



Digital Youth: Reshaping Adolescence in Iran

Mohammad Saeed Zokaei, Full Professor, Department of Cultural Studies, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran. Email: zokaei@atu.ac.ir

Extended Abstract

Introduction: This paper argues that digital and network technologies have not merely influenced but have fundamentally reshaped the experience of adolescence in Iran, positioning youth as a decisive force in socio-cultural transformation. Situated within cultural and digital studies, the paper critiques both techno-optimistic and techno-pessimistic discourses and proposes a more nuanced understanding of technology as an embedded component of adolescents' everyday lives, endowed with both material and moral agency.

Adolescence in Iran is a historically constructed category that emerged alongside urban modernization and the expansion of formal education. The recent proliferation of digital media has profoundly altered this life stage. Iranian adolescents now rely on digital platforms for education, entertainment, communication, and emotional expression. Prevailing interpretations of this shift are polarized: optimistic views emphasize increased autonomy, identity experimentation, and emancipation from traditional social constraints, whereas pessimistic accounts warn of alienation, social fragmentation, and the reproduction of offline inequalities. Rejecting both perspectives as technologically deterministic, the paper argues that digital technologies are deeply woven into the fabric of adolescent life, shaping habits, attitudes, and values, compressing generational structures, and contributing to the democratization of experience.

Method and Conceptual Framework: Drawing on a cultural studies approach, the study synthesizes existing empirical research-including surveys, and quantitative and qualitative academic studies-to explore how digital cultures are reshaping adolescent identity formation and socialization in Iran.

Findings: The findings are organized around several key themes. First, the concept of "generation" has undergone transformation. Classical theories define generations through shared historical experiences or collective traumas; however, digital technologies have compressed generational boundaries, increasingly defining them by shared technological objects-such as smartphones-rather than historical events. Iranian adolescents born in the 2000s and 2010s experience social traumas (e.g., sanctions, COVID-19), cultural fragmentation, and a "politics of life," yet retain local cultural distinctions while negotiating global aspirations. Subcultural analyses reveal clear generational differences in internet use, fashion, and language, demonstrating adolescents' agency and their "quiet encroachment" into everyday life.

Second, Social Media and Everyday Life are dominated by global platforms such

as Instagram and YouTube, despite official filtering measures. Platform use is primarily oriented toward leisure activities, including fashion and music, rather than formal education. Digital platforms also enable civic engagement and subcultural expression, including the organization of protests via Instagram Stories, anonymous accounts for creative expression, and fan activism (e.g., K-pop communities). Blogging and influencer culture (“blaggerism”) further exemplify enhanced agency, though they carry significant risks, such as oversharing personal information, identity misrepresentation, and resulting family or academic conflicts.

Third, Gaming and Virtual Worlds serve as privileged sites for socialization and identity formation for over 30 million Iranian gamers. Contrary to alarmist accounts, games foster creativity, decision-making, and simulations of alternative futures. Emerging 3D and metaverse platforms, along with live streaming on services such as Twitch, facilitate digital-emotional communities and economic exchanges. Additionally, virtual reality (VR) environments and dating applications provide new, albeit potentially risky, avenues for interpersonal relationships, partially compensating for restrictions in the public sphere.

Fourth, the “Affective Turn” reflects the emergence of emotional communities or “affective publics” and “neo-tribes” on social media. These communities are structured around shared subjective judgments and affective experiences. Iranian adolescents’ understanding of intimacy, humor, and social evaluation is increasingly shaped by publicized emotions, the desire for social recognition, “carnivalization,” and the creation of digital heroes and anti-heroes—all amplified within online spaces.

Finally, the impact of Artificial Intelligence (AI) is profound. Algorithms on platforms such as TikTok create echo chambers, shaping self-perception and limiting exposure to alternative viewpoints. AI chatbots offer emotional support but may reduce reliance on human interaction, potentially reinforcing social isolation. AI also exacerbates comparison culture, affecting body image and privacy, while simultaneously offering opportunities for educational innovation and artistic creation. Iranian adolescents navigate these global AI frameworks within a locally embedded religious-ethical context, often accessing filtered platforms through VPNs.

Conclusion: Digitality has endowed Iranian adolescents with increased agency and new forms of subjectivity rooted in self-expression and digital activism. Traditional institutions have been partially marginalized, prompting a recalibration of symbolic boundaries. The study argues against pathological interpretations of adolescent digital engagement, proposing instead that digital ethics emerge organically from the internal logic of digital spaces. Balanced digital engagement can be fostered through democratic digital literacy, dialogue, and reflective practices, enabling society to understand and support the diverse identities shaped by adolescents in an increasingly digital world.

Keywords: digital adolescence, generation, social media, everyday life, gaming culture, artificial intelligence.



نوجوانان دیجیتال: شکل‌دهی مجدد نوجوانی در ایران

محمدسعید ذکایی^۱

چکیده

فناوری‌ها و فرهنگ دیجیتال بدون تردید زیست‌کودکان را بیش از هر گروه دیگری تحت تأثیر قرار داده و ارزش‌ها و ماهیت متفاوتی به دوره زندگی آن‌ها بخشیده است. پیشگامی نوجوانان در استفاده از فرهنگ دیجیتال، جهان زندگی متفاوتی را پیش روی آن‌ها قرار داده و استقلال عمل و قدرت آن‌ها را ارتقا می‌دهد. مقاله حاضر در سنت مطالعات فرهنگی و با استفاده از برخی پژوهش‌های کمی و کیفی به دنبال شناسایی عادت‌واره‌ها، ذهنیت‌ها و تجارب متفاوت برآمده از تجارب مجازی و دیجیتال جدید نوجوانان در ایران است. استدلال این است که رسانه‌های دیجیتال با ارتقا جایگاه نسلی نوجوانان آن‌ها را در معرض تجاربی فشرده و متفاوت قرار می‌دهند که در نتیجه آن روابط آن‌ها را با خویش، بزرگسالان (خانواده) و اجتماع اطراف را دستخوش تغییرات رادیکالی ساخته است. شبکه‌های اجتماعی اگرچه با درگیر ساختن نوجوانان با تجارب مازاد شناختی، عاطفی و نیز با فراهم کردن جواز عبور از مرزبندی‌های مختلف فرهنگی و اخلاقی، زندگی آن‌ها را پیچیده‌تر و گاه با ابهام و دوسویگی بیشتری همراه ساخته است، با این حال در وجه مثبت، تراکم تجارب مجازی و دیجیتال ظرفیت خودآگاهی، بازاندیشی و تعهد و مسئولیت‌پذیری بیشتری را برای آن‌ها مهیا می‌سازد.

واژگان کلیدی

نوجوانی، فرهنگ دیجیتال، نسل دیجیتال، شبکه‌های اجتماعی، هوش مصنوعی.

تحولات دیجیتال و شبکه‌ای در کنار دیگر فرایندها نه تنها کودکی را مجدداً شکل داده‌اند بلکه شالوده‌های آن را بر هم زده‌اند. رسانه‌ای شدن علاوه بر آنکه به‌مثابه یک فرایند و نهاد شبه مستقل بر کودکی تأثیر دارد، به جزء لاینفکی از کودکی و میدان‌های اجتماعی آن تبدیل شده است. به همان‌سان، تحولات در ارزش‌ها و فرایندهای کودکی جدید و ارتباط آن‌ها با بزرگسالان پیوند زیادی با نقش رسانه‌ها دارد. پیمایش‌های متعدد در جهان و نیز ایران در چنددهه اخیر گویای تفوق به‌کارگیری رسانه‌ها (و به‌طور فزاینده‌ای رسانه‌های دیجیتال) برای استفاده‌های فراغتی، ارتباطی و به‌طور فزاینده‌ای آموزشی است. این بهره‌مندی گسترده خود مؤید ارتباط هویت و ارزش‌ها و سبک‌های زندگی نوجوانان با فرهنگ رسانه‌ای است.

در سویه دیگر رسانه‌ها با بر هم زدن مرزهای جغرافیایی، سنی، ملی، منزلتی و نقشی معانی، جایگاه و شرایط متفاوتی را برای تجربه نوجوانی رقم زده و به‌نوعی همه‌گیر شدن و جهانی شدن و قدرتمند شدن جایگاه و ارزش‌های آن‌ها را توضیح می‌دهند. نقش انتظام بخش رسانه‌های نو به معنای در حاشیه قرار گرفتن نقش‌پذیری‌ها و وابستگی‌های بسیاری از نوجوانان به خانواده و در مقابل ارتقا نقش انتظام بخش رسانه‌ها و شکل‌دهی نوجوانی جدید از طریق خودکنترلی‌های درونی شده است که گفتمان‌های رسانه‌ای مهیا و تحمیل می‌کنند. رسانه‌های نو با به‌کارگیری استراتژی‌های مختلفی چون هراس اخلاقی^۱، سرزنش کردن و استیضاح قربانی، نپذیرفتن تنوع و مانند آن در مسیر نظم‌دهی اخلاقی نوجوانان حرکت می‌کنند. انتخاب سبک‌های پوشش، آرایش، جراحی زیبایی، الگوها و سبک‌های فراغتی (خانگی شدن فراغت، بازنمایی، تغییر زمان و مکان و ذائقه‌ها)، شیوه‌های ارتباطی با خانواده و دوستان و الگوهای مرجح نمایش ارزش‌های جنسی و جنسیتی نوجوانان به صورتی فزاینده با فرهنگ رسانه‌ای پیوند دارد.

برآمدن نوجوانی که بنا بر تعریف رسمی (مثلاً یونیسف یا سازمان جهانی بهداشت) گستره سنی ۱۰ تا ۱۹ سال را در برمی‌گیرد، در ایران عموماً مرتبط با تحولات برآمده از نوسازی‌های شهری، توسعه آموزش مدرسه‌ای و رشد فرهنگ عامه (به‌ویژه سال‌های دهه ۴۰ شمسی) است. پیش‌ازاین تاریخ نوجوانی مرحله متمایزی از چرخه زندگی به شمار

۱. مفهوم (نظریه) هراس اخلاقی moral panic که نخستین بار در سنت مطالعات فرهنگی بیرمنگهام به کار رفت، اشاره بر این دارد که رسانه‌ها در پرداختن به جرم و بازنمایی آن نقش مهمی دارند که و به‌طور فزاینده‌ای درک، کنترل و مواجهه با آن را تحت‌الشعاع قرار می‌دهند.

نمی‌رفت و کار و به‌ویژه ازدواج (و رسیدن به بلوغ) زمینه‌های گذار آن‌ها به بزرگسالی را فراهم می‌کرد. به این ترتیب نهادین شدن نوجوانی با تحولات مدرنیسم از بالا به پایین در ایران و البته گفتمان‌های جدید روانشناسی رشد به‌ویژه متأثر از سنت کلاسیک استانی هال (۱۹۰۴)، مرتبط است. تمایزات در (خرده) فرهنگ نوجوانان در نیم‌قرن اخیر در ایران اگرچه همواره زمینه‌ای برای رقابت‌های گفتمانی، توجه و حساسیت خانواده‌ها و سیاست‌گذاران و تحسین و گاه اضطراب و نگرانی از سبک‌های زندگی آن‌ها را فراهم ساخته است، باین حال گسترش فضای مجازی و توسعه فناوری‌های جدید دیجیتال در دهه اخیر، کمیت و کیفیت تجارب نوجوانی ایرانی را (همانند بسیاری دیگر از نوجوانان در جهان) با تحولاتی بنیادین همراه ساخته و اساساً ماهیتی متفاوت به آن بخشیده است. وابستگی روزافزون آموزش، فراغت و سرگرمی، ارتباطات، کار و مهارت‌اندوزی، مشارکت و ابرازگری‌های عاطفی نوجوانان ایرانی به رسانه‌های دیجیتال، در کنار دیگر تغییرات ساختاری، جایگاه و موقعیت ویژه‌ای به آن‌ها بخشیده و آن‌ها را به نیرویی تعیین‌کننده در تغییرات اجتماعی و فرهنگی تبدیل می‌کند.

