



مریم صلرا

# کودکان

## برندگان امپراطوری رسانه‌ها

### کودک و تلویزیون

اشاره

به چشم‌هایش نگاه کنید. چطور پای تلویزیون میخکوب شده و نگاهش به راست و چپ می‌چرخد. تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای، کودک را به نوعی خواب مصنوعی می‌برد، با این تفاوت که مخاطب قد کشیده و بزرگ شده متوجه خواب آلودگی خودش می‌شود و هر چند تأثیراتی پذیرفته باشد بر جنبه‌ی تخیلی داستان اذعان دارد؛ اما کودک برای فیلم‌ها و حتی انیمیشن‌ها جنبه‌ی تصویری و خیالی قائل نیست و هر چه را می‌بیند واقعیت محض می‌داند. براساس تحقیقی در فرانسه، کودکان و نوجوانانی که بیش از یک بار در هفته فیلم می‌بینند، نیازمند مراقبت روان پزشکی هستند. آن‌ها معمولاً بعد از دیدن انیمیشن‌های پر تحرک به تقلید می‌پردازند و با شخصیت فیلم همذات‌پنداری می‌کنند. تماشای انیمیشن‌ها و فیلم‌های پر تحرک، فضای ذهنی کودک را شکل داده و شخصیت او را پایه‌ریزی می‌کند. ۱. قهرمانان فیلم از نگاه کودک قوی‌ترین انسان‌ها هستند. در اکثر اوقات شخصیت‌ها و قهرمانان دوران کودکی، شخصیت آینده او را شکل می‌دهند.

از دهه ۱۹۹۰ که بیش‌تر نقاط دنیا به تلویزیون مجهز شدند به فاصله ۶ سال وجود تلویزیون در خانه‌ها بیش از تلفن شد و ۵ کانال فقط مخاطب کودک داشتند؛ ولی امروزه ۸۰ کانال به کودکان اختصاص دارد و مشغول شکل‌دهی شخصیت نسل آینده بشر هستند.

هم‌اکنون هفت شرکت بزرگ و عمده جهان به ساخت انواع سرگرمی و انیمیشن برای کودکان مشغولند که عبارتند از آ آل - والت دیزنی - و یاکوم - وی ونیدی - بر تلزمان، نیوزکوب و مونی که غیر از بر تلزمان که مخصوص آلمان است، بقیه شبکه‌ها مخصوص آمریکا یا محصول مشترک آمریکا، ژاپن یا فرانسه است.<sup>۲</sup>

تأثیر منفی رسانه‌ها بر کودکان در تمام کشورها امری مشترک است. در تیزرهای تبلیغاتی کشورهای اروپایی و آمریکایی معمولاً از زنان بزرگسال برای آگهی‌های سکچوال استفاده می‌شد اما روند استفاده از دختران سیزده سال به بالا رو به افزایش است و باربی‌های جدید که در سنین ۴ تا ۶ ساله با لباس‌های برهنه و دامن‌های کوتاه در دست کودکان قرار گرفته، عرصه را برای آشنایی کودکان با مسائل سکس و حتی تجربه آن در سن زیر ۱۲ سال مهیا کرده است.<sup>۳</sup>

### امپراطوری برای بچه‌ها

فن‌آوری بازی‌های رایانه‌ای با سرعت بالایی پیشرفت می‌کند. چند سال پیش نیست که بچه‌ها برای «آتاری» سرو دست می‌شکستند، هنوز بچه‌ها مرحله‌های بازی را یاد نگرفته بودند که «میکرو» آمد و پس از آن «سگا». بازی‌های سگا با ۵۰ درصد انطباق با تصاویر واقعی و موسیقی جذاب متن کیفیت بهتری دارد. اکنون لوح‌های فشرده بازی، گوی سبقت را ربوده‌اند و پلی استیشن هارقیب می‌طلبند. واقع‌نمایی تصاویر سونی تا ۹۵ درصد بالاتر رفته و این بازی‌ها با تصویر محرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به کودکان تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کنند.

امروزه صنعت ساخت بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای به سودآورترین و گسترده‌ترین حرفه‌ها تبدیل شده است. سال ۱۹۹۸ در آمریکا سهم سرگرمی‌های دیجیتالی در بازار کودکان بیش از درآمد ناخالص فیلم‌های هالیوودی و ۷ برابر بیش‌تر از هزینه تولید فیلم‌های تلویزیونی کودکان بوده است.<sup>۴</sup> وقتی ۷۸ درصد از کودکان سفید پوست در خانه یک رایانه شخصی دارند، ژاپن معرکه را در دست می‌گیرد و بیش‌ترین بازی‌ها و انیمیشن‌ها را به بازار مصرف می‌رساند. در بازی‌های الکترونیکی، کودکان (بیش‌تر از همه پسران)

