

Generational Change in Mothers' and Daughters' Objects of Engagement The phenomenology of Generation Transition from "Active Game" to Entertainment in "Social Networks"

Marjan Shojaei: PhD student in Economic Sociology of Development, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, North Tehran Branch, Tehran, Iran. **email:** shojaei.marjan60@gmail.com

Afsaneh Tavassoli: Associate Professor, Department of Women and Family Studies, Faculty of Social and Economic Sciences, Alzahra University (Corresponding Author), Tehran, Iran.

email: afsaneh_tavassoli@alzahra.ac.ir

Hamid Reza Mousavi: Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran. **email:** ham.mousavi@iauctb.ac.ir

One of the key indicators of generational transition is the change in generational objects. From this view, each generation has distinct objects, forming a basis for identifying differences and generational shifts. The present study focuses on generational differences in childhood experiences of mothers and daughters. The main goal is to phenomenologically examine transformations that distinguish lived childhood experiences, particularly play activities, across the two generations. A qualitative phenomenological approach was adopted. The study population consisted of mothers and daughters residing in Tehran. A convenience sample of 30 mother-daughter pairs from Nizamabad, Naziabad, and Koye-Bimeh neighborhoods was selected. Data were gathered through interviews and conversations with participants. Findings reveal that one of the most prominent generational differences lies in the shift of childhood play and entertainment patterns. Results show how active childhood play has transformed into a more passive form of entertainment in younger generations, whereby engagement with virtual platforms and social networks has replaced childhood interaction. From a risk perspective, in addition to communication poverty and increased tendencies toward isolation, shifting from active play to social-network leisure disrupts childhood socialization and exposes children to potentially harmful information.

Keywords: Social Media, Generational Object, play and Entertainment, Virtual space, Communication Poverty.

How to cite this paper: Shojaei, M., Tavassoli, A., & Mousavi, H. R. (2026). Generational Change in Mothers' and Daughters' Objects of Engagement The Phenomenology of Generation Transition from "Active Game" to Entertainment in "Social Networks". *Rasaneh*, 36(4), 31-57. **[In persian]**

تغییر در ابژه‌های نسلی مادران و دختران؛ پدیدارشناسی گذار نسلی از "بازی فعال" به "سرگرمی در شبکه‌های اجتماعی"

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۰/۰۴

نوشته

مرجان شجاعی *

افسانه توسلی **

حمیدرضا موسوی ***

چکیده

یکی از مهم‌ترین شاخص‌های گذار نسلی، تغییر در ابژه‌های نسلی است. مطابق با این دیدگاه، هر نسلی ابژه‌های خاص خود را دارد و همین امر می‌تواند شاخصی برای نشان دادن تفاوت و گذار نسلی باشد. در این تحقیق، این تفاوت نسلی ناظر به تجربه دوران کودکی مادران و دختران است. هدف اصلی در این مقاله، بررسی پدیدارشناختی تحولاتی است که تجربه زیسته مادران و دختران را از نظر نوع بازی‌های کودکانه از یکدیگر متمایز ساخته است. روش این تحقیق از نوع کیفی و رویکرد پدیدارشناسی است. جامعه آماری این پژوهش را مادران و دختران ساکن در شهر تهران و نمونه آماری آن را ۳۰ مادر و دختر ساکن در سه محله نظام آباد، نازی آباد و کوی بیمه در شهر تهران تشکیل می‌دهند که از طریق نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. داده‌های این تحقیق نیز از طریق مصاحبه و گفت‌وگو با مادران و کودکان به دست آمده است. مطابق با یافته‌های این پژوهش، یکی از مهم‌ترین نقاط تفاوت نسلی بین مادران و دختران، تغییر در "بازی" و "سرگرمی"‌هایی است که هر یک در دوره کودکی خود تجربه کرده‌اند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد چگونه بازی فعال کودکانه در نسل جدید، تبدیل به نوعی سرگرمی منفعلانه در میان آنان شده است؛ به نحوی که سرگرم شدن در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی، جایگزین تعاملات کودکانه شده است. از منظر آسیب‌شناختی، گذشته از فقر ارتباطی و روحیه انزواطلبی، چرخش از بازی‌های فعال کودکانه به وقت‌گذرانی در شبکه‌های اجتماعی، سبب اختلال در جامعه‌پذیری کودکانی و قرارگرفتن کودکان در معرض اطلاعات و اخباری می‌شود که می‌تواند برای آن‌ها مشکل‌آفرین باشد.

کلیدواژه: رسانه اجتماعی، ابژه نسلی، بازی و سرگرمی، فضای مجازی، فقر ارتباطی.

* دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی اقتصادی توسعه، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران شمال، تهران، ایران shojaei.marjan60@gmail.com

** دانشجویار گروه مطالعات زنان و خانواده، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهرا (نویسنده مسئول)، تهران، ایران afsaneh_tavassoli@alzahra.ac.ir

*** استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران ham.mousavi@iauctb.ac.ir

نحوه استناد به این مقاله: شجاعی، مرجان؛ توسلی، افسانه و موسوی، حمید (۱۴۰۴). تغییر در ابژه‌های نسلی مادران و دختران؛ پدیدارشناسی گذار نسلی از "بازی فعال" به "سرگرمی در شبکه‌های اجتماعی". رسانه، ۳۶(۴)، ۳۱-۵۷.

مقدمه و بیان مسئله

دوران کودکی و حیات اجتماعی کودک اهمیت بسیاری در شکل‌گیری یک جامعه پویا و رو به رشد دارد و کودکان امروز عاملان اصلی توسعه در زمینه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی فردای یک جامعه محسوب می‌شوند. سنگ بنای هر جامعه‌ای از کودکانی ساخته می‌شود که در آینده باید نقش اصلی را در جامعه ایفا کنند. با توجه به اهمیت و نقشی که بازی و سرگرمی در فرایند رشد و توسعه همه‌جانبه کودکان در دوره کودکی و آینده آن‌ها دارد، پرداختن به مسئله بازی و سرگرمی موضوع مهمی است که باید در پژوهش‌های جامعه‌شناسی به آن توجه شود.

نکته مهم در این میان، ارتباط بین مناسبات اجتماعی و بازی‌هایی است که کودکان آن را می‌آموزند. به تعبیری دیگر نوع بازی کودکان در هر جامعه تابع متغیرهای جنسیتی، نسلی و طبقاتی است. از این رو نمی‌توان ابره‌های کودکی و به‌ویژه بازی‌های کودکان را عناصری دانست که در سطوح مختلف زندگی اجتماعی تأثیرگذاری همسانی دارند. در میان عناصر تأثیرگذار بر تجربه کودکی بدون شک مهم‌ترینشان عنصر جنسیت است. مقوله‌ای که به تعبیری وابسته به عناصر بیولوژیکی و در ابتدای امر پیشااجتماعی است. اما کودک در نخستین سال‌های کودکی نیز از طریق تربیت جنسیتی که از خانواده و بعدها جامعه خواهد آموخت تبدیل به یک زن یا مرد خواهد شد. در این میان بازی‌های کودکان نقش بسیار مهمی را در فرایند تربیت جنسیتی ایفا می‌کنند، چه از رهگذر همین بازی‌ها و وسایل بازی نخستین گام‌های تربیت جنسیتی برداشته خواهد شد. با در نظر داشتن آن چه گفته شد در این نوشتار بر آن هستیم که تجربه زیسته کودکی دو نسل متفاوت یکی مادران و دیگری دخترانشان (دختران ۵ تا ۱۲ سال) در زمینه بازی را مورد بررسی قرار دهیم.

هدف اصلی در این مقاله، بررسی پدیدارشناختی تحولاتی است که تجربه زیسته مادران و دختران را از نظر نوع بازی‌های کودکان از یکدیگر متمایز ساخته است. نویسندگان سعی دارند نشان دهند از رهگذر تمایزات نسلی و به تبع آن جامعه‌پذیری نسلی چگونه بازی‌های کودکان مادران و دختران تغییر کرده است و این تغییرات چه ارتباطی می‌تواند با متغیرهای اجتماعی دیگر داشته باشد.

نکته مهم دیگر آن که در این نوشتار، هدف تنها نشان دادن تفاوت‌های موجود در تجربه کودکی مادران و دختران نیست؛ بلکه به دنبال توصیف آن دسته از شرایطی هستیم که در آن زیست‌جهان مادران و دختران را از یکدیگر متمایز کرده است و به تبع آن، ابره‌های کودکی (در این تحقیق به‌ویژه بازی و سرگرمی‌های کودکان) نیز تغییر پیدا کرده است. این مقاله مبتنی بر این پیش‌فرض است که تجربه کودکی و ابره‌های درونی آن، منظومه به‌هم‌پیوسته‌ای است که در کلیت خود زیست‌جهان کودکی را برمی‌سازد و بین تغییرات اجتماعی و ظهور نوع خاصی

از زیست‌کودکی هماهنگی انتخابی^۱ وجود دارد. ^۲ به زبانی ساده‌تر از منظر پدیدارشناختی زیست‌جهان‌کودکی به‌عنوان یک جزء اجتماعی در میان منظومه‌ای از مناسبات جدید اجتماعی و هماهنگی با آن شکل گرفته است. از این‌رو برای درک تجربه زیسته مادران و دختران، می‌بایست زیست‌جهان‌کودکی این دو نسل را مورد بررسی قرار دهیم و با استناد به عناصر تشکیل‌دهنده این دو زیست‌جهان و شرایط اجتماعی موجود در آن، تمایزهای آن را مورد بررسی قرار دهیم. چه، مهم‌ترین علت تغییر در زندگی مادران و دختران، تحولاتی است که در ساختار اجتماعی دو نسل رخ داده است و به تبع آن مناسبات خانوادگی را نیز متأثر از خود کرده است. تغییراتی که در نهایت جهان‌کودکی و به‌صورت خاص بازی‌های کودکانه را متأثر از خود ساخته است.

با توجه به مطالب مطرح‌شده، نوشتار حاضر می‌تواند در کلیت خود پاسخی باشد به پرسش‌های چندگانه زیر؛

- بازی‌های کودکانه نسل مادران و نسل دختران‌شان چه تغییراتی داشته است؟
- استفاده کودکان از رسانه‌های مختلف و شبکه‌های اجتماعی و قرارگرفتن آن‌ها در معرض اطلاعات و محتوای متعدد و متنوع رسانه‌ها و شبکه‌های اجتماعی چه تأثیری بر کودکان داشته است؟
- تحولات کالبدی شهری و اجتماعی چند دهه اخیر به‌صورت غیرمستقیم چه تأثیری بر زیست‌جهان‌کودکی دختران داشته است؟

پیشینه تحقیق

بیشتر پژوهش‌های صورت گرفته در این حوزه به‌دنبال طرح یکی از سه فرضیه عمده در باب گذار نسلی است. نخست، پارادایم تفاوت نسلی که تنها به‌دنبال نشان دادن تفاوت‌های بین دو نسل است بدون آن‌که مدعی تمایز بنیادین بین نسل فعلی و نسل قبلی باشد. دیدگاه دیگر بر تعارض نسلی تأکید دارد. مطابق با این دیدگاه از برخی وجوه بین نسل فعلی و گذشته تعارض و کشمکش وجود دارد و در پایان رادیکال‌ترین دیدگاه که متعلق به نظریه گسست نسلی است؛ دیدگاهی که شکاف بنیادینی بین نسل‌ها قائل است و بر این نکته تأکید دارد که بین نظام ارزشی نسل فعلی و گذشته انقطاع وجود دارد (جانعلی‌زاده چوب‌بستی و سلیمانی بشلی، ۱۳۹۰).

