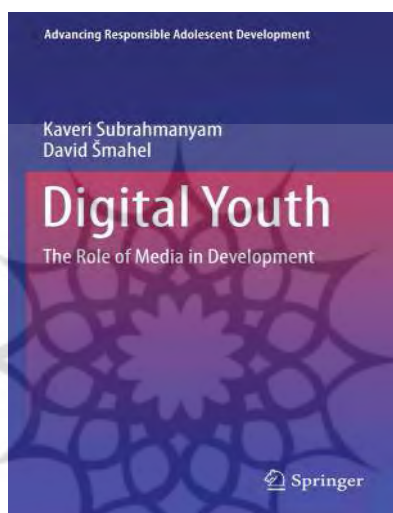


## نگاهی به کتاب «نوجوانان دیجیتالی: نقش رسانه‌ها در رشد»\*

کاوری سابرامانیا<sup>\*\*</sup>، دیوید اسمهیل<sup>\*\*\*</sup>، دکتر مریم حسینی انجدانی<sup>✉</sup>



کتاب «نوجوانان دیجیتالی: نقش رسانه‌ها در رشد» نوشته کاوری سابرامانیا و دیوید اسمهیل در سال ۲۰۱۰ از سوی انتشارات اسپرینگر<sup>۱</sup> منتشر شده است. این کتاب حاوی ۱۲ فصل و ۲۳۱ صفحه است. هر فصل به بررسی جنبه‌ای از رشد نوجوانان و نقش رسانه‌های دیجیتال در این زمینه، به همراه ادبیات نظری و پژوهشی آن پرداخته است. در مقاله حاضر، سعی بر آن است که کتاب با نگاهی موشکافانه و با تکیه بر مبانی نظری روان‌شناسی رشد مورد بررسی و در صورت لزوم، نقادی قرار گیرد. در

---

\* Digital Youth: The Role of Media in Development \*\* Kaveri Subrahmanyam \*\*\* David Smahel

Email: mhossieni@yahoo.com

✉ دکترای روان‌شناسی عمومی، پژوهشگر صداوسیما

1. Springer

پذیرش نهایی: ۹۱/۴/۲۰

تجدید نظر: ۹۱/۴/۱۸

تاریخ دریافت: ۹۱/۳/۳۰

بخش‌های پیش رو، نخست، تصویری اجمالی از کتاب مطرح شده است و سپس، با مروری کلی، هر یک از مقالات این مجموعه، تشریح و به برخی از مهم‌ترین محدودیت‌های آنها اشاره شده است. نوشتار حاضر در نهایت، با نتیجه‌گیری و جمع‌بندی کلی مطالب به پایان می‌رسد.

### کتاب در یک نگاه

مقالات نگارش یافته در کتاب، رابطه تعاملی نوجوانان را با رسانه‌های دیجیتال مانند رایانه، اینترنت، بازی‌های ویدئویی، تلفن همراه و همچنین حوزه‌های مختلف تأثیرگذاری آنها، مورد بررسی قرار می‌دهند. نویسندگان بر این نکته تأکید دارند که اهمیت ویژه این کتاب، در نظر گرفتن تلویحات زندگی برخط<sup>۱</sup> افراد نوجوان در رشد و بهزیستی آنان است؛ با وجود اعتقاد به این مطلب که تعامل با رسانه‌های جدید، نوجوانان را در معرض مخاطراتی قرار می‌دهد، نویسندگان، در پی روشن ساختن جنبه‌های مثبت‌تر فناوری‌های جدید رسانه‌ای هستند. همچنین نکته با اهمیت دیگر از نظر آنان، استفاده از رویکردهای رشدی و برقراری ارتباط بین چگونگی استفاده نوجوانان از رسانه‌ها و فرایندهای کلیدی تحول، به منظور درک هر چه بهتر دنیای دیجیتال است.

مقاله نخست کتاب، با عنوان «مقدمه‌ای بر دنیای دیجیتال نوجوانان» به توصیف این دنیای دیجیتال پرداخته است. نویسندگان نخست به بررسی نامشخص بودن تمایز بین سخت‌افزار (برای مثال، رایانه‌ها و تلفن‌ها) و محتوا (برای مثال، نرم‌افزارهایی نظیر پردازش واژه یا کاربردهای برخط مانند پست الکترونیک<sup>۲</sup> یا پیام‌رسانی آنی<sup>۳</sup>) پرداخته‌اند و سپس فناوری‌های گوناگون و کاربردهای مورد استفاده نوجوانان را از قبیل سایت‌های شبکه اجتماعی، پیام‌نگاری، بلاگ‌ها<sup>۴</sup> و میکروبلاگ‌ها<sup>۵</sup>، تلفن برخط، بازی‌های برخط، اتاق‌های گفتگو<sup>۶</sup>، موسیقی و ویدئوهای برخط، مورد بررسی قرار داده‌اند. این فصل، با پرداختن به برخی از جنبه‌های برجسته و قابل توجه محیط ارتباطی رسانه‌های جدید مانند گمنامی<sup>۷</sup> و جسم‌زدایی<sup>۸</sup> کاربران، رفتار بازدارنده‌ی

1. online

2. e-mail

3. instant messaging

4. blogs

5. microblogs

6. chatrooms

7. anonymity

8. disembodied

شده<sup>۱</sup>، خودآشکارسازی<sup>۲</sup> و چند وظیفه‌ای<sup>۳</sup> و همچنین نمونه‌هایی از رسانه‌های با وظایف چندگانه و در نهایت، معرفی اهداف و سازمان‌بندی کتاب پایان یافته است.

