

# مهندسی فرهنگی از نظر علوم رفتاری

سوسن صابر عضو هیئت علمی گروه روانشناسی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رودهن

روی آوردن به الگوهای فرهنگی نو و پویاست. بنابراین افراد جامعه حق ندارند الگوهای فرهنگی خود را به طور کامل و آن هم ناگهانی و به بیانه کهنه‌گی رها کنند و همچنین حق ندارند فرهنگ سنتی خود را با تعصب و سرخستی دست نخورده باقی نگهدازند، بلکه با برخورد تحلیلی نقاط ضعف، بازدارنده و فرسایشی آنرا می‌توانند بجای بگذارند و به دنبال نوآوری فرهنگی؛ نقاط قوت آن را پر نگ نمایند.

اگر مردم سرخستنانه و متعصبانه به فرهنگ سنتی پایبند بمانند، جامعه دچار فرسایش فرهنگی خواهد شد و احساس خلاه فرهنگی خواهد کرد و در عین حال اگر دست روی دست بگذارند که هر چه پیش آید خوش آید، مشکل محتومی دامنگیر جامعه خواهد شد و آن تهاجم

به محیط آموزشی خاص (کلاس، آزمایشگاه و...) نیروی انسانی متخصص دارد همان که اصطلاحاً نظام آموزشی جامعه نامیده می‌شود، اما آموزش عام عموماً غیر رسمی است و می‌تواند در هر کجا و توسط هر کسی انجام بگیرد مانند آموزش‌هایی که به وسیله والدین صورت می‌گیرد یا آنچه بوسیله رسانه‌های جمعی و مربیان خصوصی آموزش داده می‌شود. بنابراین فوق آشکار می‌شود که جامعه از طریق آموزش، افرادش را مجهز به رفتارهایی اعم از جسمانی، شناختی، اخلاقی، هیجانی و اجتماعی می‌کند که همگی برخاسته از فرهنگ تاریخی آن جامعه است. با این توصیف رفتارهای انسان نمادی از فرهنگ اوست که در طول هزاران سال تاریخ زندگی اش شکل گرفته و طراحی شده است. مدل زیرا می‌توان به عنوان

## چکیده:

در این مقاله سعی شده است تا مفاهیم و اصطلاحات کلیدی از جمله مهندسی فرهنگی، مهندسی آموزشی و تکنولوژی رفتار توصیف و تبیین گردد و سپس رابطه‌ها و فرایندهای موجود بین آنان مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد و مدل‌هایی برای این روابط ارائه شود. در این راستا و بنابر خاصیت علمی این تبیین‌ها و تحلیل‌ها، اظهار شده است که می‌توان این روابط موجود بین متغیرها یا پدیده‌های مذکور را پیش‌بینی و آنها را کنترل کرد. در انتها و در رابطه با مطالعه فوق وظایف و مسئولیت‌های نهادهای ذیربط بازنگری و پیشنهادهایی جهت تقسیم کارها و مسئولیت‌ها ارائه شده است.



فرهنگی است. بنابراین وظیفه سیاستگذاران فرهنگی بسیار خطیر و حیاتی می‌گردد چرا که آنان مسئول نوسازی و بازسازی فرهنگی هستند و این تخصص همان مهندسی فرهنگی است. مهندسان فرهنگی با توجه به بستر فرهنگ سنتی و نیازهای فرهنگی جدید دست به برنامه‌ریزی و طراحی فرهنگی می‌زنند. در این امر مهم، متخصصان دیگری از جمله متخصصان جامعه‌شناس، تاریخ‌شناس، اقتصادشناس، روان‌شناس، قوم‌شناس، باستان‌شناس، هنرشناس، قانون‌شناس، هم باید در کنار مهندسان فرهنگی باشند اما اساسی ترین پیروزش هستند چون طبق چارچوب ذکر شده در مدل؛ برنامه‌های فرهنگی باید از طریق نظام آموزشی به افراد جامعه انتقال داده شود یعنی برنامه‌های فرهنگی طراحی شده باید ابتدا به هدفهای آموزشی و سپس به هدفهای رفتاری تبدیل گردد.

چنانچه نظام آموزشی دانش و مهارت لازم را داشته باشد یعنی وظایف خود را به نحو احسن انجام دهد امید می‌رود هدفهای آموزشی، یادگیری را در یادگیرنده تسهیل نماید. در نتیجه منجر به تولید

نمایشی از این فرایند پذیرفت. طرح مزبور بیانگر این واقعیت است که هر آنچه آموزش داده می‌شود (چنانچه موجب یادگیری شود) تولید رفتار می‌کند. بنا به زبان پژوهش و بنا بر رابطه علت و معلولی، در این طرح، آموزش، علت (متغیر مستقل) است و رفتار، معلول آن (متغیر وابسته) می‌باشد.

