

نقش نظارت والدین در کاهش پیامدهای فضا مجازی بر نوجوانان

فاطمه بذرکار^۱

چکیده

در ده‌های اخیر استفاده از فضای مجازی توسط نوجوانان مرسوم شده و نوجوانان وقت خود را در فضای مجازی صرف می‌کنند. فضای مجازی دارای تاثیرات مثبت و منفی در زندگی نوجوانان است؛ یعنی در شکل‌گیری شخصیت نوجوانان و چگونگی تربیت آنان نقش بسزایی دارد که امروزه تاثیرات مخرب فضای مجازی بر اثرات مثبت آن غالب است؛ والدین از اثرات فضای مجازی بر فرزندان غافل بوده و عدم اطلاع از تاثیرات ممکن است آینده نوجوانان را به مخاطره اندازد، لذا باید والدین بر استفاده فرزندان از فضا مجازی نظارت داشته باشند؛ چراکه این نظارت دارای تاثیرات چشمگیری بر زندگی نوجوان است. بنابراین پژوهش درباره نقش نظارت والدین در کاهش پیامدهای فضا مجازی جهت آگاهی والدین از این تاثیرات و ترغیب بر نظارت لازم و ضروری است؛ از این رو، ضرورت ایجاد کرده است تا با جمع‌آوری کتابخانه‌ای اطلاعات و پردازش توصیفی تحلیلی آن، به نقش نظارت والدین در کاهش پیامدهای فضای مجازی بر نوجوان پرداخته شود و تاثیرات مستقیم نظارت همچون استفاده از بازی‌های مجاز، عدم دسترسی به فضای نامناسب، استفاده از سرگرمی‌های جایگزین و تاثیرات غیرمستقیم نظارت، همچون افزایش سواد رسانه‌ای فرزندان، توجه به دوستیابی فرزند و ارائه برنامه هدفمند به نوجوان مورد بررسی قرار گرفت.

کلیدواژه: فضای مجازی، نظارت، نوجوان، والدین

مقدمه

فضای مجازی نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی است و به عنوان پدیده‌ای نوین، تأثیرات و پیامدهای مثبت و منفی آن در حال گسترش است. در تعریف آن می‌توان گفت موقعیتی است که نگهداری و نقل و انتقال اطلاعات بسیار ارزان و ساده انجام می‌شود؛ از این جهت برای فضای تربیتی و اخلاقی جامعه، هم تهدید محسوب می‌شود و هم به نوعی فرصت به شمار می‌رود.

امروزه استفاده از فضای مجازی در میان کودکان و نوجوانان نیز قابل مشاهده است و ساعت‌ها وقت خود را در این فضا سپری می‌کنند.

فضای مجازی دارای ظرفیت‌های بالقوه فراوانی است و بر ابعاد اخلاقی، اجتماعی و رفتاری نوجوانان نقش بسزایی دارد که در صورت فراهم بودن شرایط، اثرات قابل توجهی در شکل‌گیری شخصیت نوجوانان خواهد داشت و به خوبی می‌توان در جهت دستیابی به اهداف والای دینی از آن استفاده کرد. از طرف دیگر استفاده نادرست از این ابزار تأثیرات مخرب در شخصیت نوجوان خواهد داشت که بسیاری از والدین و مربیان و حتی خود نوجوان و استفاده کننده از فضا مجازی به تأثیرات مخرب فضای مجازی واقف نیست، بنابراین والدین به دلیل عدم آگاهی از آسیب‌های فضای مجازی، برنامه‌ی نظارتی در استفاده فرزندان خود از این موقعیت ندارند که سبب بروز آسیب‌های غیر قابل جبرانی بر روح و جسم نوجوان خواهد شد، از این رو بررسی نقش نظارت والدین در کاهش آسیب‌های فضای مجازی بر نوجوان جهت آگاهی والدین از تأثیرات نظارت و ترغیب بر نظارت در استفاده از فضای مجازی و پیشگیری از اهمال کاری و غفلت لازم و ضروری است و نبود پژوهشی جامع در این باره اهمیت موضوع را دو چندان کرده است؛ اگرچه آثار مشابهی در این زمینه وجود دارد که می‌تواند مبنای تحقیق قرار گیرد از جمله:

