

خشونت در دنیای مجازی

دکتر عطاءالله کوپال

اشاره: این مقاله، صورت تدوین شده سخنرانی دکتر عطاءالله کوپال، در دانشکده ادبیات دانشگاه آزاد کرج است.

گوناگونی از خشونت روبه‌رو می‌گردند و نگرانند که چه بسا، تماشای خشونت و یا به کار بردن آن در چنین بازی‌هایی به ظهور و بروز خشونت در رفتار روزمره کودکان و نوجوانان بینجامد و بر زندگی آن‌ها تأثیر منفی بگذارد. این نگرانی قطعاً تأمل برانگیز است و می‌طلبد که

درباره این دنیای مجازی و ابعاد و پیامدهای تعامل با آن، پژوهش‌های جدی صورت گیرد. همین امر سبب شد که نگارنده با دید تنقید و حقیقت‌یابی، با این دنیا آشنا شود؛ فیلم‌های توأم با خشونت انیمیشن و بازی‌های خشن را که براساس آن‌ها ساخته شده، مورد ملاحظه قرار دهد و حتی بازی با آن‌ها را بیاموزد و علاوه بر این، پاره‌ای از آن‌ها را با صرف وقت طولانی در گیم نت‌ها، در کنار کودکان و نوجوانان بررسی کند تا، هم بتواند به احساس آن‌ها درباره این دنیای مطلوب آنان پی ببرد و هم بتواند درخصوص این دنیای مجازی داوری

همه ما بی‌گمان همواره با این واقعیت مواجهیم که فرزندانمان، هر روز ساعت‌هایی را صرف بازی‌های کامپیوتری و یا صرف تماشای فیلم‌های انیمیشن می‌کنند. از آن‌جا که کودکان در این عرصه‌ها، با مقوله واقعیت در معنای متعارف و آشنای آن مواجه نیستند و همچنین، چون فانتزی موجود در این آثار، کودکان و نوجوانان را به دنیاهایی تخیلی می‌برد و با شخصیت‌هایی شگرف و استثنایی و به دور از جهان واقع درگیر می‌سازد، در این گفتار، این دنیای شگفت‌انگیز ناواقعی را با نام «مجازی» می‌شناسیم. اغلب والدین از این موضوع گله‌مندند که فرزندان‌شان (به ویژه پسران)، در این دنیای مجازی، با جلوه‌های



کند.

معمولاً نخستین واکنش والدین، نهی کردن کودکان و نوجوانان از وارد شدن به این دنیاست. رسانه‌های گروهی نیز اغلب در واکنشی احساسی، بچه‌ها را از این دنیای مجازی می‌ترسانند و یا گاهی به تفسیر خبرهایی می‌پردازند که طی آن‌ها، فردی به علت این که دو روز کامل مشغول بازی کامپیوتری بوده، فوت کرده و نتیجه می‌گیرند که این بازی - ها ممکن است موجب مرگ انسان شوند (و البته هیچ کس، هیچ بحثی در این باره نمی‌کند که شخصی که دو روز تمام، بدون وقفه به بازی کامپیوتری پرداخته، قبل از هر چیزی، احمق بوده و سبب مرگش، حماقتش است و نه بازی کامپیوتری)!

آیا زندگی انسان، خشن است؟ آیا انسان در محیطی خشن، به حیات خود ادامه می‌دهد؟ آیا ما هر روز با جلوه‌ها و مظاهر خشونت، در رسانه‌ها و هنرهای گوناگون روبه‌رو نیستیم؟ آیا انسان در طول تاریخ زندگی خود، پیوسته با خشونت سروکار نداشته است؟ برای یافتن پاسخ چنین پرسش‌هایی باید به کهن‌ترین روزهای زندگی بشر رجوع کرد؛ به عصر اسطوره‌ها! به زمانی که انسان، احساسات خود را در قالب افسانه‌های باورمند می‌ریخت. مگر نه آن است که «اوزیریس»، خدای مصری هم - چون «دیونوسوس»، همتای یونانی خود، قطعه قطعه شد و مرگ آنان یادآور روزهای سرد و تاریک زمستان بود؟ مگر نه آن که زئوس را دژخیمان در توران زمین، گوش تا گوش بریدند و مگر نه آن که زئوس دستور داد «پرومته»، آورنده آتش برای انسان‌ها را در کوه‌های قفقاز به بند کشند و هر روز عقابی جگرش را بدرزد و بخورد؟ کدام اسطوره را می‌توان یافت که از جنگ و خون‌ریزی به دور باشد و انسان را به دور از جدال با خشم طبیعت و یا نبرد با دشمنان سرزمین خود، تصویر کرده باشد؟ اسطوره، میدان جنگ انسان با دشمن است و عرصه‌ای برای نبرد خیر و شر و مبارزه برای بقا و ادامه حیات به شمار می‌آید. این خصلت مبارزه‌جویانه اسطوره‌ها در دنیای باستان، در دو زمینه ادبی، در حماسه و تراژدی جلوه‌گر شد. حماسه‌های بزرگ جهان، به تمامی به شرح جدال - های خونین انسان می‌پردازد. «ایلیاد» و «ادیسه» در یونان، «رامایانا» و «مهاباراتا» در هندوستان، «انه اید» در روم و «شاهنامه» در ایران، همگی به دنیای مخوف جنگ گام می‌نهند و جنگ را در خشن‌ترین سیمای آن به نمایش می‌گذارند. از جمله در سرود چهارم از کتاب ایلیاد، چنین می‌خوانیم:

«... نخست «آنتی لوک»، یک تن از مردم تروا را که در پیشاپیش لشکریان بود، از پای درآورد. بر کلاهخود او که موهای لرزان اسب بر آن آویخته بود، زد. خود رویین در پیشانی‌اش فرورفت و استخوان را در هم شکافت.» (ایلیاد، ترجمه سعید نفیسی، صفحه ۱۶۲).