1. Elective Affinity

۲. مفهوم هماهنگی انتخابی یک مفهوم وبری است برای توضیح رابطه علی میان متغیرهای اجتماعی. ماکس وبر برای پرهیز از ترسیم مکانیزم علی خطی میان متغیرها، رابطه‌ها را در اصطلاح انتخابی یا تسهیلی می‌داند. از این منظر یک متغیر خاص اجتماعی به‌صورت احتمالی ظهور یک متغیر دیگر را تنها تسهیل می‌کند. به تعبیری ساده‌تر از نظر وبر رابطه علی میان متغیرهای اجتماعی بیشتر از نوع امکانی، انتخابی یا تسهیلی است و نه قطعی و خطی.

یافته‌های پژوهش تادپاتریکار^۱ و همکاران (۲۰۲۱) در مطالعه‌ای با عنوان "تأثیر استفاده از فناوری بر الگوهای ارتباطی و کارکردی خانواده"، بیانگر آن است که قرارگرفتن در معرض فناوری تأثیر درخور توجهی بر قطع ارتباط با اعضای خانواده و حتی محیط بیرون از آن دارد. استفاده از فناوری بر اوقات فراغت خانواده، پیوندهای خانوادگی و ارتباطات دوستی و خانوادگی تأثیر می‌گذارد.

سیبک^۲ و همکاران (۲۰۱۸) در پژوهشی با نام "نسل‌ها به منزله مخاطبان رسانه‌ها" با هدف مطالعه ارتباط بین رسانه‌ها، فرهنگ مصرف و نسل‌ها، دریافتند رسانه‌ها نقش بسیار مهمی در برساخت اجتماعی نسل‌ها دارند. توسعه کمی و کیفی رسانه‌ها در تعریف دگرپاره هویت نسلی خاص و حس تعلق به یک نسل مؤثر بودند؛ به این صورت که نسل‌ها با مصرف رسانه‌ها و فناوری‌های دیجیتال، با روایت‌ها و گفتمان‌هایی که به دنبال سال‌های شکل‌گیری هویت ایجاد شده‌اند، به عادت‌های مصرفی در مرحله تثبیت هویت نسلی شکل داده‌اند. بولین^۳ (۲۰۱۸) در پژوهش "نسل‌های رسانه‌ای؛ بررسی تأثیرات ذهنی رسانه بر نسل‌های کاربران رسانه‌ها" سعی کرده است با استفاده از نظریه مانهایم، با رویکردی میان‌فرهنگی و بین‌نسلی، چشم‌اندازهای رسانه‌ای تأثیر رسانه‌ها را به عنوان یک ایزه نسلی مورد مطالعه قرار دهد. نتیجه تحقیقات او نشان می‌دهد رسانه‌های مختلف نقش بسیار مهمی در تشکیل هویت نسلی دارند. در پژوهش دیگری با عنوان "بررسی انواع گروه‌های نسلی رسانه‌ای چایی، آنالین و فردی (تلفن همراه)" که توسط وستلند و فاردی^۴ (۲۰۱۲) صورت گرفته است، محققان سعی کرده‌اند با استفاده از تحلیل ثانویه اطلاعات به دست آمده از نظرسنجی‌های صورت گرفته، میزان استفاده از وسایل را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد رفتار نسلی متولدین دهه‌های مختلف بسیار متأثر از ابزارهای رسانه‌ای مورد استفاده هر نسل است. در پژوهشی که توسط الوین و مک‌کامون^۵ در سال ۲۰۰۴ با عنوان "نسل‌ها، گروه‌ها و تغییرات اجتماعی" صورت گرفته است، محققان سعی کرده‌اند با استفاده از نظریه مانهایم عوامل پیوستگی و تغییرات اجتماعی را توضیح دهند. به نظر این دو، هویت فرهنگی مشترک یک نسل باعث تمایز با نسل قبل و بعد از خود می‌شود. تجارب تاریخی خاص یک نسل بر دیدگاه‌های آن‌ها تأثیرگذار است و همین موضوع باعث جهت‌گیری‌ها و هویت نسلی متفاوت می‌شود. ولزل و اینگلهارت^۶ (۲۰۲۰) در پیمایش ارزش‌های جهانی نشان دادند که ارزش‌های نسلی را می‌توان در قالب دو بخش ارزش‌های سستی در برابر ارزش‌های سکولار - عقلانی و ارزش‌های بقا در برابر ارزش‌های خودبیانگری تقسیم‌بندی کرد.

1. Tadpatrikar
2. Siiback
3. Bolin
4. Westlund & Fardy
5. Alwin & McCammon
6. Welzel & Inglehart

در دو دهه اخیر تمایز نسلی جزء موضوعاتی است که مورد توجه جامعه‌شناسان قرار گرفته است اما کمتر از زاویه ایزه‌های نسلی به موضوع پرداخته شده است. اندک پژوهش‌های مرتبط با ایزه‌های نسلی بیشتر بر محور رسانه‌ها به مسئله‌گذار نسلی اشاره دارد. مطالعات نسلی یا شکاف نسلی در ایران در دهه ۸۰ و ۹۰ اوج گرفت و در پایان دهه ۹۰ از تب و تاب این مطالعات کاسته شد.

در پژوهشی که توسط خجیر و همکاران در سال ۱۴۰۳ در خصوص "بازنمایی زیست مجازی کودکان اینفلوئنسر در اینستاگرام" انجام شده است نتایج نشان می‌دهد که با گسترش شبکه‌های اجتماعی و به‌ویژه اینستاگرام فعالیت کودکان اینفلوئنسر در سال‌های اخیر رشد قابل توجهی داشته است. کاربران شبکه‌های اجتماعی از این کودکان به‌عنوان کودکان کار اینستاگرامی یاد می‌کنند که جدا از سرگرمی والدین در شبکه‌های مجازی تبدیل به منبع درآمدی برای خانواده‌هایشان شده‌اند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد در صفحه‌های کودکان اینفلوئنسر، زیست مجازی کودکان اینفلوئنسر بر روی چهار محور اصلی جذب فالوور، نقش آفرینی والدین، هویت‌بخشی مجازی و تبلیغات و کسب درآمد متمرکز است و در صفحه‌های والدین کودکان اینفلوئنسر دو مقوله بازنمایی خانواده خوشبخت در فضای مجازی و ارتباط با فالوور خودنمایی می‌کند. کودکان اینفلوئنسر در خواب، موقع بازی، مسافرت، تفریح، کسب مهارت‌های اولیه رشدی و ... در حال تبلیغ و جذب فالوور هستند و می‌توان از آن‌ها به‌عنوان مقوله بهره‌کشی در لحظه یاد کرد. همچنین می‌توان گفت هدف تمام فعالیت‌های صفحات کودکان در شبکه‌های مجازی اجتماعی در نهایت کسب تبلیغات و منفعت مالی است.

پژوهشی که در سال ۱۴۰۲ توسط سعیدی و همکاران در خصوص "نقش شبکه‌های اجتماعی بر جامعه روستایی استان خوزستان" انجام شد تأثیرات شبکه‌های مجازی را بر روی گروه‌های مختلف مشخص می‌کند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد شبکه‌های اجتماعی مجازی نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی هستند که با وجود عمر اندک آن، توانسته‌اند به‌خوبی در زندگی و تعاملات افراد گروه‌های مختلف سنی تأثیرگذار باشند. در فضای مجازی، برخلاف سایر ابزارهای تبلیغاتی که در آن، مخاطب به‌طور کامل منفعل و متأثر است، بستر برای مخاطب باز و آزاد است و فرد در هر جایی که تمایل داشته باشد، می‌تواند حاضر شده و نقش فعالی را ایفا کند. این ویژگی، باعث شده است که در سال‌های اخیر، فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی جایگاه قابل توجهی در میان افراد جامعه، به‌ویژه نسل جدید، پیدا کنند و تأثیر فراوانی بر زندگی فردی و اجتماعی-فرهنگی و شکل‌دهی هویت آن‌ها بر جای بگذارد. از سوی دیگر، در خصوص تأثیرات شبکه‌های مجازی در این پژوهش بر روی گروه‌های مختلف سنی (جوانان، نوجوان و کودکان) تغییر کیفیت خواب، کاهش عزت نفس، افزایش اضطراب و افسردگی و تخریب بنیان شخصیتی و زمینه بروز ناهنجاری‌های اجتماعی را فراهم می‌آورد.

پژوهشی که در سال ۱۴۰۱ توسط قره‌یاضی و همکاران در خصوص "تجربه زیسته نسلی در پرتو تحولات فرهنگی مورد مطالعه: مقایسه نسل‌های دهه ۴۰ و ۷۰ منطقه ۱۴" تهران انجام شده، در پی فهم تغییرات و تعاملات نسلی بین دو نسل ۴۰ و ۷۰ براساس تجربه زیسته آن‌ها است. چشم‌انداز (لنز) نظری در پژوهش حاضر مبتنی بر دیدگاه‌های اندیشمندان در زمینه تفاوت نسلی و تغییرات ارزشی نسل‌ها است. روش پژوهش کیفی و از نوع پدیدارشناسی تفسیری است که مبتنی بر آن با تعداد ۲۰ نفر از زنان نسل دهه ۴۰ و ۲۰ نفر از دختران دهه ۷۰ از طریق روش نمونه‌گیری هدفمند مصاحبه عمیق انجام شد و داده‌ها با روش تحلیل تماتیک (مضمون) مورد تحلیل و تفسیر قرار گرفتند. نتایج نشان می‌دهد که این دو نسل دارای تجارب زیسته بسیار متفاوت و در برخی موارد متضادی در رابطه با مضامینی چون: فرهنگ ایرانی، دینی، مدرن، سبک زندگی سنتی و سبک زندگی مدرن هستند. در مجموع نسل دهه ۴۰ مبتنی بر ارزش‌ها و باورهای جهان سنتی زیست خود را تنظیم می‌کند و نسل دهه هفتاد مبتنی بر ارزش‌ها و باورهای جهان مدرن چنین می‌کند.

پژوهشی در سال ۱۴۰۱ توسط رنجبر و ساروخانی در خصوص "تأثیر مصرف رسانه‌های جمعی جدید بر ارزش‌های نسلی" انجام گرفته نشان می‌دهد هر کدام از نسل‌ها با توجه به نیاز خود به کسب اخبار یا سرگرمی از رسانه‌هایی استفاده می‌کنند که به آن علاقه دارند و آن را به منزله یکی از ابزارهای نسلی خود به یاد می‌آورند. از آن‌جا که رسانه‌ها و شبکه‌های اجتماعی واسطه‌های ارتباط‌دهنده در جامعه‌اند، مصرف آن‌ها در دوره شکل‌گیری هویت نسلی و به واسطه برخورد تازه از نوع نسلی، سبب شناخت نسل‌ها به‌ویژه نسل‌های مختلف به‌ویژه جوان از جامعه پیرامون خود شده است و با افزایش دانش نسل‌ها درباره دیگر افراد و گروه‌های موجود در جامعه، بر هنجارها و ارتباطات متقابل درون نسلی و تفاوت بین نسلی تأثیرگذار بوده‌اند. در این تحقیق نشان می‌دهد تغییرات ارزش‌های نسلی جوانان در جمعیت مورد مطالعه بالاتر از مقدار متوسط است. گرایش جوانان به ارزش‌های مدرن و مادی ناشی از جاذبه‌های از ارزش‌های نسل پیشین افزایش یافته است. در این بین مصرف رسانه‌های جمعی جدید در تغییرات فرهنگی و هویت نسلی فعلی تأثیرگذار بوده است و نوعی گسست و طرد ارزشی نسل فعلی و نسل گذشته شکل گرفته است. در صورت عدم مدیریت صحیح فرایندهای فرهنگ‌پذیری نوجوانان و بازتولید فرهنگی جوانان از سوی دولت و رسانه‌ها، تعارض‌های نسلی و گسست نسلی آینده مسیر توسعه جامعه را به مخاطره خواهد انداخت.

