



گفت‌وگو: حسین غفاری
معلم و پژوهشگر تربیت رسانه‌ای

تربیت فناورانه

رسانه و تربیت اجتماعی

گفت‌وگو با حسین حق‌پناه،
جامعه‌شناس، معلم و نویسنده
کتاب‌های سواد رسانه‌ای



صوت مصاحبه

اشاره:

ساحت «اجتماعی و سیاسی» تعلیم و تربیت در سند تحول بنیادین آموزش و پرورش به‌عنوان دومین ساحت شش‌گانه تربیتی انسان مطرح شده است. آرمان «تربیت رسانه‌ای» پرداختن به نقاط تلاقی رسانه‌ها و ساحت‌های تربیتی است؛ به نحوی که به رشد همه‌جانبه‌تری منجر شود. ساحت «اجتماعی و سیاسی» به کسب شایستگی‌هایی ناظر است که متربیان را قادر می‌سازد شهروندانی فعال و آگاه باشند و در فعالیت‌های سیاسی و اجتماعی مشارکت کنند. ارتباط مناسب با دیگران، تعامل شایسته با نهاد دولت و سایر نهادهای مدنی و سیاسی، کسب دانش و اخلاق اجتماعی و مهارت‌های ارتباطی، از جمله کسب توانایی در زبان‌های ملی، محلی و جهانی، در قلمرو این ساحت هستند.

«رسانه‌های فردی» از جمله ابزارهای برقراری ارتباط افراد از فاصله‌های دورند و «رسانه‌های جمعی» به‌عنوان عاملی مهم در توسعه ارتباطات درون‌فرهنگی و برون‌فرهنگی انسانی شناخته می‌شوند. «رسانه‌های اجتماعی» نیز با توسعه امکان مشارکت همگان در فرایندهای فرهنگی، اجتماعی و سیاسی، به نبض تپنده تحولات اجتماعی تبدیل شده‌اند. با این حساب، بخش مهمی از تعلیم «تربیت رسانه‌ای» در این ساحت تمرکز خواهد داشت.

آقای حسین حق‌پناه دانش‌آموخته کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه تهران، با گرایش مطالعات جوانان، عضو شورای تألیف کتاب درسی تفکر و سواد رسانه‌ای و معاونت کودک و نوجوان مؤسسه تبیان است. اما بیشتر از همه این‌ها به‌عنوان معلم فعال و با نشاط در کلاس‌های درس مدرسه‌ها و حتی در «مدرسه تلویزیونی ایران» به گفت‌وگو با دانش‌آموزان درباره رسانه‌ها و کارکردهای اجتماعی آن‌ها مشغول است.

● همان‌طور که می‌دانید، ساحت دوم شایستگی‌های تربیتی در سند تحول بنیادین، به‌طور هم‌زمان به مقوله‌های سیاسی و اجتماعی اختصاص یافته است. اگر موافق باشید، در این گفت‌وگو بیشتر به آن بخش «اجتماعی» بپردازیم که به‌نوعی بر امر «سیاسی» مقدم است.

● در سند تحول بنیادین، «خانواده» به‌عنوان بنیادی‌ترین هسته اجتماعی جامعه و اولین و مهم‌ترین جایی که فرزند در آن «اجتماعی» می‌شود و ارزش‌ها، باورها و هنجارها را فرا



۳۵

رشد فناوری آموزشی شماره ۳ آذر ۱۴۰۰

متنوعی قرار می‌دهند که پیش از این وجود نداشت. نقش گیمر بودن، نقش ابرقهرمان بودن، نقش‌هایی بسیار فراتر از موقعیت‌های واقعی که در جامعه با آن مواجه می‌شوند، و قواعد و هنجارهای این نقش‌ها کاملاً ساختگی و متفاوت از جهان واقعی هستند.

● این نقش‌ها چطور در رسانه‌ها این قدر با زندگی واقعی متفاوت هستند؟

● مثلاً در بازی‌های دیجیتال بچه‌ها می‌توانند سرپرستی یک موجود مجازی را به عهده بگیرند. او را تر و خشک کنند، پرستاری کنند، بخوابانند و بیدار کنند. کاری که در زندگی واقعی کمتر برایشان میسر است یا اگر هم هست، آثار و تبعات به شدت متفاوتی دارد. اگر بچه‌ای سرپرستی خواهر یا برادر کوچک‌تر را برای چند ساعت به عهده بگیرد و نتواند از پس آن برآید، آثار و تبعات واقعی دارد. اما در بازی‌های دیجیتال لزوماً این آسیب‌ها لمس نمی‌شوند و تبعات جدی ندارند.