به‌طور مرسوم نوجوانان در خصوص مصارف دیجیتال و مواجهه خود با فضای مجازی کمتر تمایل به بازاندیشی داشته و اغلب به‌مثابه بومیان دیجیتال با آن مانوس و آن را بدیهی می‌انگارند، باین حال در گفتمان‌های عمومی و به‌ویژه آکادمیک روایت‌های قطبی خوش‌بینانه و بدبینانه غلبه دارد. در وجه خوش‌بینانه، مزایایی چون کاسته شدن مرزبندی‌های سلسله‌مراتبی و لذت عبور از مرزبندی‌های فرهنگی، غیرضروری بودن عمل بر اساس چارچوب‌های متعارف هویت جنسیتی، قومیتی و یا سنی، مهیا ساختن فرصت آزمایش و بازی کردن با هویت، جستجوی فرهنگی پست‌مدرن بر پایه تمایز و پراکندگی، رهایی‌بخش بودن (هر فرد هم‌زمان خالق، کارگردان و تهیه‌کننده نمایش موردنظر خود است) و سرانجام پایان دادن به انحصارها و فشارهای ناشی از انتظارات گروهی و اجتماعی در دنیای واقعی، نوید ظهور نوجوانانی با آگاهی، قدرت و اعتمادبه‌نفس بیشتر می‌دهد. بر این اساس، فراغت‌های مجازی نوجوانان ایرانی برخی کاستی‌های فضای عمومی (حوزه عمومی) را برای آن‌ها جبران کرده است. مشارکت‌های عاطفی و اظهاری جوانان مجالی برای تقویت عاملیت و قدرت بخشی و در مواردی تولید مستقل آثار هنری (مثلاً فیلم و موسیقی) به آن‌ها بخشیده است. به همان‌سان آشنایی با تنوع فرهنگی از دریچه مجاز، لاقبل برای برخی از گروه‌های نوجوانان، محرک بازاندیشی بیشتر و افسون زدایی از برخی جاذبه‌های زندگی غربی بوده است.

در سویه منفی، نیز نگرانی‌ها از مواجهه نوجوانان با فرهنگ دیجیتال سویه‌های متنوعی چون بیگانگی و آسیب‌های عاطفی برآمده از اتکا افراطی به ارتباطات الکترونیک، بازتولید شکاف‌ها و نابرابری‌ها (به‌موازات شرایط زیست واقعی)، نظارت، کنترل و از دست رفتن حریم شخصی، سوءاستفاده‌های اخلاقی، تشدید انزوای اجتماعی و ملال، کاهش عمق و کیفیت تعامل با دنیای واقعی را در بردارد. نظریه‌پردازان و پژوهشگران این دسته، چالش‌های فضای دیجیتال را عموماً معطوف به آثار هویتی و روان‌شناختی آن (از جمله سطحی‌نگری و زیستن برای حال، سیالیت هیجان‌ات و عواطف، نسبی شدن و جز جز شدن هویت، دوسویگی و تعارض، تمایزطلبی و کسب زودهنگام تجارب بزرگسالی) دانسته و علاوه بر آن فضاها را دیجیتال را بازیگر اصلی در تشدید بیگانگی و بی‌میلی نوجوانان از مشارکت‌های واقعی اجتماعی و کاهش سرمایه‌ها و ارتباطات اجتماعی، خانوادگی آن‌ها می‌پندارند.

مواضع قطبی فوق فارغ از اعتبار گزاره‌ها و مصادیق تجربی پشتیبان آن به لحاظ نظری قابل نقد است. چنانکه پیشتر اشاره شد، ارزیابی آسیب‌شناختی از آثار رسانه‌ها عموماً با نوعی خوانش جبرگرایانه و بیرونی از فناوری همراه است که عاملیت مادی و اخلاقی آن را نادیده می‌گیرد. فناوری‌های دیجیتال بخشی واقعی و درهم‌تنیده از زیست روزمره نوجوان را شکل می‌دهند و مستقیماً بر عادات، نگرش‌ها و ارزش‌های آن تأثیرگذارند. علاوه بر این خوانش‌های رادیکال همسو و یا غیرهمسو خطر ساده‌سازی و نادیده گرفتن پیچیدگی‌ها و تعاملات و موقعیت‌مندی‌های وضعیتی و محلی را در استفاده از شبکه‌های دیجیتال به همراه دارند. تجربیات مجازی جوانان را با وضعیت تازهای مواجه و عادت‌واره‌های جدید و غیرقابل بازگشتی در آن‌ها شکل داده است. این فناوری‌ها با حاشیه‌ای ساختن مراجع دیگر و تقویت انتخاب و عاملیت نوجوانان زمینه‌ساز فشردگی روزافزون ساختارهای نسلی و دمکراتیک سازی و همگرایی بیشتر نسل‌ها شده‌اند. علاوه بر این، تغییرات ارزشی برآمده از این فناوری‌ها به واسطه تغییر و استحاله ارزش‌های سنتی، ملاحظات، تمایلات (مثلاً میل به دیدن و دیده شدن)، مرزبندی‌ها، پارادوکس‌ها (مثلاً تقویت هم‌زمان جاه‌طلبی‌ها و محرومیت نسبی) و عادت‌واره‌های اخلاقی جدید را پیش روی آن‌ها گذاشته است.

مقاله حاضر با استفاده از مفاهیم و دستگاه تحلیلی مطالعات فرهنگی مرتبط با فرهنگ مجازی و رسانه‌های دیجیتال و نیز با اتکا تحلیل مروری برخی اسناد تجربی (داده‌ها و پژوهش‌های طولی و یا کیفی موجود در ایران) به دنبال پاسخگویی به این سؤال است که چگونه فرهنگ (های) جدید رسانه‌ای و دیجیتال در شکل‌دهی مجدد نوجوانی و به‌ویژه هویت‌های نوجوانان ایرانی تأثیرگذار بوده و عادت‌واره‌ها و صورت‌های تازهای از اجتماعی شدن را برای آن‌ها فراهم ساخته‌اند.

پیشینه تجربی

مطالعات تجربی در تلاقی رسانه های دیجیتال و نوجوانی، به‌ویژه در سنت اجتماعی و فرهنگی علیرغم افزایش نسبی همچنان پاسخگوی بسیاری از سؤالات و نیز تحولات تجربی در این قلمرو در جامعه ایرانی نیست. با وجود انتشار آثار قابل توجه نظری و پژوهشی در قالب تألیفات، مجموعه مقالات و کتاب‌های راهنما در غرب (مثلاً باکینگهام، ۲۰۰۸، ساپرامانیام و اشماهل ۲۰۱۱)، دانش آکادمیک علوم اجتماعی ایران همچنان عموماً در سنت‌های رشته‌ای و با تأکید بر دستور کارها و رویکردهای نظری‌آشناتری چون نظریه‌های «استفاده و رضامندی» یا «تأثیر اجتماعی رسانه‌ها»، آثار رواج و بهره‌مندی از فناوری‌های دیجیتال را در زیست‌کودکان و نوجوانان مورد توجه قرار می‌دهد. از جمله قلمروهای مورد توجه در مطالعات ایرانی، پیوند سبک زندگی دیجیتال با هویت‌های اجتماعی نوجوانان مثلاً در گروه‌های دانش‌آموزی یا دانشجویی (ذکایی و نزاکتی، ۱۳۹۷)، تحلیل آثار محیط دیجیتال بر عادات مطالعه و تحصیل و مهارت‌های زندگی (ناصری و نوروزی، ۱۳۹۵، زمانی مقدم و قورچیان، ۱۳۹۸) و آثار آن بر مناسبات والدین و فرزندان (تقی‌زادگان، ۱۴۰۲، اربابی و همکاران، ۱۴۰۲) قابل ذکر هستند. مطالعات پیشین عموماً با چارچوب‌های تبیینی به دنبال ترسیم وجوه منفی و مسئله‌برانگیز فضای مجازی هستند و توصیه‌هایی برای مداخله‌ها و کنترل‌های تربیتی والدین و تقویت سواد دیجیتال برای ترمیم شکاف‌ها و تعارضات بین نسلی و بهره‌مندی امن و بهینه‌کودکان و نوجوانان از این شبکه‌ها دارند. از محدود پژوهش‌هایی که غالب بودن تحلیل‌های آسیب‌شناسانه از رسانه‌های نو را موضوعی برای فراتحلیل قرار داده است، مقاله جنادله و رهنما (۱۳۹۷)، است که در آن به تشریح عدم توازن در بازنمایی از آثار رسانه‌های نوین می‌پردازند. فارغ از این دسته مطالعات، نمونه‌های اخیر از پژوهش با تمرکز بر بازی‌های ویدیویی، فعالیت‌های فراغتی و کسب‌وکارهای آنلاین (زهرانی و همکاران، ۱۴۰۳) پتانسیل‌های قدرت بخش شبکه‌ها و آثار آن‌ها در تقویت یادگیری، کارآفرینی و فعالیت‌های خلاقانه را مورد بحث قرار داده و در پی روشن ساختن قابلیت‌های مثبت نهفته در این فناوری‌های نوین و محیط و فضای کنش‌های واقع شده در آن هستند.

از سوی دیگر، هوش مصنوعی و به‌کارگیری فزاینده آن در عرصه‌های مختلف زندگی روزمره‌کودکان و نوجوانان ایرانی اگرچه چشم‌انداز تازه‌ای در مواجهه با رسانه‌های دیجیتال ایجاد کرده است، با این حال این تحول جدید هنوز به دستمایه‌ای برای انباشت مطالعات تجربی تبدیل نشده است. در مقاله حاضر به دنبال ترسیم برخی از پیامدهای این

نوآوری‌های دیجیتال بر زندگی روزمره جوانان ایرانی خواهیم بود. انتظار می‌رود به‌کارگیری هوش مصنوعی نظم و آرایش تازه‌ای به زندگی روزمره جوانان و هویت‌یابی‌های آن‌ها بخشیده و آثار مهمی در برقراری ارتباط آن‌ها با خود، خانواده و اجتماع پیرامون خویش برقرار سازد.