مطالعه یادگاری و همکاران در سال ۱۴۰۱ با عنوان "نگرش نسل‌ها به تمایزات بین نسلی در ایران بر مبنای جامعه‌پذیری رسانه‌ای" نشان می‌دهد که در هر نسل رسانه‌ها و شیوه‌های ارتباطی و تعاملی عاملیت مؤثری در شکل‌گیری معرفت‌شناسی نسلی دارند. هر چه به سمت استفاده از رسانه‌های تعاملی پیش می‌رویم، ارزش‌های سنتی و عرفی رنگ می‌بازند و افراد

خارج از محدوده‌ها و نظم معرفتی رایج زیست می‌کنند. در پژوهش کنعانی و همکاران در سال ۱۳۹۸ به‌عنوان "بررسی نقش مصرف رسانه بر هویت نسلی" نشان می‌دهد که بین ابره‌های رسانه‌ای نسل‌ها تفاوت معنادار وجود دارد و می‌توان تقسیم‌بندی نسل‌ها را بر اساس رسانه مورد علاقه هر نسل در نظام معرفتی آن‌ها شناسایی کرد.

بهنام کامرانی و رضوان بوستانی در سال ۱۳۹۸ در مقاله‌ای با عنوان "مطالعه بازنمایی ابره‌های نسلی زندگی روزمره در نقاشی‌های دهه هشتاد در ایران" به دنبال نشان دادن بازنمایی ذهنیت نسلی در نقاشی فیگوراتیو ایران در دهه ۸۰ است. این تحقیق که با رویکرد توصیفی - تحلیلی نگاشته شده است به بررسی نمونه آثاری می‌پردازد که با استفاده از نشانه‌های شمایی آشنا، بخشی از هویت و ابره‌های دوران خود را بازتاب داده‌اند. به نظر نویسندگان، نسل جدید (دهه هشتاد) دغدغه ارتباطات جهانی و ماهواره‌ای، زندگی در فضای مجازی، اینترنت و رد برخی از هنجارها را دارند. ظهور برخی نشانه‌های نظام سرمایه‌داری در کنار رواج مصرف‌گرایی، این نسل را به سمت تمایزهایی کشانده که نشان از بروز هویت‌های فردی در مقابل هویت گروهی و بیشتر ارزش مدار نسل قبل دارد.

نیکخواه و همکاران در سال ۱۳۹۷ پژوهشی با نام "مطالعه جامعه‌شناختی ارزش‌های بین‌نسلی" انجام دادند که نتایج آن نشان می‌دهد پدیده ارزش‌های رفاه‌طلبانه مقوله محوری جوانان و پدیده بازانديشي معطوف به گذشته به‌عنوان مقوله محوری بزرگسالان تعیین و مقوله هسته‌ای پژوهش گسست و طرد ارزش‌های بین‌نسلی انتخاب شد. در حالت کلی با وجود شرایط و موقعیت‌های کم‌وبیش یکسان بین دو نسل، نوع واکنش به موقعیت‌های مشابه متفاوت است. پورجبللی و عابدینی در مقاله‌ای در سال ۱۳۹۱ با عنوان "بررسی عوامل جامعه‌شناختی مؤثر بر پدیده انسجام بین‌نسلی در میان جوانان (نسل جدید) و مقایسه آن با والدین (نسل قدیم)" به دنبال نشان دادن عوامل انسجام بین‌نسلی هستند. این دو از نظریه بنگستون برای توضیح این موضوع استفاده کرده‌اند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد رسانه‌ها عامل مهمی در ایجاد همبستگی بین‌نسلی هستند.

چارچوب مفهومی

چارچوب مفهومی این مقاله بر اساس سه مفهوم محوری زیر شکل گرفته است.

بازی^۱

مطابق با تعریفی که در دایرةالمعارف وبستر ارائه شده است، بازی یک شکل ساختار یافته از تفریح است که گاهی اوقات به‌عنوان یک ابزار آموزشی به‌کار می‌رود و گاهی نیز به‌عنوان یک

کار و شغل، مانند آنچه در میان بازیگران حرفه‌ای یا گیمرها^۱ دیده می‌شود، مورد استفاده قرار می‌گیرد (وبستر^۲، ۲۰۱۷). راجر کایلو^۳ جامعه‌شناس فرانسوی در کتاب بازی و انسان (۱۹۶۱) بازی سازمان‌یافته را واجد شش ویژگی می‌داند: سرگرم‌کنندگی، جدا بودن محدوده بازی از محیط اطراف، نامشخص بودن نتیجه، غیرمولد بودن، مدیریت شدن توسط قوانین معین و در پایان ساختگی بودن. کریس کرافورد^۴ (۲۰۰۳) نیز بین بازی به‌عنوان یک کنش تعاملی و برخی بازی‌های غیرتعاملی مانند کتاب خواندن تمایز قائل می‌شود. به نظر ژان پیاژه^۵ بازی پدیده‌ای است به‌ظاهر ساده اما وجود نظریات مختلف در این حوزه گواهی است بر پیچیدگی آن (پیاژه، ۱۹۶۲). هوزینگا^۶ بازی را به‌مانند جزیرهٔ معجزایی در زیست انسانی در نظر می‌گرفت که در آن قواعد زندگی منطقی متفاوت از سایر عرصه‌ها دارد و از همین رو این قلمرو را دایرهٔ جادویی^۷ می‌نامد (هوزینگا، ۱۹۸۰).

گاهی نیز بازی رفتاری آزادانه، گزینشی، با هدایت شخصی تعریف شده است که با انگیزهٔ ذاتی کودکان به‌صورت فعالانه به‌وجود می‌آید (بست‌پلی^۸، ۲۰۰۰). بازی از این منظر تنها نوعی وقت‌گذرانی^۹ نیست، همان‌طور که راجر کایلو به آن اشاره کرده است، بازی امری هوشمندانه و خلاقانه‌ای است که می‌تواند به شکل بداهه‌گویی، تقلید، ورزش و هیجان‌جویی جلوه کند. نخستین تجارب کودکی با جهان بیرون از خود از طریق بازی آغاز می‌شود. در عمل بازی در حکم نوعی تمایل به "ارتباط"^{۱۰} و شناخت جهان اطراف است. از این منظر باید بازی را یک مواجهه "شناختی"^{۱۱} دانست که کودک از طریق آن جهان پیرامونی خود را می‌شناسد.^{۱۲} (روگر^{۱۳}، ۱۹۶۱).

صرف‌نظر از تعاریف ارائه‌شده، در این نوشتار مبنای ما برای مفهوم بازی آخرین تعریفی است که "انجمن ملی عرصه‌های بازی"^{۱۴} ارائه کرده است. مطابق با این تعریف، بازی رفتاری آزادانه، گزینشی، با هدایت شخصی تعریف شده است که با انگیزهٔ ذاتی کودکان به‌صورت فعالانه به‌وجود می‌آید (بست‌پلی، ۲۰۰۰).

1. Gamer
2. Webster
3. Caillois
4. Crawford
5. Piaget
6. Huizinga
7. Magic circle
8. Best Play
9. Pastime
10. Communication
11. Cognitive

۱۲. یکی از مهم‌ترین تقسیم‌بندی‌ها در مورد بازی (play) و گیم (game) توسط کایلو در کتاب انسان، بازی و گیم صورت گرفته است. بر اساس این دسته‌بندی بازی امری تفننی اما گیم دارای ساختار (Structure)، هدف (Goal) و قواعدی (Rule) مشخص است که برنده و بازنده آن بر اساس قوانین از پیش مشخص شده در پایان بازی مشخص خواهد شد.

13. Roger
14. National Playing Fields Association

تفاوت نسلی^۱

مطابق با آخرین تعریف دایرةالمعارف آکسفورد^۲ که معیار ما در این مقاله قرار گرفته است، «یک نسل عبارت است از همهٔ افرادی که کم و بیش در یک زمان به دنیا آمده و زندگی می‌کنند و به صورت جمعی در نظر گرفته می‌شوند». فرض بر این است که یک دورهٔ نسلی، دوره‌ای متوسط است که به طور معمول بین ۲۰ تا ۳۰ سال در نظر گرفته می‌شود که در طی آن کودکان متولد، بزرگ و بالغ می‌شوند و شروع به بچه‌دار شدن می‌کنند.

گذار نسلی به خودی خود باعث به وجود آمدن این فرض می‌شود که بین نسل‌های مختلف در اصطلاح تفاوت و تمایز وجود دارد. تفاوت نسلی اشاره به آن دسته از ویژگی‌هایی است که یک نسل معین را از نسل پیش و بعدی خود متفاوت می‌سازد.

ایدهٔ تفاوت نسلی و مباحث نظری مرتبط با آن در ابتدا به صورت ضمنی در آثار برخی از اندیشمندان کلاسیک^۳ مطرح شده است؛ اما به شکل مشخص و صریح نخستین بار کارل مانهایم^۴ (۱۸۹۳-۱۹۴۷) ایدهٔ تمایز نسلی را ذیل مباحث معرفت‌شناختی خود مطرح کرد. دیدگاه‌های مرتبط با تحولات نسلی را می‌توان در چهار پارادایم مستقل دسته‌بندی کرد.

مقولهٔ نسل و تفاوت نسلی بیش از آن‌که یک مقولهٔ بیولوژیک باشد، یک موضوع اجتماعی است. به نظر مانهایم شکل‌گیری یک نسل وابسته به تحولات تاریخی و اجتماعی است که در یک جامعه به وجود می‌آید. از این منظر هنگامی که در جایی حوادثی رخ دهند به طوری که یک گروه نسلی بر حسب آگاهی تاریخی - اجتماعی خود متمایز از نسل قبلی شوند، یک گروه نسلی ظهور می‌کند (اسکات و شومن، ۵، ۱۹۹۵).

به نظر مانهایم هر نسلی حامل جهت‌گیری‌های فکری و فرهنگی جدیدی است که در بستر اجتماعی و تاریخی ویژه‌ای که هر نسل معین در آن قرار دارد، به صورت یک "سبک نسلی" ظاهر می‌شود (رِمپل^۵، ۱۹۶۵).

نگاه بوردیو^۶ اما به اقتضای نگرشش به میدان اجتماعی و جدال کنشگران برای کسب سرمایهٔ اجتماعی مبتنی بر نوعی نگرش تضادی است. بوردیو مسئلهٔ نسل، روابط نسلی و تضاد و تقابل میان نسل‌های مختلف در عرصه‌های اجتماعی، نظیر دانشگاه، سیاست، ادبیات، هنر و غیره را پیگیری و تحلیل کرده است. وی چالش‌های بین‌نسلی را همانند سایر تعارض‌های

1. Generational Differences

2. Advanced Learners' Dictionary

۳. در میان بزرگان کلاسیک جامعه‌شناسی نخستین بار دورکیم به شکل مشخص به مقولهٔ نسل و گذار نسلی پرداخته است. اشارات دورکیم به مقولهٔ تحولات نسلی در کتاب تقسیم کار پراکنده اما در فصل چهارم آن (عوامل ثانوی تقسیم کار) ذیل موضوع وراثت اشارات صریح‌تری به مسئلهٔ گذار نسلی دارد.

4. Karl Manheim

5. Scott & Schuman

6. Rempel

7. Bourdieu

اجتماعی، مستقل از طبقه و نظام قشربندی اجتماعی یا به تعبیر او نظام‌های سلطه و نابرابری در عرصه‌های مختلف نمی‌داند. بورديو در چارچوب نابرابری و تضاد اجتماعی به تحلیل روابط و تعارض‌های نسلی در ابعاد اجتماعی، اقتصادی، فکری و فرهنگی می‌پردازد. به عقیده او در شرایط کنونی، شکاف میان نسل‌ها، شکافی افقی بوده و در عرصه‌ها و میدان‌های مختلف اجتماعی، اعم از نهادی و غیر نهادی، رویارویی بین جوانان و افراد مسن در عمل حاکی از تعارض میان افرادی با مواضع گوناگون قدرت و ثروت است. به نظر او، جوانی و پیری نه یک امر عینی و واقعی، بلکه یک ساختار اجتماعی هستند که در نتیجه مبارزه بین پیر و جوان در میدان‌های مختلف اجتماعی به وجود می‌آید (توکل و قاضی‌نژاد، ۱۳۸۵: ۱۰۷).