«ارتباط رفتار برخط با رشد نوجوان: چهارچوبی نظری»؛ عنوان فصل دوم کتاب است که به ادبیات و پیشینه نظری مورد استفاده برای چهارچوب‌بندی مباحث مطرح شده در کتاب اختصاص دارد. در بخش نخست این فصل، روان‌شناسی رشد نوجوانی با تأکید بر دیدگاه جان هیل<sup>۴</sup> که طی مقاله‌ای در سال ۱۹۸۳ بیان کرده، مورد توجه قرار گرفته است. به اعتقاد این روان‌شناس، پژوهشگران برای فهم رشد نوجوانان باید تغییرات بنیادی، بافت‌های محیطی و تکالیف روانی اجتماعی نوجوانی را در نظر بگیرند. بخش دوم فصل، به نقش رسانه‌های دیجیتال در رشد نوجوانان می‌پردازد و موضع نظری نویسندگان را درباره رابطه روان‌شناختی بین دنیای دیجیتال و دنیای آفلاین<sup>۵</sup> یا غیر برخط نوجوانی، مطرح می‌کند. بنابراین می‌توان گفت که در فصل دوم کتاب، سعی بر آن است که بر اساس مدل جان هیل، دنیاهای دیجیتالی نوجوانان هر چه بیشتر شناخته و درک شود.

«جنسی شدن در اینترنت: اکتشاف جنسی، سکس مجازی و هرزه‌نگاری»، عنوان فصل سوم کتاب است که در آن نویسندگان نشان می‌دهند چگونه افراد از اینترنت برای حل و فصل مسائل پیش رو در فرایند رشد جنسی خود استفاده می‌کنند. به این منظور، ابتدا به روشن ساختن جنبه‌های مهم این موضوع رشدی نوجوانان می‌پردازند و سپس ویژگی محیط‌های برخط را که بر فعالیت‌های جنسی نوجوانان تأثیرگذارند، مورد بررسی قرار می‌دهند. این فصل، در نهایت، با توصیف اکتشاف جنسی برخط نوجوانان؛ یعنی از ساخت «خود جنسی»<sup>۶</sup> آنان گرفته تا دسترسی به محتوای آشکار جنسی پایان می‌یابد.

نویسندگان برای فصل چهارم کتاب، عنوان «ساخت هویت برخط: اکتشاف هویت و ارائه خود»<sup>۷</sup> را در نظر گرفته‌اند. صورت‌بندی حس یکپارچه‌ای از خود یا به بیان دیگر، ساخت هویتی منسجم و استوار که تکلیف رشدی بسیار مهمی در زندگی نوجوانان است، مورد بحث فصل حاضر کتاب قرار گرفته است. بر همین اساس، نویسندگان در

1. disinhibited behavior

2. self - disclosure

3. multitasking

4. John Hill

5. offline

6. sexual self

7. self-presentation

ابتدا، به بررسی مفاهیم نظری درباره هویت در بافت نوجوانی پرداخته‌اند و سپس، معانی اصطلاحات ارائه خود برخط و هویت مجازی را مورد توجه قرار داده‌اند. آنان برای نشان دادن اینکه چگونه نوجوانان از فناوری برای شکل دادن به هویت خویش استفاده می‌کنند، ابتدا به توصیف ابزارهای برخطی پرداخته‌اند که نوجوانان می‌توانند برای ارائه خود و ساخت هویت مورد استفاده قرار دهند و سپس نشان داده‌اند که چگونه نوجوانان از این ابزارها برای کشف هویت در بستر اینترنت؛ بویژه از طریق وبلاگ‌ها و سایت‌های شبکه‌ای اجتماعی، سود می‌جویند. همچنین نویسندگان، پژوهش‌هایی را توصیف کرده‌اند که به فهم رابطه بین فعالیت‌های برخط افراد جوان و فرایندهای رشد هویت کمک می‌کنند. در بخش جداگانه‌ای از این فصل نیز چگونگی بهره‌گیری نوجوانان از اینترنت برای شکل دادن به هویت قومی مطرح می‌شود و در نهایت، پرسش‌هایی پیرامون آزمایش هویت و وانمودسازی برخط نوجوانان مورد بررسی قرار می‌گیرد.

در فصل پنجم کتاب که عنوان «صمیمیت و اینترنت: روابط با دوستان، شرکای عشقی و اعضای خانواده» بر آن نهاده شده، جایگاه و نقش میانجی‌گرانه فناوری ارتباطی در سه رابطه مهم در زندگی افراد جوان؛ یعنی روابط با دوستان و گروه‌های همسال، روابط عاشقانه و روابط با افراد خانواده مورد ملاحظه قرار گرفته است. به این منظور، نخست استفاده نوجوانان از بافت‌های برخط برای تعامل با دوستان و همتایان نشان توصیف می‌شود. بنا به اهمیت دوستی‌های کاملاً برخط و کیفیت ویژه آنها، ابتدا تعاملات برخط نوجوانان با دوستان و آشنایان آفلاین آنان و همچنین رابطه‌های برخط با همسالان که بخشی از دنیای آفلاین آنان نیستند، هر یک به طور خاص و جداگانه مورد بررسی قرار می‌گیرند و سپس رابطه‌های عاشقانه برخط نوجوانان و حوزه‌های پژوهشی پیرامون روابط کاملاً برخط توصیف می‌شود. بخش‌هایی فصل که به فناوری و روابط نوجوانان با خانواده‌ها می‌پردازد، بر این موضوع تأکید دارد که چگونه نوجوانان به عنوان بومیان<sup>۱</sup> دیجیتال می‌توانند پویایی‌ها و روابط خانوادگی سنتی را تغییر دهند. عنوان فصل ششم کتاب «دنیاهای دیجیتال و انجام دادن کار درست: اخلاق، اخلاقیات و اشتغالات مدنی» است که در آن تکالیف رشدی چالش برانگیزی که هنوز