ژانرهای پر زد و خورد جنگی، رزمی، ورزشی و ماجراجویی را ترجیح می‌دهند که اکثر آن‌ها حاوی خشونت است.<sup>۵</sup> چیزی که بچه‌ها پیش از هر چیز می‌پسندند قصد بازی نیست؛ بلکه چالشی است که به آن‌ها یاری دهد چگونه بازی‌ها را پیش ببرند و



برخی بازی‌های رایانه‌ای با محتوای صهیونیستی و آمریکایی طراحی شده و اسلام ستیزی در شکل، فرم و محتوای آن‌ها موج می‌زند. کودکان در گیر و دار خشونت بازی‌ها شلیک خود را به سر بندهایی با نام مقدس برای مسلمانان متوجه کرده و به مراحل بالاتر صعود می‌کنند.



اعتماد کودکان به بازی و آسیب‌هایی چون تأثیرات مخرب روانی - تربیتی از جمله تقویت حس پرخاشگری در کودکان، انزواطلبی، افت تحصیلی و آسیب‌های جسمانی مانند عوارض بصری هرگز قابل چشم‌پوشی نیستند.

بر وضعیت‌های دشوار غلبه کنند و غرق شدن در بازی و خشونت، یکی از مهم‌ترین عوامل محرک استفاده از این بازی‌هاست. بازی‌های رایانه‌ای، دنیایی را برای کودک فراهم می‌کنند که او می‌تواند در آن امپراطوری کند و بر همه چیز کنترل داشته باشد. اعتماد کودکان به بازی و آسیب‌هایی چون تأثیرات مخرب روانی - تربیتی از جمله تقویت حس پرخاشگری در کودکان، انزواطلبی، افت تحصیلی و آسیب‌های جسمانی مانند عوارض بصری هرگز قابل چشم‌پوشی نیستند.<sup>۶</sup>

برخی بازی‌های رایانه‌ای با محتوای صهیونیستی و آمریکایی طراحی شده و اسلام ستیزی در شکل، فرم و محتوای آن‌ها موج می‌زند. کودکان درگیر و دار خشونت بازی‌ها شلیک خود را به سر بندهایی با نام مقدس برای مسلمانان متوجه کرده و به مراحل بالاتر صعود می‌کنند. تکرار و گاهی حتی آشنایی با چنین بازی‌هایی کافی است تا فرهنگی غنی شده از اسطوره‌های یهودی و صهیونیستی را به روان کودک تزریق کند و مادران در دنیای فمینیست روانه بازار کار شده، کودک را با چاقویی خطرناک تنهایی گذارند.

#### همدات پنداری بارسانه‌ها

بعد از جنگ جهانی دوم با عرضه تجاری دستگاه‌های تلویزیون، اکثر خانه‌ها بسیار سریع صاحب این جعبه سحرآمیز شدند و کودکان به سرعت پای تلویزیون نشستند. علاقه کودکان به فیلم‌های پر تحرک به صورتی است که جنسیت قهرمانان داستان توجه‌شان را جلب نمی‌کند. برای مثال، پسرها و دخترها به یک اندازه به

خاله‌ریزه و قاشق سحرآمیز علاقه نشان می‌دهند؛ اما در اکثر برنامه‌ها شیوه توجه دخترها و پسرها با هم تفاوت دارد: دخترها بیش‌تر به چهره توجه می‌کنند و به مهربانی اهمیت بیش‌تری می‌دهند؛ ولی پسرها تحت تأثیر قدرت قرار می‌گیرند.<sup>۷</sup>

همدات پنداری کودکان با شخصیت‌ها این‌گونه نیست که همیشه بخواهند به جای آن‌ها باشند؛ برای نمونه دخترها با وجود تماشای



برنامه‌های آموزشی ایجاد انگیزه کنند و برنامه‌های کودک را از رابطه یک سویه به استفاده دو سویه کودک تلویزیون ترقی دهند. <sup>۱۱</sup> امکانات مختلف صوتی - تصویری، استفاده از رنگ‌های مورد علاقه کودکان و جلوه‌های ویژه بصری با مراجعه به متد روان‌شناسی و جامعه‌شناسی در بهبود روابط کودکان و برنامه‌های مثبت آموزشی مؤثر خواهند بود. تلویزیون کودک باید از قالب تجاری به قالب آموزشی صعود کند.