یافته‌های پژوهش

الف) رسانه‌های نو و تغییر مفهوم نسل

پیوند زیست دیجیتال با چرخه زندگی و ارزش‌های نسلی امروز جوانان اگرچه به‌واسطه تحولات جهانی شدن فرهنگی تا اندازه‌ای در حاشیه قرار گرفته است، با این حال مفهوم نسل و تجارب نسلی همچنان توضیح‌دهنده نگرش‌ها و رفتارهای نوجوانان در مواجهه با رسانه‌های جدید است. رویکرد نسلی در نسخه کلاسیک (مانهیم، ۱۹۵۲ و مید، ۱۹۷۲) به تفاوت‌های برآمده از تجارب تاریخی گروه‌های مختلف نسلی اشاره دارد. نگاه کلاسیک، نسل‌ها را واسطه زمان بیرونی تقویم و زمان داخلی زیست‌های ذهنی ما می‌داند. در شکل‌گیری تجارب نسلی آنچه از همه مهم‌تر است، تماس با ابژه‌ها/تجارب تازه است. در تحلیلی اینک کلاسیک پالس (۱۳۸۰) اهمیت ابژه‌های نسلی را در هدایت سبک‌های زندگی و جهت‌گیری‌های مصرفی نوجوانان نشان داده است. با این حال واقعیت این است که فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی با تنوع‌بخشی فزاینده به ابژه‌های نسلی و تفکیک فزاینده انتخاب‌ها و سلیقه‌های مصرفی، عملاً به فشردگی بیشتر نسل‌ها دامن زده آمد. (نگاه کنید به بولین ۲۰۱۷) بر این اساس مفاهیم کلاسیک نسل تاریخی بیش از شرایط، تروماها و تحولات تاریخی و یا ساختارهای عاطفی با ابژه‌های فناوریانه پیوند می‌یابند. سرعت تغییرات و تحولات فناوری علاوه بر وابسته کردن بیشتر نسل تاریخی به ابژه‌های مصرف، دوره‌های اشتراک در تجارب تاریخی را نیز کوتاه‌تر شده و به تجارب نسلی تنوعات بیشتری می‌بخشد.

شرایط ساختاری، عاطفی، ارزشی و البته دسترسی به ابژه‌های مصرفی متنوع، تجارب گروه‌های نسلی را متمایز می‌کند. به نظر می‌رسد جهانی شدن و سرعت تغییرات فناوریانه و به‌ویژه فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی ماهیت متفاوتی به نوجوانی بخشیده است و نام‌گذاری نسلی مختلف (مثلاً نسل وای، نسل هزاره‌ها، نسل زد) گواهی بر نقش حیاتی رسانه‌های نو در تجارب نسلی است. به بیان دیگر اگرچه چرخه‌های تقویمی همچنان با

تجارب نسلی پیوند دارند اما رسانه‌های جدید صف‌بندی‌های جدید، متنوع و کوتاه‌تری در نسل‌ها ایجاد کرده‌اند. رسانه‌های نو عمل نسل‌ها را تقطیع و بر آن سوار شده‌اند. براین اساس تجربه تروماهای متنوع سیاسی، اجتماعی (مانند تحریم‌ها، تنش‌های سیاسی، کرونا)، شکاف‌های فرهنگی، اندیشه مهاجرت و زیست در تعلیق، آرزوی زندگی در کشور دیگر (۵۴ درصد برای ۱۸ تا ۲۱ ساله‌ها و ۴۹/۷ درصد برای ۲۲ تا ۲۸ ساله‌ها)، استقلال کمتر، روحیه کارآفرینی ضعیف^۱، توجه زیاد به کارکردهای جبرانی شبکه‌ها (که از جمله آثار آن روزمرگی، مواجهه انفعالی و ابرازگرایی‌های عاطفی رادیکال مانند خشم و توهین قابل ذکر است)، اهمیت تلفن‌های هوشمند و تأکید زیاد بر سیاست زندگی را می‌توان از جمله مختصات نسل نوجوان امروز ایرانی (اغلب متولدین دهه ۸۰ و ۹۰) به شمار آورد.

روشن است که نگاه نسلی به نوجوانی در ایران را باید در نسبتی نزدیک با خوانشی بر ساخت گرایانه از فرهنگ (های) نوجوانان قرار داده و شرایط وضعیتی و تاریخی زیست آن‌ها را مدنظر قرار داد. نسل‌های جهانی نوجوانان به‌رغم اشتراک در بسیاری از آرزوها و سبک‌های رفتاری خویش، واجد تفاوت‌های محلی نیز هستند. از همین روست که به‌رغم بسامد واژه‌ها، نمادها و استعاره‌های فناورانه و دیجیتال برای معرفی نسل‌های جوانان غربی (مانند ایکس، وی، ضد، آلفا، هزاره و مانند آن)، نام‌گذاری برحسب دوره‌ها و تحولات تاریخی و سیاسی (اغلب با اتکا به دوره‌بندی‌های ده‌ساله) و یا تجارب و ذهنیت‌های جوانان در ایران با اقبال و وفاق بیشتری همراه است (مثلاً قبل از انقلاب، جنگ، پس از جنگ، دهه شصتی‌ها، دهه هفتادی‌ها، دهه هشتادی‌ها، نسل سوخته). فارغ از این نامگذاری‌ها مقایسه اجمالی اولویت‌های فراغتی جوانان ایرانی در چند دهه گذشته به‌وضوح بیانگر افزایش سهم مصارف رسانه‌های مجازی و در حاشیه رفتن سرگرمی‌ها و مصارف فراغتی دیگر (معاشرت‌پذیری با اقوام، ورزش، فعالیت‌های اجتماعی و مانند آن) است^۲.

تحلیل‌های خرده‌فرهنگی از جایگاه و سبک‌های رفتاری نوجوانان نیز لنز تحلیلی و تجربی دیگری است که در تلاش برای فهم نوجوانی جدید مفید است. این سنت‌ها که نسخه‌های کلاسیک آن متأثر از مارکسیسم فرهنگی و در مکتب بیرمنگهام شکل گرفت،

۱. پژوهشنامه فرهنگ و اجتماع

کتابخانه دیجیتال

سال سوم، شماره اول،
بهار ۱۴۰۴

۱. در پیمایش ملی ارزش‌ها و نگرش‌های جوانان وزارت ورزش و جوانان، ۱۳۹۹، برای سؤال «مهم‌ترین عمل کسب شغل کدام است»، پاسخ‌ها چنین بوده است: پارتی ۹-۴۴ درصد، مهارت و تجربه، ۱۸/۷ درصد، داشتن سرمایه ۱۵/۴ درصد و خلایق و ایده‌یابی ۲۵ درصد.

۲. در پیمایش ملی ارزش‌ها و نگرش‌های جوانان، (وزارت ورزش و جوانان، ۱۳۹۹)، ۷۶/۹ درصد استفاده از پیام‌رسان‌ها را اولویت نخست فراغتی خود عنوان کرده‌اند.

مقاومت و عاملیت جوانان را ویژگی ممتاز نوجوانی مدرن می‌خوانند. از مهم‌ترین آثار مرتبط با چشم‌انداز مقاومت می‌توان به کتاب هنر مقاومت (اسکات، ۱۳۹۶) و نیز کتاب سیاست‌های خیابانی آصف بیات (۱۳۹۱) اشاره کرد. این آثار اگر به‌طور خاص متمرکز بر زیست نوجوانان نیست، با این حال طرح مفاهیمی چون پیشروی آرام، سیاست‌های خیابانی و سیاست‌های غیررسمی می‌توانند حساسیت‌های مفهومی را برای فهم تجارب بسیاری از نوجوانان ایرانی در زندگی روزمره و نیز در متن‌های نهادینی مانند مدرسه فراهم سازد. اگرچه در معنای متصلب و آرمانی مفهوم‌سازی شده در متون کلاسیک نمی‌توان مرزبندی‌های روشنی را برای خرده‌فرهنگ نوجوانان ایرانی در نظر گرفت، با این حال هم در اولویت استفاده از اینترنت و هم در سبک‌های پوشش، سلیقه‌های موسیقایی، ارتباطی و زبانی این گروه همچنان تمایزات ملموسی را با گروه‌های سنی بزرگتر به نمایش می‌گذارند. برای نمونه در پیمایش ملی مصرف کالاهای فرهنگی (پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، ۱۳۹۹)، جوانان ۱۵ تا ۲۵ سال در قیاس با گروه سنی بزرگتر، ضمن اینکه اساساً اتصال بیشتری به اینترنت داشته‌اند (۴۲/۱)، از کامپیوتر بیشتر برای بازی، (۲۶/۶)، دیدن فیلم (۴۷/۸)، گوش کردن به موسیقی (۳۳/۸) استفاده کرده‌اند.

ب) شبکه‌های اجتماعی و زندگی روزمره

تمرکز بر ابعاد رسانه‌ای و دیجیتال و تحولات حاصل از آن محور مفهوم‌سازی‌های و پژوهش‌های متنوعی بوده که به کمک آن‌ها می‌توان فهمی عمیق‌تر از نوجوانی امروز و فرهنگ آن‌ها یافت. در سنت انسان‌شناسی دیجیتال کتاب میلر^۱ و همکاران (۲۰۱۶) تصویری روشن و تطبیقی از آثار رسانه‌های اجتماعی بر سیاست، جنسیت، آموزش، تجارت، فراغت و زندگی روزمره فراهم می‌سازند. از جمله مضامین محوری پوشش یافته در این آثار، قابلیت‌های ارتباطات بصری، نقش فرهنگ‌های شبکه‌ای در شکل‌دهی به ارزش‌های فردگرایانه، آثار شبکه‌های دیجیتال در تحدید و یا تمديد نابرابرهای فضای آفلاین و یا نقش طنزها و شوخی‌های مجازی در ایجاد نظارت‌های اخلاقی در فضای شبکه‌هاست. در اثری مشابه هورست و میلر (۲۰۱۳)، با منظری انسان‌شناسانه و با تأکید بر اینکه وجه انسانی و دیجیتال در دنیای امروز بسیار درهم‌تنیده‌اند، جهان اخلاقی شبکه‌های دیجیتال را مورد تحلیل قرار می‌دهند. نویسندگان کتاب آثار شبکه‌های دیجیتال را بر طیفی از فعالیت‌ها و میدان‌های زندگی روزمره (سیاست، طراحی، فضای شهری، اجتماعات بازی) مورد تحلیل قرار می‌دهند.

چنانکه اشاره شد، نتایج پیمایش‌های اخیر به‌وضوح بیانگر سهم بالای شبکه‌ای اجتماعی در استفاده‌ای فراغتی و ارتباطی نوجوانان است. بر اساس پیمایش کودکان و اینترنت در ایران (۱۴۰۰) که نمونه‌های آن نوجوانان ۹ تا ۱۷ ساله کشور بودند، ۵۶/۶ درصد آن‌ها از پیام‌رسانه‌های فوری (در پلتفرم‌های جهانی) استفاده می‌کرده‌اند و در مقابل تنها ۱۳/۴ درصد اشاره به استفاده از پیام‌رسان‌های ملی کرده‌اند. بر اساس پژوهش‌های موجود علیرغم فیلترینگ، اینستاگرام، توئیتر و یوتیوب پلتفرم‌های مرجح نوجوانان ایرانی به شمار می‌آیند. نتایج پیمایش فوق مؤید آن است که استفاده‌های فراغت محور و سرگرم‌کننده (مد، موسیقی، ظاهر آرایشی، خدمات مصرفی و مانند آن) با فاصله زیادی اولویت اول است و کمترین استفاده مربوط به فعالیت‌های آموزشی (۲۸ درصد)، مشارکت و گفتگو (۱۳ درصد)، پیگیری اخبار (۱۶ درصد) و راه‌اندازی وبلاگ و فعال‌گری (۳ درصد) بوده است. در پیمایش ملی مصرف فرهنگی اولویت استفاده نوجوانان ۱۵ تا ۲۵ ساله از اینترنت، به ترتیب داندلود موسیقی (۶۲/۴)، چت و گفتگو (۵۶/۲)، داندلود فیلم (۴۳/۷) و داندلود عکس (۳۸/۱) عنوان شده است.