و یا باز هم در همان سرود:

«... «اولیس» که در آرزوی گرفتن کینه دوست خود بود، زخمی بر بناگوش آن جنگاور زد؛ آهن از بناگوش دیگر، بیرون رفت.» (همان، صفحه ۱۶۴)

و نیز در سرود پنجم از کتاب ایلیاد، چنین آمده است:

«... «دیومد» یونانی، نیزه خود را رها کرد. نیزه به زیر چشم «پاندوراس» تروایی خورد. دندان‌های عاج گونش را در هم شکست

و آهن نافرمان، زبانش را از ریشه برید. نوک آن از زیر چانه، از نزدیک گلوگاه بیرون رفت.»

(همان، صفحه ۱۸۲)

هم‌چنین در شاهنامه فردوسی، در داستان فرود، در نبرد «رُهام» و «بیژن» با فرود، این ابیات را می‌خوانیم:

چون رُهام و بیژن کمین ساختند

فراز و نشیبش همی تاختند

چو بیژن پدید آمد اندر نشیب

سبک شد عنان و گران شد رکیب

فرود جوان ترگ بیژن بدید

بزد دست و تیغ از میان برکشید

چو رُهام گرد اندر آمد به پشت

خروشان یکی تیغ هندی به مشت

بزد بر سر کتف مرد دلیر

فرود آمد از دوش دستش به زیر

چو از وی جدا گشت بازوی و دوش

همی تاخت اسپ و همی زد خروش

(داستان فرود، به تصحیح محمد روشن،

بیت‌های ۴۷۷ تا ۴۸۲)

بر همین راستا، می‌توان به ظهور جلوه‌های خشونت در تراژدی‌ها اشاره کرد. البته با ذکر این نکته که در میان همه ملت‌ها و در تمام ادوار تاریخ، شیوه‌های یکسان و مشابهی برای بازنمایی خشونت در تراژدی‌ها وجود نداشته است. مثلاً یونانی‌ها در تراژدی‌های شان، صحنه‌های قتل و خونریزی را در پیش چشم تماشاگران نشان نمی‌دادند، بلکه همیشه در تراژدی‌های یونانی، یک پیک روی صحنه می‌آمد و فاجعه‌ای را که رخ داده بود به گونه‌ای دقیق و با ذکر همه جزئیات تعریف می‌کرد. در واقع یونانی‌ها در تراژدی‌های خود، توصیف قتل و خشونت را نمی‌دیدند، بلکه می‌شنیدند (تنها نمونه استثنایی در این میان، تراژدی آژاکس، اثر سوفوکل، تراژدی‌نویس قرن پنجم است که در آن، آژاکس در پایان نمایش، قبضه شمشیر خود را بر خاک ساحل می‌کوبد و خود را به روی آن می‌افکند و پیش چشم تماشاگران جان می‌دهد).

رومی‌ها که وارثان بلافصل تراژدی‌های یونانی بودند، روش آن‌ها را به کلی کنار نهادند. در تراژدی‌های رومی، صحنه‌های قتل، خودکشی، کور کردن، زهر دادن، نزاع و شمشیرکشی و مانند آن‌ها، دست در پیش روی تماشاگران به نمایش درمی‌آمد. همین شیوه را در تراژدی‌های شکسپیر نیز در دوره رنسانس، می‌توانیم مشاهده کنیم.

در تراژدی‌های خونین او صحنه‌های جنایت، به گونه‌ای بسیار خشن و بی‌پروا در برابر دیدگان تماشاگران قرار می‌گیرد و او هیچ پروایی از نمایش خشونت ندارد. در حالی که اندکی پس از درگذشت شکسپیر، در دوره ادبیات نئوکلاسیک در فرانسه، مجدداً الگوی یونانی مورد توجه نویسندگان قرار گرفت و صحنه‌های توأم با خونریزی، اغلب به جای نمایش دادن، توسط دیالوگ‌ها توصیف می‌شد. با ظهور رمان در قرن هفدهم، خشونت جایگاه دیگری برای بازنمایی یافت. برای توصیف و یا نمایش خشونت در رمان، هیچ محدودیتی وجود نداشت. این دیگر بسته

به اراده نویسنده بود که در بازتاب خشونت تا چه حد پیش برود و با پدید آمدن رئالیسم در نیمه قرن نوزدهم، دنیای خشن اعماق اجتماع، بی‌پرده و عریان پیش چشم مخاطبان گشوده شد.

اما هیچ هنری به اندازه سینما، اجتماع خشن و تبهکاری‌های موجود در آن را چنین بی‌پروا آشکار نکرد. فیلم سرقت بزرگ قطار، ساخته «ادوین. اس. پورتر» در سال ۱۹۰۳، نخستین وسترن سینمایی بود که نیای همه وسترن‌های تاریخ سینما لقب گرفت. با ورود صدا به سینما در ۱۹۲۷، شاهد رواج فیلم‌های خشن گنگستری در دهه ۱۹۳۰ هستیم.