به بیان دیگر، ممکن است رسانه‌ها با اعطای یک نقش به بچه‌ها، آمادگی ذهنی خوبی در آن‌ها ایجاد کنند، اما چون چرخه بازخورد کامل و دقیقی ندارند، باعث نبود تعادل در جامعه‌پذیری می‌شوند. برای مثال، نوجوان در بازی دیجیتال می‌تواند نقش یک جنگجو را بر عهده بگیرد و با حقوق و تکالیف آن آشنا شود و حتی آن را تمرین کند. اما جسم او آمادگی لازم برای جنگجو بودن را پیدا نمی‌کند.

● به غیر از نقصی که در چرخه بازخورد رسانه‌ها وجود دارد، چه موارد دیگری را باید در نظر داشت؟

● روندهای حاکم بر رسانه‌های جدید هم مجزا از واقعیت‌های موجود، بر مخاطب اثرگذاری دارند. در جهان واقعی، برای پیشبرد بسیاری از کارها، ما ناچار از «تعامل» هستیم. اما در خیلی از بازی‌های دیجیتال با «پول خرج کردن» یا «تخریب» و «زین‌بردن دیگران» پیشرفت حاصل می‌شود. این روندهای رسانه‌ای فرایند جامعه‌پذیری را که باید بر دوستی و همکاری مبتنی باشد، به سمت غلبه و ستیزه‌جویی سوق می‌دهند.

معلمان و مربیان باید بدانند، وقتی فرایند جامعه‌پذیری بچه‌ها رسانه‌ای شد، عوارض و عواقبی خواهد داشت که در مدرسه بروز پیدا می‌کنند. مثلاً دانش‌آموزان نسل جدید احتمالاً بیشتر بر منافع شخصی خود تکیه می‌کنند، چون فیلم‌ها و بازی‌هایی که دیده‌اند این گونه بوده است. در اکثر فیلم‌های ابرقهرمانی، ابرقهرمان می‌تواند یک‌تنه مشکلات را رفع کند و به کمک دیگران نیاز ندارد. خیلی وقت‌ها هم مسائل به کمک عوامل ماورایی یا پول یا علم یک‌شبه حل می‌شوند. در این داستان‌ها همه به حرف ابرقهرمان گوش می‌دهند و او را به‌طور کامل می‌پذیرند. در صورتی که جوانان در زندگی اجتماعی سیاسی با مسائل متعدد و پیچیده‌ای طرف هستند که یک‌شبه حل نمی‌شوند. زندگی واقعی شامل مذاکره کردن‌ها، پذیرفتن‌ها و حتی کوتاه‌آمدن‌هاست!

مثال دیگر در داستان اکثر پویانمایی‌های جدید این است که پدر

می‌گیرد، محوریت جدی دارد. در سند، بحث خانواده صالح مطرح است که به جامعه صالح منجر می‌شود. این ادبیاتی است که در علوم اجتماعی هم با آن روبه‌رو هستیم و نقش خانواده به‌عنوان هسته اصلی جامعه مطرح است. خانواده جایی است که فرزند نقش‌هایی را که بعداً قرار است در جامعه بپذیرد، در آن «بازی» می‌کند و این «بازی نقش» در ارتباط با سایر اعضای خانواده انجام می‌شود. از نگاه تربیتی هم نظریه غالب این است که اصل تربیت قبل از هفت‌سالگی اتفاق می‌افتد که باز تأکیدی است بر نقش خانواده در تربیت انسان. همه این‌ها ما را به این نتیجه می‌رسانند که در «ساحت اجتماعی» تربیت، با یک سخت‌هسته به اسم خانواده روبه‌رویم که اگر در آن تغییری رخ بدهد، می‌توانیم امیدوار باشیم لایه‌های بعدی تعلیم و تربیت یعنی مدرسه، دانشگاه و ... نقش مکمل آن را داشته باشند.