بدیهی است که با توجه به سرعت تحولات فناورانه، میزان دسترسی و بهره‌مندی نوجوان از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی در چند سال اخیر افزایش یافته است. به همان‌سان ضروری است شکاف‌ها در دسترسی (شهری/روستا، مناطق بیشتر یا کمتر برخوردار) را نیز در تحلیل رفتار رسانه‌های (دیجیتال) نوجوانان در نظر گرفت. از سوی دیگر با توجه به اینکه اجرای پیمایش‌ها عموماً توسط سازمان‌های رسمی (دولتی) برگزار می‌شود، امکان طرح سؤالات مربوط به سبک‌ها و خرده‌فرهنگ‌های زیرزمینی و نامتعارف (مثلاً در نمونه‌گرایی‌های جنسی) و یا رفتارهای سیاسی و ارزیابی دقیق‌تر از رواج آن‌ها فراهم نیست. بخشی از ظرفیت‌های نمایشی و ابرازی شبکه‌های اجتماعی مربوط به سازمان‌دهی اعتراضات و کارزارهایی است که مثلاً در قالب استوری‌های اینستاگرامی یا میم‌های سیاسی انعکاس می‌یابند. به همان‌سان از روندهای دیگر می‌توان به استفاده برخی از نوجوانان از اکانت‌های ناشناس در فضاهای امن مجازی برای نمایش علایق و فعالیت‌های خرده‌فرهنگی (سیاسی، جنسی) خود، شکل دادن گروه‌های هواداری و نیز فعال‌گری‌های آن‌ها (مثلاً در شکل بلاگریسم) سخن گفت.

شکل دادن گروه‌های هواداری در عرصه‌های عامه‌پسند و به‌ویژه مد، مصرف، موسیقی و ورزش همواره برای نوجوانان ایرانی جذاب بوده است. برای نمونه هواداری از گروه‌های موسیقیایی کره‌ای (کی‌پاپ) در ده سال گذشته الگویی از بیانگری‌های دیجیتال نوجوانان

ایرانی را به نمایش گذاشته است که ضمن تبعیت از قالب‌ها و جذابیت‌های عمومی این خرده‌فرهنگ، نقش عناصر محلی را نیز در توجه و رشد آن باید در نظر گرفت. پژوهش‌های موجود (ذکایی و عزیز، ۱۳۹۴، بادین فکر ۱۳۹۹ و بیچرانلو و اقبالی، ۱۳۹۹) نشان می‌دهند گرایش به این سبک موسیقی ضمن آنکه کارکردهایی متمایز بخش و پاسخگو به نیازهای هویتی تأمین نشده برای این دسته نوجوانان دارد، در روندی پیچیده تقویت‌کننده ارزش‌های جهان وطنانه در میان آن‌هاست.

سویه دیگری از این فعال‌گرایی‌ها را باید در بلاگر نویسی نوجوانان ایرانی جستجو کرد. گرایش به این تجربه که نشانه‌های آن را تنها در ده سال اخیر می‌توان ردیابی کرد به‌وضوح از عاملیت ارتقا یافته و سوژگی متفاوتی سخن می‌گوید که مواجهه با رسانه‌های دیجیتال در ظهور آن سهیم بوده است. نوجوانان بلاگر نویس از این تجربه به‌مثابه استراتژی برای فعال‌گرایی و مشارکت اجتماعی خود بهره می‌برند. برخی پژوهش‌های اخیر (مثلاً عطاری، ۱۴۰۳) با تلاش برای ارائه سنخ‌های بلاگر نویسی، این تنوعات را بیانگر تنوع در جهت‌گیری‌های ارزشی و تفکیک فزاینده‌ای می‌دانند که رسانه‌های دیجیتال هم‌زمان در پدید آوردن آن نیز سهیم‌اند.^۱

در کنار قابلیت‌ها و فرصت‌هایی که فضاها دیجیتال در اختیار نوجوانان قرار داده، رسانه‌های مجازی چالش‌هایی را نیز پیش روی آن‌ها قرار می‌دهند. در پیمایش ملی کودکان و اینترنت، (پژوهشگاه هنر، فرهنگ و ارتباطات، ۱۳۹۹)، نوجوانان ریسک‌های عمده را مربوط به ارسال عکس و ویدئو به غریبه (۹۰ درصد)، ارسال اطلاعات شخصی به غریبه (۸۵ درصد)، وانمود کردن هویتی دیگر (۹۰ درصد) عنوان کرده‌اند. به همان‌سان وابستگی به اینترنت و آثار و آسیب‌های خانوادگی (کشمکش با خانواده و دوستان ۲۵/۴) و یا درسی (۲۲/۷) درصد و سلامتی (۱۹/۲) از دیگر چالش‌های نوجوانان بوده است.

ج) بازی و جهان‌های مجازی

بازی‌های دیجیتال جایگاه ممتازی در زندگی روزمره نوجوانان امروز پیدا کرده و به بستری برای اجتماعی شدن، شکل‌دهی هویت و کسب تجربه آن‌ها فراسوی مرزبندی‌های جغرافیایی، جنسیتی تبدیل شده‌اند. بازی‌ها با معنادگی به لحظه حال و به شیوه‌ای پویاتر از دیگر دریافت‌ها و تجارب حسی نوجوانان، مسیرهایی را برای آینده آن‌ها ترسیم می‌کنند. بازی کردن نوعی مواجهه با آینده‌های ممکن است (Gennaro & Miller, 2021: 18). برای

۱. عطاری (۱۳۹۳) گونه‌های اصلی بلاگر نویس‌های نوجوان را در حول مضامینی چون تسهیلگر حضور والد، روتین‌های زندگی، ترویج امر دینی، طنزنویسی، گرایش‌های نامتعارف جنسی، مهارت، جریان‌سازی و امید بخشی تفکیک می‌کند.

کودکان، بازی یکی از شیوه‌های معنا دهی به زندگی است. تخیل در بازی‌های مجازی فرصتی برای رمزگشایی از جهان‌های واقعی پیش روی نوجوانان قرار می‌دهد. بر اساس برخی مطالعات موجود بالغ‌بر ۳۰ میلیون گیمر در ایران وجود دارد که غالب آن‌ها را جوانان تشکیل می‌دهند. در پیمایش ملی مصرف کالاهای فرهنگی، ۶۸/۶ درصد جوانان ۱۵ تا ۲۵ ساله اشاره به انجام مرتب بازی‌های رایانه‌ای کرده‌اند. به همان‌سان در پیمایش ملی کودکان و اینترنت در ایران (۱۳۹۹)، ۳۱/۵ درصد پسران و ۱۵/۲ درصد دختران حداقل یک‌بار در هفته و یا بیشتر به انجام بازی‌های آنلاین اشاره کرده‌اند. مروری اجمالی بر پژوهش‌های انجام‌شده در این سنت نشان می‌دهد علاوه بر محدود بودن مطالعات تجربی، غالب آن‌ها در چارچوبی تربیتی، آموزشی، روان‌شناختی و اغلب آسیب‌شناختی به مقوله بازی توجه می‌کنند. این دسته مطالعات با تلقی سوژه‌های کودک/ نوجوان به‌مثابه سوژه‌هایی که تأثیرپذیری یک‌طرفه از قالب‌ها و روایت بازی دارند، به تعامل دوطرفه بازیگر و محیط بازی و به‌ویژه عاملیت اشیا (ارکان) خود بازی توجه ندارند^۱.

مطالعات اخیر انجام‌شده در ایران به‌وضوح تصویرسازی کلیشه‌ای در مورد بازی‌های کامپیوتری و کارکرد آن‌ها در زندگی روزمره نوجوانان را به چالش می‌کشاند. تلقی بازی‌های کامپیوتری به‌مثابه فعالیت‌های تفننی مکانیکی، بی‌حاصل و یا مخرب، موردنقد جدی خود کاربران حرفه‌ای و حتی آماتور جوانان قرار گرفته است. بازی‌ها بخشی از فرهنگ جهانی کودکی مدرن هستند و به درجات زیادی به فعالیتی ذهنی تبدیل شده‌اند که متضمن تخیل، برنامه‌ریزی، شبیه‌سازی و نقش بازی هستند. توانایی دخل و تصرف بازیکنان (گیمرهای ویدیویی ماهیت روایت آن را از هر متن دیگری (فیلم، رمان و مانند آن) متفاوت می‌سازد. به‌رغم آنکه بازی‌های ویدیویی عرصه بازتولید ایدئولوژی نیز هستند، با این حال گیمرها قرائت‌کنندگان منفعل متن بازی‌ها نیستند. به این ترتیب اگرچه نگرانی بابت وابسته شدن افراطی به بازی‌ها و آثار سو آن و نیز منطق مصرفی ترویج‌شده در گونه‌هایی از آن (که با چارچوب‌های مک دونالدی شدن و به‌ویژه دیسنیایی شدن قابل توضیح است) همچنان باقی است، با این حال وجوه قدرت بخش و خلاقانه بازی‌ها را باید به رسمیت شناخت. سمنائی و همکاران، (۱۴۰۳) نشان می‌دهند که تلقی منفی و یک‌سویه از آثار بازی‌ها تا اندازه زیادی انعکاسی از غلبه برخی نگرش‌های روان‌شناختی در گفت‌وگوهای پژوهشی و به‌ویژه ناظر به برش‌هایی محدود از این بازی‌هاست که پیچیدگی و وجه تعاملی بازی

۱. از معدود مطالعاتی که اهمیت فضای مجازی را در سیالیت هویت گیمرهای ویدیویی مورد توجه قرار می‌دهد، پژوهش رفیع‌زاده و لیبراتی (۱۳۹۹) است. به‌نظر نویسندگان، بازیکن هم‌زمان مخاطب کش اجرایی خود است و این مسئله زمینه‌ای برای ظهور معانی تازه در مفهوم جهان تخیلی می‌شود.

نسل‌های بعدی را ندارند. پیچیدگی‌های مربوط به فهم روایت، حل مسئله و سازوکار بسیاری از این بازی‌ها علاوه بر ایجاد هیجان، محرکی برای نمایش خلاقیت و تصمیم‌گیری و ابتکار عمل است. از نظر بسیاری از کاربران، سناریو و روایت‌های جذاب، تعاملی بودن، مهیا شدن فضایی برای تخلیه تنش‌ها، تجربه عواطف متنوع انسانی و تمرین رفتارهای اجتماعی، گریز از محدودیت‌های ارتباطی و نمایش هویت دلخواه خود و نیز جاذبه‌های هنری و زیبایی‌شناسانه این بازی‌ها، انگیزه‌های اصلی هدایت آن‌ها به این بازی‌هاست. ویژگی‌های فوق به‌وضوح اهمیت انتخاب‌گری و عاملیت را هم به‌عنوان محرک و هم نتیجه تجربه مشارکت در این بازی‌ها نشان می‌دهد. جذابیت، هیجان و تقویت وجوه تعاملی در نسل جدید بازی‌های ویدئویی به‌ویژه با سه‌بعدی شدن این فضا و فرهنگ متاورس تقویت می‌شود. افزودن واقعیت مجازی (مثلاً به کمک هدست‌ها و ابزارهای کنترلی)، با درگیر ساختن عمیق بازیگران در تجربه و با دور کردن موقت آن‌ها از دنیای واقعی، احساسات شبیه دنیای واقعی را در آن‌ها ایجاد می‌کنند. حرکت در جهان مجازی و تعامل با ویژگی‌ها و عناصر آن تجربه متفاوتی از زندگی روزمره به نوجوانان داده و به آن‌ها در فراتر رفتن از تجربیات حسی و شناختی و ارزشی دنیای واقعی کمک می‌کند.