در دنیای امروزه، از اهمیت بسیاری برخوردارند، مورد ملاحظه قرار می‌گیرد. برای درک هر چه بهتر این موضوع، فرایند ساخت مجموعه‌ای از ارزش‌های اخلاقی و تعهد کامل نوجوانان به آنها و همچنین ظاهر شدن در نقش اعضای فعال گروه‌های اجتماعی در سطوح مختلف از اجتماعات محلی گرفته تا سطح وسیع جامعه با توجه به جایگاه فناوری‌های ارتباطی بررسی شده است. در همین زمینه نشان داده می‌شود که نوجوانان در انجام تکالیف یاد شده، با فرصت‌ها و چالش‌هایی که فناوری پیش روی آنان قرار می‌دهد، مواجه خواهند شد. نویسندگان در بخش پایانی فصل، به بهره‌گیری افراد جوان از فناوری برای درگیر شدن در اجتماعات محلی و همچنین جوامع دورتر می‌پردازند.

«استفاده از اینترنت و بهزیستی: تأثیرات بدنی و روان‌شناختی» عنوان فصل هفتم کتاب است. نویسندگان در مقدمه این فصل یادآور می‌شوند که در فصل‌های گذشته، به رابطه بین فناوری و رشد در خلال مواجهه نوجوانان با چالش‌ها و مسائل مختلف زندگی و حل و فصل آنها پرداخته شده است اما در چند فصل باقیمانده، دلالت‌های کاربردی تعاملات نوجوانان با فناوری‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد. بر این اساس، در فصل حاضر، چگونگی تأثیرگذاری فعالیت‌های برخط نوجوانان بر بهزیستی آنان به گونه‌ای عمیق و موشکافانه با طرح پرسش‌های متعدد و کوشش برای یافتن پاسخ مناسب برای آنها به بحث گذاشته می‌شود. نمونه‌هایی از این پرسش‌ها عبارتند از: آیا صرف وقت با اینترنت موجب چاقی نوجوانان می‌شود؟ آیا ارتباط ماشین‌محور، روابط اجتماعی نوجوانان را تضعیف می‌کند؟ آیا اینترنت موجب افسردگی و تنهایی نوجوانان می‌شود؟ آیا گفتگو با افراد غریبه از طریق اینترنت، به بهزیستی نوجوانان صدمه می‌زند؟ نویسندگان سعی کرده‌اند با گردآوری شواهد پژوهشی، تا حد امکان به تمامی پرسش‌های مطرح شده درباره بهزیستی بدنی و روان‌شناختی نوجوانان پاسخ دهند.

در فصل هشتم کتاب که عنوان «فناوری و سلامت: استفاده از اینترنت برای سلامتی و بیماری» بر آن نهاده شده است، موضوع‌هایی از قبیل چگونگی استفاده مفید (و گاه غیر مفید) نوجوانان از اینترنت و تأثیر آن بر بهزیستی و سلامت آنان مورد بحث قرار می‌گیرند. برای روشن‌تر شدن این موضوع، نشان داده می‌شود که نوجوانان چگونه از مزیت ارتباط اینترنتی و ظرفیت‌های اطلاعاتی آن برای تقویت سلامتی و رفع بیماری استفاده می‌کنند. به این منظور، در ابتدای فصل، نویسندگان به استفاده نوجوانان از منابع اطلاعاتی

برخط مرتبط با سلامتی، می‌پردازند و سپس، ماهیت و محدوده این استفاده، توصیف و فرصت‌ها و چالش‌های ناشی از دسترسی به چنین اطلاعاتی بررسی می‌شود. در بخش نهایه این فصل، اینترنت به عنوان ابزاری برای درمان با توجه خاص به عواملی که کارآمدی چنین مداخلاتی را برای این گروه سنی محدود می‌سازد، مورد ملاحظه قرار می‌گیرد.

در فصل نهم کتاب با عنوان «چه وقت آن (استفاده از اینترنت) بسیار زیاد است؟ استفاده افراطی از اینترنت و رفتار اعتیادی»<sup>۱</sup> این موضوع نخست، مورد بررسی قرار گرفته است که آیا می‌توان اصطلاح «اعتیاد» را در زمینه کاربران اینترنت به کار برد و اعتیاد به اینترنت شامل چه رفتارهایی است؟ سپس شیوع رفتار اعتیادی در نوجوانان به عنوان گروهی که بیش از گروه‌های دیگر در معرض خطر اعتیاد برخط هستند، به بحث گذاشته می‌شود و به دنبال آن، نشانگان رفتار اعتیادی مرتبط با اینترنت و در همان حال، بافت فردی و اجتماعی این رفتار مورد ملاحظه قرار می‌گیرد. در بخش جداگانه‌ای از این فصل، به چهار حیطه اعتیاد برخط که موضوع بسیاری از پژوهش‌ها بوده‌اند؛ شامل بازی برخط، روابط برخط، رفتار جنسی مجازی و قمار برخط<sup>۲</sup> اشاره می‌شود و در نهایت، رویکردهای درمانی مورد استفاده برای درمان رفتار اعتیاد به اینترنت از قبیل درمان رفتاری - شناختی و واقعیت درمانی توصیف می‌شوند.