در این راستا یادگیری را می‌توان متغیر رابط دانست چون به صورت میانجی عمل می‌کند تا رابطه علمی فوق برقرار شود یعنی جامعه، فرهنگ خود را از طریق آموزش به افراد و نسلها یاد می‌دهد و آنرا مستمر و جاری می‌کند و تبدیل به رفتار می‌سازد.

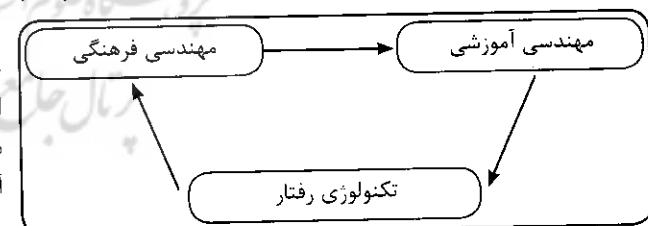
اما جامعه نهادی ایستا و میرا نیست بلکه پویا و زنده است بنابراین مرتباً در حال تحول و تطور می‌باشد. از این جهت فرهنگ جاری جامعه نیز در گذر تاریخ بوجود آمده، رشد کرده و در فرار و نشیب و قایع صیقل گردیده است. به بیان دیگر فرهنگ جامعه نیز پویاست و دچار تحول می‌شود یعنی نقاط قوتی دارد که باعث پیشرفت جامعه می‌شود و همچنین نقاط ضعفی دارد که خاصیت بازدارنده‌ی آن می‌دهد. در مطالعه تاریخ جوامع مشاهده می‌کنیم که براساس یک انتخاب اجتماعی یا به قولی خرد جمعی، نقاط قوت فرهنگ‌ها و پیزگاهی‌ای قدیمی، فرسوده و دست و پاگیر خود را بجا می‌گذارند و در مقابل ویزگاهی‌ای پیشرفت دهنده خود را حفظ و تقویت می‌کنند. و این همان پشت سر گذاردن بخش فرسوده فرهنگ و

فرهنگ در واقع یک مجموعه مفاهیم انتزاعی و غیر عینی است که در بستر تاریخی جامعه شکل گرفته و شامل مولفه‌هایی است مانند نگرشها، باورها، ارزشهای سنتها، قوانین، اعتقادات، سیاستها، زبانها و دانشها. از طرف دیگر هر آنچه که انتزاعی و غیر عینی است مسلمًا مظاهر عینی و انضمامی دارد. بنابراین فرهنگ نیز در مظاهر عینی خود مصدق پیدا می‌کند که این مظاهر عینی هم شامل مواردی است مانند تمدنها، صنایع، مخصوصات، عادتها، هنرها، سلیقه‌ها، شغل و سرگرمی‌ها. همگی این مظاهر عینی را می‌توان در یک چارچوب نامگذاری کرد و آن "رفتار انسانی" است که هم به صورت فردی و هم به صورت نوعی در گذر زمان شکل دلی شده است و زنجیروار، سلسله مراتبی و هدفمند از بشر سر می‌زند. اما این شکل دلی، زنجیرسازی و هدفدار کردن رفتارها چگونه اتفاق می‌افتد؟ در جستجو برای یافتن این پاسخ، ذهن ما متوجه فراینده به نام «آموزش» می‌شود که در تعریف آن آمده است: «آموزش مجموعه فعالیتهایی است که یادگیری را برای یادگیرنده تسهیل می‌نماید». یعنی آموزش نهایتاً باید منجر به یادگیری شود. ناگفته نماند که آموزش می‌تواند به شکل کش متقابل و رود رو در محیط آموزشگاهی صورت گیرد که آنرا آموزش خاص هم نامیده‌اند و یا به شکل غیر مستقیم و همگانی رخ دهد که آنرا آموزش عام می‌نامند. آموزش خاص نیاز



رفتارهای دلخواه یا تغییر و اصلاح رفتارهای نامطلوب گردد. و این مرحله‌ای است که مقاومیت انتزاعی فرهنگی تبدیل به مظاهر عینی شده‌اند یعنی هدفهای آموزشی به هدفهای رفتاری تبدیل گردیده‌اند. این فرایند یعنی تحلیل، تولید تغییر، اصلاح، پیشگیری، تشخیص و درمان رفتار را می‌توان تحت عنوان «تکنولوژی رفتار» نامگذاری نمود. یک تکنولوژی رفتاری دقیق می‌تواند بسیاری از مسائل انسانی را حل کند چون می‌تواند رفتار فرد یا گروههای افراد را پیش‌بینی و کنترل نماید. یعنی به قوانین رفتار و مفهوم ارگانیسم انسانی به عنوان یک نظام رفتار کنند آگاهی دارد.