راضیه محمدیان مقاله‌ی خود را تحت عنوان «چگونه اعتیاد فرزندم را به بازی رایانه‌ای مدیریت کنم؟» در نشریه پژوهش و مطالعات اسلامی در سال ۱۴۰۱ منتشر کرده‌اند. در این مقاله تنها به راهکارهای پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی پرداخته شده است؛ اما در مقاله حاضر به تأثیرات پیشگیری اشاره شده است.

علی محمد رجبی کتاب «آسیب‌های اجتماعی فضای مجازی» نوشته‌اند که در آن به آسیب‌های روحی و روانی شبکه‌های مجازی و اقدامات لازم جهت پیشگیری از بروز اختلالات روانی پرداخته است.

۳_ علی محمدی کتاب «تهدید فضای مجازی و راهکارهای مقابله با تأکید بر آیات و روایات و رهنمودهای مقام معظم رهبری و متخصصین» تالیف نموده‌اند و به بررسی شاخصه‌ها و ویژگی‌های تهدید رسانه‌ای و انواع رسانه و شبکه‌های اجتماعی و تهدیدهای فضای مجازی از جمله دوستی

همانطور که ملاحظه شد در هیچ یک از آثار فوق و سایر آثار موجود به نقش نظارت والدین در کاهش آسیب‌های فضای مجازی پرداخته نشده؛ بنابراین پژوهش حاضر اثری متمایز می‌باشد که با جمع-آوری کتابخانه‌ای اطلاعات و پردازش توصیفی تحلیلی آن، پس از بیان نقش مستقیم و غیر مستقیم نظارت والدین در کاهش آسیب‌های فضای مجازی بر نوجوان به سوال اصلی پژوهش پاسخ داده است.

(۱) مفهوم شناسی

با توجه به اینکه شناخت واژگان در هر تحقیق باعث روشن شدن مبحث ارائه شده می‌شود به معرفی برخی از واژگان پرداخته شده است:

(۱-۱) نقش

نقش به معنی نگاشتن، نگارش، نگاردن چیزی به دو یا چند رنگ، زینت کردن آن، رنگ کردن چیزی به رنگ، نشان و اثر گذاشتن در روی زمین^۱.
نقش در اصطلاح: نقش عنوان یا برجسیبی است که با آن جایگاه و الگوهای رفتاری شخص در بین جامعه تعیین می‌گردد. نقش‌ها ممکن است توسط شرع، عرف یا قانون تعیین گردند. در تعیین و تعریف نقش‌ها، توافق و تأیید جامعه ضروری است^۲.

(۲-۱) نوجوان

در فرهنگ‌های لغت، معنای دقیق از واژه نوجوان به عمل نیامده است؛ مثلاً گفته‌اند پسری که تازه پا به مرحله جوانی گذاشته است، یا این که گفته‌اند مرحله‌ای بین نوجوانی و جوانی است. این تعاریف، تعریف درستی از نوجوان نیست. معادل عربی واژه نوجوان می‌تواند صغیر ممیز و بالغ باشد. حسن عمید در مورد لغت بالغ می‌گوید: «رسنده، رسا، رسیده، کسی که به حد بلوغ رسیده باشد». در فرهنگ لغت در مورد لغت بلوغ گفته است: رسیدن، به حد رشد رسیدن و جوان شدن نوجوان^۳.

^۱ دهخدا، علی اکبر، لغت نامه، ج ۱۴، ص ۲۶۶۳

سید محمد حسینی در مورد بلوغ می‌گوید: «بلوغ: پایان مرحله صغیر بودن و داخل شدن در مرحله تکلیف، رسیدن»^۱

«بلوغ» در لغت به معنای رسیدن به امری است و در اصطلاح، رسیدن به سنّی است که قوای جسمی صغیر نموّ نموده و آماده برای توالد و تناسل گردد و آن یک امری کاملاً طبیعی است.^۲

پس بلوغ در لغت یعنی رسیده، جوان شدن و پایان مرحله صغیر و می‌توان گفت: نوجوان کسی است که تازه دوران صغار را گذرانده و تازه وارد دوران بلوغ شده است.

