

والدانه



آیا می‌دانید فرزند نوجوان تان از شما چه می‌خواهد؟

پدر، مادر گرامی!  
هاید استوری شدی!

آیا می‌دانید فرزند نوجوان تان از شما چه می‌خواهد؟

بروم که دائماً نگران جدایی پدر و مادرم هستم!  
هر زمان نشستم پای سریال‌های تلویزیون در حال تیکه و متلک انداختن به من بودید و طوری جهت‌دار صحبت کردید که مبدا عاشق بشوم! تمامی اینها میان من و شما فاصله انداخت و باعث شد پناه من همان اتاقی شود که همه ساعت‌هایم را در آن می‌گذرانم و افسوس این را می‌خورم که کاش فاصله ما در عصر تکنولوژی کمتر می‌شد و کاش با من در این فضا همراه‌تر بودید تا مبادا مسیر را غلط بروم!  
دوست داشتم اولین کسی که با من درباره امنیت و خطرات احتمالی این محیط صحبت

می‌کرد، شما باشید. دوست داشتم به همان اندازه که لپ‌تاپم را به روزرسانی می‌کنید، خودتان را هم به روزرسانی می‌کردید. من، پدر و مادری به‌روزتر از لپ‌تاپم می‌خواهم تا یا به پای من یا تکنولوژی پیش بروند.  
شما می‌کنید که به ما و نسل ما گفتید گودزیلا، باید تلاش می‌کردید حداقل یک ببر یا شیر در کنار این گودزیلا باشید. هر زمان حرف از بازی زد، گفتید خسته‌ام، کار دارم، وقت ندارم یا حوصله ندارم!  
به جای اینکه در مورد ما نظر بدهید، حرف‌های ما را بشنوید، تنها و تنها نقد و نصیحت کردید! اصلاً می‌دانید حرف نوجوان هم سن و سال من

دوست داشتم اولین کسی که با من درباره امنیت و خطرات احتمالی این محیط صحبت می‌کرد، شما باشید. دوست داشتم به همان اندازه که لپ‌تاپم را به روزرسانی می‌کنید، خودتان را هم به روزرسانی می‌کردید.

دوست داشتم اولین کسی که با من درباره امنیت و خطرات احتمالی این محیط صحبت می‌کرد، شما باشید. دوست داشتم به همان اندازه که لپ‌تاپم را به روزرسانی می‌کنید، خودتان را هم به روزرسانی می‌کردید.

عزیزترین‌های من! ما در عصر دیجیتال زندگی می‌کنیم و دور کردن ما از این زمانه امکانپذیر نیست اما همراهی شما را می‌طلبید تا گم نشویم. کاش مثل فاصله سنی و عقلی که داشتیم، در حوزه تکنولوژی هم به همین میزان از من جلوتر بودید و این بزرگ‌ترین ای کاش زندگی من است.  
کاش درباره اینترنت و سایت‌های مورد علاقه من اطلاعات بیشتری داشتید و بساری پیدا کردن راه‌های جدید و کسب این اطلاعات تلاش می‌کردید.  
کاش یک بار درباره آخرین انیمیشن روز دنیا صحبت می‌کردیم! دوست داشتم باهم اسلاید درست می‌کردیم و از آخرین سفرمان موزیک ویدئو تولید می‌کردیم اما مجبور شدم برای یادگیری آن پیش همان دوستم

می‌دانم این روزها شما و همه پدران و مادران هم نسل من پر از نگرانی هستید. می‌دانم که با خودتان فکر می‌کنید از هیچ تلاشی برای پیشرفت و رشد ما دریغ نکردید، اما باور دارم و لمس کردم که حرف‌های مرا کمتر از دیگران شنیدید! پدر و مادر عزیزم! ممنونم برای همه اعتمادهایی که به من کردید. شما بهترین پدر و مادر دنیا هستید، یعنی پدر و مادر هر کسی بهترین پدر و مادر دنیاست، اما من هم خواسته‌ها و نیازهایی فراتر از آنچه امروز در اختیارم گذاشتید، دارم. مهم‌ترین و کلیت این خواسته، همراهی شما با من است.

