبرند.

کودکان هنوز قدرت مدیریت خود و افکار خود را فرا نگرفته اند با این وجود داشتن تبلت و تکنولوژی های روز برای آنان افتخار محسوب می شود. این موضوع می تواند بسیار خطر آفرین باشد. خانواده ها و والدین باید با نگاه عاقلانه ای در این میان نقش ایفا کنند و قبل از اینکه اجازه تماشای یک کارتون و یا بازی رایانه ای را به فرزند خود بدهند یک بار این برنامه ها را شخصا تماشا کنند و به پرسش های زیر با دقت بیشتری پاسخ دهند. این برنامه چه چیزی می تواند به ما اضافه کند؟ از این بازی چه نکته ای را می توان به دست آورد؟ آیا صرف سرگرم شدن دلیل خوبی برای تماشای این برنامه است؟ با توجه به اینکه اطلاعات و محتویات این بازی یا فیلم یا کارتون به گونه ای است که ناخودآگاه کودک را درگیر خود می کند به نحوی که در هنگام خواب این تصاویر در ذهن او مدام تکرار می شود آیا عاقلانه است از این نرم افزار استفاده کند؟ آیا تماشای این برنامه چیزی به شرافت، انسانیت و محبت کودک من می تواند اضافه کند؟ و ...

پژوهش ها نشان می دهد انجام برخی از بازی های رایانه ای می تواند مسبب ایجاد اختلال در یادگیری و قدرت تمرکز در فرد باشد. گاهی پیش می آید که برخی از خانواده ها تحت تاثیر القائات و اصرار های کودک می پذیرند که برخی از بازی های رایانه ای را خریداری کنند. مثلا کودک عنوان می کند که دوستم فلان بازی را انجام داده و توانسته است پول و امتیازات خوبی به دست بیاورد. متاسفانه به دلیل ذهن مادی افراد و دیدگاه اقتصادی و تجاری که در دنیای امروز وجود دارد خانواده ها مجاب می شوند که به فرزندشان مجوز انجام بازی مذکور را بدهند. این در حالی است که کودک و نوجوان چون درگیر فرایند لذت جویانه است قدرت تمیز و تشخیص درستی در زمینه آسیب پذیری این گونه بازی ها را ندارد. این موضوع تنها در ارتباط با بازی های کامپیوتری صدق نمی کند حتی در مورد برنامه هایی که از تلویزیون داخلی ما پخش می شود وجود دارد. متاسفانه والدین زمان سنجی لازم برای ساعات واقعی تماشای برنامه توسط فرزندان خود را ندارند. در این صورت ممکن است در طول روز کودک ساعت طولانی به تماشای برنامه های مختلف اختصاص دهد. مغز کودک در چنین شرایطی با بمباران اطلاعاتی مختلف رو به رو می شود که قدرت تحلیل و آنالیز آنچه را که دیده است از دست می دهد. مغز در چنین شرایطی قادر به هضم اطلاعات دریافت شده نخواهد بود و دچار تهوع ذهنی می شود. مثل فردی که اقدام به پر خوری کرده است که تنها لذت خوردن را می برد و لذت هضم غذا را نخواهد برد. ما باید به فرزندمان خودارزیابی ذهنی را یاد بدهیم. باید به آنها بگوییم بعد از تماشای هر برنامه چند سوال از خود بپرسند. آیا وقتم را تلف نکرده ام؟ در قبال تماشای این برنامه چه چیزی به دست

آورده ام؟ آیا می توانم اطلاعاتم را به درستی به دیگران انتقال دهم؟ چه اندازه نسبت به اطلاعات و آگاهی کسب شده اطمینان دارم؟

نکته دیگر این است که والدین ما هنوز قادر به آمار صحیح گرفتن از ساعاتی که فرزندشان مشغول تماشای کارتون و یا بازی رایانه ای بوده است نیستند. این موضوع می تواند تبعات منفی بعدی را ایجاد کند. اگر از والدین پزیده شود که فرزندتان چند ساعت بازی رایانه ای داشته است و یا چه مدت به تماشای تلویزیون اقدام کرده از اکثر آنها پاسخ دقیق و واقعی دریافت نخواهید کرد. باید والدین بر روی کاغذی، ساعات روشن شدن و خاموش شدن تلویزیون و کامپیوتر و ... را یادداشت کنند این رفتار سبب خواهد شد برخورد صحیح تر و مدیریت بهتری روی این موضوع داشته باشند. پژوهش ها نشان می دهد کودکانی که بیشتر وقت خود را صرف خواندن کتاب می کنند نسبت به کودکانی که عمده زمان خود را به بازی های کامپیوتری اختصاص داده اند از مشارکت بهتری در گروه برخوردارند و انسان های مفیدتری خواهند بود و انجمنی تر می اندیشند. برعکس کودکانی که بیشتر زمان خود را در رسانه ها سیر می کنند رقابتی تر فکر می کنند و دایم در فکر حذف دیگران هستند. نباید به فرزندان خود در استفاده از رسانه های مختلف اختیار تام و مطلق داد. بهتر است در این زمینه محدودیت های منطقی و نظارت درست انجام داد. بهترین اقدام این است که کودکان را وادار به خود ارزیابی نماییم به آنها اعتماد کنیم و اجازه ابراز وجود به آنها دهیم و از دریچه مچ گیری و توبیخ با آنها برخورد نکنیم که این امر سبب پنهان کاری در آنها خواهد شد. طوری با کودکان برخورد کنیم که اگر قرار است حتی خطایی انجام دهند در برابر دیدگان پدر و مادر خود این خطا را مرتکب شوند. این اتفاق سبب می شود پدر و مادر قدرت کنترل کردن این خطا ها را به نحو بیشتری داشته باشند.

قصه های شبانه مهم ترین فاکتور در رشد شخصیتی کودکان است که از طریق آن خواهیم توانست نکات تربیتی زیادی را به صورت غیر مستقیم به کودکان آموزش دهیم. ضمن اینکه تحقیقات نشان می دهد کودکان از شنیدن صدای پدر و مادر خود در حین قصه گویی و خواندن کتاب را بسیار لذت می برند. این موضوع تا اندازه ای حائز اهمیت است که در برخی کشورهای توسعه یافته کودکی که والدینش برای او در طول یک هفته قصه نگویند می تواند با مراکز ویژه دولتی مربوط به حقوق کودکان تماس گرفته و این موضوع را اطلاع دهد. باید این نکته را در نظر داشته باشیم که این روابط بین فردی است که انسان سازی می کند و نه ابزارها و تکنولوژی ها بنابراین بهتر است از این قابلیت در حد بیشتر و بهتری بهره ببریم.

<http://www.nasle-farda.ir/newspaper/pagepdf/۱۱۵۱۷>