۱-۳) فضای مجازی

فضا در لغت به معنای: مکان وسیع، زمین فراخ است.^۳

مجازی در لغت به معنای: منسوب به مجاز، مجازاً از روی مجاز است.^۴

فضای مجازی در اصطلاح: در کتاب شبکه عنکبوتی تعریفی متفاوت و جامع از فضای مجازی ارائه شده است که همان تعریف مختار هست:

«فضای مجازی عبارت است از محیطی که در آن برقراری ارتباطات، رؤیت و انتقال اطلاعات (به صورت غیرقابل لمس و با اشغال اندکی از محیط قابل لمس) در ساختارها و قالب‌هایی به عنوان خدمات به انسان‌ها، طراحی و کنترل می‌شود. بنابراین، کلیه خدمات، ابزارهای سخت و نرم، محتواها، ارتباطات، قالب‌ها و... دنیای اطلاعات و ارتباطات، شامل فضای مجازی می‌شود»^۵.

۲) نقش مستقیم نظارتی والدین در کاهش پیامدهای فضا مجازی بر نوجوانان

۲-۱) استفاده از بازی‌های مجاز

یکی از مهم‌ترین نقش والدین در استفاده فرزندان از فضای مجازی، اجازه دادن برای استفاده از بازی‌های مجاز می‌باشد.

^۱ حسینی، فرهنگ لغات و اصطلاحات فقهی، ص ۹۴.

^۲ طاهری، حقوق مدنی، ج ۱، ص ۳۵.

^۳ معین، فرهنگ‌نامه، ج ۲، ص ۱۱۸۲.

امروزه استفاده از فضا مجازی به بخش جدای ناپذیری از زندگی نوجوانان تبدیل شده است که تربیت را برای والدین سخت تر نموده است .

نوجوانان با اشتیاقی خیلی زیاد، سعی در آگاهی و شناخت دنیای پیرامون خود دارند و به این منظور از فضای مجازی که اطلاعات بسیار زیادی را در اختیار آنها قرار می‌دهد، بهره می‌برند و از هر فرصتی استفاده می‌کنند تا خود را به محبوب‌ترین دوست خود که همان رایانه، لپ‌تاپ، تبلت‌ها... و هر وسیله‌ای که راه اتصال آنان با دنیای مجازی را میسر می‌کند، برسانند. این اشتیاق و علاقه روز افزون نوجوانان ، دغدغه والدین را هر روزه بیشتر می‌نماید، که مبادا در تربیت فرزندان‌شان خللی ایجاد شود.^۱

برخی از انسان‌ها روزنامه و مجله دوست دارند، برخی کارتون تلویزیونی را علاقه دارند، بعضی عاشق فیلم‌های سینمایی و سریال‌ها می‌باشند و عده‌ای هم، بخصوص جوانان و نوجوانان، به بازی‌های رایانه‌ای علاقه نشان می‌دهند؛ به همین دلیل، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه در کنار سایر رسانه‌ها قرار گرفته اند، اما قدرت تأثیرگذاری آن از بسیاری رسانه‌های دیگر بیشتر است^۲ که حتی ممکن است بر روی تربیت فرزندان اثر گذار باشد و والدین باید بر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توسط فرزندان‌شان نظارت نماید.

بازی‌های رایانه‌ای انواع مختلفی دارد که برخی از آنان سبب افزایش روحیه پرخاشگری در نوجوان می‌شود و در مقابل برخی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای همچون بازی‌های فکری علاوه بر آنکه سبب سرگرمی نوجوان می‌شود؛ بلکه مهارت‌های گوناگون فکری را در نوجوان افزایش می‌دهد که والدین می‌توانند بازی‌های فکری را در اختیار نوجوان قرار دهند .