اما آنجاکه صحبت از آموزش و مجریان آموزشی می‌شود اولین کسی که در ذهن نقش می‌گیرد آموزگار است. نقش آموزگار دیگر مانند گذشته تعریف نمی‌شود در نظام آموزشی سنتی آموزگار کسی بود که اطلاعاتی داشت و آنرا در اختیار شاگردان قرار می‌داد و البته برای آن زمان بسیار اثرگذار بود اما امروز در تعریف نقش آموزگار از اصطلاح مهندسی آموزشی استفاده می‌شود. پس نسل جدیدی از آموزگاران در حال تربیت‌شدید هستند که بیشتر نگران یادگیری دانش آموزان شان هستند و لازم است اگر بیشترین محتلفی را بکار گیرند تا بفهمند کامبیک بهتر منجر به یادگیری شاگردان می‌شود. بنابراین مهندسان فرهنگی باید دوشادش مهندسان آموزشی فعالیت کنند یعنی اولی، بازی طراحی و دومی، بازی اجرایی هستند. تعامل بین طراحان و مجریان و تحلیل‌های نقادانه آنان نسبت به یکدیگر است که موجب رفع نقص و تقویت و تصحیح چرخه مهندسی فرهنگ و تولید رفتار یا همان تکنولوژی رفتار خواهد شد به مدل زیر توجه کنید:



رابطه بین مولفه‌های این چرخه یا فرایند را ملاحظه نمایید. با تحلیل رفتار در آحاد جامعه می‌توان برد که مشکلات و موانع چیست و آنگاه برای تصحیح یا تغییر آن دست به طراحی فرهنگی جدید زد. در مرحله بعد طرحهای پیشنهادی را به نظام آموزشی اعلام کرد و ازان خواست تا در نهادهای آموزشی آنها را اشاعه دهند.

سپس با تحلیل رفتارهای جدید می‌توان دریافت آیا طرح‌های فرهنگی پیشنهاد شده اصولاً عینیت یافته‌اند یعنی آیا مجریان؛ طرحها را به درستی پیاده کرده‌اند یا

باید از میان مهندسان فرهنگی و مهندسن آموزشی گزینش شوند و به دلیل ویژگیهای ذکر شده این نهاد، کار و مستولیت آنان از نظر کمی و کیفی بسیار خطیرتر از هر نهاد دیگری است و بخصوص در مقایسه با نهاد آموزش و پژوهش، نقش مضاعفی پیدا می‌کنند چون در جهت اهداف خود هم‌زمان می‌توانند هم بر آموزگاران، هم بر والدین و هم بر مخاطبین اصلی خود یعنی شاگردان اثرگذار باشند. ضمن آنکه بزرگترین چالشی که دامنگیر آنان است و کار را برای آنان مشکلتر می‌نماید وجود رقبی است بسیار قدر و ظاهرا جذب و فراگیر و ثروتمند به نام رسانه‌های ماهواره‌ای و رایانه‌ای به طوری که هر آنچه این نهاد و هر نهاد دیگری می‌باشد آنان می‌توانند براحتی و در دم رشته کنند که این همان تهاجم فرهنگی است. رقیبان از طریق این ابزار توانسته‌اند به برنامه‌های نهاد آموزش و پژوهش نیز صدمه زده و آنرا مخدوش نمایند. از سوی دیگر با هیچ ترتیبی نمی‌توان راه رسخ و نفوذ تاثیرات آنان را بر مخاطبین شان که به خصوص نوجوانان و جوانان جامعه هستند، سد کرد. بنابراین چه باید کرد؟ بنایا به فرمایش مقام معظم رهبری، شورای عالی انقلاب فرهنگی، مرکز مهندسی فرهنگی است. بنابراین شایسته است متخصصانی از این دست پژوهش دهد و به عنوان سیاستگذاران فرهنگی در کلیه نهادهای ذی‌ربط از جمله نهاد صدا و سیما بگمارد تا صدا و سیما بیش از پیش توجهش را به مخاطبین نوجوان و جوان خود متتمرکز کند و در صدد شناخت کاملتری ارتباط‌ها و تواناییهای رفتاری و شناختی آنان برآید و با برنامه‌های جذاب‌تر، علمی تر، و نافرた، رقیبان خود را به چالش بطلید که این خود شاخه دیگری از مهندسی را مطرح می‌کند و آن مهندسی شناختی است.