جنگ جهانی دوم و کاربرد

سلاح‌های کشتار جمعی،

انعکاسی وسیع در سینما

یافت و از دهه ۱۹۶۰،

موجی از فیلم‌های بسیار

خشونت‌آمیز (البته با

هدف‌های گوناگون)

در سینما ظهور کرد. از

جمله: «بانی و کلاید»

(۱۹۶۷ - ساخته آرتور پن)،

«به خاطر یک مشت دلار»

(۱۹۶۴ - ساخته سر جیو لئونه)،

«این گروه خشن» (۱۹۶۹) و سگ-

های پوشالی (۱۹۷۱)، ساخته سام

پکین پا و «در کمال خونسردی»

(۷۶۹۱ - ساخته ریچارد بروکس)

و «راننده تاکسی» (۱۹۷۵ -

ساخته مارتین اسکورسیسی).

جنگ ویتنام نیز در دهه ۱۹۸۰

و ۱۹۹۰، بهانه دیگری بود برای

ظهور فیلم‌های خشونت‌آمیزی

که اگرچه هدف آن‌ها کندوکاو

در مضامین خشونت و یا حتی

اعتراض علیه خشونت بود، به

هرحال انباشته از صحنه‌های فوق-

العاده خشن بودند.

آیا می‌توان چنین پنداشت که زندگی بشر، از جلوه‌های خشونت در طول تاریخ تهی بوده است؟ بی‌تردید چنین نیست. بچه‌هایی که در مکتب‌خانه و مدرسه، شعرهای فردوسی را می‌خوانده‌اند، همه خشونت موجود در این حماسه را از خلال ابیات شاهنامه حس کرده‌اند. آنان که پای نقل مرشد در قهوه‌خانه می‌نشسته‌اند، صدای چکاچاک شمشیرها را از دهان نقال شنیده‌اند. اسطوره‌ها، تراژدی‌ها، حماسه‌ها، رمان‌ها و

فیلم‌ها، ذاتاً نمی‌توانسته‌اند عاری از خشونت باشند.

اما ناگهان وقفه‌ای کوتاه پدید آمد: دنیای انیمیشن! انیمیشن در دهه ۱۹۳۰ ظهور کرد و هیچ نامی تاکنون در دنیای کارتون، به اندازه «والت دیزنی» درخشش نداشته است. دیزنی، دنیای کلاسیک انیمیشن جهان را به نام خود رقم زد. در فیلم‌های کلاسیک انیمیشن، خشونت جلوه‌ای دیگر داشت. در آن آثار، «مرگ» واژه‌ای بیگانه بود. اگر تیری شلیک می‌شد، کسی را نمی‌کشت. انسان - ها و تمام موجودات، در یک ابدیت سیال، جاودانه شناور بودند. بدها با خوب‌ها می‌جنگیدند، اما ضرورتی وجود نداشت که بدها به قتل برسند. و به راستی، چه دنیای شیرینی بود و دروغ که دیگر نیست!

انیمیشن دو دهه اخیر،

روزهای گذشته را فراموش

کرده. خشونت دهه ۶۰ و ۷۰

در سینما، چنان مخاطبان

را به خود جذب کرد که

پای خشونت به دنیای

فیلم‌های کارتونی نیز باز

شد. فانتزی دلنشین فیلم-

های «دیزنی»، با سرها و

دست‌هایی که در فیلم‌های

«میازاکی» قطع می‌شوند و بر

زمین می‌افتند، مواجه شد. در دنیای

«دیجیمون» های افسانه‌ای، نبرد خیر و

شر، نبردی خونین و دهشتناک است.

با تماشای فیلم انیمیشن «باورنکردنی-

ها» صحنه‌هایی از شکنجه را (اگرچه

به گونه‌ای فانتزی) شاهد هستیم.

خشونت دوباره سر برآورده و کودکان

و نوجوانان را مجذوب خود کرده است

و براساس همین فیلم‌های کارتونی، گاه

بازی‌های کامپیوتری ساخته می‌شود

که پر است از بمب و دینامیت و تفنگ

دوربین دار و سرهایی که با شلیک اولین

گلوله، مشت‌های خون به در و دیوار می‌پاشند. هر روز و هر

روز بر شمار این گونه فیلم‌های خشن کارتونی و یا بازی‌های خشن

کامپیوتری اضافه می‌شود. تکلیف ما با آن‌ها چیست؟

ممنوع است! همین که گفتیم. ممنوع است! خوب، این که جواب

مسئولانه‌ای نیست. چه از جانب خانواده‌ها و چه از جانب حکومت. نمی-

شود چنین چیزهایی را ممنوع کرد و البته نمی‌توان از آزاد گذاشتن

آن‌ها نیز احساس عذاب وجدان نکرد. واقعیت این است که در این مورد

تاکنون هیچ بررسی مسئولانه‌ای صورت نگرفته است. در حال حاضر،

کدام اسطوره را می‌توان یافت

که از جنگ و خون‌ریزی به دور باشد

و انسان را به دور از جدال با خشم طبیعت

و یا نبرد با دشمنان سرزمین خود،

تصویر کرده باشد؟ اسطوره،

میدان جنگ انسان با دشمن است و

عرصه‌ای برای نبرد خیر و شر و مبارزه

برای بقا و ادامه حیات به شمار می‌آید

آیا می‌توان چنین پنداشت که زندگی بشر،

از جلوه‌های خشونت در طول تاریخ

تهی بوده است؟ بی‌تردید چنین نیست.