تجربه جدید دیگر در فرهنگ بازی، استریم کردن آن‌هاست. پخش زنده (استریم کردن) بازی‌های ویدئویی در ایران توسط نوجوانان با استقبال گسترده و روزافزون نوجوانان همراه بوده است. تماشای این نوع بازی در بستر پلتفرم‌هایی همچون توییچ^۱، علی‌رغم فیلتر بودن فرصتی برای مشارکت‌جویی‌های عاطفی و دیجیتال جدید برای نوجوانان فراهم می‌کند که با حمایت عاطفی از بازیگران (در قالب دونیت (هدا) کردن) و متقابل در مورد تماشاگران وفادار دریافت نشان‌ها و هدایا و یا دسترسی‌های مختلف از جانب بازیگران، وارد نوعی مبادله می‌شوند. فرهنگ استریم به نوجوانان پسر و دختر ایرانی فرصتی برای بیانگری و مشارکت دیجیتال فارغ از محدودیت‌های ارتباطی حوزه عمومی فراهم می‌کند (نگاه کنید به خسروی روزبانه‌ای، ۱۴۰۳). سویه دیگر به‌کارگیری واقعیت مجازی در ایران مربوط به برقراری ارتباطات دختران و پسران جوان با نیت دوستی و یا ازدواج است. با توجه به ملاحظات ارزشی و ایدئولوژیک جامعه ایرانی، استفاده از فضای مجازی برای این نوع دوستیابی انتخابی جذاب و گاه جبران‌کننده مضیقه‌های حوزه عمومی بوده است. بسترهای مجازی جدید (مانند تیندر و یا نسخه‌های ایرانی آن از قبیل نزدیکا، با هم همدم) به نوجوانان امکان شبیه‌سازی بیشتر گفتگوهای مجازی با مواجهه‌های رودررو را

فراهم ساخته و تجربه متفاوتی را برای آن‌ها رقم می‌زند. نصب اپلیکیشن‌های ملاقات بر روی گوشی‌های هوشمند تجربه متفاوت و گاه مخاطره‌آمیزی را از نمایشگری، بدن‌مندی و فضا‌مندی در اختیار نوجوانان قرار داده است.

د) چرخش عاطفی و نوقبیل‌های مجازی

تمرکز بر ابعاد عاطفی/هیجانی شبکه‌های مجازی قلمرو تحلیلی رو به رشد و جذابی است که از آن می‌توان برای درک عمیق‌تر پویایی‌های عاطفی نوجوانان در دنیای دیجیتال و مسیر تحولات ارزشی آن‌ها بهره برد. رسانه‌های اجتماعی در شکل‌گیری «جماعت‌های عاطفی» (Papacharissi, 2015) و آنچه پیشتر مافسولی^۱ (۱۹۹۶) نوقبیل‌های مجازی خوانده بود مؤثر است. پاپاچاریسی استدلال می‌کند که جماعت‌های عاطفی حمایت‌کننده کنش‌های پیونده دهند و نه ضرورت جمعی هستند (۱۲۸). از نظر او جماعت‌های عاطفی با تغذیه شدن از اظهارنظرها (قضاوت‌های ذهنی) در داده‌های حقیقی یا ترکیبی از هر دو، فضای ملتهب و سیالی را به لحاظ عاطفی شکل می‌دهند که خود محرکی برای کنجکاوی و بیانگری بیشتر افراد در متن‌های مختلف دمکراتیک و غیر دمکراتیک است. روایت‌های بیان‌شده در این جماعت‌ها نوعاً گسستی از روایت‌های سیاسی مسلط به شمار می‌آیند. فضای حاکم در این جماعت‌ها اشتراکات عاطفی را میان آن‌ها برقرار می‌سازد، تأثیرگذاری‌ها وجهی نمادین می‌یابند، عاملیت ادعایی نشانه‌شناسانه است و قدرت سرحدی^۲ است (۱۳۱). شکل‌گیری کارزارهای مختلف مجازی، واکنش‌های عاطفی دامنه‌دار، گسترده و عموماً تند و خشن (مثلاً نسبت به ورزشکاران، هنرمندان و گاه سیاستمداران) که عموماً نوجوانان نقش برجسته‌ای در آن دارند، گواهی بر پتانسیل‌های قدرتمند شبکه‌های در تولید عواطف است. اقتصاد عاطفی جدید شکل‌گرفته حول رسانه‌های دیجیتال درک و دریافت نوجوانان از مقولات و تجربیاتی چون عشق، دوستی، نفرت، طنز و شوخی و اندوه و ملال را با تغییراتی جدی همراه ساخته است. نویسندگانی چون ایلوز^۳ (۲۰۰۷)، احمد^۴ (۲۰۰۴) و برلانت^۵ (۲۰۰۴) نولیب‌الیسم را زمینه‌ساز ایدئولوژیک شدن عواطف می‌دانند و با تحلیل تغییرات و تحولات اجتماعی برآمده از آن بستر و محمل بسیاری از صورت‌های استعماری را در رژیم‌ها و کار عاطفه جستجو می‌کنند. در تلاشی برای تحلیل اقتصاد عاطفی

جدید شکل گرفته در شبکه‌های اجتماعی ایران، ذکایی و ویسی (۱۳۹۹) با اتکا به تحلیل مضامین و نشانه‌شناسی تولیدات مجازی کاربران ایرانی و به‌خصوص جوانان، جلوه‌های متنوعی از صورت‌بندی‌های عاطفی جدید را نشان می‌دهند. از نظر آن‌ها تجربیاتی چون میل افراطی به سرکشی در زندگی خصوصی دیگران و افشاگری، تروماتیزه کردن زندگی روزمره، صمیمیت عمومی‌یافته، ماجراجویی، کالایی و لاکچری ساختن جنسیت و عشق، اشتیاق کم به رواداری و میل به مطلق‌نگری، ظرفیت‌های گسترده کارناوال سازی در شبکه‌ها، یکسان‌انگاری و نیهیلیسم فراینده، میل شدید به قضاوت و دیگری سازی و ساختن قهرمانان و ضدقهرمانان بی‌شمار، صفا‌آرایی‌های گفتمانی و مسئولیت‌زدایی از جمله مهم‌ترین الگوهای رفتاری و بیانگری‌های عاطفی جوانان است. اگرچه بخشی از این تجربیات را می‌توان برآمده از شکاف‌های سیاسی و فرهنگی و متن خاص اقتصاد سیاسی جامعه ایرانی دانست، با این حال بدون تردید فضای دیجیتال را باید متن و میدانی مؤثر در تولید، بازنمایی و ارزش‌گذاری صورت‌بندی‌های جدید عاطفی به شمار آورد. فرهنگ‌های دیجیتال اساساً بافتی عاطفی دارند که ساختار آن ترکیبی از کدها و منطق عاطفی خود شبکه‌ها (سخت‌افزار و نرم‌افزار) و نیز متن سیاسی و فرهنگی است که کاربران در آن زیست می‌کنند. به این ترتیب تجربیات مجازی جوانان ایرانی، آن‌ها را با موقعیتی متفاوت و تازه مواجه ساخته و عادت‌واره‌های جدیدی را در آن‌ها شکل داده است.

در امتداد نگرانی‌های مرتبط با اقتصاد فرهنگی و عاطفی رسانه‌های نو و دیجیتال، اقتصاد سیاسی این رسانه‌های نیز موضوع مباحث و نقدهای جدی قرار داشته است. نگرانی‌های عمده مربوط به تقلیل یافتن فرهنگ و مناسبات انسانی به داده‌ها و از دست رفتن پیوندهای خاطره برانگیز با اشیاء (han, 2019)، سرکوب برابری و تقویت نژادپرستی (Noble, 2018) و بیشتر از آن‌ها مستعمره شدن زندگی روزمره است (Zuboff, 2019). ایده محوری در متون اقتصاد سیاسی فناوری‌های دیجیتال، نرم‌افزاری شدن فراینده فرهنگ و به‌کارگیری فناوری‌های هوش مصنوعی برای نظارت و بهره‌برداری اقتصادی است. برای نمونه زابوف در کتاب عصر سرمایه‌داری نظارتی، مراد از این سرمایه‌داری را نظم نوینی می‌داند که تجربه انسانی را ماده خامی مجانی برای بهره‌برداری تجاری و دستکاری برای اصلاح رفتار در مسیر مصرف می‌داند. از نظر او این تمرکز بی‌سابقه بر ثروت، قدرت و شناخت، اسبابی برای سلطه بر جامعه و تهدیدی جدی برای ذات انسانی قرن ۲۱ و اقتدار و منزلت اوست.

صورت‌هایی از کنترل یا مواجهه ابزاری با داده‌ها و نظارت و کنترل‌های دولتی بر

مصارف دیجیتال نوجوانان ایرانی را در سیاست‌های فیلترینگ و مقررات و ضوابط وضع‌شده برای فضای مجازی می‌توان یافت. در بعد اقتصادی نیز علیرغم آنکه اقتصاد سیاسی جامعه ایرانی در گردش سرمایه و ظرفیت بنگاه‌های تولیدی و حتی تبلیغات و بازاریابی تفاوت‌های زیادی با متن جامعه سرمایه‌داری دارد، با این حال رسانه‌ها عملاً با فراروی از مرزهای نمادین و واقعی سیاسی و جغرافیایی امیال و آرزوهای نوجوانان ایرانی را نیز به تصرف خویش درآورده‌اند. نوجوانان ایرانی امروز بیش از هر زمان دیگری جهان وطنانه می‌اندیشند و شکل‌گیری و رشد این اندیشه بدون تردید اتکای فراوان به فرهنگ رسانه‌ای دارد. فرهنگ‌پذیری‌های دیجیتال از دریچه عرصه‌های عامه‌پسندی چون موسیقی، ورزش، فیلم و سینما، فرهنگ‌های هواداری بازی و سرگرمی و مانند آن ذائقه نوجوانان ایرانی را نیز به ذائقه‌های «استاندارد» جهانی نزدیک ساخته است و هم‌زمانی‌های ناهم‌زمانی را برای آن‌ها به ارمغان آورده است. رسانه‌های نو عمیق‌ترین و سریع‌ترین صورت‌های جهانی‌شدن فرهنگی را پدید می‌آورند. تنوع، پیچیدگی و سیالیت تجارب عاطفی نوجوانان را بر این اساس تا اندازه‌ای نیز می‌توان مربوط به تردد در مرزبندی‌های فرهنگی و تسهیل آن دانست. هم‌صدا با لامونت و مولنار (۲۰۰۲) می‌توان استدلال کرد که شبکه‌های اجتماعی امروز مهم‌ترین مکانیسم تولید و نمایش هویت‌های متکثر و پیوندی و تردد در مرزهای اخلاقی و فرهنگی به شمار می‌آیند. پلتفرم‌هایی همچون فیس‌بوک، توییتر امکان هم‌نشینی قلمروهای مختلف زندگی (کار، خانواده، مدرسه، خیابان، فراغت و زندگی روزمره) فارغ از مرزبندی‌های زمانی، مکانی (جغرافیایی) برای نوجوانان فراهم می‌سازند.

ه) نوجوانان و هوش مصنوعی: هوش مصنوعی آثار شگرفی بر فرآیندهای هویت‌سازی و شکل‌دهی شخصیت‌های فردی و اجتماعی نوجوانان داشته است. الگوریتم‌های هوش مصنوعی در پلتفرم‌های مختلف مجازی (تیک‌تاک، اینستاگرام و مانند آن) به مثابه اتاق‌های پژواک، مضامین و محتواهای خاصی را مورد تأکید قرار می‌دهند و بر دریافت نوجوانان از خود و دیگران تأثیرگذارند. در حقیقت هوش مصنوعی برای بسیاری از نوجوانان نوعی مرجع و دیگری مهم به شمار می‌آید و شناخت و تجارب کسب‌شده نوجوانان در این مسیر با تقویت هویت‌هایی خاص در میان آن‌ها (مثلاً تشدید ارزش‌های فردگرایانه، عاملیت و انتخاب‌گری) دسترسی آن‌ها به دیدگاه‌ها و ارزش‌های رقیب را ممکن است محدود سازد. مواجهه‌های مستمر با هوش مصنوعی با دور ساختن نوجوانان از تجارب واقعی‌تری که مثلاً در هنگام گفتگوهای رودررو با خانواده، دوستان شکل می‌گیرد، تماس‌های خود را به

شیوه استاندارد، شرطی شده و کمتر طبیعی به ماشین‌های هوش مصنوعی واگذار می‌کنند. این تجربه عملاً مهندسی شخصیت‌های آن‌ها را به الگوریتم‌های می‌سپارد و فرصت کمتری برای بازاندیشی و بازخوانی مستقل تجارب خود به آن‌ها می‌دهد.

در سویه دیگر تأثیرگذاران مجازی و واقعیت‌های مخدوش نیز بر درک نوجوانان از اصالت چهره‌های واقعی (مثلاً اینفلوئنسرهای واقعی در دنیای مد، آرایش، موسیقی و مانند آن) و تفاوت آن‌ها از اینفلوئنسرهای تولیدشده توسط هوش مصنوعی تأثیرگذار است. این اغتشاش و دشواری در تشخیص امر اصیل و غیراصیل لاجرم بر خود پنداره‌های نوجوانان و آرزوها و انتظارات آن‌ها تأثیرگذار است. به همان‌سان می‌توان به آثار هویتی بازی‌های شکل‌گرفته توسط هوش مصنوعی اشاره کرد. بازیگران این دسته بازی‌های مجازی به‌رغم آنکه روایت‌های بازی را برحسب علایق خود انتخاب کرده و عاملیت خویش را به کار می‌گیرند، با این حال این نقش بازی‌های مجازی اغلب در تداخل با زمینه‌های واقعی اجتماعی و قواعد و سازوکارهای مستقل حاکم بر آن است و در نتیجه ممکن است زمینه بروز تعارضات و احساسات متناقضی را در میان نوجوانان ایجاد کند.

مواجهه با هوش مصنوعی آثار عاطفی متنوعی را برای نوجوانان به همراه دارد که از وابستگی‌های شدید تا محدود، از مواجهه‌های بیشتر تفننی تا مواجهه‌های جدی و نیمه‌حرفه‌ای را در برمی‌گیرد. هم‌اینک برخی چت بات‌ها به‌طور تمام وقت در خدمت پشتیبانی عاطفی از نوجوانان و پاسخگویی به مشکلات و سؤالات متنوع آن‌ها در این مسیرند. این نوع چت بات‌ها علیرغم آنکه برچسب‌ها و یا مقاومت‌هایی را که برخی نوجوانان در طرح مشکلات روحی و روانی خود با آن روبرو می‌شوند ممکن است کاهش دهد با این‌همه اتکا افراطی به این فناوری ممکن است میل به بسط تعاملات رودرروی انسانی و ایجاد ارتباطی انسانی برای دریافت همدلی را کاهش داده و انزوا و تفرّد را به‌ویژه در فرهنگ‌های جمع‌گرا و خانواده‌گرایی مانند ایران تقویت کند.

چالش دیگری که در امتداد رشد استفاده از هوش مصنوعی در میان نوجوانان آشکار شده است، تشدید حس مقایسه و آثار این مقایسه بر عزت نفس و خود پنداره آن‌هاست. این تجربه به‌طور خاص در حوزه بدن و زیبایی نمایان است. ابزارها و اپلیکیشن‌های موجود درخصوص نظارت بر بدن و ظاهر، به‌طور مستمر نوجوانان را وادار به پایش شرایط خود و مقایسه اندام و ظاهر خود با دیگران و تخیل و فانتزی سازی درباره تغییرات و چهره‌سازی‌های متفاوت از خود می‌سازد. ناکامی در رسیدن به این ایدئال‌ها و تصویرسازی‌های مبالغه‌آمیز و فانتزی حسی از سرخوردگی و محرومیت را در میان گروه‌های

کمتربرخوردار ایجاد می‌کند. سرانجام در وجه عاطفی، نگرانی دیگری که نوجوانان به‌موازات دیگر گروه‌های سنی با آن مواجه‌اند، از دست رفتن حریم خصوصی و به اشتراک گذاشته شدن اطلاعات و تجارب آن‌ها و مشکلات و آسیب‌های احتمالی حاصل از آن است. آسیب‌پذیری بیشتر نوجوانان در این خصوص به‌ویژه ناشی از آثار احتمالی است که آشکار شدن اطلاعات خصوصی آن‌ها در ارتباط آن‌ها با خانواده بر جای می‌گذارد. روشن است که استفاده از هوش مصنوعی تحولات جدی و جدیدی در آموزش ایجاد کرده است و مسیر آینده را با تحولات اساسی روبرو ساخته است. به لطف فضای دیجیتال و واقعیت افزوده بازدید مجازی نوجوانان از گالری‌ها، موزه‌ها، نمایشگاه‌ها در سراسر جهان تسهیل شده است و آشنایی آنان با تاریخ، جغرافیا ابعاد و عمق بیشتری یافته است. به همان‌سان تحول مثبت دیگر را می‌توان مربوط به تقویت مهارت‌های نوجوانان برای تولیدات هنری (مثلاً موسیقی، داستان یا تولیدات هنری) دانست. تولید این محصولات هنری و عام‌پسند از طریق (به همراه) هوش مصنوعی به احساس قدرت و خود بیانگری بیشتر نوجوانان و مشارکت فعالانه بیشتر آن‌ها کمک می‌کند. با این حال نگرانی‌هایی نیز در خصوص آثار این فناوری بر کاهش انگیزش‌های درونی نوجوانان یا احساس عدم‌کفایت و ناامیدی و تردید در توانایی‌های واقعی مطرح است. به همان‌سان خود مربیان هوش مصنوعی (مثلاً خان آکادمی) به نوجوانان امکان می‌دهند تا به فراگیری مهارت‌ها (مانند آموزش زبان‌های خارجی) بر اساس سرعت و استاندارد موردعلاقه خویش بپردازند. این تجارب آموزشی با وجود حس استقلال که برای نوجوانان فراهم می‌کند ممکن است هیجان ناشی از مواجهه با موقعیت‌های دشوار و چالش برانگیزانه را از آن‌ها گرفته و یکنواختی و ملال را بر آموزش حاکم کند.^۱

چنانکه در بخش‌های قبلی اشاره شد، عرصه هوش مصنوعی متأثر از متن و فضای اجتماعی و برساخته‌ای اجتماعی است و از این‌رو ضروری است در ردیابی رویارویی و آثار آن به شرایط وضعیتی و محلی نیز توجه شود. تحلیل تطبیقی دقیق این آثار مستلزم داده‌های طولی و یا تجربی گسترده است. با این حال بر اساس برخی مشاهدات و قراین و برخی پژوهش‌های کوچک‌مقیاس شباهت‌ها و تفاوت‌های زیر را می‌توان برشمرد:

از جمله تفاوت‌های عمده استفاده و دسترسی بیشتر نوجوانان غربی به هوش مصنوعی

۱. در پرسشی که نویسنده از هوش مصنوعی درخصوص اولویت جستجوهای جوانان ایرانی از هوش مصنوعی طرح کرد، پاسخ چنین بود: سؤالات مربوط به نحوه عبور از فیلترینگ و دسترسی‌های آزاد، سؤالات مربوط به هویت و تعلق (ملاحظات فرهنگی، دینی و اخلاقی در تعاملات با هوش مصنوعی)، سؤالات مربوط به مسیر شغلی و حرفه‌ای و آموزشی و سؤالات و مرادفات فردی، روان‌شناختی و عاطفی.

است. چت‌بات‌ها در این کشورها به‌مثابه آینه‌هایی مجازی عمل می‌کنند و به نوجوانان امکان جستجوی هویت‌های خویش از طریق خود ابرازی‌های منع نشده (فیلتر نشده) را می‌دهد. در بسیاری موارد این نوجوانان از هوش مصنوعی برای تمرین ارائه دروس خود یا تمرین تماس‌های رودرو و نیز محک زدن اعتقادات یا پیش‌بینی مسیر آموزشی و حرفه‌ای خود بهره می‌برند. این تجربه اگرچه به‌تدریج در میان نوجوانان ایرانی نیز رواج یافته با این حال پهنای باند کمتر و فیلترینگ گونه‌های عمده هوش مصنوعی، کاربران را به‌ناچار به پلتفرم‌های محلی بیشتر هدایت می‌کند. استفاده از وی پی ان برای دسترسی به هوش مصنوعی رایج غربی، نوجوانان ایرانی را با ارزش‌ها و عادت‌واره‌های متفاوتی (مثلاً در مناسبات جنسیتی و یا تأکید افراطی بر فردگرایی) روبرو ساخته و وادار به پیوند زنی ارزش‌های محلی و جهانی می‌سازد^۱.

تفاوت مرتبط دیگر مربوط به الزامات محتوای هوش مصنوعی برای رشد اخلاقی و اجتماعی است. چارچوب‌های اخلاقی ترویج یافته هوش مصنوعی مروج تسامح و گشودگی زیاد و عموماً با پرهیز از هرگونه موضع‌گیری دینی و خنثی به لحاظ اخلاقی است. این نوع موضع‌گیری‌ها اگرچه با سنت‌های فردگرایانه و لیبرال سازگار جلوه می‌کند با این حال در تعارض با تمایلات بسیاری از خانواده‌های ایرانی برای نظارت بیشتر در فرایند اجتماعی کردن و آموزش دینی/ اخلاقی فرزندان خویش است.

گسترده ابعاد اجتماعی و فرهنگی هوش مصنوعی و آثار آن در زندگی نوجوانان ایرانی اخیراً موضوع تحلیل و بررسی‌های نسبتاً زیادی بوده است^۲. علیرغم تعدد مطالعات و مقالات و یادداشت‌های ذیل این مقوله، بررسی اجمالی آن‌ها بیانگر غلبه نگاه توصیفی و غیر انتقادی، غیر تجربی و با تمرکز کمتر بر زیست روزمره نوجوانان است. مضمون غالب در این مطالعات مربوط به تعلیم و تربیت (مثلاً نقش هوش مصنوعی بر شخصی‌سازی یادگیری و داده‌دهی) و پس‌از آن حوزه‌های تجارت و مدیریت، حقوق، علوم دینی و سیاسی و محورهای دیگر است. با این‌همه در وجه تربیتی نیز اولویت‌ها اغلب معطوف به کاربست‌های هوش مصنوعی در فضای سازمانی (نهادهی) مدرسه و توجه به اهدافی چون بهبود فرآیندهای آموزشی، یادگیری، اعتبار سنجی برنامه‌ها و سنجش و ارزیابی تحصیلی است (نگاه کنید

۱. تفاوت‌ها و نابرابری‌ها در دسترسی به هوش مصنوعی را برحسب ویژگی‌های جمعیتی (ساختارها) می‌توان توضیح داد. پاسخ هوش مصنوعی به نویسنده درخصوص این تفاوت‌ها نشان می‌دهد که استفاده‌های سرگرمی محور برای نوجوانان ۱۳ تا ۱۹ سال غالب است؛ دسترسی به هوش مصنوعی به‌ویژه نسخه‌های برتر آن (مثلاً برای تشخیص‌های پزشکی) برای جوانان شهری، طبقه بالا بیشتر فراهم است؛ اولویت نیازهای جوانان نخبه پیشرفت شغلی و یافتن مشاغل مربوط به هوش مصنوعی در خارج کشور است و اولویت جوانان طبقات پایین‌تر، نیازهای عملی و کاربردی مستقیم (مثلاً یادگیری زبان) است.

۲. تقریباً همه مقالات ثبت شده ذیل کلید واژه هوش مصنوعی در ایران (بیش از ۱۰۰۰ مورد) مربوط به سال ۱۴۰۳ هستند.

به مرادی، ۱۴۰۳). تأملی بر طیف متنوع پژوهش‌های آموزشی و تربیتی همچنین نشان می‌دهد که نگاه غالب، تلقی جبرگرایانه و عاملیت یک‌طرفه هوش مصنوعی بر نوجوانان (به‌عنوان متغیری مستقل) است. هوش مصنوعی خود بخشی از میدان زیست روزمره نوجوانان و تاندازه‌ای شکل‌گرفته توسط آن‌هاست.

سرانجام آخرین سویه تحلیلی مرتبط در فهم زیست دیجیتال جوانان ایرانی را نیز باید مرتبط با اندیشه‌های پسانسان‌گرایانه‌ای دانست که برآیند تعاملات انسان و ماشین و هوشمند شدن فناوری‌ها را زمینه‌ساز شکل‌گیری مفصل‌بندی‌های هویتی جدید و قابلیت‌ها و ظرفیت‌های متفاوتی برای نوجوانان مدرن می‌دانند. در اینجا نیز هوش مصنوعی به‌صورت دوگانه هم ابزاری برای کنترل فعالیت‌های نوجوانان و هم امکانی برای مقاومت آن‌ها در برابر استراتژی‌های یکسان‌ساز و کنترل‌کننده فرهنگی دولت‌ها می‌تواند باشد. اندیشمندان پسا انسان‌گرا با نقد انسان‌محوری رویکردهای مرسوم، تأکید خود را بر هویت‌های پیوندی و بازانندیشی روابط انسان و ماشین می‌دهند. این تمرکز امکان می‌دهد بر اساس مفاهیمی چون بدنمندی، عاملیت و مواجهه اخلاقی به فهم جدیدی از فرهنگ دیجیتال جوانان دست یابیم. در کتاب مانیفست سایبورگ، هاراوی^۱ (۱۹۸۵) مرزبندی‌های بین انسان و ماشین، ارگانیک و مصنوعی و فیزیکی و دیجیتال را به چالش می‌کشد. این اختلاط دلالت‌های مهمی در زیست‌فرهنگی نوجوانان به دنبال دارد. استفاده از صورتک‌های دیجیتال و شخصیت‌های مجازی که در پلتفرم‌های بازی چون فورتنایت، سکند لایف یا رسانه‌های اجتماعی (تیک‌تاک، اینستا) به چشم می‌خورد به جوانان امکان ساختن هویت‌های سیال و فراروی از محدودیت‌ها و مرزبندی‌های فیزیکی را می‌دهند. این میدان‌های مجازی، به قول بولستورف^۲ (۲۰۰۸)، علاوه بر اینکه بازنمایی از فرهنگ‌های موجود آفلاین هستند، خود فی‌نفسه فرهنگ‌های مستقلی را شکل می‌دهند. جلوه دیگر از سایبورگی شدن نوجوانان امروز را در گسترش پروتزی خود می‌توان دید. فناوری‌های قابل پوششی چون ساعت‌های هوشمند، عینک‌های واقعیت افزوده و نیز ارتباط با هوش مصنوعی (مثلاً چت جی پی تی) را می‌توان مصادیقی از ادغام فناوری در زندگی روزمره جوانان و تصویرسازی هاراوی (۱۹۸۵) از پیوند انسان و فناوری دانست. برخی دیگر از اندیشمندان پسا انسان‌گرا با فراتر رفتن از ایده پیوند زنی اساساً معتقدند که حیات دیجیتال گسستی را در مفهوم انسان‌محور رایج خود واحد ایجاد می‌کند. در

کتاب سوژگی پسا انسان‌گرا، برایدوتی^۱ (۲۰۱۳) هویت‌های الگوریتمی را شکل‌دهنده هویت‌هایی متفاوت از گونه‌های سنتی می‌داند که در قالب‌های هوشمند انتظام می‌یابد و درکی غیرخطی از زمان دارند. بر این اساس میم‌ها، کارزارها، روندها و درمجموع محتوای دیجیتال و ایرال شده به شکل‌گیری هویت‌های جز جز شده‌ای می‌انجامند که برایدوتی با عنوان سوژگی‌های کوچ‌نشین^۲ از آن‌ها یاد می‌کند.

نتیجه‌گیری

در این مقاله، به دنبال ارائه روایتی از زیست دیجیتال نوجوانان در ایران و برخی آثار آن در زندگی روزمره ایرانیان بودیم. فضای دیجیتال با برجسته کردن ابژه‌های نسلی (رسانه‌ها و فناوری‌های ارتباطی) و فشردگی تجارب نوجوانان، شرایط تازه‌ای برای شکل‌گیری و تجارب نسل‌های کودک و نوجوان امروز ایجاد کرده و اهمیت فضا و بسترهای تاریخی و محلی را تا حدودی تضعیف کرده است. فشردگی تجارب نسلی نوجوانان امروز، آن‌ها را در معرض تجارب متنوعی در برش‌های زمانی و مکانی متفاوت قرار داده و به سرعت هویت‌های آن‌ها را جهان وطنانه ساخته است. تنوع و تکثر انتخاب‌ها، گسترش ارتباطات، جذابیت‌های بصری، ماهیت ارتباطات چندرسانه‌ای در کنار دیگر زمینه‌ها، ضمن ارتقا عاملیت نوجوانان، سوژگی متفاوتی به آن‌ها بخشیده است که اساس آن بر خود ابرازی، حال وسعت یافته، مشارکت و فعال‌گری‌های متفاوت دیجیتال و اظهاری در شبکه‌های اجتماعی، تراکم تجارب شناختی، حسی و عاطفی و درک متفاوت از مصالح، فرصت‌ها، اولویت‌ها و ایدئال برای نوجوانان است. دنیای دیجیتال سهم ساختارها و نهادها در زندگی روزمره نوجوانان را تا حدودی حاشیه‌ای ساخته و یا معنا و درک آن‌ها را نسبت به آن‌ها تغییر داده است. به همان سان فضای مجازی ضمن مخدوش کردن تعریف نوجوانان از حریم هویتی خویش و در مواردی تضعیف تعلق به آن، آن‌ها را ناگزیر می‌سازد تا به تنظیم مجدد مرزبندی‌های نمادین در ارتباط با خانواده، دوستان، جامعه و حوزه عمومی، گروه‌ها و گروه‌بندی‌ها، مقولات انتزاعی و نیز اشیا و واقعیات زیستی پیرامون خویش بپردازند. در فهم این سوژگی تغییر یافته به‌طور مرسوم دیدگاه‌های آسیب‌شناسانه غلبه دارند با این حال می‌توان استدلال کرد که تردد در مرزبندی‌های اخلاقی حاصل مفصل‌بندی فرایندهای چندگانه تاریخی، اقتصادی و ایدئولوژیک است و نگرانی افراطی و یا تحلیل‌های یک‌سویه یا توطئه‌اندیشانه راهگشا نیستند. فرهنگ و اخلاق دیجیتال سرنوشت محتوم

1. Braided braid

2. Nomadic subjectivity

نوجوانان دیجیتال: شکلهی مجدد نوجوانی در ایران

زیستن در جامعه امروز به‌ویژه برای کودکان و نوجوانان است. تجارب دیجیتال نوجوانان، ضرورتاً تجربه‌ای یکسره منفی نیست و می‌توان انتظار تعادلی عاطفی و اخلاقی در آن داشت. تجارب عاطفی جوانان که در مقاله پیش‌رو برش‌هایی از آن ارائه شد اگرچه در وجه غالب منفی و غیراخلاقی جلوه می‌کنند، باین حال در فرآیندی از بازاندیشی و با ارائه آموزش‌ها و مهارت‌هایی از جنس سواد دیجیتال و رسانه‌ای (در فرایندی مشارکتی و دمکراتیک)، به‌تدریج امکان زیست خلاقانه و انتقادی را در این شبکه‌ها فراهم می‌سازد. در مجموع می‌توان استدلال کرد که هم اخلاق و هم سیاست دیجیتال بیش از آنکه برآمده از اراده‌های نهادین و از بالا به پایین و بیرونی شکل گیرد، اقتضای خود فضای مجازی است. بر این اساس بیش از آنکه با ماتریس قدرت و مقاومت بخواهیم به شرح و دسته‌بندی تجارب نوجوانان دیجیتال امروز پردازیم، بهتر است تعادل در زیست شبکه‌ای را در نتیجه گفتگو، بازاندیشی و مسئولیت‌پذیری‌های اجتماعی و اخلاقی بازیگران آن ببنداریم. دنیای دیجیتال پیرامون نوجوانان هم محدودکننده است و هم مولد، هم در آن تحمیل وجود دارد و هم فرصت. هم‌نوایی با جهان اشباع‌شده دیجیتال و به‌طور فزاینده هوش مصنوعی، نه موضعی انفعالی و ناگزیر، بلکه نگاهی واقع‌بینانه و مفید است که همه ما را (کودکان، والدین، معلمان و مدیران) را ملزم به توجه به نسخه‌های متنوع خودهای تولید و ابرازشده توسط نوجوانان و جستجوی راه‌هایی برای فهم و تعامل با آن‌ها می‌سازد.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع و مأخذ

اریابی، اردشیر، کاشانی، مجید و فاطمه مدبری (۱۴۰۲). تأثیر شبکه اجتماعی تلگرام بر تعارضات دینی والدین و فرزندان، *مطالعات روان‌شناختی نوجوان و جوان*، ۴(۱)، ۱۵۷-۱۶۸.

<https://doi.org/10.22034/scart.2024.139217.1316>

اریس، ف (۱۳۹۹). *قرون کودکی: تاریخ اجتماعی زندگی خانوادگی، ترجمه زینب غنی، کانون پرورش فکری کودکان. اسکات، جیمز (۱۳۹۶). سلطه و هنر مقاومت: روایت‌های نهانی، ترجمه افشین خاکباز، تهران: نشر مرکز.*

بادین فکر، محمدجواد (۱۳۹۹). *خرده‌فرهنگ‌های دیجیتال نوجوانان: مورد مطالعاتی هواخواهان ایرانی گروه موسیقی اکسو، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه امام صادق علیه‌السلام.*

بالس، کریستوفر (۱۳۸۰). *ذهنیت نسلی، ترجمه حسین پاینده، ارغنون، شماره ۱۹، ۱-۳۰.*

بیات، آصف (۱۳۹۱). *سیاست‌های خیابانی: جنبش تهیدستان در ایران، ترجمه اسدالله نبوی، تهران: شیرازه.*

بیچرانلو، عبدالله و ریحانه اقبالی (۱۳۹۹). *بررسی دلایل اقبال نوجوانان و جوانان ایرانی به موسیقی پاپ ایرانی: تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.*

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات (۱۳۹۹). پیمایش ملی مصرف‌کالاهای فرهنگی، دفتر طرح‌های ملی.

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات (۱۴۰۰). پیمایش ملی کودکان و اینترنت در ایران، تهران: دفتر طرح‌های ملی.

تقی‌زادگان، معصومه (۱۴۰۲). *کودک و فضای مجازی: تحلیل میانجیگری والدین در استفاده کودکان از اینترنت، فصلنامه علمی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۱۹(۷۲)، ۲۰۱-۲۲۸.*

<https://doi.org/10.22034/jcsc.2023.547576.2527>

جندله، علی و مریم رهنما (۱۳۹۷). *بازنمایی آسیب‌شناسانه رسانه‌های نوین در مطالعات خانواده، مطالعات رسانه‌های نوین، ۴(۱۶)، ۱-۴۰.*

خیره، کبری (۱۴۰۳). *شناسایی زمینه‌های به‌کارگیری هوش مصنوعی در آموزش: پژوهش کیفی، رهبری و مدیریت آموزشی، شماره ۶۸، ۸۹-۱۱۱.*

خسروی روزبهرانی، بهروز (۱۴۰۳). *بررسی کمش‌های عاطفه‌مند استریم‌های بازی‌های ویدئویی و مخاطبان آن در فضای مجازی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی.*

ذکایی، محمد سعید و متین عزیزی (۱۳۹۴). *موج کره‌ای در ایران: انگیزه‌ها و آثار اقبال به فرهنگ عامه پسند کره‌ای: فصلنامه رسانه‌های نوین، ۱(۳)، ۷۷-۱۲۴.*
<https://doi.org/10.22054/cs.2015.4594>

ذکایی، محمدسعید و فرزانه نزاکنی (۱۳۹۷). *سبک زندگی موبیتال در جامعه دانشجویی، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۴(۱۶)*

ذکایی، محمدسعید و سیمین ویسی (۱۳۹۹). *زیست مجازی در ایران: عواطف و خرده‌فرهنگ‌ها در شبکه‌های اجتماعی، تهران: آگاه.*

رفیع‌زاده، ریحانه و نیکلا لیبراتی (۱۳۹۹). *واکاوی نقش آواتار در جهان تخیلی تعاملی بازی‌های ویدئویی، کیمیای هنر، ۱۵-۷-۲۰.*

زمانی مقدم، افسانه و نادرفلی قورچیان (۱۳۹۸). *بررسی و تعیین عوامل موثر بر مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال، فصلنامه علمی پژوهشی تربیتی، ۱۴(۵۹)، ۱۰۵-۱۱۶.*

نوجوانان دیجیتال: شکلهی مجدد نوجوانی در ایران |

زهرانی، داود، هاشمیان‌فر، سیدعلی و احمد مهرشاد (۱۴۰۳). نوجوانان سایبورگ و داده‌های دیجیتال: ردیابی آموزش و درآمد زایی در زیست دیجیتال نوجوانان، جامعه‌شناسی کاربردی، ۳۵ (۴)، ۵۵-۸۲.

<https://doi.org/10.22108/jas.2024.142209.2539>

سمنانی، بهروز، ذکایی، محمدسعید و سعیده امینی (۱۴۰۳). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها، جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

<https://doi.org/10.22034/scart.2024.139217.1316>

عطاری، زهره (۱۴۰۳). گونه‌شناسی هویتی نوجوانان بلاگر ایرانی بر اساس شبکه اجتماعی اینستاگرام، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی.

مرادی، امین (۱۴۰۳). نقش هوش مصنوعی در گسترش یا تحدید افق‌های معرفتی دانش‌آموزان، تحقیقات راهبردی در تعلیم و آموزش و پرورش، شماره ۳۶، ۱۹۴-۱۷۹.

ناصری، زهرا و علیرضا نوروزی (۱۳۹۵). تأثیر محیط دیجیتال بر عادت و روش‌های خواندن جوانان، تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی، ۲۲ (۲)، ۲۱۳-۲۲۷.

وزارت ورزش و جوانان (۱۳۹۹). پیمایش ملی ارزش‌ها و نگرش‌های جوانان، مرکز مطالعات و پژوهش‌های راهبردی.

Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion*. London: Routledge.

Arbabee, Ardshir, Kashani, Majid & Fatemeh Modaberi (2023). The impact of Telegram social network on religious conflicts between parents and children, *Psychological Studies of Adolescents and Youths*, 4(1), 157-168. <https://doi.org/10.22034/scart.2024.139217.1316> [in Persian]

Aries, F. (2020). *Centuries of childhood: Social history and family life*. Trans. by Z. Ghani, Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Adolescents. [in Persian]

Attari, Zohreh (2024). *Typology of Iranian adolescent bloggers' identity based on Instagram*. Master's thesis, Allameh Tabataba'i University. [in Persian]

Badin Fekr, Mohammad Javad (2020). *Adolescents' digital subcultures: A case study of Iranian fans of Exo music group*. Master's thesis, Imam Sadeq University. [in Persian]

Balls, Christopher (2001). *Generational mentality*. Trans. by H. Payandeh, *Arghanoon*, No. 19, 1-30. [in Persian]

Bayat, Asef (2012). *Street politics: Poor people's movements in Iran*. Trans. by A. Nabavi, Tehran: Shirazeh. [in Persian]

Berlant, L. (2004). *Compassion: The culture and politics of an emotion*. New York: Routledge.

Bicharanloo, Abdollah & Reyhaneh Eghbali (2020). *Exploring the motives behind Iranian youths' interest in Iranian pop music*. Tehran: Center for Culture, Arts and Communication. [in Persian]

Boelstorff, T. (2008). *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.

Bolin, G. (2017). *Media generations: Experience, identity and mediatized social change*. London: Routledge.

- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. London: Routledge.
- Buckingham, D. (2008) (ed.). *Youth identity and digital media*. Cambridge: MIT Press.
- Center for Culture, Arts and Communication (2020). *National survey of cultural goods consumption*. Bureau for National Projects. [in Persian]
- Center for Culture, Arts and Communication (2021). *National survey on children and internet in Iran*. Bureau for National Projects. [in Persian]
- Couldry, N. & Mejias, U. (2019). *The cost of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford: Stanford University Press.
- Gennaro, S. & Miller, M. (2021). Introduction: Contemporary children's culture in digital space(s). In S. Gennaro & B. Miller (eds.), *Young people and social media: Contemporary children's digital culture*. Vernon Press.
- Gillis, J. R. (2023). Childhood and family time: A changing historical relationship. In A. Jensen & L. Mckee (eds.), *Children and changing family: Between transformation and negotiation*. London: Routledge.
- Hall, B. C. (2019). *The disappearance of rituals: A topography of the present*. London: Polity Press.
- Hall, S. (1904). *Adolescence: Its psychology and its relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime*. New York: Appleton & Company.
- Haraway, D. (1985). *A cyborg manifesto*. Macat International LTD.
- Horst, H. & Miller, D. (2013). *Digital anthropology*. London: Sage.
- Illouz, E. (2007). *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Jenadaleh, Ali & Maryam Rahnama (2018). *Pathological representation of new media in family studies*. *New Media Studies*, 4(16), 1–40. [in Persian]
- Khabareh, Kobra (2024). *Identifying backgrounds affecting employment of AI in education: A qualitative research*. *Leadership and Educational Management*, No. 68, 89–111. [in Persian]
- Khosravi Rouzbehani, Behrouz (2024). *Exploring affective practices of video game streamers and their audiences in cyberspace*. Master's thesis, Allameh Tabataba'i University. [in Persian]
- Lamont, M. & Molnar, V. (2002). The study of boundaries in the social sciences. *Annual Review of Sociology*, 28, 167–195.
- Maffesoli, M. (1996). *The times of our tribes: The decline of individualism in mass society*. London: Sage.
- Mannheim, K. (1952). The problem of generations. In P. Kecskemeti (Ed.), *Essays on the Sociology of Knowledge* (pp. 276–320). London: Routledge and Kegan Paul.
- Mead, M. (1972). *Culture and commitment: A study of generation gap*. London: Partner.
- Miller, D. et al. (2016). *How the world changed social media*. California: UCL Press.

- Ministry of Sports and Youth (2020). *National survey of youths' values and attitudes*. Center for Strategic Research and Studies. [in Persian]
- Naseri, Zahra & Alireza Norouzi (2016). *The impact of digital environment on reading habits and methods of youth*. *Information and Public Libraries Research*, 22(2), 213–227. [in Persian]
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York: New York University Press.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology and politics*. Oxford: Oxford University Press.
- Rafizadeh, Reyhaneh & Nicola Liberati (2020). *Exploring the role of avatar in video games' fictional interactive lifeworld*. *Kimiya-e-Honar*, 15, 7–20. [in Persian]
- Scott, James (2017). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. Trans. by A. Khakbaz, Tehran: Nashr-e Markaz. [in Persian]
- Semnani, Behrouz, Zokaie, Mohammad Saeed & Saeedeh Amini (2024). *A systematic analysis of game studies in Iran: Approaches, concepts and achievements*. *Sociology of Culture and Art*, 7(1), 175–198. <https://doi.org/10.22034/scart.2024.139217.1316> [in Persian]
- Subramanyam, K. & Smahel, S. (2011). *Digital youth: The role of media in development*. London: Springer.
- Taghizadegan, Masoumeh (2023). *Children and cyberspace: An analysis of parental mediation in children's internet use*. *Journal of Cultural Studies and Communication*, 19(72), 201–228. <https://doi.org/10.22034/jcsc.2023.547576.2527> [in Persian]
- Zamani Moghadam, Afsaneh & Nadergholi Qorhian (2019). *Examining factors influencing life skills of the digital generation*. *Educational Research Quarterly*, 14(59), 105–116. [in Persian]
- Zahrani, Davood, Hashemianfar, Seyed Ali & Ahmad Mehrshad (2024). *Cyborg adolescents and digital data: Tracking education and income generation in adolescents' digital life*. *Applied Sociology*, 35(4), 55–82. <https://doi.org/10.22108/jas.2024.142209.2539> [in Persian]
- Zokaie, Mohammad Saeed & Matin Azizi (2015). *Korean wave in Iran: Motives and consequences of interest in Korean popular culture*. *Journal of New Media Studies*, 1(3), 77–124. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4594> [in Persian]
- Zokaie, Mohammad Saeed & Farzaneh Nezakeni (2018). *Mobile lifestyle in student society*. *New Media Studies Quarterly*, 4(16). [in Persian]
- Zokaie, Mohammad Saeed & Simin Veisi (2020). *Virtual life in Iran: Emotions and subcultures in social networks*. Tehran: Agah. [in Persian]
- The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*, New York: Public affairs.