بنایا به توضیحات فوق، و با اختیاراتی که مقام معظم رهبری به شورای عالی فرهنگی تفویض نموده‌اند پیشنهاد می‌شود این شورا با همکاری وزارت علوم، تحقیقات و فناوری یک موسسه عالی آموزشی دایر نموده و طی رشته‌هایی که مصوب وزارت علوم، تحقیقات و فناوری کشور است، به پژوهش مهندسان فرهنگی اقدام نماید. باشد که این مهندسان دانش آموزه، به سرعت، با برنامه‌ریزی علمی، در آینده تزدیک و در سطحی وسیع، سیاست‌های فرهنگی جامعه را طراحی، پیش‌بینی و کنترل نمایند.

#### منابع:

۱- هرگهنهان، ای. ار. والسون، ام. اچ. (۲۰۰۶) مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری، ترجمه سیف، علی اکبر. (ویرایش هفتم) تهران انتشارات آگاه ۱۳۸۵.

۲- وولفونک، ا. (۲۰۰۷) روانشناصی تربیتی. (ویرایش هشتم) بوستان: انتشارات آینه و بیکن.

۳- سیف، علی اکبر. (۲۰۰۷) روانشناصی پژوهش (روشنشناسی یادگیری و آموزش). (ویرایش ۵) تهران انتشارات آگاه.

خیر و در هر صورت کاستی‌ها را شناسایی کرده و به رفع آنها پرداخت. ضمن آنکه آموزگاران کارآزموده (مهندسان آموزشی) نیز می‌توانند در حین کار به کاستی‌های طرحهای فرهنگی بپرداز و آن را گوشزد نمایند.

همانگونه که پیش از این هم اشاره شد موقوفیت مهندسان فرهنگی در گروه کارکرد درست و خردمندانه آموزگاران پژوهش یافته است. اثر بخشی کارآزمودگاران نیز به طراحی‌های صحیح مهندسان فرهنگی وابسته است. بنابراین لازم است همواره مهندسان فرهنگی، عوامل اجرایی آن یعنی آموزگاران مرتب تحت کارآموزی قرار بگیرند، ضمن آنکه آموزگارانی که در حال پژوهش هستند نیز با برنامه‌های جدید آشنا گردد. که این خود نیازمند طراحی خاص، هزینه زیاد، نیروی انسانی متخصص، و زمان کافی است و شاید تجربه چندنسی را لازم داشته باشد.

یعنی انتظار می‌رود در صورتی که طرحها، راهبردها، روشهای، مریبان، مخاطبین، و همه دستاندرکاران بدستی گرینش شده باشند یادگیری رخدده و پس از چندین نسل اهداف مورد نظر در جامعه تحقق یابد. اما چگونه می‌توان به این امر یقین پیدا کرد؟ از طریق فرآوردهای آن که همان رفتار تولید شده است.

پس بیرون نیست اگر بیشترین محتلفی را وادی بر عهده آموزگاران ورزیده بهمی و آنچه که دست به مهندسی فرهنگی می‌زنیم بی‌درنگ به مجریان اصلی آن که همانا آموزگاران باشند بیندیشیم، به انسانهایی که در وهله اول باید به طرح‌های فرهنگی اعتقاد داشته و آنرا درونی کرده باشند و سپس تخصص لازم برای انتقال آن به دانش آموزان را بدست آورند. اشاره کردیم که ایجاد فرایند فوق و رسیدن به فرآوردهای دلخواه نیاز به چندین نسل تجربه، کوشش و خطأ، و فراز و نشیب هایی دارد که البته اجتناب ناپذیر است؛ اما در عین حال دیدیم که جامعه و فرهنگ آن، پدیده هایی بوبیا و زنده هستند بنابراین منتظر نمی‌مانند و امروزه با سرعتی که در تاریخ بشر بی سایقه است تکنولوژی جامعه از هر نوع آن (از جمله تکنولوژی رفتار) تحول می‌باید پس در کنار برنامه‌ریزی‌های بلندمدت فوق باید برنامه‌های کوتاه‌مدت و روشهای سهل الوصول تری هم پیدا کرد. جهت ارائه راه حل، توجه را به نهاد دیگری جلب می‌کنیم که در کنار نهاد آموزش و پژوهش قرار دارد اما با سرعت زیاد و گستردگی خارق العاده خود، تأثیر گذاری خارج از تصویری را بر جامعه دارد و شایسته است مورد بازنگری عمیقی قرار گیرد و آن،

نهاد رسانه‌های جمعی بویژه صدا و سیماست. نحوه عملکرد رسانه‌های جمعی و بیوژه صدا و سیما مصدق همان مسئله‌ای است که آنرا اصطلاحاً آموزش عام نامیدیم. مسئولان و مجریان این نهاد