نگاه اینگلههارت^۱ به گذار نسلی اما بیشتر دربردارنده نوعی دگرذیسی در نظام ارزشی است. به نظر اینگلههارت تغییرات اجتماعی در سطح کلان (نظام) به سطح فردی سرریز می‌شود. مراد از تغییرات کلان تحولاتی است که در ساختار اقتصادی و فنی رخ می‌دهد. تبعات چنین تغییراتی افزایش سطح تحصیلات افراد جامعه، رونق تجارت، بالارفتن سطح کیفی زندگی و... خواهد بود. روندی که به نظر این اندیشمند اجتماعی باعث گذار جامعه مادی به جامعه پسامادی خواهد شد. به نظر اینگلههارت رشد صنعتی شدن ملازم با رشد ارزش‌های جهان مدرن (سکولاریسم، عقلانیت، عام‌گرایی) است. این گذار از یک سو ریشه در تحولات در سطح کلان اجتماعی دارد و از سوی دیگر، منتج به تغییر ارزش‌های یک نسل نسبت به نسل دیگر خواهد شد.

به لحاظ نظری موضوع این مقاله را می‌توان ذیل مباحث مرتبط با گذار نسلی صورت‌بندی کرد با عطف به این نکته که در اینجا هدف، نشان دادن تحولات نسلی از رهگذر تغییراتی است که در ایزه‌های نسلی رخ داده است. این تغییرات در دو سطح کلان (تغییر ساختار هندسه خانواده، شرایط کالبدی شهری، مفهوم محله و همسایگی) و خرد (تغییر در بازی و سرگرمی‌های کودکان) مورد بررسی قرار خواهد گرفت. در این نوشتار برای توضیح مناسبات نسلی بین مادران و دختران، از مفهوم ذهنیت نسلی و ایزه نسلی کریستوفر بالس^۲ استفاده شده است؛ زیرا این دو مفهوم به دلیل تأکید بر تجارب زیسته و مقولات ذهنی رایج بین نسلی با موضوع تحقیق ما سازگار است. بالس شکل‌گیری یک نسل را مستلزم گذر زمان و پدیدار شدن یک ذهنیت جمعی می‌داند. ذهنیتی که یک هویت به نسبت همگن از متولدین یک دهه^۳ می‌سازد. به نظر بالس گذشت زمان و تأمل در گذشته، هر سه نسل را قادر خواهد کرد که به تعریف مشترکی از ویژگی‌های نسلی هر دهه دست یابند و این نخستین نشانه شکل‌گیری ذهنیت نسل جدید خواهد بود. از این منظر ذهنیت نسلی را باید محصول تصویری دانست که نسل‌های مختلف در

1. Ronald Inglehart

2. Christopher Balls

۳. محدوده زمانی مد نظر بالس مانند بسیاری از پژوهشگران این حوزه بر اساس "دهه" مشخص شده است.

مورد خود و نسل‌های دیگر دارند. بنابراین، هر دهه را یک نسل جدید به وجود می‌آورد، هر چند که نسل‌های دیگر نیز همان دهه را بر حسب عقاید خود تفسیر خواهند کرد (بالس، ۱۳۸۹).

ابژه نسلی^۱

مفهوم دیگری که بالس از آن برای تمایزات نسلی استفاده می‌کند مفهوم کلیدی ابژه نسلی است. مفهومی که به کمک آن بالس تعریف خاص خود را از نسل ارائه می‌کند. مراد از ابژه‌های نسلی که بالس آن را زیرگونه^۲ ابژه‌های فرهنگی می‌داند، پدیده‌هایی هستند که برای ایجاد حس هویت نسلی به کار می‌بریم. این ابژه‌ها چه بسا توسط نسل‌های قبلی نیز استفاده شده باشند، اما برای آنان حکم چارچوب شکل‌دهنده^۳ یک نسل را نداشته‌اند؛ حال آن‌که، برای کودکانی که بعدها در سنین جوانی با تجربه کردن این ابژه‌ها به نحوی ناخودآگاهانه احساس همبستگی [نسلی] می‌کنند، چنین حکمی را دارند (بالس، ۱۳۸۹).

بالس با استناد به ابژه نسلی و بر اساس آن نسل را تعریف می‌کند؛ به نظر او نسل عبارت است از: «مجموعه‌ای از انسان‌ها که در ابژه‌های نسلی با یکدیگر سهیم شده‌اند، یعنی کسانی که از ابژه‌های معینی برخوردار شده، آن ابژه‌ها را به خوبی درک کرده‌اند و در نتیجه اکنون به آهستگی بینشی درباره واقیعت اجتماعی برای خود به وجود می‌آورند» (بالس، ۱۳۸۹). در مجموع می‌توان ابژه‌های نسلی را اشخاص، مکان، شیء یا رویدادهایی دانست که از نظر فرد بیان‌کننده نسل اوست و به یاد آوردنش احساسی از نسل خود او را در ذهنش زنده می‌کند (کنعانی و همکاران، ۱۳۹۸). از این منظر نقطه اتصال یک نسل و پیوند درونی‌شان با یکدیگر به خاطر ابژه‌های نسلی مشترکشان است، کما این‌که نقطه افتراق یک نسل با نسل قبل و بعدشان نیز همین ابژه‌های نسلی است. به نظر بالس هر نسلی آن ابژه‌های نسلی، اشخاص، رویدادها و چیزهایی را برمی‌گزیند که برای هویت آن نسل دارای معنایی خاص هستند. ابژه‌های هر نسلی همچنین به طور بالقوه برای نسلی دیگر واجد اهمیت‌اند. از این منظر ابژه‌های نسلی مؤلفه‌های هویت نسلی گروه سنی معینی هستند که بعدها خود را با آن معرفی می‌کنند. با این تفاسیر می‌توان گفت، هر نسلی گذشته از مشخصات تاریخی که بیشتر با دهه مشخص می‌شود، به لحاظ محتوایی با مؤلفه‌هایی مشخص می‌شود که همان ابژه‌های نسلی آن گروه سنی است. ابژه‌هایی که هویت‌بخش و معرف یک نسل محسوب می‌شوند.

روش‌شناسی

روش این پژوهش از نوع کیفی و رویکرد پدیدارشناسی است. هدف از پژوهش پدیدارشناسی، توصیف تجربه‌ها به همان صورتی که در زندگی اتفاق افتادند و به نوعی بیان این تجربه‌های ناب از طرف شرکت‌کنندگان در تحقیق است.

شرکت‌کنندگان در این پژوهش با توجه به هدف مطالعه که کشف تجربه نوع بازی دوران کودکی مادران و دختران بود، بر اساس نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. جامعه آماری این پژوهش را مادران و دختران ساکن در محله‌های شهر تهران و نمونه آماری این پژوهش را مادران و فرزندان دخترشان ساکن در سه محله نظام‌آباد، نازی‌آباد و کوی بیمه در شهر تهران تشکیل می‌دهند که حجم نمونه آن ۳۰ مادر و دختر است؛ بازه سنی دختران ۵ تا ۱۲ سال است و دوره کودکی خود را با مادر خود در یکی از سه محله ذکر شده گذرانده‌اند. دلیل انتخاب این بازه سنی در بین کودکان دختر به این جهت بود که این بازه سنی، سن مناسبی در کودکان برای تعامل با محیط بیرون از خانه و استفاده از فضای عمومی با توجه به شکل‌گیری و تکامل سیستم شناختی و تحلیلی آن‌ها است و درگیری بیشتر آن‌ها با هر نوع از بازی است. در گذشته هم حضور کودکان در محله‌ها در این بازه سنی برای بازی پررنگ بوده است و همچنین این گروه سنی ماهیت مناسب‌تر، ناب‌تر و صادق‌تری برای توضیح فعالیت‌هایشان در درون خانه و بیرون از خانه دارند. انتخاب محله‌های تحقیق با استفاده از نتایج پژوهش «گونه‌شناسی اجتماعی، فرهنگی، هویتی و کالبدی محلات شهر تهران»، شامل سه محله نظام‌آباد، نازی‌آباد و کوی بیمه از محله‌های شهر تهران که دارای بالاترین میزان تغییر در زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی، کالبدی-فضایی و هویتی در محله و فضای عمومی هستند، انجام شد. در انتخاب این محله‌ها افزون بر گزینش علمی، تجربه زیسته محقق به واسطه کار و زندگی در این محلات نیز مؤثر بوده است.

برای جمع‌آوری اطلاعات پاسخگویان از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استفاده شده است. مصاحبه با مادران مستقیم و بدون واسطه بوده است اما برای درک بهتر از زوایای تجربه زیسته دختران درباره بازی‌هایشان، در حین گفت‌وگو با آن‌ها به تنهایی، با حضور مادران نیز با آن‌ها گفت‌وگو صورت گرفت. جمع‌آوری داده‌ها به صورت جداگانه و در زمان‌های مختلف صورت گرفت. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها در این تحقیق از میان مدلهای پژوهش پدیدارشناختی تفسیری از مدل جی ای اسمیت استفاده شد. در این رویکرد به خوبی می‌توان تجربه زیسته مادران و فرزندان دختر را مورد بررسی پدیدارشناختی قرار داد. در این پژوهش مطابق با گام‌بندی الگوی جی ای اسمیت نخست تولید اطلاعات صورت گرفت. در مرحله تولید اطلاعات بر اساس نمونه‌گیری در دسترس شرکت‌کنندگان انتخاب و جمع‌آوری داده از

آن‌ها انجام شد. بعد از تجزیه و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده مراحل چندگانه‌ای به منظور به دست آوردن اعتبار داده‌های کیفی صورت گرفت. نخست با استفاده از راهبرد مثلث‌سازی^۱ یا زاویه‌بندی از طریق جمع‌آوری اطلاعات از منابع، شواهد و تئوری‌های مختلف، اطلاعات به دست آمده اصلاح و تکمیل شد. سپس به منظور جلوگیری از سوگیری‌های احتمالی از راهبرد داوری یا گزارش شخص ثالث استفاده شد. افزون بر موارد فوق محقق جهت به دست آوردن توضیح مفصل و غنی^۲ در طول تحقیق از طریق درگیری و ارتباط مستمر با فضای پژوهشی و مصاحبه‌شوندگان در مورد موضوع مورد بررسی به تصحیح و تکمیل اطلاعات به دست آمده پرداخت.

به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها در این تحقیق از میان رویکردهای مختلف پدیدارشناختی تفسیری، از مدل گام‌بندی جی ای اسمیت استفاده شد چراکه در فهم و توصیف تجربه زیسته آن‌ها در دو گروه متفاوت نسلی (مادران و دخترانشان) کارآمدتر بوده و نتایج بهتری ارائه می‌دهد. در این نوشتار مراحل مدنظر تجزیه و تحلیل داده‌ها بر اساس مدل اسمیت به این ترتیب صورت گرفت؛ ۱. مواجهه اولیه: خواندن و بازخوانی مکرر متن مصاحبه، ۲. تشخیص و برچسب‌زدن به تم‌ها یا مقوله‌ها، ۳. فهرست‌کردن و خوشه‌بندی تم‌ها یا مقوله‌ها، ۴. ایجاد یک جدول خلاصه‌سازی از تم‌ها یا مقوله‌ها و ۵. ایجاد یک جدول خلاصه‌سازی از تم‌ها یا مقوله‌ها نهایی که این جدول در ادامه آورده شده است.