رویکرد

تمدن بازی پایه

دکتر محمدصادق دهنادی\*



یکی از ویژگی‌های مهم هر عصر و زمانه‌ای کیفیت آموزش و پرورش کودکان و نوجوانان است. اجتماعات به نام تعلیمات آموزشی و اثر بخشی نظام پرورش شاهد بروز و ظهور نسل‌هایی می‌شوند که نقش خود را در تمدن‌سازی ایفا می‌کنند. بی‌تردید یکی از مشخصه‌های مهم نظام تربیتی دوره ما نقش پررنگ بازی و جهان مجازی در شکل‌گیری شخصیت و هویت نسل جدید است. نسل جدید نه فقط از دوران مدرسه بلکه از زمانی که از سوی خانواده در گهواره رسانه قرار داده می‌شود تا با کمترین مزاحمت برای والدین هم نگهداری شود و هم آموزش ببیند، بسیاری از ویژگی‌ها را از طریق بازی‌های رسانه‌ای که به آن بازی کامپیوتری یا ویدئویی گفته می‌شود، فرا می‌گیرد.  
بچه‌ها با بازی رایانه‌ای لذت می‌برند و پیام‌ها پیدا و پنهان آن را بدون هیچ مانعی در زوایای نهان ساختار عصبی خود ذخیره می‌کنند، بدون آنکه بعداً بدانند بسیاری از تعاملات از کدام جهت وارد ذهن و دل‌شان شده است و به چیزهایی گرایش دارند که سال‌ها پیش آن را با لذت تجربه کرده‌اند و از چیزهایی متنفرند که در کودکی و شاید در یک بازی نامطلوب بودن آن را مشق کردند.

خروجی اجتماعی شدن نسل‌ها در این فضای تردید با سایر نسل‌ها و زمانه‌ها متفاوت است. اتفاقات جدید کشور که در آن نسل Z شبیه تفریح کردن شروع به اعتراض و بعضاً تخریب بی‌هدف جامعه کرد، یکی از مثال‌های ساده و دم‌دستی از چیزی است که اثرات بسیار مهم آن در زمانی که نسل بازی خواهد حکمرانی کند و در نقشه‌های جدی قرار بگیرد، فراوی آینده بشر قرار دارد.

از سویی فناوری‌های جدید که بر پایه اینترنت قرار می‌گیرند تجربه‌های عملیاتی را در فضای بازی مورد آزمون و خطا قرار می‌دهند و نسل جدید به صورت پایه با برخی از مسائل جدید دنیای فناوری قبلاً به صورت تفریحی آشنا شده است (به عنوان نمونه می‌توان از فناوری بلاک چین مشاور و برخی بازی‌های جدی که ابتدا در عرصه بازی و سپس در اقتصاد، اجتماع و صحنه‌های واقعی کاربرد خود را نشان دادند و قبلاً صرفاً یک بازی بودند، یاد کرد). بنابراین می‌توان با اطمینان گفت آشنایی با زبان بازی‌های رایانه‌ای گونه‌ای از فهم جامعه آینده است و سواد بازی‌های رایانه‌ای قدرت تشخیص و کنترلی است که نسبت به این موضوع و خروجی‌های آن داشته داریم. بخشی از تمدنی که در پیش است تا حد زیادی شبیه فناوری‌های بازی‌هاست و به همان نسبت دنیای آینده نیز به مقتضای آن خاستگاه می‌تواند مهیج، دلپذیر، رؤیایی یا ناامن، خشن و بی‌رحم باشد. شناخت تمدن آینده بدون فهم درست بازی‌های رایانه‌ای ناقص است و نمی‌توان آگاهانه برای آن برنامه‌ریزی کرد.