اتخاذ این تصمیم موجب می‌شود که نوجوان از بازی‌های پرخاشگرانه به دور باشد و در مقابل از بازی‌های مفید و کاربردی بهره ببرند و به این نحو والدین در استفاده فرزندان از فضا مجازی نظارت دارند و میزان آسیب‌های فضای مجازی را کاهش دهند.

۲-۲) عدم دسترسی فرزندان به فضای نامناسب مجازی

یکی از مهم‌ترین نقش‌نظارتی والدین در استفاده فرزندان از فضای مجازی، عدم دسترسی فرزندان به فضای نامناسب مجازی است .

رایانه بخشی گریزناپذیر زندگی انسان‌ها امروزه شناخته شده است. رایانه‌ها فرم جهان را از شکل صنعتی به شکل اطلاعاتی تغییر داده است. در جامعه اطلاعاتی، میلیون‌ها انسان با هم ارتباط

واقعیت این است که گاهی سواد رسانه ای به معنای ممانعت از ورود برخی رسانه ها به فضای خانه است. همه ی ما در انتخاب هایمان از اصلی منطقی پیروی می کنیم، کاری را که ضرر آن بیش از نفعش باشد، اساساً انجام نمی دهیم؛ یعنی در هر انتخابی، سود نسبی آن انتخاب را لحاظ می کنیم. این سود ممکن است اقتصادی و مادی مانند درآمد باشد یا سودی معنوی مانند لذت و نشاط.

این قاعده در استفاده از رسانه ها نیز جاری است؛ مثلاً همه می دانیم که برخی از شبکه های ماهواره ای حاوی برنامه های جذاب و مهیج و کم ضرر هستند؛ اما لازمه بهره مندی از این برنامه ها قرار گرفتن در معرض صدها کانال و برنامه دیگری است که اساساً حرام اند یا بسیار مضر. لذا لازم است که از یک لذت آنی برای مصلحت بزرگتری که کمال فرزندان است گذشت و پای این رسانه را با دست خود به محیط خانواده باز نکرد.^۱

۲- همراهی هنگام استفاده

همراهی هنگام استفاده از انواع رسانه ها عبارت است از: عمل ساده استفاده از رسانه ها در کنار فرزندان بدون هیچ بحثی درباره محتوا یا کارکرد آنها؛ به طور مثال والدین باید هنگام استفاده فرزندان از فضای مجازی با آنها همراه شوند، حتی گاهی با فرزند بازی های رایانه ای انجام داد یا مثلاً در کانال یا گروهی که فرزند عضو است وارد شد تا بتوان از سلامت گروه و کانال آگاه شد.^۲

۳- وساطت محدود کننده

وساطت محدود کننده یعنی وضع قوانینی برای مصرف رسانه ای فرزندان؛ برای مثال برای فرزندان قوانینی بگذاریم درباره نوع محتوا یا میزان زمانی که می توان به استفاده از رسانه های مختلف اختصاص داد.^۳

۴- وساطت فعال

وساطت فعال والدین که با عنوان گفت وگو نیز شناخته می شود عبارت است از گفت وگو با فرزندان درباره نوع و چگونگی استفاده از رسانه ها و بحث پیرامون محتوا.

تحقیقات نشان داده اند که استفاده والدین از وساطت فعال نتایج امید بخشی را به همراه دارد؛ به نحوی که به تقویت مهارت های تفکر و نگاه انتقادی فرزندان درباره رسانه ها و نیز محافظت از آنها در برابر اثرات رسانه ای منفی کمک می کند؛ اما همراهی بدون بحث هنگام استفاده ممکن است عواقب منفی به دنبال داشته باشد، از جمله این که سکوت و همراهی ما می تواند باعث تأیید محتوایی باشد که با ارزش ها و فرهنگ خانواده تناسب ندارد. معمولاً والدین دلسوز و آگاه اغلب از

۱. بختیاری و همکاران، بالا نشین (مهارت مدیریت رسانه در خانواده)، ص ۹۲-۹۴

راهبرد همراهی، همراه با گفت و گو بهره می‌برند و فرزندان خویش را تشویق می‌کنند تا از برنامه‌ها و بازی‌ها و فعالیت‌های رسانه‌ای خاصی استفاده کنند.^۱

در حقیقت همراهی بدون گفت و گو در حین استفاده ممکن است نوعی تأیید مثبت و بی سر و صدای چنین فعالیت‌هایی است.