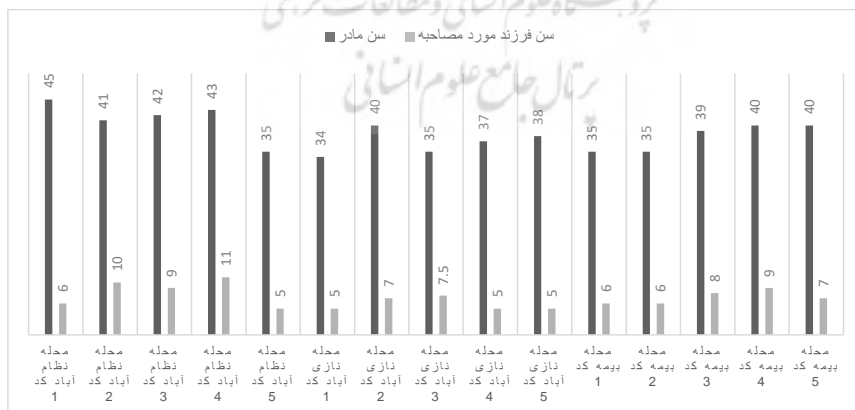
یافته‌های تحقیق

از بین سه محله انتخاب‌شده این پژوهش، در مجموع ۳۰ مادر و دختر (هر محله ۵ مادر و ۵ دختر) مورد مصاحبه قرار گرفتند. در جدول ۱ مشخصات سنی مادران و فرزندان دختر مورد مطالعه آن‌ها در این تحقیق و میزان تحصیلات و شغل مادران مشخص شده است. بالاترین میزان تحصیلات برای مادران دکتری و کمترین میزان تحصیل دیپلم است. از بین مادران مصاحبه‌شونده ۹ مادر خانه‌دار و ۶ مادر شاغل بودند. همچنین بالاترین سن مادران مربوط به کد ۱ در محله نظام‌آباد با ۴۵ سال و پایین‌ترین سن مربوط به کد ۱ در محله نازی‌آباد با ۳۴ سال است که در نمودار ۱ مشخصات سنی پاسخگویان نیز نشان داده شده است.

1. Triangulation
2. Thick description

جدول ۱. مشخصات زمینه‌ای افراد مصاحبه‌شونده (مادران و دختران)

محلّه	سن مادر	سن فرزند مورد مصاحبه	تحصیلات مادر	شغل مادر
محلّه نظام آباد کد ۱	۴۵	۶	دیپلم	خانه‌دار
محلّه نظام آباد کد ۲	۴۱	۱۰	دکتری	شاغل
محلّه نظام آباد کد ۳	۴۲	۹	کارشناسی ارشد	شاغل
محلّه نظام آباد کد ۴	۴۳	۱۱	کارشناسی ارشد	شاغل
محلّه نظام آباد کد ۵	۳۵	۵	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه نازی آباد کد ۱	۳۴	۵	کارشناسی ارشد	خانه‌دار
محلّه نازی آباد کد ۲	۴۰	۷	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه نازی آباد کد ۳	۳۵	۷/۵	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه نازی آباد کد ۴	۳۷	۵	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه نازی آباد کد ۵	۳۸	۵	کارشناسی ارشد	شاغل
محلّه بیمه کد ۱	۳۵	۶	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه بیمه کد ۲	۳۵	۶	کارشناسی	خانه‌دار
محلّه بیمه کد ۳	۳۹	۸	کارشناسی ارشد	خانه‌دار
محلّه بیمه کد ۴	۴۰	۹	کارشناسی ارشد	شاغل
محلّه بیمه کد ۵	۴۰	۷	کارشناسی ارشد	شاغل



نمودار ۱. مشخصات سنی افراد مورد مصاحبه (مادران و دختران)

داده‌های به دست آمده از تجزیه و تحلیل متن مصاحبه درباره بازی و سرگرمی در بین مادران و دخترانشان منجر به شناسایی ۷ مقوله اصلی و ۲۹ مقوله فرعی شد که در جدول ۲ مشخص شده است و در ادامه متن نیز به توضیحاتی در خصوص یافته‌های جدول می‌پردازیم.

جدول ۲. خلاصه‌سازی مقوله‌های استخراج شده از مصاحبه با مادران و دختران

مقوله اصلی	مقوله فرعی
انواع بازی	بازی فعال (عمو زنجیرباف، لی‌لی، زو، یه قل دو قل، وسطی، قایم‌موشک، گرگم گله می‌برم و...)
	سرگرمی (بازی‌های رایانه‌ای، سی‌دی، پلی‌استیشن در قالب آموزشی، ماجراجویی، نقش‌آفرینی، مسابقه‌ای، هزارتو، چیستان‌مانند یا کوزا، خدای جنگ، سلطان جاده و...)
نوع تعاملات در فرایند بازی و سرگرمی	فردگرایی (بازی فردی)
	جمع‌گرایی (بازی دسته‌جمعی)
	تعاملات برخط (فقر ارتباطات رودررو)
انواع مهارت‌ها در فرایند بازی و سرگرمی	تعاملات رودررو
	مهارت اجتماعی
	مهارت حرکتی
	مهارت خیال‌پردازی
	مهارت واقعیت‌گرایی
نوع فضای مورد استفاده در بازی و سرگرمی	مهارت آشنایی با فناوری جدید
	فضای عمومی
	فضای خصوصی
انواع فعالیت‌ها در فرایند بازی و سرگرمی	فعالیت فکری و جسمی
	فعالیت ذهنی (ذهن قوی جسم ضعیف)

ادامه جدول ۲. خلاصه‌سازی مقوله‌های استخراج‌شده از مصاحبه با مادران و دختران

مقوله اصلی	مقوله فرعی
انواع یادگیری در فرایند بازی و سرگرمی	یادگیری تعاملی یا اجتماعی و بین‌فردی (شرکت در بازی و فعالیت‌های گروهی با همسالان)
	یادگیری بصری (دیدن تصاویر؛ تماشای فیلم، انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای و...)
	یادگیری فضایی (بودن در فضا و محیطی خاص و فعالیت‌هایی ویژه)
	یادگیری شنیداری (موسیقی، ریتم، گفتار)
	یادگیری کلامی (خواندن، نوشتن، گوش‌دادن)
	یادگیری بدنی (جنبشی، استفاده از حرکات بدن؛ ورزش، دویدن، پیاده‌روی و هر نوع فعالیت بدنی مثل نقاشی، مجسمه‌سازی و...)
	یادگیری منطقی (ریاضی، استفاده از الگوها، بازی شطرنج، سودوکو، فعالیت‌های رایانه‌ای و...)
	یادگیری انفرادی (اهل تنهابودن، تخیل، خیال‌پردازی و رویا)
	یادگیری طبیعت‌گرایانه
انواع سواد در فرایند بازی و سرگرمی	سواد رسانه‌ای
	سواد عاطفی
	سواد قومی
	سواد ارتباطی
	سواد رایانه‌ای

منبع: نگارندگان، ۱۴۰۳

انواع بازی: بازی فعال و سرگرمی

بازی و سرگرمی یکی از نیازهای بشر و به‌ویژه کودکان است. کودکان بیشتر اطلاعات و آگاهی‌های خود نسبت به جهان واقعی را از طریق بازی و سرگرمی پیدا می‌کنند. از گذشته تا امروز بازی و سرگرمی تفاوت بسیاری کرده است و در این پژوهش هم مشارکت‌کنندگان به این تفاوت اشاره داشتند. بازی‌ها در گذشته بیشتر به‌صورت گروهی و با حضور پرشمار کودکان، پر جنب‌وجوش و پرتحرک و با شورش و شادی در فضای باز محله و کوچه و با حضور بچه‌محله‌ها و هم‌سالان صورت می‌گرفت. بازی‌هایی مانند زو، هفت‌سنگ، لی‌لی، خروس جنگی، عموزنجیرباف، وسطی و خاله‌بازی نمونه‌هایی از این بازی‌ها هستند که مادران اظهار داشتند. برخی از آن‌ها هم بیان کردند که ما در گذشته از هر چیزی برای سرگرم‌شدن یا حتی بازی استفاده می‌کردیم.

مادری در محله نظام آباد چنین اظهار داشت که:

ما تو حیاط یا کوچه تکه‌های سنگ کوچک را پیدا می‌کردیم و دور هم جمع می‌شدیم و به قل‌دو قل بازی می‌کردیم. با تیکه‌های چوب روی زمین شکل‌های مختلف درست می‌کردیم بعد یکی از بچه‌ها می‌آمد و از روش رد می‌شد و همه را خراب می‌کرد. یا با برگ درختا شکل جونورای مختلف درست می‌کردیم و خیلی وقتا برای مدرسه کاردستی هم همین‌جوری درست می‌کردیم. ما هم تو دوره‌ای که بچه بودیم خلاقیت داشتیم بازی‌های هیجان‌انگیزی برای خودمون اختراع می‌کردیم.

اشارات بالا نشان می‌دهد که خیلی از بازی‌ها و سرگرمی‌های مادران در گذشته هدفمند بوده است. اما این‌که این بازی و سرگرمی در جامعه امروزی و بین کودکان امروز چه تغییری کرده است؛ یکی از دختران ۶ ساله در محله نظام آباد می‌گوید:

من نقاشی خیلی دوست دارم وقتی بی‌حوصله‌ام نقاشی می‌کنم بعد نقاشی بازی هم می‌کنم تو گوشه مامانم بازی برام نصب کرده با اون بازی می‌کنم همه این کارها را هم تنها انجام می‌دم کسی نیست که با من بازی کنه.

تفاوت بازی و سرگرمی بین دو نسل به این‌گونه مشخص می‌شود که بازی و سرگرمی بین کودکان در گذشته با هدف مشخصی از ابتدا انجام نمی‌شد اما هر بازی در پس تحرک و جنبش هدفی چون تقویت ارتباطات و مشارکت کودکان با یکدیگر، ارتباط با محیط اطراف و تقویت بدن، سرعت و دقت را به همراه داشت. به نوعی می‌توان گفت هدفمندی پنهانی در بین این بازی‌ها وجود داشت. اما امروزه شاید از نظر والدین بازی‌ها چندان هدفمند به لحاظ ارتباط با دیگری و یادگیری در فضای واقعی نباشند و تنها جهت گذران وقت و فرار از بی‌حوصلگی از آن استفاده می‌شود. اما هدفمندی مشخصی از ابتدا و در فرایند بازی در آن قابل مشاهده است و هدف از انتخاب بازی به وسیله کودکان یا مربیان آن‌ها به‌طور کامل مشخص و مشهود است. برای نمونه بازی پانتومیم، یکی از آن بازی‌های گروهی بسیار جذاب و هیجان‌انگیز در بین کودکان امروزی به شمار می‌آید که در ابتدا اهداف بازی و فرایند صحیح آن به کودکان آموزش داده می‌شود و همه کودکان در این بازی مشارکت دارند. در این بازی طیفی از یادگیری‌های تعاملی، شنیداری، کلامی، بدنی، بصری و... برای کودکان اتفاق می‌افتد.