\* مدیر ارتباطات و امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

چالش‌های فقدان سواد رسانه‌ای والدین در گفت‌وگو با دکتر محمدصادق دهنادی، کارشناس فرهنگ و رسانه  
سواد رسانه ندارید؟ پس والدین کاملی نیستید!

والدینی که قادر به آموزش سواد رسانه به فرزندان نیستند، مهم‌ترین مهارت پدر و مادر بودن را ندارند

بر این اساس که انسان‌ها با دیدگاه عدم قطعیت و نسبییت، پیام رسانه را در یافت می‌کنند. همچنین طبق بررسی‌ها، ویژگی‌های هر نموتیکی هر پیام از حیث کانال انتقال دهنده، فرستنده و برداشت متفاوت، قابل اهمیت خواهد بود، اما بخش دیگر تعاریف مربوط به حوزه عملیاتی از سواد رسانه است که با دیدگویی حوزه عملیاتی یک مهارت رسانه‌ای محسوب می‌شود که به چگونگی استفاده از رسانه‌ها، سنجش پیام رسانه و گزینش‌های انتخاب رسانه متکی است. به اعتقاد دهنادی دو موضوع مورد اشاره کارزار رسانه‌ای را بر پایه تاکتیک خاص عملیاتی می‌کند و جامعه را به نتیجه می‌رساند. گفت‌وگوی «جوان» با این کارشناس فرهنگ و رسانه را می‌خوانید.

به گفته یک کارشناس فرهنگ و رسانه، سواد رسانه‌ای یکی از مهارت‌های پایه در آموزش والدین امروزی به نسل آینده محسوب می‌شود که در صورت فقدان این آموزش گویی یکی از مهارت‌های ضروری و پایه‌ناپذیر گرفته شده است. محمدصادق دهنادی، کارشناس ارشد مدیریت رسانه دانشگاه علامه طباطبایی و دکترای مدیریت رسانه دانشگاه تهران است. وی صراحتاً خطاب به پدر و مادرهای گوید اگر سواد رسانه ندارند، والدین کاملی نیستند. دهنادی درباره شاخص‌های سواد رسانه‌ای در گفت‌وگو با «جوان» می‌گوید: «سواد رسانه از دو زاویه یکی در حد تعاریف دانشگاهی و دیگری در حوزه عملیاتی قابل تحلیل است. سواد رسانه‌ای در تعاریف دانشگاهی مربوط به فلسفه پست‌مدرنیسم و نظریه نسبی‌گرایی است.



معتمدند انجام بازی با گوشی یا رایانه موجب تقلید و در نتیجه ایجاد خشونت و اقدام خواهد شد. هر دو نظریه ظرافت‌هایی دارد که قابل تأمل و بررسی است.

نقش نهادهای آموزشی در این زمینه تا چه حد تعیین‌کننده است؟

متأسفانه نهادهای آموزشی ما منفعل عمل می‌کنند چرا که این نهادها نه منابع آموزشی به‌روزی دارند، نه کارکنانی باسازشی و باانگیزه و عمدتاً درگیر مطالبات صنفی هستند، البته منظور این نیست که دلسوزی نداریم. این حرف بی‌انصافی است، اما به لحاظ سیستمی کمتر کسی به این موضوعات فکر می‌کند. باید به جای سمینارهای مختلف، انتشار پوستر و حرف‌های تکراری به سمت آشنایی معلمان با رژیم و مهارت مصرف رسانه برویم تا در فضای غیررسمی این موارد را به دانش‌آموزان یاد دهند و از وضعیت شلخته آموزش رسانه فاصله بگیریم.



و توصیه یا نکته پایانی.