بچه‌هایی که در مکتب‌خانه و مدرسه،

شعرهای فردوسی را می‌خوانده‌اند،

همه خشونت موجود در این حماسه را

از خلال ابیات شاهنامه حس کرده‌اند

تقریباً در تمام نقاط ایران، کارت‌های خشن و بازی‌های کامپیوتری خشونت‌آمیز آزادانه فروخته می‌شود؛ اگرچه گهگاه نغمه ناساز مخالفت با آن‌ها را از رادیو و تلویزیون و پاره‌های مطبوعات و یا از زبان والدین می‌شنویم. متأسفانه کسانی که با این دنیای مجازی مخالفت می‌کنند، حتی یک بار با یکی از این نرم‌افزارها سروکار نداشته‌اند. یک بار بازی کامپیوتری نکرده‌اند و اگر فرمان اتومبیلی را در یکی از این بازی‌ها به دست یکی از این بزرگسالان بدهید، در همان پنجاه متر اول رانندگی، یا تصادف می‌کنند و یا به ته دره می‌روند. هیچ طبق‌بندی اصولی از این بازی‌ها تاکنون صورت نگرفته است. فرق بازی‌هایی مثل *star wars* یا *I.G.I* یا *General Counter* یا *spiderfman* یا *Unreal tournament* و بقیه، با یکدیگر مورد بررسی قرار نگرفته. همه این بازی‌ها را از بچه‌های چهار پنج ساله تا نوجوان و جوانان در خانه‌ها یا گیم‌نت‌ها بازی می‌کنند.

ما مخالفت می‌کنیم، ولی عملاً چشمان خود را می‌بندیم تا بچه‌ها بازی کنند و سپس موعظه‌ای بلندبالا در مضرات بازی‌های کامپیوتری خشن برای آن‌ها می‌کنیم و آن‌ها سبک‌سرانه، فردا دوباره با همان بازی‌هایی که ما نهی کرده‌ایم، وقت خود را پر می‌کنند. آیا به راستی باید بازی‌های خشن کامپیوتری را ممنوع کنیم؟ آیا این بازی‌ها عملاً بچه‌ها را به خشونت وامی‌دارند؟

باز هم باید گفت که متأسفانه ما در این مورد، هیچ آماری نداریم. تنها اظهارنظر رسمی در این مورد، هشدار نیروی انتظامی بوده است، مبنی بر این که خانواده‌ها فرزندان خود را به گیم‌نت‌ها نفرستند؛ چون که در آن محیط‌ها، زمینه ابتلا به مواد مخدر برای آن‌ها فراهم می‌گردد و ممکن است گونه‌های دیگری از بزه‌کاری نیز در گیم‌نت‌ها بروز کند. البته این اطلاعیه، اگرچه هشدار مسئولانه را بیان می‌کند، هیچ اظهارنظری درباره خود نرم‌افزارها نمی‌کند. فقط هشدار است درباره ناهنجاری‌های اجتماعی که علاوه بر گیم‌نت‌ها، در همه جای دیگر هم هست و ما خیلی ساده فقط با ممنوع کردن، گمان می‌بریم که می‌توانیم آن‌ها را ریشه‌کن کنیم. البته در مورد گیم‌نت‌ها خیلی بیشتر جای تأسف است؛ چون که از ظهور این پدیده در جامعه ما حتی ده سال نمی‌گذرد و در کمتر از ده سال، نتوانسته‌ایم محیطی سالم برای بازی بچه‌ها درست کنیم و اجازه ندهیم که این پدیده نوظهور در بدو گسترش در جامعه، از انحراف به دور بماند. بی‌تردید آسیب‌شناسی چنین انحرافی بر عهده نیروی انتظامی نیست. آن‌ها فقط خطر را هشدار داده‌اند. البته هنوز معلوم نیست چه کسانی و در چه دستگاهی، چگونه و با چه امکاناتی باید این پدیده را بررسی کنند. مسئولیت اصلی با کیست؟

در هر صورت، اعم از این که در جامعه گیم‌نت داشته باشیم یا خیر و اعم از این که خرید و فروش این بازی‌ها را ممنوع کنیم یا نه، باید به پرسش‌های اساسی مربوط به خود این بازی‌ها پاسخ داد. این بازی‌ها، بازی‌کنندگان را به رفتارهای خشن ترغیب می‌کنند؟ از هر کس پرسید می‌گوید: بله! و اگر پرسید کدام بازی‌ها، متأسفانه جواب اصولی و صحیح نمی‌تواند بدهد. در حال حاضر، حدود بیش از هزار بازی کامپیوتری خشن در بازار نرم‌افزاری ایران دست به دست می‌شود که هیچ طبقه‌بندی محتوایی و شکلی از آن‌ها به صورت علمی در دست

نیست.

اما شاید بهتر باشد برای پرسش‌های قدیمی، پاسخ‌های جدیدتری بیابیم. آیا می‌توان کنمان کرد که نخستین معلمان خشونت فرزندان، ابتدا خود خانواده‌ها و سپس جلوه‌های ناهنجار بروز خشونت در اجتماع هستند؟ آیا کمی ساده‌اندیشی نیست که گمان بریم بچه‌ها خشونت را فقط از بازی‌های کامپیوتری یاد می‌گیرند؟ این درست شبیه آن است که گمان کنیم با خواندن رمان «آنا کارنینا»، نوشته تولستوی و یا با تماشای فیلم آن، آمار خودکشی بالا برود یا با تماشای «راسکولنیکوف»، قهرمان رمان «جنایت و مکافات»، نوشته داستایوفسکی، دانشجویان فقیر کمر به قتل پیرزنان رباخوار ببندند. به قول سام پکین‌پا، کارگردان معروف فیلم‌های خشن: «خشونت به فیلم و روی پرده سینما تعلق دارد، نه به خیابان‌های شهر و وقتی که هنرمندانه در سینما نشان داده شود، خشونت درون انسان را تخلیه و خلع سلاح می‌کند.»