انواع تعاملات در فرایند بازی و سرگرمی

یکی از موضوعاتی که در بازی مورد توجه قرار می‌گیرد موضوع ارتباط و تعاملی است که بین هم‌بازی‌ها شکل می‌گیرد. طبق اظهارات مادران در گذشته بازی‌ها چون از نوع گروهی و دسته‌جمعی و در بین هم‌سالان و بچه‌محلی‌ها بود باعث تقویت تعاملات اجتماعی بین آن‌ها هم می‌شد. این کودکان در کنار بازی ارتباطاتی به شکل دوستی از جنس دوستی بچه‌محلی

یا همسایگی هم برقرار می‌کردند. حتی بسیاری از کودکان گوشه‌گیر و منزوی از طریق بازی وارد دنیای تعامل با یکدیگر می‌شدند. پس می‌توان گفت در گذشته بازی‌ها نوعی جمع‌گرایی و بودن با گروه و جمع و حضور دیگری را تقویت کردند. اما در بین کودکان امروزی در بیشتر مواقع بازی جمعی تبدیل به بازی انفرادی شده است و در این بین بچه‌محله یا همسایگی نیز معنایی ندارد. شاید این تغییر را بتوان به دگردسی ساختار خانواده از خانواده چندفرزندی به تک‌فرزندی و تغییر در ساختار اجتماعی و فرهنگی محله مرتبط دانست که باعث کم‌شدن تعاملات اجتماعی و یا محله‌ای شده است. در این صورت می‌توان گفت کودکان امروزی دچار نوعی فقر ارتباطی شده‌اند که تعامل رودرروی آن‌ها را تبدیل به تعامل برخط کرده است. دختر ۸ ساله در محله بیمه می‌گوید:

از زمان کرونا به بعد من بیشتر در فضای مجازی مثل واتس‌آپ، بله، اینستاگرام در ارتباطم. کمتر بیرون می‌رم. حتی کلاس‌هایی که پیش از این حضوری می‌رفتم الان مجازی شده. ولی اصلاً خوب نیست انگار همه چیز غیرواقعی. برای نمونه نمی‌تونیم بازی‌های حضوری بکنیم یا کنار هم بشینیم یا همدیگر بزنیم.

انواع مهارت‌ها در فرایند بازی و سرگرمی

مهارت‌آموزی یکی از مهم‌ترین کارهایی است که باید در سنین کودکی و به وسیله بازی انجام گیرد. انواع مهارت‌هایی که کودکان در فرایند بازی فرا می‌گیرند شامل مهارت اجتماعی، حرکتی، خیال‌پردازی، واقعیت‌گرایی و آشنایی با فناوری‌های جدید است. در گذشته کودکان در بازی‌های دسته‌جمعی؛ مهارت‌های اجتماعی چون آشناسدن و ارتباط برقرارکردن را یاد می‌گرفتند. همچنین در این بازی‌های دسته‌جمعی و پر جنب‌وجوش کودکان از بدن خود استفاده کرده در نتیجه دارای بدنی ورزیده و کمتر دارای بیماری زمینه‌ای بودند و به این ترتیب مهارت‌های حرکتی آن‌ها تقویت شده و توسعه پیدا می‌کرد. اما امروزه و در بازی کودکان امروزی نخستین چیزی که در ذهن نقش می‌بندد ابزارهای الکترونیکی است که به‌عنوان سرگرمی مورد استفاده قرار می‌گیرد. با وجود پیشرفت‌های فراوان در ساخت اسباب‌بازی‌ها، بسیاری از کودکان علاقه دارند تا با گوشی‌ها یا تبلت‌هایشان سرگرم شوند. پیشرفت فناوری سبب شده تا کودکان نسل جدید از نظر مهارت اجتماعی و مهارت بدنی و حرکتی ضعیف‌تر نسبت به گذشته اما به‌لحاظ مهارت‌های فناوری و برخط و رایانه‌ای هوشیارتر و با استعدادتر نسبت به کودکان دیروز باشند. پس می‌توان گفت نوع مهارت‌هایی که کودکان دیروز در بازی یا از بازی یاد می‌گرفتند تا به امروز تغییر اساسی کرده است و از مهارت‌های اجتماعی و حرکتی وابسته به فضای عمومی و واقعی به مهارت‌های اجتماعی برخط و غیرواقعی در فضای رسانه مجازی تبدیل شده است.

مادری در محله نازی آباد می گوید:

ما وقتی بچه بودیم حین بازی خیلی چیزها از هم یاد می گرفتیم برای نمونه این که با یه بچه جدید چگونه دوست بشیم و باهاش ارتباط برقرار کنیم. بچه های امروزی هم مثل ما هم چیزای خوب یاد می گیرند هم بد مثل یادگیری تکنولوژی های جدید. این که کار کردن با گوشی یا کامپیوتر و... بلدند این هم نوعی مهارت اجتماعی و هم مهارت آشنایی با تکنولوژی روز محسوب می شه که زمان ما چنین چیزی نبود. ما در گذشته تعامل و ارتباطات اجتماعی رودررو را بیشتر داشتیم اما کودکان امروزی به ویژه از زمان پاندمی به بعد ارتباطشان بیشتر آنلاین و در فضای مجازی است.

نوع فضای مورد استفاده در بازی و سرگرمی

در گذشته به دلیل ارتباط متقابل بین خانه و محله و همچنین ارتباط و دوستی کودکان با فضای محله و هم محله ای ها، این فضاها بیشتر مورد استفاده کودکان جهت بازی بود. بر اساس یافته های حاصل از مصاحبه، مادران اظهار داشتند که در گذشته بیشتر در کوچه و فضای باز محله با هم بازی ها و هم محله ای ها مشغول بازی بودند. بیشتر بازی های بچه ها به صورت گروهی و جمعی بود و در فضای بیرون از خانه انجام می شد. بچه های فامیل، همسایه و هم محله ای ها جمع می شدند و حتی از محله های کناری هم می آمدند و همگی دور هم در کوچه و یا حیاط خانه بازی می کردند. به هیچ وجه تنهایی بازی کردن و در خانه ماندن معنایی نداشت. بچه ها را به زور می شد در خانه نگه داشت اما امروزه کودکان تنها در خانه و فضای ایزوله آپارتمان مشغول بازی و سرگرمی با موبایل و تبلت هستند و در نهایت اگر تعاملی هم باشد، تعاملات برخط و بازی های چند نفره اینترنتی است. نبود امنیت در کوچه و خیابان، آپارتمان نشینی، زیاد شدن مشغله والدین، عدم شناخت همسایه ها از یکدیگر و تغییر شیوه های زندگی باعث کم شدن تمایل والدین از بازی فرزندشان در کوچه و خیابان در حضور غریبه ها شد و آن ها به اجبار کوچ کودکان از فضای عمومی محله به فضای خصوصی خانه را انتخاب کردند.

مادری در محله نازی آباد می گوید:

یادمه از مدرسه که می آمدیم خونه سریع یه ناهار می خوردیم و تو حیاط یا کوچه مشغول بازی می شدیم. ساعت ۴ به بعد تا زمانی که موقع شام باشه یا پدرها از سرکار می آمدند تو کوچه بودیم. تابستونا هم که از صبح تا شب تو کوچه بودیم.

کودکی ۷ ساله در محله بیمه می گوید:

من که همش تو خونه بازی می کنم مامان برای اتاقم تاب خریده سرسره دارم الاکلنگ دارم. برای بازی به هیچ وجه بیرون نمی رم. فقط یه روزایی که بابا زودتر می آد خونه منو می بره پارک که بازی کنم مامانم می گه بیرون خطرناک هیچ وقت نباید تنها بری بیرون تو خونه باش و همین جا بازی کن هر بازی هم بخوای برات می خرم.

انواع فعالیت‌ها در فرایند بازی و سرگرمی

از آن‌جا که کودک در فرایند بازی درگیر فعالیت‌های فکری و جسمی می‌شود، کفه ترازو بین این دو فعالیت در میان دو گروه مادران و دختران در هر دوره به یک سمت سنگینی بیشتری داشته است. در بین مادران، کفه ترازو به سمت فعالیت‌های جسمی و حرکتی بوده چراکه بیشتر بازی‌های آن‌ها بازی‌های گروهی، پرجنب‌وجوش و نیازمند تحرک بوده است. اما در بین کودکان امروزی این کفه به سمت فعالیت‌های ذهنی سنگین‌تر است. بیشتر کودکان در دنیای امروزی در رسانه‌های مختلف حضور دارند و بیشتر درگیر فعالیت‌ها و سرگرمی‌های رایانه‌ای هستند.

انواع یادگیری در فرایند بازی و سرگرمی

در هر دوره‌ای کودکان با بازی و سرگرمی درگیر نوعی از یادگیری می‌شوند. این نوع از یادگیری در بازی و سرگرمی بین مادران در گذشته و دخترانشان در جامعه امروزی وجود دارد. نوع یادگیری در بین مادران به‌عنوان کودکان دیروز به دلیل ارتباط بیشتر با فضای بیرون از خانه تعاملی، فضایی، بدنی و طبیعت‌گرایانه بود و کودکان بازی در دنیای واقعی را تجربه می‌کردند. اما کودکان امروزی با نوعی دیگر از بازی آشنا می‌شوند که با اصول و مفاهیم بازی فرایند یادگیری‌شان ارتقا می‌یابد که یادگیری مبتنی بر بازی است. یادگیری مبتنی بر بازی یک نوع تکنیک یادگیری فعال نیز محسوب می‌شود که در آن از بازی‌ها جهت تقویت یادگیری کودکان و درک و کشف دنیای اطراف استفاده می‌شود.

مادری در محله بیمه بیان می‌کند که:

ما تو بازی به‌ویژه بازی‌های دسته‌جمعی خیلی چیزها از هم یاد می‌گرفتیم. هر کی هرچی بلد بوده به اون یکی یاد می‌داد. از درس گرفته تا ورزش، نقاشی، بادبادک‌سازی. حتی یادمه من دوچرخه‌سواری بلد نبودم یه چند روز با دوستم تو حیاط خونه و تو کوچمون با هم تمرین کردیم یاد گرفتیم.» همین مادر بیان می‌کند: «نه این که بچه‌های ما امروز چیزی یاد نمی‌گیرند نه! بچه‌های ما درگیر نوع دیگری از یادگیری شدند. برای نمونه دختر خود من خیلی چیزها را از رسانه‌ها یاد می‌گیره یا خیلی چیزها تو مهد کودک از طریق بازی یاد گرفتند. خیلی وقتها از طریق فضای مجازی همین واتس‌آپ یا روبیکا با دوستش تماس می‌گیره با هم درس می‌خونن بهم خوشنویسی یاد می‌دن یا موسیقی یا حتی با هم ورزش می‌کنن و به نوعی آنلاین خیلی چیزها را یاد می‌گیرند ما بازی می‌کردیم و یاد می‌گرفتیم اما اینا تو فرایند بازی خیلی چیزها یاد می‌گیرند.

دختر ۸ ساله در محله بیمه:

من خیلی تلویزیون می‌بینم همین انیمیشن‌های جذاب به زبون اصلی و زبان انگلیسی هم از تو همین کارتون و انیمیشن یاد گرفتیم. ما مانم وقتی ۵ سالم بود برام سی‌دی کارتون می‌خرید منم نگاه

می‌کردم و زبان انگلیسی کم‌کم یاد گرفتم. من کار کردن با گوشی و تبلت و کامپیوتر هم از همین تلگرام و اینستاگرام یاد گرفتم. یه وقتایی گوشی مامانم می‌گرفتم و از توش فیلم‌های آموزشی می‌دیدم که چه طوری کار کردن با گوشی و تبلت و... یاد بگیریم. چه طوری با دیدن انیمیشن زبان یاد بگیریم و خیلی چیزای دیگه.

