

نه این است و نه آن؟

و... که فضای مجازی نقش زیادی در تبلیغ و تشویق آن دارد. افزوده شدن همین تکه پازل های ناجور که هر کار کنی با پازل فرهنگی ایرانی - اسلامی چفت نمی شود، خانواده را زیر سؤال می برد.



در متن قبلی، چند خطی درباره سوشال مدیا گفتیم و لازم است تکمله ای به آن اضافه کنیم. فضای مجازی از چند جهت روی خانواده اثر می گذارد. اول این که ارتباطات گسترده در آن فضا، ما را از دایره محدود اطرافیان مان دور می کند. در ظاهر دوستی های نزدیکی را برای ما رقم می زند اما در باطن، دور از دسترس است. از طرفی همین ارتباطات گسترده و اغلب سطحی، افراد یک خانواده را از رابطه عمیقی که می توانند بین خود ایجاد کنند، دور می کند. افراد بیشتر با دوستان خود ارتباط برقرار می کنند تا اعضای خانواده. از طرفی، سرگرمی های فضای مجازی و وابستگی عمیق زندگی ما به این طور موارد هم به آسیب هایی جدی منجر می شود. همان طور که بارها از بی توجهی والدین به فرزندان و بالعکس دیده ایم و شنیده ایم. در ثانی، فضای مجازی در عرصه تولید محتوا هم چندان به خانواده اهمیت نمی دهد. البته این ممکن است در بعضی موارد از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت باشد اما آنچه دیده می شود، همان طور که قبل تر عرض کردم موفقیت های فردی، چالش های فردی و تنهایی است. در فضای مجازی معمولاً تعداد بالای فرزندان یک خانواده تبلیغ نمی شود، فرزندآوری دستاورد مهمی نیست آن طور که به دست آوردن ماشین و شغل خوب دستاورد مهمی به شمار می رود. به طور کلی، هرچند که شبکه های اجتماعی متنوع است اما تفکرات و سلیقه های ما را درباره مسائل مختلف تغییر می دهد. با آموزش های نادرست و غیرعلمی در مسائل تربیتی، پدر و مادرها را به یک سمت می کشاند و جوان ترها را به سمت دیگر.

گاه مشاوره های اشتباه و روان شناسی های زرد شبکه های اجتماعی، شکاف بین اعضای خانواده را بیشتر و فردگرایی را تقویت می کند و گاه عناصر فرهنگی غربی که در بطن جامعه ایرانی جوابگو و پسندیده نیست به تفکرات ما راه می یابد.

آنچه در این بحث بسیار اهمیت دارد، همین نکته ای است که عرض کردم. بسیاری از هنجارهای دیگر فرهنگ ها به خصوص فرهنگ غرب که بیشتر با آن مواجه می شویم، همچنین بسیاری از عادت های رفتاری، طرز تفکر، سنت ها و خرده فرهنگ های غربی، با فرهنگ ایرانی - اسلامی ما تناسب ندارد و پذیرفتن آنها به صرف این که محصول غرب است، مثل این می ماند که سعی کنید روی «خانواده» در غرب یک جور است و در شرق، جور دیگر.

جهانی معتقدند اماریشه ها و عناصر فرهنگی و بهتر، فرهنگ یک کشور تا یک جایی حدی فراتر رود به خود باختگی می مانیم و یک فرهنگ همچنین طی و انواعی از روابط خانواده را از بین به رسمیت پرورش

سال های اخیر، اتفاقاتی در جهان غرب افتاده است به رسمیت شناخته شده که به تدریج مفهوم و بنیاد می برد. مواردی مثل ازدواج با حیوانات که در آمریکا شناخته می شود، مواردی از روابط جنسی ناهنجار، حیوانات به جای انسان

سرگرمی منهای خانواده

قدیم ترها زمانی که دستگاه وی اچ اس یا همان دستگاه ویدئو در دهه ۶۰ وجود داشت، مادر و پدرها یمان از ترس این که نکند یک وقت در نبود آنها فرزند دلبنده شان به فیلم های خارجی کرایه ای دسترسی پیدا کند؛ آن را معمولاً در عجیب ترین مکان های خانه حتی بین آجرها مخفی می کردند تا دسترسی برای محتوایی که مناسب فرزندشان نیست، فراهم نباشد.

حالا دیگر باید اعتراف کنیم که امروزه شرایط به صورتی پیش رفته که متأسفانه پدر و مادرها از فرزندشان نسخه سانسور شده یک فیلم را تحویل می گیرند و این در حالی است که شاید خودشان هم خبر نداشته باشند فرزند ارشد خانواده با هزار روش و فیلتر شکن به نسخه کامل و غیرکنترل شده آن فیلم سینمایی فرنگی دسترسی پیدا می کند.

دنیای بازی های کنسولی و رایانه ای نیز متأسفانه در رصدها به یک بازی به نسبت محبوب خارجی ای رسیده ایم که در نسخه جدید آن همه چی آزادتر به نظر می رسد و این بازی آنلاین می تواند حداقل به تنهایی تمام زحمات تربیت پدر و مادر آن بچه را به باد بدهد.

بازی هایی که معمولاً کار شبیه سازی یک دنیایی شبیه زندگی امروز را بر عهده دارد، امروزه بیش از پیش برای تمامی نوجوانان اهل دنیای بازی، مورد حمایت قرار گرفته که یکی از همان مواردی که نباید سمت آن حرکت و آن را وارد کنسول کرد؛ بازی سیمز یا به عبارتی پرفروش ترین بازی سبک استراتژی شبیه سازی زندگی است.

این بازی شاید با توجه به دارا بودن سیستم هوش مصنوعی می تواند جذاب باشد اما در حقیقت از یک فضا و یک زمانی دیگر، شخص بازی کننده ناخودآگاه وارد داستان هایی می شود که دانستن آن برای مخاطب نوجوان خیلی زود است.

یکی از مواردی که در پی رصدهای ممکن به آن دست یافته ایم این است که این بازی در یکی از پلتفرم های فیلتر شده یک گروه بزرگ تقریباً ۱۰۰۰ نفری دارد که البته باید گفت دایره مخاطبان این بازی بیشتر از این حرف هاست.

خلاصه مطلب این که هم در امر بازی سازی برای نوجوان ها و هم در امر قطع دسترسی آنها به همچنین مواردی خیلی عقب هستیم.