وقتی والدین در کنار فرزندان به تماشای برنامه‌های منفی بنشینند و در مخالفت با آنچه می‌بینند یا انجام می‌دهند هیچ اظهار نظری نکنند، فرزندان حضور والدین را نشانه تأیید چنین فعالیت‌هایی می‌دانند و می‌پندارند که این گونه فعالیت‌ها ارزشمند و مفید است. بنابراین در درجه نخست باید در کمک به کودکان و نوجوانان در فهم و درک آنچه از رسانه‌ها می‌بینند یا انجام می‌دهند نقش فعالی داشته باشند.^۲

نتیجه

در دنیای امروز که عصر ارتباطات نام گرفته است، رسانه‌ها و وسایل ارتباط جمعی به واسطه سرعت، تداوم و وسعت جهانی به مثابه جزء لاینفک ارتباطات اجتماعی در نظر گرفته می‌شود؛ به گونه‌ای که تصور دنیای بدون رسانه برای ما غیرممکن است. تحولات عظیم در حوزه فناوری‌های نوین ارتباطی و صنایع اطلاعاتی، فرصت و تهدیدات متعدد را در پی داشته است. فضای مجازی آسیب‌های بسیاری بر اقشار مختلف جامعه علی‌الخصوص بر نوجوانان دارد.

آسیب‌های فضای مجازی زمانی می‌تواند کاهش یابد که والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی نظارت داشته باشند. بسیاری از والدین با آنکه از آسیب‌ها اطلاع دارند اما از جلوگیری از آسیب‌ها غافل‌اند یا به دنبال راه‌حل‌های غیرمنطقی برای کاهش آسیب‌ها می‌باشند. در حالی که بهترین راهکار نظارت است؛ از این رو بیان نقش نظارت جهت آگاهی والدین از تاثیرات کنترل و نظارت در استفاده فرزندان از فضای مجازی پژوهشگر را بر آن داشته است تا به نقش نظارت والدین در کاهش پیامدهای فضای مجازی بر نوجوان بپردازد و نتایجی به دست آورده که به شرح زیر است:

نظارت والدین در استفاده فرزندان از فضای مجازی در گام اول، به صورت مستقیم بر فرزندان اثر می‌گذارد به طوری که سبب می‌شود که فرزندان از بازی‌های مجاز استفاده کنند، همچنین موجب می‌شود تا فرزندان به محتواهای نامناسب دسترسی پیدا نکنند و سبب استفاده از سرگرمی‌های جایگزین می‌شود.

نظارت والدین در استفاده نوجوان از فضای مجازی علاوه بر تاثیرات مستقیم دارای نقش و تاثیرات غیرمستقیمی نیز می‌باشد؛ یعنی والدینی که بر استفاده فرزندان از فضای مجازی نظارت دارند دارای سواد رسانه‌ای هستند که همین امر سبب افزایش سواد رسانه‌ای فرزندان می‌گردد. همچنین نظارت والدین سبب می‌گردد که نوجوان دارای برنامه هدفمند در استفاده از فضای مجازی باشد و نظارت والدین موجب دوستی نوجوان با افراد سالم می‌شود؛ یعنی فرد نوجوان با افراد سالم و صالحی آشنا می‌شود.