ما در کشور خود به مسائل فرهنگی به عنوان امور تشریفاتی و پیمانکاری نگاه می‌کنیم و حتی مسئولان سواد رسانه‌ای ما منفعل هستند؛ شبیه افرادی که منتظرند کسی با ارائه حرف و بودجه مشخص راه را عملیاتی کند. جالب این است حتی در جریان حوادث اخیر که سببه رسانه‌ای دارد، قدمی برداشتند. سواد رسانه‌ای یک مسئولیت اجتماعی مهم است که باید در حالت تشریفاتی و ظاهر آراسته اما غیر کاربردی فرهنگی فاصله بگیرد و به عنوان مسئولیت اجتماعی به آن توجه شود. در راستای سوادباوری قدم برداریم که ایجاد تحول در حوزه سواد رسانه، مشارکت عمومی می‌طلبید و این مشارکت عمومی پروژه‌محور و پول‌محور و تعارف‌دار نیست بلکه باید از استیلای تعارف و پروژه بیرون بیاییم.

نتیجه علمی به‌خلاف صحبت‌های غیرعلمی در کشور ماست چرا که بر اساس این نظریه استفاده از رسانه انرژی افراد را تخلیه می‌کند و دیگر در بیرون از فضای مجازی انرژی منفی برای تخلیه ندارد و چه بسا رفع خطر هم می‌کند. این در حالی است که اگر انرژی‌اش تخلیه نشود، به سمت افسردگی می‌رود. از سوی دیگر افراد دیگری

که مدل خانوادگی خارج از مدل تربیتی نیست. در واقع ما استاندارد دو گانه و چندگانه داریم که برای رفع این استاندارد چندگانه نمی‌توانیم خط مشی جداگانه به والدین ارائه دهیم بلکه مشاوران خانواده باید به یک چارچوب مشخصی برسند؛ چارچوبی که در واقع نقشه راه باشد و الزاماتی چون منطقی و قطعیت و مهربانی در آن جای بگیرد. به طور مثال امکان زمانبندی برای بازی کامپیوتری مشخص و منطقی باشد، گاهی برخی بازی‌ها در مدت‌زمان تعیین شده به نتیجه دلخواه نمی‌رسد و نتیجه عکس می‌گردد. مهم‌ترین مشکلات موجود این است که الگوهای بومی قابل بررسی و مشخص وجود ندارد. در واقع هر فرد یا طراحي باید ابتدا استاندارد لذت بازی را بچشد و بعد استاندارد تعریف کند. در واقع این فرد باید بتواند طبق نقشه و چارچوب لذت بازی و مختل نشدن زندگی را کنار هم قرار دهد. یکی از مهم‌ترین مفاهیم در خانواده انتقال است. چگونگی عملکرد والدین در خانواده حرف اول را می‌زند. در واقع فرزندان بیش از آنچه بشنوند، می‌بینند و الگوبرداری می‌کنند. پدر و مادری که فقط روزی چند دقیقه با بچه‌ها بازی می‌کنند، چگونه می‌توانند انتظار داشته باشند فرزندان سراغ بازی کامپیوتری نرود؟! در واقع پدر و مادرها باید محور حوزه‌های عملیاتی با فرزندان خود باشند.

اثر رسانه یا فضای مجازی و حتی بازی‌های رایانه‌ای بر هیجانات چیست و والدین چگونه می‌توانند این هیجان را به سمت درست هدایت کنند؟

این سوالاتی است که سال‌هاست روانشناسان و پژوهشگران برای پاسخ در حال آزمایش هستند. برخی پژوهش‌ها می‌گویند بازی بچه‌ها باعث تخلیه انرژی آنها می‌شود یا لاف از خشونت آنها کم می‌کند. یعنی بین درجه خشونت بچه‌ها و استفاده از بازی رابطه معناداری وجود ندارد. این آموزش‌دهنده

دبیرستان داشتن گوشی جداگانه برای فرزندان صلاح نیست، در حالی که والدین مجبور شدند در شرایط کرونایی خط جداگانه برای بچه‌ها تهیه کنند. آیا والدین این امکان را داشتند که گوشی را موقت به فرزند خود بدهند و بعد آن را پس بگیرند؟! نکته ظریف و مهم تغییر و چرخش اتفاق در دبیرستان اولین گام مهم ضروری، رسیدن به یک چارچوب قابل قبول است تا چرخش مورد نظر پاسخگو رخدادهای عصر حاضر و جامعه امروز باشد. در واقع استانداردسازی نباید انتزاعی غیرقابل عملیاتی باشد یا اینکه افراد برای عمل کردن به آن زیر سؤال بروند.