نظیر همین نگاه را «آنتون آر تو»، کارگردان تئاتر، در نیمه نخست سده بیستم داشت. او به تأثیری معتقد بود که به وسیله نمایش خشونت، میل به جنایت، وحشی‌گری و حتی خوی آدم‌خواری را از اعماق وجود انسان تخلیه کند. تماشای خشونت، کسانی را که خشونت در وجودشان ذاتی شده است، به حرکت در می‌آورد و به سوی جنایت سوق می‌دهد و آن‌ها عاقبت سر از صفحه حوادث روزنامه‌ها و دادگاه‌ها درمی‌آورند. اما هیچ آماری تاکنون ارائه نشده که موج خشونت در کودکان، تا چه اندازه تابع مستقیم بازی‌های کامپیوتری است و تا چه حد تابع عوامل دیگر.

نکته‌ای که نادیده گرفته شده، این است که دنیای بازی‌های کامپیوتری، دنیایی حقیقی نیست. آدم‌ها (و موجودات) در این دنیا هیچ‌گاه قطعاً نمی‌میرند. در این دنیای مجازی، مرگ، فقط آخر یک دور از بازی است، نه پایان زندگی و بچه‌ها این را خیلی خوب می‌دانند. آن‌ها می‌دانند که واقعاً قرار نیست کسی را بکشند. این به معنای نام خود، یک بازی (game) است و نه یک زد و خورد واقعی. علاوه بر این، در بسیاری از این بازی‌های خشن، خشونت در راستای تبهکاری نیست، بلکه یا نوعی دفاع از خود است و یا نوعی طغیان علیه ظلم که در اساس خود، مبین گونه‌ای رویکرد حماسی است. اگر قرار شود چیزی را ممنوع و منکوب و یا بالعکس تأیید کنیم، باید واقعاً بدانیم چه چیزی مورد بحث است. کدام بازی؟ کدام نوع خشونت؟

شک نیست که وقت آن رسیده تا رفتار مسئولانه‌تری از طرف اولیا و مسئولان فرهنگی جامعه آغاز گردد. ما ساعت‌های متمادی به نقد فیلم، نقد رمان، نقد نمایش‌نامه، نقد نمایشگاه نقاشی و نقد چه و چه اختصاص می‌دهیم، ولی هنوز صفحه‌ای برای نقد (و نه سرکوب) بازی‌های کامپیوتری باز نکرده‌ایم. این دنیای مجازی برای جامعه ما، هنوز یک مجاز ناشناخته است. با گفتن یک «نه!» به آن، نمی‌توان از خود سلب مسئولیت کرد. با گفتن نه، ممکن است فریادهای شادی بچه‌ها در گیم‌نت‌ها، پژمرده و خفه شود. باید در این باره تحقیق کنیم، محیط بازی بچه‌ها را سامان دهیم و به آن‌ها اجازه دهیم بدون آن که احساس کنند چوب سرزنش ما دائماً بالای سرشان است، از آن چه که به راستی می‌تواند به ایشان شادی ببخشد، بی‌آن که منحرف‌شان کند، لذت ببرند. این پایان کلام نیست. فقط آغاز راه است...

دنیای کاغذی

نگاهی به تأثیر کتاب بر مقاطع تحصیلی

دکتر فرید رشیدیانی

والدین در طول روز، زمانی که فرزندانشان در مهدهای کودک یا مدارس به سر می‌برند، از آن‌ها دور هستند. فشار اقتصادی به شیوه‌های مختلف باعث می‌شود که والدین کار بیش از اندازه داشته باشند و حاصل آن خستگی روحی و جسمی است. این خستگی روحی و جسمی، ارتباط عاطفی میان والدین و والدین با فرزندان‌شان را کاهش می‌دهد.

در این شرایط، به عامل یا عواملی نیاز است که بتوانند فرزندان‌مان را تحت تأثیر خود قرار دهند. با بهره‌گیری و کمک از این عوامل، می‌توانیم شرایط را تغییر دهیم. و جنبه‌های مطلوب و ضروری را از لحاظ روحی و روانی، آموزشی و تربیتی برای فرزندان‌مان به وجود بیاوریم. در این میان کتاب و کتابخانه، به عنوان مهم‌ترین عامل می‌تواند در رشد شخصیت و آموزش فرزندان‌مان مؤثر باشد.

در کتاب «استانداردهای کتابخانه مدارس»، برگرفته از رهنمودهای ایفلا و یونسکو، چنین آمده است:

ارائه خدمات کتابخانه‌ای به کودکان، هرگز به اندازه امروز برای کودکان و خانواده‌های‌شان در سراسر دنیا حائز اهمیت نبوده است. مسئله دسترسی به گنجینه دانش و منابع چند فرهنگی جهان، همراه با کسب مهارت‌های سوادآموزی و فراگیری، جای خود را به عنوان اولویت‌های

اکنون زمانی است که شاید بیشتر از هر وقت دیگری، برای رسیدن به جامعه سالم، در همه کشورهای دنیا، تلاش گسترده‌ای در جریان است.