«جنبه‌های تاریک‌تر اینترنت: خشونت، تهدید مجازی<sup>۳</sup> و قربانی شدن»<sup>۴</sup> عنوان فصل دهم کتاب است که در آن صورت‌های گوناگون خشونت و پرخاشگری برخط مورد بررسی قرار گرفته و به برخی از دیدگاه‌هایی که با مرور یافته‌های پژوهش در زمینه خشونت رسانه‌ای مانند محتوای خشونت‌آمیز در تلویزیون و بازی‌های ویدئویی، فراهم آمده، اشاره شده است. قسمت عمده مطالب فصل حاضر بر سه مقوله محوری پرخاشگری برخط تمرکز می‌یابد که عبارتند از: ۱. خشونت در وبسایت‌ها و دیگر محتوای برخط، ۲. بازی‌های تعاملی برخط با محتوای خشونت‌آمیز و ۳. تعاملات برخطی که توأم با پرخاشگری هستند؛ شامل تهدید مجازی، جلب توجه جنسی برخط و قربانی شدن. نویسندگان کوشیده‌اند جنبه تعاملی یا زمینه برخط هر یک از این مقوله‌ها را توصیف و سپس تأثیر آنها را بر زندگی‌های نوجوانان، بررسی کنند.

1. addictive behavior

2. online gambling

3. cyber bullying

4. victimization

آنان پس از بیان مقوله‌های پرخاشگری برخط و شواهد تجربی پیرامون این مقوله‌ها، نتیجه می‌گیرند که اطلاعات به دست آمده درباره جنبه‌های منفی و ناخوشایند محتوا و تعاملات برخط بویژه درباره تأثیرات کوتاه مدت و بلند مدت آنها بر نگرش‌ها و رفتار در مراحل گوناگون تحول، بسیار اندک است. بر همین اساس، ضرورت برنامه‌ریزی برای مطالعات تجربی با کیفیت بالا را برای کاهش خلأ پژوهشی موجود در درک دنیاهای برخط نوجوانان و جوانان، مطرح می‌کنند.

فصل یازدهم کتاب به موضوع «ارتقای دنیاهای دیجیتال مثبت و ایمن: آنچه والدین و معلمان می‌توانند برای قدرت بخشیدن به نوجوانان انجام دهند» اختصاص یافته است. نویسندگان در فصل حاضر، توجه خواننده را به این نکته جلب کرده‌اند که هر چند دنیاهای دیجیتال فرصت‌های بسیاری را برای تعامل و دسترسی به حجم انبوهی از اطلاعات و منابع در اختیار کاربران قرار می‌دهند، واجد جنبه‌های منفی و آسیب‌رسانی مانند هرزه‌نگاری<sup>۱</sup>، خشونت، ارائه محتوای نامناسب و همچنین قربانی شدن به دست‌های همسالان و بزرگسالان نیز هستند. بنابراین، برای اطمینان از اینکه نوجوانان تجارب مثبت و ایمنی از دنیاهای دیجیتال داشته باشند، راهبردهای ویژه‌ای را توصیف می‌کنند. از آنجا که آنان تحقق این راهبردها را در گرو هماهنگی و همکاری دولت، صنعت، والدین و مدارس می‌دانند، در بخش‌های متعدد، نقش هر یک از این عوامل را به صورت جداگانه در حفظ ایمنی نوجوانان در مقابل محتوای نامناسب و همچنین قربانی شدن برخط، به طور عمده در بافت جامعه ایالات متحده امریکا مورد بحث قرار می‌دهند و در صورت در اختیار داشتن اطلاعاتی از دیگر کشورها، شواهد پژوهشی مربوط به آن کشورها را نیز مطرح می‌کنند.

در فصل دوازدهم کتاب که عنوان «دنیاهای دیجیتال نوجوانان: نتیجه‌گیری‌ها و گام‌های آینده» بر آن نهاده شده است، نویسندگان کوشیده‌اند مطالب مطرح شده در سراسر کتاب را مرور کنند و تلویحات آنها را در روند رشد نوجوانان در نظر بگیرند و در نهایت، با شناسایی تردیدها، ابهام‌ها و محدودیت‌هایی که در فهم پژوهشگران از رابطه نوجوانان با دنیای دیجیتال وجود دارد، رسالت پژوهش‌های آینده را در روشن ساختن این موضوع یادآور شوند.

## نتیجه‌گیری

مطالعه و کسب شناخت بیشتر پیرامون جنبه‌های گوناگون استفاده از فناوری‌های تعاملی در میان نوجوانان و همچنین تلویحات رشدی و تأثیرپذیری وجوه مختلف زندگی نوجوانان به دنبال بهره‌گیری از این ابزارهای ارتباطی، از اهداف عمده این کتاب بوده است. نویسندگان با شناسایی و مطرح کردن موضوع‌ها و مسائل پژوهشی به دنبال آن بوده‌اند که به درک بهتر خوانندگان از تلویحات رشدی زندگی دیجیتال نوجوانان کمک کنند. در فصول مختلف کتاب به کاربردهای برخط و فضاهای الکترونیک مانند ارسال متن، پیام‌رسانی آنی، پایگاه‌های شبکه‌ای اجتماعی، وب‌گردی، محتوای موسیقی برخط و بازی پرداخته شده و نقش آنها در تکالیف رشدی نوجوانان از قبیل رشد جنسی، هویت، صمیمت و نظام ارزشی مورد بحث قرار گرفته است. نویسندگان با ارائه رویکردی رشدنگر در پی آن بوده‌اند که دیدگاهی فارغ از زمان را در زمینه رسانه‌های دیجیتال در زندگی افراد نوجوان ارائه دهند، رویکردی که حتی با جدیدتر شدن و پیچیده‌تر شدن کاربردهای فوق‌هنوز قابل دفاع و مرتبط باشد و بتواند نقش فضاهای دیجیتال را به منزله زمینه و بافتی که در آن جنبه‌های گوناگون رشد نوجوانان صورت می‌پذیرد، مورد توجه قرار دهند.