انواع سواد در فرایند بازی و سرگرمی

کودکان در فرایند بازی و سرگرمی از گذشته تا کنون نوعی از سواد را در حین بازی می‌آموختند. این نوع یادگیری در گذشته متفاوت از حال حاضر بوده است. شاید بتوان گفت در گذشته کودکان در فرایند بازی و سرگرمی سواد عاطفی، قومی و ارتباطی را بیشتر فرا می‌گرفتند. اما در حال حاضر افزون بر سواد که مادران در گذشته یاد می‌گرفتند و کودکان نیز در حال حاضر آن را یاد می‌گیرند، سواد رایانه‌ای به‌عنوان سواد جدید در بین کودکان و در بازی و سرگرمی آن‌ها مشهودتر است و می‌توان گفت این سواد در بین نسل جدید با توجه به شرایط تغییر در نوع فناوری قوی‌تر است. کودکان در گذشته به دلیل ارتباطات رودررو گسترده‌ای که داشتند توانایی برقراری ارتباط عاطفی با دوستان، خانواده و دیگران را داشتند و تبعیضی هم بین کودکان در این ارتباط وجود نداشت. اما کودکان امروزی به دلیل رانده‌شدن از فضای عمومی و محله به درون خانه و فضای خصوصی آن، در برقراری ارتباط رودررو با دیگران و یا سایر کودکان کمی محتاط هستند و این ارتباط با راحتی گذشته صورت نمی‌گیرد. اما کودکان امروزی در سواد رسانه‌ای بسیار ماهرتر از کودکان دیروزی هستند و به خوبی فضای رسانه را شناخته و استفاده‌های متنوعی از آن می‌کنند.

مادری در محله بیمه می‌گوید:

زمان ما به هیچ‌وجه موبایل، تبلت، لپ‌تاپ و کامپیوتر نداشتیم. خب به تبع کار با اونا را هم بلد نبودیم. ولی بچه‌های امروز تا چشم باز کردن تو محیطی بزرگ شدند که همه اینا بوده. انگار وقتی به دنیا آمدند کار کردن با تکنولوژی امروزی بلد بودند. اما در قدیم چون از این وسایل نبود اطلاعی هم درباره آن نداشتیم. می‌شه گفت هر زمانه یا شرایطی سواد خودش را می‌طلبد و همین باعث تفاوت نسل ما در گذشته و کودکان امروزی است.

دختر ۸ ساله در محله بیمه:

مامان من با این‌که خودش کارشناسی ارشد داره ولی خب هر وقت موبایلش به مشکل برمی‌خوره به من می‌گه، یه برنامه‌ای می‌خواد نصب کنه به من می‌گه، یه چیزی انگلیسی باشه معنیشو از من می‌پرسه چون می‌دونه من خیلی چیزا را بهتر ازش بلدم و....

بحث و نتیجه گیری

همان طور که پیشتر به آن اشاره شد، هدف اصلی این مقاله بررسی پدیدارشناختی تحولات نسلی و تأثیر آن بر بازی های دوران کودکی دو نسل از مادران و دختران است. به سخن دیگر، داده های به دست آمده در این تحقیق پاسخی است به این پرسش اساسی که تغییر و تحولات نسلی چه تأثیری بر بازی های دوران کودکی دو نسل از مادران و دختران گذاشته است؟

همان طور که کریستوفر بالس در نظریه تفاوت نسلی خود نشان داده است، ابژه های نسلی را می توان به مثابه نشانگانی در نظر گرفت که هویت کودکی یک نسل را نشان می دهد. از این منظر، بازی می تواند به عنوان شناسه یا ابژه های نسلی در نظر گرفته شود که معرف یک دوره نسلی است و اعضای یک نسل آن را تجربه کرده اند. به سخن دیگر، بازی ها یکی از مؤلفه های اصلی تجربه زیسته دوران کودکی محسوب می شوند. بازی های کودکان بیشتر اوقات متأثر از متغیرهایی چون جنسیت، طبقه، گروه نسلی و تحولات اجتماعی است که در یک بازه زمانی در یک جامعه رخ می دهد. در این مقاله سعی شده است از منظر پدیدارشناختی، تجربه زیسته مادران و دختران از رهگذر مطالعه بازی و سرگرمی های این دو نسل (به مثابه ابژه نسلی) مورد ارزیابی قرار گیرد و همچنین توضیح داده شود که شبکه های اجتماعی چه تأثیری در تفاوت های نسلی داشته اند. یافته های این تحقیق نشان می دهد که بازی های رایانه ای و استفاده از رسانه ها و شبکه های اجتماعی یکی از مهم ترین مؤلفه های تفاوت نسلی مادران و دختران را شکل می دهد؛ موضوعی که تنها قابل تقلیل به تفاوت ابژه های نسلی نیست بلکه مسئله ای مهم تر را بازگو می کند و آن این که استفاده بیش از حد کودکان از این ابزارهای سرگرم کننده در عمل باعث کاهش ارتباط فیزیکی و تعامل با دیگر هم سالان و حتی والدین خواهد شد؛ موضوعی که در نهایت باعث به وجود آمدن فقر ارتباطی کودک و ناتوانی او در برقراری ارتباط سازنده با دیگران خواهد شد. این موضوع در پژوهش سعدی، هاشمی و موحدی (۱۴۰۲) در خصوص نقش شبکه های اجتماعی بر گروه های جامعه روستایی خوزستان و همچنین پژوهش قره یاضی، تاج الدین و شکر بیگی (۱۴۰۱) در خصوص تجربه زیسته نسلی در پرتو تحولات فرهنگی مورد مطالعه: مقایسه نسل های دهه ۴۰ و ۷۰ منطقه ۱۴ تهران هم تأیید شده است. این موضوع که نسل های متفاوت تجربه های زیسته متفاوتی در زمینه های گوناگون دارند که متأثر از ارزش ها و باورهای جهان زیست سنتی یا مدرنی است که در آن زندگی کرده و بزرگ شده اند. تغییرات به وجود آمده در فرایند نوسازی شهری، باعث شکل گیری تغییرات عمده در ساختار کالبدی کلان شهرهایی مانند تهران شده است. تغییرات به وجود آمده در این چند ساله باعث از بین رفتن مناسبات محله ای و رشد زیست آپارتمان نشینی شده است. این تغییرات کالبدی تأثیری آشکاری بر تجربه کودکی داشته است که این خود می تواند یکی از دلایل اصلی تفاوت نسلی و به تبع آن تفاوت در تجربه زیسته مادران و دختران باشد. این تغییرات کالبدی،

در نحوه گذران اوقات فراغت و بازی و سرگرمی کودکان تأثیر بسیار زیادی داشته است. کودکان بیشتر به دلیل شرایط اجتماعی و امنیت اجتماعی موجود در محله و کوچه و پس‌کوچه‌های آن با هم سالان خود بازی می‌کردند که جنس این بازی‌ها به دلیل کثرت حضور کودکان دیگر بیشتر تعاملی و گروهی بود. اما در حال حاضر به دلیل فقر ارتباطی به صورت کلی و کاهش تعاملات کودکان به صورت خاص شاهد یک نوع انزوای ناخواسته کودکان در زیست آپارتمانی هستیم. از سوی دیگر کودکان امروزی ارتباطاتشان از نوع مجازی در فضای مجازی و در برنامه‌هایی مانند اینستاگرام، تلگرام، شاد، ایتا و... است و البته می‌توان گفت خیلی از آن‌ها متأثر از "میم"‌های مجازی و سرگرمی‌های موجود در آن هستند. نسل جدید نه تنها تعاملات و تجربه زیسته‌شان برگرفته از رسانه‌های جدید است بلکه رسانه‌ها اثرگذاری خاصی بر رفتار کودکان داشته و شیوه تعامل آن‌ها از ارتباطات واقعی و رو در رو را به ارتباطات مجازی تبدیل کرده‌اند. همچنین تعامل آن‌ها را با کاراکترهای جدید در رسانه بیشتر کرده است به طوری که بیشتر کودکان با کاراکترهای رسانه‌های جدید و فضای مجازی آشنا هستند. تأثیرات ذکر شده از سوی رسانه بر کودکان به حدی است که کلام، رفتار، بازی، سرگرمی و گذران فراغت کودک تحت تأثیر آن مجازی شده است به طوری که رسانه‌های جدید و فضای مجازی همچون سیاه‌چاله‌ای^۲ کودکان را در درون خود بلعیده و در این شرایط کودکان به عنوان سوژه، تعامل افقی با کودکان دیگر ندارند و اگر هم تعاملی هست، در درون رسانه‌های جدید و در فضاهای ارتباطی جدید صورت می‌گیرد.

در حالی که در گذشته خود بازی بهانه یا ابژه‌ای برای تعامل سوژه‌ها بود و محله نیز مکانی برای تعامل کودکان به حساب می‌آمد و این تعاملات از نوع زنجیره تعاملات بود. در شرایط کنونی این زنجیره گسسته شده است و زنجیره رفاقت در گذشته تبدیل به رفاقت اتمی یا جزیره‌ای متناسب با مکان‌های مختلف شده است. همه این موارد نشان می‌دهد که تعامل و ارتباط در گذشته در دوران کنونی با کیفیت گذشته از بین رفته است و کودکان در جهان امروزی با نوعی فقر ارتباطی در جهان واقعی روبرو هستند.

به نظر می‌رسد مسائل و مشکلات یادشده در تجربه زیسته دختران با پسران واجد

۱. میم اینترنتی (Internet MeMe)، میم یا یاده اصطلاحی در فرهنگ مجازی برای توصیف موضوع، عقیده، رفتار، تصویر یا شوخی یا سبکی در اینترنت و رسانه‌های اجتماعی است. این واژه زیرگروهی از تعریف میم در انسان‌شناسی است و بعضی میم‌ها ضد، یا نژادپرستانه می‌توانند باشند، تعریف میم ممکن است در طی زمان تغییر کند؛ به صورت سنتی، میم‌ها یک مفهوم یا تکیه‌کلام بودند که تبدیل به یک پدیده چندجنبه‌ای شده و ساختار پیچیده‌ای چون چالش‌ها (مانند چالش سطل یخ)، گیف‌ها، ویدیوها، و پدیده‌های همه‌گیر هم‌چون ویروس دارند.

۲. اصطلاح ژان بودریار در خصوص رسانه‌ها، فناوری سایبرنتیک، ارتباطی و اطلاعاتی در دوران کنونی که در حال بلعیدن انسان‌هایی هستند که دیگر تفاوت بین ابژه واقعی و مجازی را در نمی‌یابند و این سیاه‌چاله‌ها در حال بلعیدن آن‌ها به درون خود هستند.

تفاوت‌های آشکاری است؛ چراکه به دلایل ملاحظات جنسیتی، دختران محدودیت‌های بیشتری را در نسبت با پسران تجربه می‌کنند و از این حیث در انزوای خانگی بیشتری قرار گرفته‌اند. با در نظر گرفتن برخی از بازی‌های جمعی دخترانه در فضای محله (لی لی، یه‌قل دوقل، خاله‌بازی، زو، وسطی و ...) می‌توان مدعی شد، دختران در نسبت با پسران هم‌سن و مادران خود محرومیت بیشتری را تجربه می‌کنند.

همچنین می‌توان گفت رابطه زنجیره‌ای که در تجربه زیسته مادران در گذشته وجود داشته، تبدیل به رابطه جزیره‌ای در دوران کنونی شده است. به این معنی که کودکان در هر مکان و موقعیت، دوستان متناسب با آن مکان و موقعیت مانند مدرسه، کلاس زبان، کلاس ورزش و ... را دارند و خود این نوع روابط، نوع بازی‌ها را از بازی‌های تعاملی و گروهی به بازی‌های انفرادی و کمتر تعاملی تبدیل کرده است و از کمیت و کیفیت ارتباطات کودکان کاسته است. اما در نهایت آنچه که در این بین مهم جلوه می‌کند، توجه و نظارت مناسب والدین بر نوع، ماهیت و نحوه ارتباطات به‌ویژه در فضای مجازی و رسانه‌ای است تا کودکان بتوانند با اطلاع و آگاهی کافی وارد فضای مهیج، جذاب و پر از اطلاعات گوناگون ارتباطات مجازی و رسانه‌ای امروزی شوند.