● نقش «رسانه» در این میان چیست؟

● نظراتی که حول رسانه شکل گرفته‌اند، به اثرگذاری رسانه بر انواع نهادهای اجتماعی از جمله خانواده و بر فرایند ارتباط انسانی و اجتماعی شدن فرد توجه دارند. البته نظرات متعددی هستند در این باره که آیا رسانه در هویت‌یابی و اجتماعی‌شدن تأثیری «مجزا» از خانواده دارد یا اینکه نقش «مکمل» یا «متعارض» با تربیت رسمی و غیررسمی پیدا می‌کند؟

واضح است که «انتقال فرهنگ» نه از طریق توارث و ژنتیک، بلکه با آموزش و تربیت ممکن است. زمانی که رسانه‌های گسترده ارتباط جمعی وجود نداشتند، مهم‌ترین روش انتقال فرهنگ، زندگی خانوادگی بود. اما بعد از گسترش رسانه‌ها، با یک عامل مداخله‌گر رام‌نشده در تربیت مواجه شدیم که از آن به‌عنوان «والد سوم» نام برده می‌شود.

پس اگر از تعلیم و تربیت سیاسی و اجتماعی صحبت می‌کنیم، رسانه در کنار پدر و مادر نقش مهمی داشته است و دارد.

● برگردیم به همان کلیدواژه «اجتماعی شدن». به غیر از خانواده، رسانه و سایر نهادها در این موضوع چه تأثیری دارند؟

● فرایند «اجتماعی شدن»، «جامعه‌پذیری» یا Socialization از خانواده شروع می‌شود و معمولاً در مدرسه امتداد پیدا می‌کند. فرد مدام در معرض نقش‌های گوناگون قرار می‌گیرد، آن نقش‌ها را بازی می‌کند، قواعد حاکم بر هر موقعیت و هر نقش اجتماعی سیاسی با بازی کردن آموزش داده می‌شود و بعد از بازی کردن کم‌کم آن‌ها پذیرفته می‌شوند. یکی از مهم‌ترین این نقش‌ها همین «دانش‌آموز» بودن است. بچه‌ها حقوق و تکالیف خودشان را در مدرسه می‌آموزند. اینکه چه ساعتی بیدار شوند، چگونه در مدرسه قرار بگیرند، چه رفتارهایی انجام بدهند و ...

حالا یک نهاد جدید در فرایند اجتماعی شدن مداخله می‌کند به نام رسانه. رسانه‌ها مجزا از خانواده و مدرسه، بچه‌ها را در معرض نقش‌های

و مادر اشتباه فکر می‌کنند و اشتباه رفتار می‌کنند و بچه‌ها درست می‌گویند و در طول فیلم با بزرگ‌ترها مخالفت می‌کنند و در انتهای فیلم هم معلوم می‌شود حق با بچه‌ها بوده است! این تفاوت واقعیت و انتظارات برای نسل جوان در دسرساز خواهد بود.

● به نظر می‌رسد این تصورات و انتظارات جدید کم‌کم هویت نسل جدید را تغییر می‌دهند.

● یکی از موضوعات مغفول در ایران و حتی در جهان، اثرات عمیق رسانه بر فرایند هویت‌یابی نوجوانان و جوانان است. «هویت» پاسخ به سؤال «من کیستم؟» است. فرزندان ما معمولاً در سن نوجوانی به دنبال پاسخ این سؤال می‌گردند و اگر نتوانند پاسخ درستی برای آن بیابند، دچار «بحران هویت» می‌شوند.

از گذشته‌های دور، هر فردی که می‌خواهد از دوران کودکی عبور کند و به بزرگسالی برسد، از خودش می‌پرسد من با دیگران چه تشابه و چه تمایزی دارم؟ اینجا هر فردی ابتدا به «گروه‌های مرجع» خودش مراجعه می‌کند و خودش را با آنان مقایسه می‌کند. «خانواده» مهم‌ترین گروه مرجع در طول تاریخ بوده است. بعد از آن «گروه همسالان» و در مرتبه بعد «دیگرهای مهم» مثل اسطوره‌ها، الگوها و شخصیت‌های مهم قرار داشتند. افراد خودشان را در برخی ویژگی‌ها مشابه گروه‌های مرجعشان می‌کنند و در برخی ویژگی‌ها برای خودشان نسبت به گروه‌های مرجع تمایز ایجاد می‌کنند.

● احتمالاً این گروه‌های مرجع سه‌گانه، در زندگی‌های سنتی خیلی هم با یکدیگر تعارض و افتراق نداشته‌اند. یعنی دیگری‌های مهم یک خانواده معمولاً همان الگوها و اسطوره‌های فرزندان و گروه همسالان هم بوده‌اند.