## زیر ذره‌بین نقد

### ۱. عنوان کتاب

از عنوان کتاب حاضر «نوجوانان دیجیتالی: نقش رسانه‌ها در رشد» چنین برمی‌آید که محتوای کتاب بر تمامی ابزارهای ارتباطی دیجیتال از قبیل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه و ... و آثار آنها بر رشد نوجوانان شمول دارد در حالی که تمرکز عمده کتاب، استفاده نوجوانان از اینترنت و تلویحات رشدی آن است. نویسندگان کتاب نیز در صفحه ۲۲ به این نکته اشاره کرده‌اند که کانون توجه کتاب بر اینترنت و کاربردهای برخط آن است که از طریق رایانه‌ها در دسترس قرار می‌گیرد. از آنجا که کتاب حاضر، دارای محتوایی تخصصی است و مباحث آن به طور عمده، پیرامون جنبه‌های رشدی استفاده از اینترنت سازمان یافته است، انتظار این بود که عنوان کتاب نیز برای هدایت هر چه بیشتر مراجعه‌کنندگان و



خوانندگان آن، دقیق‌تر و مشخص‌تر و با اشاره به نقش اینترنت در رشد انتخاب می‌شد. چنان‌که سایر فناوری‌های دیجیتالی مانند ماهواره و تلفن همراه نیز دارای برخی ویژگی‌ها و زمینه‌های پژوهشی خاص خود هستند که در این کتاب مورد توجه قرار نگرفته است.

## ۲. ابهام در چهارچوب مفهومی

در منابع تخصصی، تعیین و تدقیق چهارچوب مفهومی مؤلفه‌ها و عوامل مورد بررسی، خوانندگان را به درکی مشترک و هماهنگ از مفاهیم می‌رساند. در کتاب حاضر، مفاهیم متعددی به صورت مترادف به جای یکدیگر به کار رفته‌اند که ویژگی‌ها و وجوه افتراق بین آنها به طور کامل مورد توجه قرار نگرفته است. برای مثال، از واژه‌های فناوری، بافت‌های دیجیتالی و رسانه‌های دیجیتال به صورت مترادف با اینترنت و بافت‌های اینترنت بدون توجه به دامنه گسترده‌تر شمول آنها در مقایسه با اینترنت استفاده شده است. همچنین نویسندگان در تعریف واژه آفلاین (ص ۲۲) بر این نکته تأکید ورزیده‌اند که منظور آنان از این واژه، اشاره به زندگی واقعی یا دنیاهای فیزیکی نیست، زیرا این امکان وجود دارد که در مواردی دنیاهای مجازی برای نوجوانان حتی واقعی‌تر از جهان‌های واقعی باشند. نویسندگان درباره این مطلب هیچ گونه توجیه روشنی ارائه نمی‌دهند یا دست‌کم به مصداقی از آن اشاره نمی‌کنند. حال آنکه در فرهنگ سایبر، آفلاین ناظر به زندگی واقعی است (بل<sup>۱</sup>، ترجمه کوثری و حسینی، ۱۳۸۹، ص ۱۴۸). با وجود اینکه به زعم نویسندگان، منظور از آفلاین زندگی واقعی نیست، با مطالعه بخش‌ها و مباحث مختلف کتاب، معنای واقعی بودن از واژه آفلاین به ذهن خواننده متبادر می‌شود زیرا همواره آفلاین در نقطه مقابل برخط بودن (آن لاین) یا به عبارت دیگر، اتصال به شبکه به کار رفته است. بدیهی است رفع ابهام موجود در چهارچوب بندی مفاهیم بویژه مفهوم آفلاین و شفاف‌سازی زمینه‌های توصیفی، خوانندگان را به برداشت واقع‌گرایانه‌تر از مباحث و تحلیل صحیح‌تر روابط بین اینترنت و زمینه‌های رشد، نزدیک خواهد ساخت.

به نظر می‌رسد که تعریف نویسندگان از مفهوم نوجوانی نیز چندان دقیق و با تکیه

---

1. Bell

بر ادبیات و پیشینه نظری و پژوهشی نبوده است. با توجه به اینکه دوره نوجوانی، خود دارای مراحل با ویژگی‌های تحولی متمایز (مانند اوایل، اواسط و اواخر نوجوانی) است، طرح مباحث هر یک از فصول کتاب با تکیه بر ویژگی‌های این سه مرحله، نویسندگان را به هدف خود یعنی بررسی ارتباط بین دنیای دیجیتال و رشد نوجوانان با تأکید بر رویکرد رشدنگر نزدیک‌تر می‌ساخت و خوانندگان را با موارد قوت و ضعف کوشش‌ها و محدودیت‌های پژوهشی هر مرحله آشنا می‌کرد. هر چند که در برخی از قسمت‌های کتاب، پژوهش‌هایی به تفکیک گروه سنی نوجوانان ارائه شده است، نگاه تحولی به مراحل چندگانه نوجوانی چندان پررنگ نیست.