منابع

*قران کریم

- (۱) امیدوار، احمد، علی اکبر طالبی، اعتیاد به اینترنت، مشهد: تمرین، ۱۳۸۱ ه. ش.
- (۲) بختیاری، آمنه و همکاران، بالا نشین (مهارت مدیریت رسانه در خانواده)، اصفهان: انتشارات قیسات، ۱۳۹۵.
- (۳) پوریانی، مسلم، نظارت بر فرزندان در فضای مجازی، تهران، انتشارات پشتیبان، چ اول، ۱۳۹۵.
- (۴) تمیمی امدی، عبدالواحد بن محمد، غررالحکم و دررالکلم، قم: دار الکتاب الإسلامی، ۱۴۱۰ ه. ق.
- (۵) حسینی، سید محمد، فرهنگ لغات و اصطلاحات فقهی، تهران، انتشارات سروش، چ پنجم، ۱۳۹۴.
- (۶) دهخدا، علی اکبر، لغت نامه دهخدا، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، ۱۳۷۷.
- (۷) رجبی، علی، آسیب های اجتماعی فضا مجازی، تهران: انتشارات پشتیبان، ۱۳۹۸.
- (۸) رفیع پور، فرامرز، مقدمه ای بر جامعه شناسی کاربردی، بی جا: شرکت سهامی، چاپ نهم، ۱۳۹۳ ه. ش.
- (۹) ساغرچیان، زهرا، بازی رایانه ای و آسیب های روانی، شهرری: سمیع، ۱۳۹۶ ه. ش.
- (۱۰) صدوق، (بن بابویه قمی)، ابو جعفر محمد بن علی بن حسین، عیون اخبار الرضا علیه السلام، ترجمه محمد صالح روغنی قزوینی، قم: مسجد مقدس جمکران، ۱۳۹۳.
- (۱۱) طاهری، حبیب الله، حقوق مدنی، قم جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، دفتر انتشارات اسلامی، ۱۳۷۵.
- (۱۲) عمید، حسن، فرهنگ لغت، تهران، امیر کبیر، ۱۳۸۳.
- (۱۳) کلینی، محمد بن یعقوب، الکافی، قم، دار الحدیث، چ دهم، ۱۳۸۲.
- (۱۴) کهوند، محمد، شبکه عنکبوتی، تهران: ذکر، چاپ اول، ۱۳۹۵ ه. ش.
- (۱۵) مجموعه نویسندگان، اینترنت و آسیب های اجتماعی، ویراستار: مسعود کوثری، تهران: سلمان، ۱۳۸۷ ه. ش.
- (۱۶) محمدی، علی، تهدید فضا مجازی و راهکارهای مقابله با تأکید بر آیات و روایات و رهنمودهای مقام معظم رهبری و متخصصین، تهران، انتشارات افتاب گیتی، ۱۳۹۷.
- (۱۷) معین، محمد، فرهنگنامه، تهران: موسسه امیر کبیر، ۱۳۸۲ ه. ش.
- (۱۸) نصیری، معصومه، امنیت در فضا مجازی، تهران، انتشارات پشتیبان، ۱۳۹۶.
- (۱۹) یکتا، محمد رضا، حیدری ثانی، سید حمید، آسیب های روانشناختی بازی رایانه

مقالات

- ۲۰) ایقانی ، پیشگیری وضعی و اجتماعی از بزهدیدگی اطفال در فضا مجازی ، فصلنامه جامعه شناسی سیاسی ایران، شماره ۴، ۱۴۰۰
- ۲۱) پناهی، یعقوب ، دیگران، وابستگی به تلفن همراه و آسیبهای روانی اجتماعی در دانش آموزان بررسی اثرات پیام کوتاه و بلوتوث، نخستین کنگره ملی بازی رایانه ای و آسیبهای اجتماعی ، نوپدید تهران وزارت تعاون، کار، شماره ۱۲، ۱۳۹۸
- ۲۲) توانا، صدیقه، تربیت رسانه ای ، تهدید جدی آموزش خانواده، دانشنامه پژوه پژوهشکده باقر العلوم، شماره ۱۹، ۱۳۸۹
- ۲۳) جوادی یگانه، محمد رضا، تنبلی اجتماعی و عوامل موثر بر آن، نشریه جامعه شناسی ایران، شماره ۴، ۱۳۹۰
- ۲۴) محمدیان، راضیه ، « چگونه اعتیاد فرزندم را به بازی رایانه ای مدیریت کردم؟» نشریه پژوهش و مطالعات اسلامی، شماره ۳۸، ۱۴۰۱.