این استانداردسازی چگونه باید صورت گیرد؟

اولین بحث این است که استاندارد قابل اتکا و موجه ارائه شود تا همه افراد موفق ذیل آن حرکت کنند. نکته بعدی این است که باید به مدل‌های خانوادگی برسیم

عصر کشاورزی مهارت کشاورزی را آموزش داده‌اند یا در عصر صنعتی مهارت صنعتی آموزش داده نشود. می‌توان گفت نه تنها مهارت نداشتن خانواده ایجاد مسئله یا فاصله می‌کند بلکه در ارتباطات عاطفی هم ایجاد اختلال می‌کند، لذا پدر و مادر باید مهارت‌های پایه عصر ارتباط داشته باشند.

دوران کرونا چه نقشی در دیجیتالی شدن بچه‌ها داشت و حالا پدر و مادر چگونه می‌توانند نسل جدید را با ایجاد سواد رسانه آشنا کنند؟

ما همچنان استانداردهای قابل قبول را در این زمینه در بستر فرهنگ و رفتار خانواده‌ها نداریم. مثال بارز در این زمینه درگیر شدن نسل‌های جدید با رسانه و گوشی به دلیل شرایط کرونایی است. بنده از چهار سال پیش هنگام سخنرانی در جلسات مدارس می‌گفتم فیسبل از دوران

سواد رسانه‌ای برای پدران و مادرانی که تربیت‌کننده نسل‌های آینده هستند تا چه حد مهم و ضروری است؟

هر پدر و مادری به اقتضای جایگاه خود باید مهارت‌های لازم را به فرزندان انتقال دهند. انسان موجودی اجتماعی است که از دیرباز مسئولیت تربیت فرزندان را به عهده داشته است. مثال بارز در این زمینه آموزش کشاورزی در عصر کشاورزی یا آموزش صنعت در عصر فعالیت صنعتی است. امروز نیز عصر رسانه است و در جامعه اطلاعاتی و عصر رسانه قاعدتاً آنچه پدران و مادران باید به فرزندان یاد دهند، مهارت‌های پایه است. در واقع اگر ما دنیای امروز مبتنی را عصر رسانه بدانیم، این عصر بدون مهارت رسانه به خطر می‌افتد و حتی تصور دنیای بدون رسانه جایی نخواهد داشت. بنا به دلایل مطرح‌شده، به نظر می‌رسد در صورت نبود استانداردهای دوازده‌گانه، جای مهارت پایه خالی خواهد ماند. در واقع پدر و مادر هم‌زمان با آموزش راه رفتن و حرف زدن و بهداشت فردی و سایر ضرورت‌های آموزشی برای فرزندان باید سواد رسانه‌ای و کسب آن را آموزش دهند و خود را در این زمینه ملزم بدانند. چه بسا که فرهنگ مربوط به رسانه را باید به عنوان مهارت پایه آموزش دهند. در حال حاضر بچه‌ها از زمانی که روی پای خود می‌ایستند و از زمان یاد گرفتن لمس صفحه گوشی با رسانه سر و کار دارند، بر همین اساس اگر پدر و مادر سواد رسانه‌ای نداشته باشند و نتوانند این سواد را منتقل کنند، یکی از مهم‌ترین مهارت‌های پدر و مادر بودن را ندارند.

سواد رسانه‌ای می‌تواند تفاوت‌های نسلی را ترمیم کند؟

به نظر می‌رسد بخشی از تعامل پدر و مادرها به کار مشترک رسانه‌ای برمی‌گردد، در غیر این صورت فاصله دیجیتالی بین نسل‌ها افزوده می‌شود. فقدان اطلاعات رسانه‌ای والدین از رسانه در هر بعدی مثل این است که در