### ۳. چهارچوب نظری

کتاب حاضر، همچنان که از عنوان آن مشخص است، به بحث درباره نقش رسانه‌های دیجیتال در فرایند رشد می‌پردازد، اما این هدف به دلیل ناکافی بودن مبانی نظری مورد استناد با کاستی‌هایی روبه‌رو شده است. در این خصوص، به دیدگاه هاویگورست<sup>۱</sup> (۱۹۷۲) درباره تکالیف رشدی نوجوانان آمریکایی سال‌های دهه ۷۰ مانند دستیابی به روابط بالغانه‌تر با هر دو جنس، پذیرش نقش اجتماعی مردانه و زنانه، اکتساب رفتار مسئولانه اجتماعی و همچنین مجموعه‌ای از ارزش‌ها، نظامی اخلاقی برای هدایت رفتار و ... اشاره می‌شود و در فصول مختلف کتاب، نقش رسانه‌های دیجیتال و به طور خاص اینترنت، در دستیابی به این تکالیف با تکیه بر مدل با هم ساختن<sup>۲</sup> مورد بحث و بررسی قرار می‌گیرد. از آنجا که موضوع کلی مورد بحث در کتاب، نقش رسانه‌های دیجیتال در رشد است که حوزه‌ای بین رشته‌ای محسوب می‌شود، انتظار می‌رود که نویسندگان از یک‌سو، به دیدگاه‌های نظری پیرامون جنبه‌های گوناگون رشد روان‌شناختی از قبیل رشد شناختی، هیجانی و اجتماعی کودکان و نوجوانان بپردازند و از سوی دیگر، نظریه‌های رسانه‌ای، بویژه رسانه‌های جدید را با نگاه تأثیرگذاری بر رشد روان‌شناختی کودکان و نوجوانان در فضاهای دیجیتال مورد توجه قرار دهند و برای توجیه مناسب بودن چهارچوب نظری مورد استناد خود در تبیین نقش محیط‌های مجازی در رشد، به نقاط ضعف

1. Havighurst

2. co-construction model

نظریه‌های موجود و وجوه مثبت دیدگاه مورد نظر خود، به گونه‌ای مستدل و کافی اشاره کنند. حال آنکه بخش نظری کتاب حاضر، از حیث توجه کافی به دیدگاه‌های نظری روان‌شناسی رشد در زمینه وجوه گوناگون رشد نوجوانی و همچنین مبانی نظری در حوزه رسانه، با کاستی‌هایی روبه‌روست و حلقه‌های مفقوده‌ای را در پیوند بین نظریه‌های رشدنگر و دیدگاه‌های رسانه‌ای در ذهن خوانندگان به جا می‌گذارد. نویسندگان در حیطه دیدگاه‌های رشدنگر، تنها به تکالیف رشدی نوجوانان آن هم نوجوانان آمریکایی دهه ۷۰ یعنی سال‌ها قبل از گسترش و همه‌گیر شدن رسانه‌های دیجیتال می‌پردازند و در توجیه اثرات رشدی رسانه‌ها، با اشاره مختصر به نظریه اثرات رسانه‌ها و رویکرد استفاده و رضامندی<sup>۱</sup>، مدل «با هم ساختن» را به عنوان دیدگاه نظری مورد استناد خود در این کتاب معرفی می‌کنند. آنان در توجیه مناسب بودن مدل «با هم ساختن» و تبیین تأثیر فضاهای دیجیتال در رشد، تنها به این نکته اشاره می‌کنند که نظریه اثرات رسانه‌ها، مخاطب را در جایگاه انفعالی قرار می‌دهد و نظریه استفاده و رضامندی نیز توان تبیین تمامی ویژگی‌های محیط‌های دیجیتالی را ندارد و به این ترتیب، چالش‌ها و ابهام‌های موجود در ذهن خواننده درباره چرایی و چگونگی انتخاب این مدل و جنبه‌های برتری آن در مقایسه با رویکردهای دیگر همچنان بی‌پاسخ می‌ماند. آیا مدل با هم ساختن به تنهایی می‌تواند جامعیت، پیچیدگی و کلیت وجودی، محیط‌های دیجیتال و اثرگذاری آنها را بر رشد نوجوانان تبیین کند؟ به نظر می‌رسد که این پرسش، با توجه به نارسایی زمینه نظری و پژوهشی ارائه شده، پاسخ کامل و روشنی، نخواهد داشت.

#### ۴. نقش اینترنت در آموزش و پرورش نوجوانان

فناوری‌های دیجیتال، بویژه اینترنت، در حال تغییر مفهوم آموزش و پرورش و ارتقای آن به عصری جدید با فرصت‌ها و چالش‌های بسیار و گاه غیرقابل پیش‌بینی هستند. تاریخ نشان می‌دهد که با تغییر زمینه‌های اجتماعی، ماهیت سواد و یادگیری سواد بازتعریف می‌شود. با ظهور فناوری‌های جدید، سواد و فعالیت‌های سوادآموزی با تحولات اساسی روبه‌رو شده‌اند. در این فرایند، نگاه و احساس به محیط‌های یادگیری،