● اما الان رسانه‌ها ترکیب این الگوها و فرایند هویت‌یابی را بر هم زده‌اند. رسانه‌های نوین بسته‌ای بسیار متنوع از امکانات هویتی در اختیار انسان قرار داده‌اند. اگر قبلاً افراد برای انتخاب ظاهر و لباس و خرده‌فرهنگ و گویش گزینه‌های زیادی روی میز نداشتند، امروز در کیوسک رسانه‌های اجتماعی تعداد نامحدودی امکان هویتی عرضه می‌شود. افراد حتی برای انتخاب جنسیت بیولوژیک خود هم امکانات هویتی دارند! انبوه چهره‌های ریز و درشت هنرمندان، بازیگران، خواننده‌ها، چهره‌های مشهور و ... تکرر منابع هویتی را به دنبال داشته‌اند؛ به گونه‌ای که نوجوانان دچار «سرگردانی هویت» شده‌اند. دو نتیجه برای «سرگردانی هویت» قابل تصور است: اول اینکه خیلی زود یک الگو مثل یک بازیکن فوتبال یا یک گروه موسیقی را انتخاب و تمام زندگی‌اش را وقف شبیه‌شدن به او می‌کند. به این حالت «توقف هویت» می‌گویند.

● در واقع یک «بُت» می‌باید و می‌پرستد!

● دقیقاً در مطالعات فرهنگ شهرت از همین اصطلاح «بت» استفاده می‌کنند؛ منتها بتی که تاریخ انقضا دارد و هر لحظه ممکن

است خود رسانه‌ها آن را به زیر بکشند. حالت دوم آن است که سرگردانی هویت به «پراکندگی هویت» منجر بشود. یک هویت چهل‌تکه که هر بخش آن شبیه یک جماعت و جمعیت است و حتی می‌تواند قطعات متضاد داشته باشد. این وضعیت را متأسفانه در نوجوانان امروزی زیاد می‌بینیم.

● مدرسه در این وضعیت چه می‌تواند بکند؟

● پرورش تفکر انتقادی در مدرسه می‌تواند به «افسون‌زدایی» از منابع هویتی متکثر در فضای رسانه‌ای منجر شود. بچه‌ها با تقویت قوای عاقله باید هشیار شوند و بفهمند چقدر از ابرقهرمانی‌ها و چهره‌سازی‌های رسانه‌ای واقعی‌اند و چقدر جلوه‌های ویژه و گریم هستند! خیلی از زیبایی‌های مسحورکننده با کمک قاب‌بندی‌های حرفه‌ای و فیلترهای جادویی دوربین‌های دیجیتال خلق شده و واقعی نیستند. بچه‌ها باید بین هویت‌های رسانه‌ای و هویت‌های واقعی تمایز قائل شوند. در غیر این صورت دچار بی‌صبری، توهم و افسردگی خواهند شد.

معرفی الگوهای مناسب در فرایند هویت‌یابی نوجوانان و ایجاد بسترهایی برای آزمون و خطاهای هویتی دانش‌آموزان از دیگر وظایف مدرسه است. بچه‌ها در خود مدرسه می‌توانند «بازی نقش» داشته باشند و با مسئولیت‌ها و تکالیف نقش‌های واقعی زندگی آشنا شوند. مدرسه باید فعالانه وارد شود و نگذارد فرایند هویت‌یابی کاملاً به رسانه واگذار شود.

مدرسه باید دانش‌آموزان را در مسیر شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی در معرض کارگروهی قرار دهد تا بچه‌ها با مفاهیم همدلی، مسالمت‌جویی، بردباری اجتماعی و مسئولیت‌پذیری که در دنیای رسانه‌ها کم‌رنگ شده است، آشنا شوند.

آخرین نکته هم آموزش و تمرین مسئولیت‌پذیری اجتماعی در رسانه‌هاست. بچه‌ها در مدرسه باید یاد بگیرند چطور رفتارهای به‌ظاهر عادی و حتی غیرجدی آن‌ها در رسانه‌های اجتماعی می‌تواند تبعات جدی و جبران‌ناپذیری برای خودشان و دیگران داشته باشد. حریم خصوصی، پرخاشگری، تعرض به آبرو و حیثیت دیگران و قلدری مجازی موضوعاتی هستند که در مدرسه باید به‌موقع درباره آن‌ها با دانش‌آموزان صحبت کرد.

● از شما ممنونم که در این گفت‌وگو شرکت کردید. امیدوارم در فعالیت‌های آموزشی و فرهنگی خود موفق باشید.

بی‌نوشت‌ها

1. Gamer
2. Superhero