البته نظرهای گوناگونی در تعریف جامعه سالم وجود دارد؛ درست مانند کلمه فرهنگ که معانی بسیار گوناگون در مورد آن ذکر شده است. با وجود این، بعضی ویژگی‌ها در تمام این تعاریف به چشم می‌خورد. به طور مثال، سلامت افراد از نظر روانی یکی از مقوله‌هایی است که در همه جوامع به آن توجه می‌شود؛ چون وجود روان سالم به نوعی تضمین‌کننده سلامت جامعه است.

نیروهای متخصص و غیرمتخصص در شغل‌های حساس و ساده، فقط با داشتن روان سالم، ارتباطات انسانی سالمی با افراد پیرامون و جامعه خود خواهند داشت. نکته بسیار ساده اما قابل توجه این است که دارا بودن سلامت روانی افراد جامعه، به سادگی امکان‌پذیر نیست. شرایط مختلفی باعث می‌شود که سلامت روانی افراد جامعه به خطر بیفتد؛ یکی از آن شرایط، دوری افراد خانواده از جمله والدین از فرزندان‌شان است که در جوامع فعلی بنا به مسائل پیچیده فرهنگی و اقتصادی، بسیار رواج یافته است.

جامع ما باز کرده‌اند. کتابخانه‌هایی که از سطح کیفی بالا برخوردار باشند، کودکان را برای همیشه به مهارت‌های سوادآموزی و یادگیری مجهز می‌کنند و آنان را برای شرکت و همکاری در فعالیت‌های اجتماعی آماده می‌سازند. این گونه کتابخانه‌ها باید خود را مدام با تغییرات روزافزون جامعه وفق دهند و نیازهای اطلاعاتی، فرهنگی و تفریحی همه کودکان را برآورده کنند. تمام کودکان باید با کتابخانه محل خود مأنوس باشند، در آن احساس راحتی کنند و وزیدگی و مهارت‌های لازم را برای استفاده از هر کتابخانه‌ای دارا باشند.

کتابخانه‌های عمومی طیف وسیعی از منابع و فعالیت‌ها را برای کودکان فراهم می‌سازند تا آنان مجال تجربه کردن لذت مطالعه و شور و هیجان ناشی از کشف دانش و نیز آثار زاده نیروی تخیل را بیابند.

لازم است به کودکان و اولیای آنان روش‌های استفاده بهینه از کتاب و کتابخانه و مهارت‌های استفاده از رسانه‌های چاپی و الکترونیکی آموخته شود.

کتابخانه‌های عمومی مسئولیت ویژه‌ای در پشتیبانی از فرآیند سوادآموزی و نیز ترویج کتاب و رسانه‌های دیگر برای کودکان برعهده دارند. کتابخانه باید رویدادهای ویژه‌ای مانند قصه‌خوانی و سایر فعالیت‌های مربوط به ترویج خدمات و منابع کتابخانه را برای آنان تدارک ببیند. کودکان باید از سنین پایین، به استفاده از کتابخانه تشویق شوند؛ چرا که این کار باعث می‌شود در آینده نیز هم‌چنان در شمار کاربران کتابخانه باقی بمانند.^۱

بررسی‌ها و پژوهش‌های متعدد در مورد کودکان و حقوق آن‌ها، در دهه‌های اخیر در دنیا اهمیت خاصی پیدا کرده است. به این دلیل، تحقیقات گسترده‌ای در مورد ارتباط عوامل مختلف با رشد یا عدم رشد و شکوفایی کودکان صورت گرفته است. اگرچه تعدادی از این عوامل به صورت مستقیم در مورد کودکان اعمال نمی‌شود، تأثیرات غیرمستقیم این عوامل که در اکثر نقاط دنیا جنبه سیاسی دارد، توانسته است شرایط رشد و شکوفایی کودکان را تحت الشعاع قرار دهد. صدمات جبران‌ناپذیر چنین مسئله‌ای، سازمان ملل متحد را بر آن داشت تا پیمان‌نامه حقوق کودکان را تدوین کند.

پیمان نامه حقوق کودکان

پیمان‌نامه حقوق کودکان سازمان ملل متحد، برحق همه کودکان برای شکوفا ساختن استعداد‌های‌شان تأکید می‌ورزد و حق

کتابخانه‌هایی که از سطح کیفی بالا برخوردار باشند، کودکان را برای همیشه به مهارت‌های سوادآموزی و یادگیری مجهز می‌کنند و آنان را برای شرکت و همکاری در فعالیت‌های اجتماعی آماده می‌سازند

کتابخانه‌های عمومی مسئولیت ویژه‌ای در پشتیبانی از فرآیند سوادآموزی و نیز ترویج کتاب و رسانه‌های دیگر برای کودکان برعهده دارند. کتابخانه باید رویدادهای ویژه‌ای مانند قصه‌خوانی و سایر فعالیت‌های مربوط به ترویج خدمات و منابع کتابخانه را برای آنان تدارک ببیند

استفاده آزادانه و دسترسی مستقیم به اطلاعات، منابع و برنامه‌ها را در شرایطی مساوی و صرف‌نظر از عوامل زیر، خواستار می‌شود:

۱- سن ۲- نژاد ۳- جنسیت ۴- زمینه‌های مذهبی، ملی، فرهنگی ۵- زبان ۶- موقعیت اجتماعی ۷- مهارت‌ها و توانایی‌های فردی^۲

در صورتی که قواعد و چارچوب‌های اداری جامعه خود را با سیستم‌های آموزشی و تربیتی که با کودکان سروکار دارند، هماهنگ کنیم، امکان فراهم کردن شیوه‌های آموزشی و تربیتی ساده‌تر و گسترش یافته‌تر مهیا خواهد شد. بدون انتقاد از شرایط و وا شکافی مسائل دست و پاگیر که دامنه فعالیت را به سبب ناهماهنگی کاملاً محدود کرده‌اند، امکان این که موقعیت‌ها و شرایط موجود را از حالت سکون درآوریم و آن‌ها را درجهت بسترسازی مناسب

قرار دهیم، فراهم نخواهد شد. به عبارتی، هماهنگی و همکاری افراد، ارگان‌ها و سازمان‌های مربوط می‌تواند دستیابی به هدف مشخص با بازدهی گسترده را ممکن سازد. مقوله کتاب و کتابخانه هنگامی در یک جامعه به ارزش و اهمیت پایدار و واقعی می‌رسد که شکوفایی فرهنگی در آن جامعه به وجود آمده باشد.

خدمات کتابخانه‌ای برای کودکان باید همانند خدمات کتابخانه‌ای بزرگسالان، جدی و با اهمیت تلقی شود. کتابخانه‌های کودکان باید نیازهای اطلاعاتی، فرهنگی و تفریحی کودکان ناحیه خود را از راه‌های زیر برآورده سازند:

۱- مواد و منابع متنوع ۲- ارائه خدمات مرجع و اطلاع‌رسانی ۳- کمک به کودکان در انتخاب منابع ۴- شرکت دادن کودکان در گزینش منابع کتابخانه و توسعه خدمات آن ۵- آموزش مهارت‌های کتابخانه‌ای و سواد اطلاعاتی ۶- انجام فعالیت‌های تشویقی (ترویج کتابخوانی) ۷- اجرای برنامه‌های خلاق و قصه‌گویی ۸- آموزش والدین و کودک یاران ۹- ارائه خدمات مرجع و آموزش به کودک یاران، مربیان دوره آمادگی، معلمان مدرسه و کتابداران ۱۰- همکاری و مشارکت با سازمان‌ها و مؤسسات واقع در منطقه^۳

در جامعه ما نقش و تأثیر کتاب و محیط کتابخانه در پیشرفت جامعه، آن طور که باید و شاید شناخته نیست. حتی تعدادی از قشر تحصیل کرده جامعه ما در این آگاهی به سر می‌برند که این مسئله در جای خود بسیار حائز اهمیت است. البته این ناآگاهی، از دوران کودکی و مقاطع تحصیلی ابتدایی، راهنمایی و متوسطه شکل می‌گیرد. فردی که در مقطع کودکی یا ابتدایی، به خواننده کتاب یا ارتباط برقرار کردن با محیط کتابخانه

علاقه‌ای نداشته باشد و کودک یاران، خانواده یا محیط آموزشی نیز قادر نباشند این علاقه را در او به وجود بیاورند، در بزرگسالی نیز علاقه‌ای به این امر نشان نخواهد داد و وجود چنین افرادی، جامعه را دچار پیامد تخصصی شدن فرهنگ و اندیشه خواهد کرد. چنین پیامدی چه بسا که از هم پاشیده شدن فرهنگی را به دنبال داشته باشد.

در کتاب درباره فرهنگ، نوشته «تی.اس.الیوت»، در مورد آموزش چنین آمده است:

«آموزش فرآیندی است که اجتماع توسط آن می‌کوشد درهای حیات خود را به روی همه افراد تشکیل دهنده‌اش باز کند و می‌کوشد آن‌ها را به پذیرش نقش خود قادر سازد. اجتماع می‌کوشد فرهنگش را به مردم منتقل سازد؛ از جمله ضوابطی را که امیدوار است متناسب با آن زندگی کنند. آن‌جا که فرهنگ به نهایت رسیده انگاشته می‌شود، تلاش می‌شود تا آن را به ذهن‌های جوان‌تر وارد کنند و آن‌جا که به نظر می‌رسد فرهنگ در مرحله‌ای از فرآیند توسعه است، ذهن‌های جوان‌تر چنان تربیت می‌شوند که، هم آن را بپذیرند و هم از آن خرده گیرند و اصلاحش کنند. این فرهنگ از عناصر گوناگونی تشکیل شده است. حیطة‌اش از مهارت‌ها و دانش اولیه شروع می‌شود و تا تفسیر علم و انسان که اجتماع به آن زنده است، گسترش می‌یابد.»^۴

در کشور ما سیستم آموزش و پرورش، فقط با مقوله تحصیل برنامه‌ریزی شده است. اگر چه تحصیل در طول زمان، فرد را هدف‌مند به بار می‌آورد، هدف مندی فرد به تنهایی نمی‌تواند جوابگوی نیازهای آینده او، در برخورد با افراد پیرامونش باشد. علاقه انسان به جامعه بسیار معقول است و نه صرفاً از سر کنج‌کاوی. جامعه حاصل همه فعالیت‌های انسانی است و باید بدانیم که در ارتباط با آن در کجا قرار گرفته‌ایم تا بتوانیم به زندگی خود ادامه دهیم. مسئله این است که جامعه، هم چشم‌اندازی رنگارنگ و هم وسیله‌ای انعطاف‌ناپذیر است که پیوسته با بادهای تغییر و دگرگونی به لرزه درمی‌آید. بیشتر این تغییرات، حاصل نتایج برنامه‌ریزی نشده کنش انسانی در دنیاست. افراد باید چنان آموزش داده شوند که توانایی آشنا شدن با واقعیات جامعه خود را داشته باشند و در هر شرایطی بتوانند عکس‌العمل مناسبی در پاسخ به واقعیات پیرامون خود نشان دهند.

«برادری را دشوارتر می‌توان به زبان ریاضی بیان کرد؛ زیرا متناقض‌نماست، اما آن را این گونه می‌توان بیان کرد: کل بزرگ‌تر از جمع اجزاست. در این جا با تأثیرهایی سروکار داریم که تنها هنگامی کارکرد مؤثر دارند که واحدهای یک انبوهه، با همدیگر عمل کنند. هشت نفر که با هم تلاش می‌کنند چیزی را بلند کنند، موفق‌تر خواهند بود تا این که هر یک از آن‌ها آن را به نوبت بردارد. ریاضیات و منطق ابزارهای فوق‌العاده قدرتمندی برای کار علمی هستند، اما آن‌ها وسیله کمک به درک جامعه هستند و نباید با واقعیت جامعه اشتباه شوند. «وبر» تأکید می‌کند که اگر مفاهیم خالص و روشنی داشته باشیم، می‌توانیم دامنه درک خود را گسترش دهیم.»^۵

زمانی می‌توانیم اهمیت دوران کودکی و مقطع ابتدایی را درست درک کنیم که با تجزیه و تحلیل دقیق و درست، گذشته تاکنون را مورد بررسی قرار دهیم. در این بررسی، علم روان‌شناسی می‌تواند مؤثرترین کمک باشد، اما خود این علم در کشور ما بنا به سیاست‌های فرهنگی

اشتباه در گذشته و نیز ناآگاهی افراد در مورد چگونگی برخورد با آن، کم کاربرد و نامؤثر باقی مانده است.

سطحی‌نگری و ساعتکاری کوتاه مدت برای رفع مشکلات، امکان ریشه‌یابی و برنامه‌سازی بنیادی را در امر تحصیل و آموزش از جامعه ما گرفته است. تأثیر جامعه، فرهنگ و بیولوژی انسانی بر یکدیگر، نه یک سویه است و نه آشکار. مثلاً ماهیت بیولوژیک انسان‌ها، روابط اجتماعی خاصی پدید می‌آورد و موضوع جنس و جنسیت نیز یکی از بنیان‌های درک جامعه است. با کمک علم روان‌شناسی، می‌توانیم مسیر درست را در دست یافتن به درک واقعی به حد نهایی برسانیم.

«زیموند کتل»، در کتاب نظریه‌های شخصیت، تألیف «دوان شولتز» و «الن شولتز» بیان می‌کند که بین ۶ تا ۱۴ سالگی، یعنی مرحله کودکی، شکل‌گیری شخصیت، مشکلات روانی محدودی وجود دارد. این مرحله، شروع گرایش به سوی استقلال از والدین و افزایش همانند سازی با همسالان است.

به دنبال مرحله کودکی، مرحله پردردر و استرس‌زای رشد، یعنی نوجوانی، بین ۱۴ و ۲۳ سالگی قرار دارد. وقوع اختلاف‌های هیجانی و بزهکاری در طول مدت این دوره پدیدار می‌شود. افراد در این سن، دچار تعارض‌هایی می‌شوند که در اطراف اشتیاق به استقلال، ابراز وجود و مسایل جنسی قرار دارند و عمده صدمات در این مقطع سنی به افراد وارد می‌شود که در بسیاری از موارد جبران‌ناپذیر خواهد بود.^۶

سطح سازگاری و سلامت روانی ما، حاصل میزان همخوانی یا سازگاری موجود بین خودپنداره و تجربیات ماست. افرادی که از نظر روانی سالم هستند، می‌توانند خودشان، افراد دیگر و رویدادهای موجود در محیط‌شان را به صورتی که واقعاً هستند، درک کنند. این گونه افراد، آزادانه و با ذهنی باز نسبت به تمام تجربیات مثبت واکنش نشان می‌دهند. به نظر آن‌ها هیچ چیزی برای خود پنداره آن‌ها تهدید کننده نیست. نیازی به دفاع کردن از هیچ تجربه‌ای به وسیله‌ی انکار یا تحریف آن ندارند. زیرا آن‌ها در کودکی توجه مثبت و نامشروط دریافت کرده و مجبور به یادگیری هیچ گونه شرایط ارزشی نبوده‌اند. این اشخاص قادرند تمام تجربیات خود را به کار گیرند و تمام جنبه‌های زندگی را پرورش دهند. و در نتیجه به سوی آن‌چه به آن زندگی خوب می‌توان گفت، پیش بروند.

پی‌نوشت

- ۱- استانداردهای کتابخانه‌های مدارس، برگرفته از: رهنمودهای ایفلا و یونسکو، سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران، تألیف شیرین تعاونی
- ۲- پیشین
- ۳- پیشین
- ۴- درباره فرهنگ، نویسنده تی.اس.الیوت، ترجمه حمید شاهرخ
- ۵- مقدمات جامعه‌شناسی، نویسنده مارتین البرو، ترجمه منوچهر صبوری
- ۶- نظریه‌های شخصیت، تألیف دوان شولتز و الن شولتز (مراحل رشد شخصیت)، نویسنده ریموند کتل، ترجمه: یحیی سیدمحمدی.