نقش معلمان، طبیعت افراد یادگیرنده و محتوا و چگونگی یادگیری تغییر می‌یابد (دپارتمان آموزش و پرورش و تعلیم، نیوسات ولز<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰). با توجه به اینکه فعالیت عمده نوجوانان در این دوره از زندگی، آموزش و یادگیری مطالب درسی است و زمان قابل توجهی از زندگی آنان در محیط‌های آموزشی سپری می‌شود و همچنین نقش امکانات اطلاعاتی و ارتباطاتی دیجیتال در فعالیت‌های ذهنی و امور تحصیلی دانش‌آموزان و دانشجویان می‌توان گفت که در کتاب حاضر، این جنبه مهم و اساسی زندگی، از نظر دور مانده است. الگوهای استفاده کودکان و نوجوانان دانش‌آموز و دانشجو در بهره‌گیری از امکانات آموزشی فضای اینترنت چه ویژگی‌هایی دارد؟ ماهیت سواد این مخاطبان و نحوه دستیابی به آن با پیدایش اینترنت با چه تغییراتی روبه‌رو شده، نحوه رویارویی و تعاملات آموزشی آنان با قابلیت‌های این محیط چگونه است و چه تأییراتی بر زندگی درسی، تحصیلی و در نهایت آمادگی‌های شغلی این مخاطبان به جا می‌گذارد؟ اینها پرسش‌هایی هستند که انتظار می‌رود نویسندگان کتابی با موضوع کتاب حاضر، در فصلی اختصاصی در پی روشن ساختن آنها باشند.

##### ۵. نقش رسانه‌های دیجیتال در رشد هویت

فصلی از کتاب حاضر به ساخته شدن هویت برخط در محیط مجازی اینترنت اختصاص یافته است. در این بخش، بر نقش محیط مجازی در آزمایشگری هویت تأکید شده است. در فضای مجازی اینترنت، فرصت‌هایی فراهم می‌شود که نوجوانان می‌توانند هویت‌های گوناگون را امتحان کنند و به ارائه و بیان «خود»های متعدد بپردازند. به این ترتیب، زمینه و بستر مناسبی برای رشد هویت آنان در دنیای واقعی ایجاد می‌شود چرا که دنیای برخط و آفلاین نوجوانان رابطه بسیار نزدیکی دارند. اما باید گفت که امکان آزمایشگری هویت و ابراز «خود»های متعدد تنها یک جنبه از نقش اثرگذار اینترنت را در رشد هویت نشان می‌دهد. جنبه دیگر اثرگذاری اینترنت در رشد هویت که در این فصل از کتاب به صورت کافی و مشخص به آن پرداخته نشده، کارکرد آگاهی‌دهندگی و آموزشی پایگاه‌های اطلاع‌رسانی آن است. نوجوانان افزون بر

---

1. New South Wales Department of Education and Training

آموزه‌های خود از اتاق‌های گفتگو و شبکه‌های اجتماعی، می‌توانند با جستجوی موضوع‌های گوناگون در پایگاه‌های علمی و آموزشی، اطلاعات و دانش گسترده و متنوعی را درباره حوزه‌های مختلف زندگی کسب کنند و در معرض ارزش‌ها، باورها و الگوهای فرهنگی غیر بومی دیگر کشورهای دنیا قرار گیرند که این امر به نوبه خود نقش قابل توجهی در شکل‌گیری و تحول هویت آنان ایفا می‌کند. نقش رسانه‌های جدید در فرایند جهانی شدن و تغییر هویت ملی نوجوانان و جوانان نیز در همین زمینه قابل مطالعه و بررسی است. با افزایش توجه نوجوانان و جوانان به منابع اطلاعاتی فراتر از خانواده و محیط آموزشی در مقایسه با سال‌های کودکی و سهولت دسترسی به فناوری‌های نوین ارتباطی مانند اینترنت، افق‌های مقایسه‌ای آنان وسیع‌تر می‌شود، چنان که به مقایسه وضعیت کشور خود با سایر کشورهای جهان می‌پردازند (محسنی، ۱۳۸۳) و بر این اساس هویت فرهنگی و ملی خود را بازتعریف می‌کنند. از سوی دیگر، امروزه شبکه‌های اجتماعی موجود در اینترنت نقش قابل توجهی در بسیج نوجوانان و جوانان پیرامون اهداف و فعالیت‌های مشترک دارند که این امر به نوبه خود، به تقویت هویت‌های گروهی و اجتماعی آنان در دنیای واقعی منتهی می‌شود چنان که جنبش‌های جوانان در کشورهای اسلامی را می‌توان نمونه‌ای از این انسجام گروهی دانست. بنابراین، موضوع نقش اینترنت در ساخت هویت نیازمند شرح و بسط بیشتر و در نظر گرفتن ابعاد گوناگون قابلیت‌های آن افزون بر امکان آزمایش «خود»های متعدد است.

## ۶. سواد رسانه‌ای

سواد رسانه‌ای نقش تعیین‌کننده و به سزایی در چگونگی استفاده از رسانه‌های مختلف و منابع اطلاعاتی و همچنین الگوی رابطه افراد با آنها (انفعالی و یک سویه یا تعاملی و فعال) دارد. سواد رسانه‌ای موجب افزایش آگاهی مخاطبان و تقویت چهارچوب‌های شناختی و انتقادی و نگاه نقادانه آنان به رسانه‌ها و پیام‌های منتشر شده از سوی آنها می‌شود (طلوعی، ۱۳۹۱). با وجود اهمیت و نقش محوری سواد رسانه‌ای در تأثیرپذیری مخاطبان بویژه کودکان و نوجوانان از محتوای رسانه‌ها، در کتاب حاضر توجه چندانی به این موضوع نشده است. نویسندگان کتاب در فصل یازدهم، به مباحثی در زمینه نقش والدین و معلمان در حفظ نوجوانان از آسیب‌های دنیای دیجیتال پرداخته