در تلویزیون اگرچه ساعات قابل توجهی در اختیار برنامه‌های کودکان قرار می‌گیرد اما در واقع توجه ویژه‌ای به شکل‌گیری شخصیتی کودکان و مغزهای در حال رشد آنها نمی‌شود و داده‌های آموزشی یا اخلاقی برنامه‌ها بسیار سطحی و شعاری است و گویا پیام‌های اخلاقی به صورت زیرنویس ارائه می‌شود. ارائه نکردن الگوهای صحیح اخلاقی و فرهنگی در کنار پخش مداوم انیمیشن‌های ساخت آمریکا و ژاپن که متناسب با فرهنگ آنگونه کشورهاست، در شخصیت‌سازی غربی کودکان بسیار تأثیر دارد. «شسرک» به عنوان انیمیشن محبوب کودکان به پایین آوردن سطح بلوغ جنسی کودکان پرداخته، مسائل زناشویی را بسیار زودتر از بلوغ به کودکان آموزش می‌دهد.

#### پی‌نوشت‌ها

۱. سایت آفتاب، مقاله تأثیر تلویزیون بر کودک و نوجوان.
۲. سداریک کالینگفورد، کودکان و تلویزیون، ترجمه وازگن سرکیسیان، مرکز تحقیقات و مطالعات برنامه‌های صدا و سیما، ص ۴۰.
۳. کودک و رسانه‌ها، کارینا بوکت، ترجمه معصومه اسام، مرکز تحقیقات و مطالعات برنامه‌ای، چاپ ۸۴، ص ۱۳۰.
۴. کودکان و خشونت، مجموعه نویسندگان، ترجمه مهدی شفقتی، مرکز تحقیقات و مطالعات برنامه‌ای، چاپ ۸۰، ص ۷۰ و ۷۱.
۵. همان.
۶. [www.Aftab.ir](http://www.Aftab.ir)
۷. کودکان و تلویزیون، ص ۶۱.
۸. کودکان و خشونت، ص ۷۹.
۹. [www.Aftab.ir](http://www.Aftab.ir)
۱۰. کودکان و رسانه‌ها، ص ۳۰.
۱۱. نگین حسینی، جنگ تلویزیونی برای کودکان، انتشارات اطلاعات، چاپ ۸۵، ص ۳۸.



از دانش آموزان ۱۲ ساله سراسر جهان با شخصیت‌های خشنی چون «ویرانگر» و «رمبو» آشنایی دارند. هر پنج دقیقه یکبار یک کودک آمریکایی به دلیل ارتکاب جرم خشونت بار دستگیر می‌شود. بیشترین تأثیر تماشای برنامه‌های خشن، حساسیت‌زدایی و ترس آفرینی در کودکان است. تماشای مکرر خشونت در برنامه‌های تلویزیونی، خلق و خوی بی‌رحمانه‌ای در کودکان به وجود می‌آورد. آنها با مشاهده برنامه‌های خشن از دنیای واقعی می‌ترسند و همواره این ترس را دارند که ممکن است مورد حمله‌ای خشونت بار واقع شوند.<sup>۹</sup>

یک آمار مهم درباره محتوای برنامه‌های تلویزیونی آمریکان نشان می‌دهد که ۳۰ درصد از محتوای این برنامه‌ها خشونت محض است و سهم برنامه‌های آموزشی و معمایی فقط ۴ درصد است و بقیه را کمدی‌ها و برنامه‌های تخیلی که البته گاهی هم حاوی خشونت هستند تشکیل می‌دهند.

#### پروژه الگوسازی

برنامه‌سازان تلویزیون باید از اصول جذاب سازی برنامه برای تهیه برنامه‌های آموزشی بهره‌گیرند. آنها می‌توانند با استفاده از اصول یادگیری، در کودکان برای پیگیری

یک آمار مهم درباره محتوای برنامه‌های تلویزیونی آمریکان نشان می‌دهد که ۳۰ درصد از محتوای این برنامه‌ها خشونت محض است و سهم برنامه‌های آموزشی و معمایی فقط ۴ درصد است و بقیه را کمدی‌ها و برنامه‌های تخیلی که البته گاهی هم حاوی خشونت هستند تشکیل می‌دهند.

فیلم‌های پلیسی، ارتباط عاطفی چندانی با این نقش برقرار نمی‌کنند و دلشان نمی‌خواهد پلیس باشند و در پاسخ به علت آن می‌گویند: «چون امکان دارد کشته شوم، مجبور می‌شوم تمام شب بیدار باشم یا ممکن است مجبور شوم اجساد آدم‌ها را ببینم» اما هم دخترها و هم پسرها دلشان می‌خواهد به جای زور و باشند؛ چون آدم‌ها را نجات می‌دهد، کسی او را نمی‌شناسد و می‌تواند هر کاری را انجام دهد.

#### دنیای فوق خشونت برای کودکان

«من دراکولارا دوست دارم؛ چون خون زن‌ها را می‌مکد.» این جمله را یک پسر ۱۱ ساله به زبان آورده است! ۹۰ درصد