پیشنهاد‌های کاربردی

با توجه به نتایج پژوهش، پیشنهاد‌های کاربردی زیر قابل ارائه است:

- استفاده از جایگزین‌های مناسب فضای مجازی به‌ویژه برای کودکانی که در بازه سنی کمی قرار دارند و فضای مجازی اطلاعاتی فراتر از سن آن‌ها در اختیارشان می‌گذارد مانند بازی‌های جمعی یا چندنفره با اعضای خانواده یا امکان بازی با هم‌سالان در فضای عمومی شهر و محله.
- نظارت و مدیریت والدین بر فعالیت کودکان در بازه سنی پایین‌تر و گفت‌وگو، آموزش و آگاه کردن آن‌ها نسبت به استفاده از آسیب‌های فضای مجازی و رسانه‌های مختلف و تشویق به تعاملات اجتماعی در فضای باز مانند فعالیت‌های ورزشی، هنری، خانوادگی.
- ایجاد توازن بین استفاده از فضای مجازی و حقیقی از طریق ارتباط بیشتر کودکان با فضای باز عمومی و رفتن به گردش و تفریح در فضای باز و یا ایجاد فضاهای باز مناسب آپارتمانی برای فعالیت‌های کودکان.
- فعالیت‌های خانوادگی بیرون از خانه برای کودکان مانند رفتن به کوه، پارک و طبیعت و فعالیت‌های مختص فضای باز که هم‌بودن در کنار خانواده و هم‌گردش در طبیعت را تجربه می‌کنند.

پیشنهاد پژوهشی

مقولهٔ ابژه‌های نسلی و به‌ویژه بازی‌های کودکان طیف گسترده‌ای از موضوعات جدید و بدیع را در بر می‌گیرد. به محققان پیشنهاد می‌شود، سویه‌های کمتر شناخته شده‌تر این حوزهٔ مطالعاتی را برای تحقیق‌های بعدی انتخاب کنند. برای نمونه نقش بازی‌های رایانه‌ای بر شکل‌گیری تیپ‌های شخصیتی کودکان و نیز تأثیر آن بر اختلالات شخصیتی که می‌تواند از موضوعات جدید پژوهشگران در حوزهٔ جامعه‌شناسی، ارتباطات، روان‌شناسی و مطالعات رسانه باشد.

منابع

- بالس، کریستوفر (۱۳۸۰). ذهنیت نسلی (دیدگاهی روانکاوانه در باره اختلاف نسل‌ها). ترجمه حسین پاینده. ارغنون، ۱۹، ۱-۲۹.
- پورجیبلی، ربابه و عابدینی، صمد (۱۳۹۱). بررسی عوامل جامعه‌شناختی مؤثر بر پدیده انسجام بین نسلی در میان جوانان (نسل جدید) و مقایسه آن با والدین (نسل قدیم). جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، ۲(۵)، ۵۱-۷۲.
- توکل، محمد و قاضی نژاد، مریم (۱۳۸۵). شکاف نسلی در رویکردهای کلان جامعه‌شناختی: بررسی و نقد رهیافت‌های نسل تاریخی و تضاد با تاکید بر نظرات مانهایم و بوردیو. نامه علوم اجتماعی، ۲۷(۲۷)، ۹۵-۱۲۴.
- جان‌علی‌زاده چوب‌بستی، حیدر و سلیمانی بشلی، محمدرضا (۱۳۹۰). شکاف نسلی: توهم یا واقعیت. جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، ۱(۱)، ۶۳-۹۳.
- خجیر، یوسف و فرمند خانقشلاقی، ساناز (۱۴۰۳). بازنمایی زیست مجازی کودکان اینفلوئنسر در اینستاگرام. رسانه، ۳۵(۳)، ۱۵۵-۱۸۳. Doi: 10.22034/bmsp.2024.419625.1948
- رنجبر مدیسه، معصومه و ساروخانی، باقر (۱۴۰۱). تأثیر مصرف رسانه‌های جمعی جدید بر ارزش‌های نسلی: مورد مطالعه جوانان ۱۸-۳۲ ساله شهر تهران. مطالعات راهبردی ارتباطات، ۲(۴)، ۸۱-۹۴.
- Doi: 10.22034/rcc.2023.1995793.1061
- سعدی، حشمت‌الله؛ هاشمی امین، ناهید و موحدی، رضا (۱۴۰۲). نقش شبکه‌های اجتماعی بر جامعه روستایی استان خوزستان: مورد مطالعه: دهستان کوت عبدالله. رسانه، ۲(۲)، ۱۰۹-۱۳۴.
- Doi: 10.22034/bmsp.2022.331968.1696
- قره‌یاضی، هایده؛ تاج‌الدین، محمدباقر و شکر بیگی، عالیه (۱۴۰۱). تجربهٔ زیستهٔ نسلی در پرتو تحولات فرهنگی مورد مطالعه: مقایسه نسل‌های دهه ۴۰ و ۷۰ منطقه ۱۴ تهران. مطالعات راهبردی زنان، ۲۵(۹۷)، ۱۴۱-۱۶۶.
- Doi: 10.22095/jwss.2022.316720.2898
- کنعانی، محمدامین؛ موسوی، سید هاشم و بیگزاده، زهرا (۱۳۹۸). رسانه به مثابه ابژه نسلی: بررسی نقش مصرف رسانه بر هویت نسلی. پژوهش‌های راهبردی مسائل اجتماعی ایران، ۸(۲۶)، ۳۵-۵۶.
- Doi: 10.22108/SRSPI.2020.121075.1491
- کامرانی، بهنام و بوستانی، رضوان (۱۳۸۹). مطالعه بازنمایی ابژه‌های نسلی زندگی روزمره در نقاشی‌های دهه هشتاد در ایران. جامعه‌شناسی هنر و ادبیات، ۲(۲)، ۱۵۵-۱۸۳.
- نیکخواه، هدایت‌الله؛ طهوری‌نیا، مصطفی و بهروزیان، بهروز (۱۳۹۷). مطالعه جامعه‌شناختی ارزش‌های بین نسلی (مطالعه موردی: ساکنان شهرستان رودبار جنوب بر اساس نظریه زمینه‌ای). جامعه‌شناسی نهادهای اجتماعی، ۵(۱۱)، ۲۸۹-۳۲۰. Doi: 10.22080/SSI.2018.1917.289-320

یادگاری، محمدحسین؛ منتظر قائم، مهدی و کاشفی فر، مهدی (۱۴۰۱). نگرش نسل ها به تمایزات بین نسلی در ایران بر مبنای جامعه پذیری رسانه‌ای. مطالعات فرهنگ ارتباطات، ۲۳(۵۸)، ۵۷-۸۰

Doi: 10.22083/jccs.2021.224629.3042

- Alwin, D., & Mccammon, R. (2004). *Generations, Cohorts and Social Change*. In J.T. Mortimer & M. J. Shanahan (EDS), *Handbook of the Life Course*. New York.
- Bales, C. (2002). *Generational Mntality (A Psychoanalytic Perspective on Generational Differences)*.. Translated by Hossein Payandeh. *Arghonon*, 19, 1–29. **[In persian]**
- Bolin, G. (2018). Media Generations: Objective and Subjective Media Landscapes and Nostalgia among Generations of Media Users. *Audience & Reception Studies*, 11(2), 108 - 131.
Doi:10.1177/1367549415609327
- Best Play: What Play Provision Should Do for Children. (2000). What Play Provision Should Do for Children.
- Generational Insights and the Speed of Change. (2022). American Marketing Association.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. (Ed 2015). London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Janalizadeh Choubbasti, H., & Soleimani-Bashli, M. R. (2011). Generation Gap: Illusion or Reality. *Sociological Studies of Youth*, 1(1), 63-93. **[In persian]**
- Kanani, M. A. , Mousavi, S. H., & Beigzadeh, Z. (2019). Media as a Generational Object: Investigating the Role of Media Consumption on Generational Identity. *Strategic Research on Social Problems in Iran*, 8(26), 35-56. **[In persian]** Doi: 10.22108/SRSP.2020.121075.1491
- Kamarani, B., & Boostani, R. (2011). A study of representing the creative objects of everyday life in the Iranian paintings in the eighties. *Sociological Journal of Art and Literature*, 2(2), 155-183. **[In persian]**
- Khojir, Y., & Farmand KHangheshalaghi, S. (2024). Instagram on Life Virtual Influencers Kids of Representation. *Rasaneh*, 35(4), 155-183. **[In persian]** Doi: 10.22034/bmsp.2024.419625.1948
- Nikkhah, H., Tahourinia, M., & Behroozian, B. (2018). A Sociological Study on Intergenerational Values: A Case Study in Roudbar. *Sociology of Social Institutions*, 5(11), 289-320. **[In persian]**
Doi: 10.22080/SSI.2018.1917
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Translated by Gattegno, C., Hodgson, F. M. New York: Norton.
- PourJebeli, R., & bedini, S. (2012). Study of sociological factors affecting intergenerational cohesion among youth (new generation) and comparison with parents (old generation). *Sociological Studies of Youth*, 2(5), 51–72. **[In persian]**
- Qare Yazdi, H., Tajaldin, M. B., & Shakerbeigi, A. (2022). The Generation lived Experience in the Light of Cultural Transformation The Case Study: Compare the Generations of the 40, s and 70 , s for 14 Area of Tehran. *Women,s Strategic Studies*, 25(97), 141-166. **[In persian]**
Doi: 10.22095/jwss.2022.316720.2898
- Ranjbar Madiseh, M., Saroukhani, B. (2023). Consumption of new mass media on generational values: case study of 18–32 year-olds in Tehran. *Strategic Communications Studies*, 2(4), 81–94. **[In persian]**
Doi: 10.22034/rcc.2023.1995793.1061
- Rogers, CR. (1961). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. Translated by Houghton Mifflin. Boston.
- Rampel., F.Warren. (1965). *The Role of Value in Karl Mannheim's Sociology of Knowledge*. London: Mounon & Co. Publishers. The Hague.
- Saadi, H., Hashemi Amin, N., & Movahedi, R. (2023). Effects of Social Networks on Rural Community of Khuzestan Province (Case study: KutAbdullah Rural Distirict). *Rasaneh*, 34(2), 109–134. **[In persian]**
Doi: 10.22034/bmsp.2022.331968.1696
- Scott, Jacqueline., & Shoman, howard. (1995). Generation and Collective memories. *American Sociological*, 54, 359.
- Siibak, A. Vittadini, N., & Nimrod, G. (2018). Generations as Media Audiences: Anintroduction. *Audience & Reception Studies*, 11, 100 -107.

- Tavakkol, M., & Qazi-Nezhad, M. (2006). Generational gap in macro-sociological approaches: review and critique of historical-generation and conflict approaches with emphasis on Mannheim and Bourdieu. *Social Sciences Letter*, 27(27), 95-124.
- Tadpatrikar, A., Sharma, M. K., & Viswanath, S. S. (2021). Influence of technology usage on family communication patterns and functioning: A systematic review. *Asian Journal of Psychiatry*, 58, Doi: 10.1016/j.ajp.2021.102595
- Westlund, O. & Fardigh, M. A. (2012). Conceptualizing Media Generations: The Print/Online and Individualized Generations. *Observatorio (OBS) Journal*, 6(4), 181-213.
- Webster. *Merriam.America's*. (2017). Most Trusted Dictionary.
- Welzel, C., & Inglehart, R. (2020). *The WVS Cultural Map of The World*.
- Yadegari, M. H., & Montazer-Ghaem, M., & Kashefi Far. (2018). Study of the Attitude of Different Generations to Inter-generational Distinctions Based on Media Socialization in Iran. *Culture-Communication Studies*, 23(58), 57-80. [In persian] Doi:10.22083/jccs.2021.224629.3042

© Authors, Published by Department of Media Development Education. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