و در آن به راهکارهایی اشاره کرده‌اند که برخی از اجزای سواد رسانه‌ای را در بر دارد اما به طور مشخص و نظام‌مند به ابعاد توصیفی و زمینه شناختی و همچنین عناصر، اصول، اهداف و ضرورت آموزش آن پرداخته‌اند. با توجه به فراگیر شدن استفاده از اینترنت و تأثیرگذاری آن بر ابعاد گوناگون زندگی نوجوانان انتظار می‌رود که دست‌کم فصلی از کتاب‌های تخصصی با موضوع کتاب حاضر به سواد رسانه‌ای در حوزه اینترنت با در نظر گرفتن ویژگی‌های آن اختصاص یابد.

### نتیجه‌گیری از نقد

ظهور فناوری‌های نوین ارتباطی از جمله اینترنت، تغییرات چشمگیری را در عرصه‌های گوناگون زندگی انسان بویژه نسل نوجوان و جوان که از کاربران عمده آنها هستند، ایجاد کرده است. شناخت رابطه تعاملی نوجوانان با اینترنت و چگونگی اثرپذیری و اثرگذاری آنان، مستلزم توجه به مبانی نظری و پژوهشی علوم ارتباطات و رسانه از یک سو و همچنین دانش روان‌شناسی و حوزه‌های تخصصی آن مانند روان‌شناسی رشد، روان‌شناسی تربیتی و ... از سوی دیگر است. چنان‌که نویسندگان کتاب حاضر نیز کوشیده‌اند رابطه نوجوانان را با دنیای دیجیتال و به طور مشخص عرصه‌های گوناگون اینترنت بر اساس رویکردی رشدنگر مورد بحث و بررسی قرار دهند. با وجود تأکید خاص نویسندگان بر اتخاذ دیدگاهی تحولی به رابطه نوجوانان با فضاهای دیجیتال، چهارچوب نظری مباحث در حیطه روان‌شناسی رشد و ایجاد پیوند بین زمینه‌های نظری رشدنگر با حوزه نظری رسانه و تأثیرات آن، چندان قوی به نظر نمی‌رسد. ابعاد توصیفی و مفهوم شناختی نیز به دلیل توجه ناکافی به دامنه شمول برخی از مفاهیم و در مواردی ارائه ندادن توجیهات، شواهد و مصداق‌های عینی، با مشکلاتی روبه‌روست. پرداختن به برخی از جنبه‌های زندگی نوجوانان مانند زندگی تحصیلی و رابطه تنگاتنگ آن با اینترنت و همچنین توجه ناکافی به نقش اطلاع‌رسانی و آموزشی اینترنت در رشد هویت فردی و اجتماعی؛ افزون بر امکان آزمایشگری هویت‌های مختلف در این فضا از دیگر محدودیت‌های کتاب حاضر است. گسترش مقوله سواد رسانه‌ای در حوزه اینترنت و بیان زمینه‌های مفهومی، نظری و کاربردی آن به صورتی نظام‌مند و مشخص از دیگر مباحثی است که می‌تواند به غنای کتاب حاضر بیفزاید. بهره‌گیری از

منابع اصلی و مستند بودن متن پژوهش‌های ارائه شده از نکات مثبت کتاب است. در مجموع، اثر حاضر با تأکید بر لزوم در نظر گرفتن رویکردهای رشدنگر در بررسی رابطه نوجوانان با محیط‌های دیجیتال و تمهید زمینه‌های نظری و پژوهشی در این حیطه، اهمیت و برجستگی مطالعات بین رشته‌ای را در حوزه پژوهش‌های رسانه‌ای مربوط به کودک و نوجوان، به خوانندگان خود نمایانده است. در نهایت می‌توان گفت نویسندگان کتاب با یادآور شدن محدودیت‌ها، کاستی‌ها و چالش‌های پژوهش‌های تحولی‌نگر در زمینه نوجوانان و فضاهای دیجیتال و همچنین طرح ضرورت‌ها و چشم‌اندازهای پژوهشی آینده، در شفافیت‌سازی و فراهم آوردن زمینه‌ای برای درک بهتر خوانندگان از پیچیدگی و قلمروهای تاریک این حوزه پژوهشی چندان ناموفق نبوده‌اند. بهره‌گیری از این کتاب می‌تواند برای متخصصان، دانشجویان، پژوهشگران رشته‌های روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، علوم ارتباطات و ... مناسب و شایسته باشد و آنان را با یافته‌ها، واقعیت‌های موجود و همچنین محورها و ضرورت‌های پژوهشی حوزه کودک، نوجوان و رسانه‌های نوین، بویژه اینترنت آشنا سازد.

### منابع

- بل، دیوید. (۱۳۸۹). درآمدی بر فرهنگ‌های سایبر (ترجمه مسعود کوثری و حسین حسینی). تهران: جامعه‌شناسان.
- طلوعی، علی. (۱۳۹۱). سواد رسانه‌ای: درآمدی بر شیوه یادگیری. تهران: دفتر مطالعات و برنامه‌ریزی رسانه‌ها، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- محسنی، نیک چهره. (۱۳۸۳). نظریه‌ها در روان‌شناسی رشد. تهران: پردیس.
- New South Wales Department of Education and Training. (2010). **Literacy learning and technology**. N&ALS.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی