

مدیریت رفتار فرزندان در فضای مجازی

مهدی یاراحمدی خراسانی - سید مایر امامی

انتشارات بدیویس

انتشارات به پیش

دپارتمان عمومی

سرشناسه	یاراحمدی خراسانی، مهدی - ۱۳۶۰
عنوان و نام پدیدآور	مدیریت رفتار فرزندان در فضای مجازی/مهدی یار احمدی، سید صابر امامی
مشخصات نشر	تهران، به پوش، ۱۳۹۴
مشخصات ظاهری	۱۲۷ ص، ۱۴، ۵/۵، ۲۱/۱ م.س
شابک	۷۰۰۰ ریال، ۲-۵-۹۵۷۵۷-۶۰۰-۹۷۸
وضعیت فهرست‌نویسی	فیا
موضوع	فضای مجازی - ایران - جنبه های اجتماعی، اینترنت و نوجوان - پیش بینی های
موضوع	ایمنی، اینترنت و کودکان - پیش بینی های ایمنی، اینترنت و نوجوانان - کنترل
شناسه افزوده	دستیابی، بازیهای کامپیوتری - جنبه های اجتماعی، رفتار والدین
بندی کتبی	امامی، سید صابر، ۱۳۶۱ -
بند دیوبی	۱۳۹۴ م۴/۵۱/ HM
شماره کتابخانه	۳۰۳/۴۸۳۴
	۴۱۰۱۷۵۴

انتشارات به‌یویس

انتشارات به پوش - پارتمان عمومی

خیابان انقلاب - بین خیابان حافظ و ولیعصر (عج)

کوچه سعید - بن بست نایینی - پلاک ۱۱

تلفن: ۶۱۰۸۶۴۱۰ - فاکس: ۶۱۰۸۶۴۲۰

مدیریت رفتار فرزندان در فضای مجازی

مولفین: مهدی یار احمدی خراسانی - سید صابر امامی

چاپ: اول - ۱۳۹۵

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۷۰۰۰ تومان

شابک: ۲-۵-۹۵۷۵۷-۶۰۰-۹۷۸

این اثر، مشمول قانون حمایت مولفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است، هر کسی تمام یا قسمتی از این اثر

را بدون اجازه ناشر، نشر یا بخش یا عرضه نماید مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

pub@behbooks.ir

www.behbooks.ir

فهرست مطالب

پیشگفتار.....	۱
مقدمه.....	۵

فصل اول: درآمدی بر فضای مجازی

رده های سنی و سبب های مربوط به هر رده.....	۹
تقسیم بندی رده های سنی.....	۱۲
خصوصیت های شخصیتی و درونی هر رده سنی.....	۱۳
رده اول (خردسالی: ۳ تا ۷ سالگی).....	۱۷
رده دوم (کودکی: ۷ تا ۱۲ سالگی).....	۱۹
رده سوم (نوجوانی: ۱۲ تا ۱۵ سالگی).....	۲۰
رده چهارم (جوانی) ۱۵ تا ۱۸ سالگی.....	۲۱
فرزندان در یک نگاه.....	۲۲
نیاز سرگرمی و اوقات فراغت کودکان و نوجوانان.....	۲۳
مفهوم کلی اوقات فراغت.....	۲۴
اوقات فراغت برای کودکان.....	۲۷
اوقات فراغت برای نوجوانان و جوانان.....	۲۹

فصل دوم: رده‌های سنی و حساسیت‌های مربوط به هر رده

۴۲	دنیای مجازی و اثرات آن بر زندگی حقیقی
۴۶	تعریف دنیای مجازی
۴۷	مهمترین پدیده‌های دنیای مجازی امروز
۴۸	آسیب‌ها و فرصت‌های پدیده‌های مجازی
۵۱	هواره
۵۶	ماهواره: تاثیر آن بر کودک و نوجوان
۴۶	تاریخات هواره بر رفتار فرزندان
۴۷	ماهواره و مقایسه با لگوها
۴۸	علل گرایش و اعتیاد به شبکه‌های ماهواره‌ای
۵۱	اینترنت
۴۷	اعتیاد به اینترنت
۴۸	بحران هویت و اختلال در شکل‌گیری شخصیت
۵۱	اینترنت و شکاف میان نسل‌ها
۵۶	سوء استفاده جنسی
۴۶	گوشی‌های همراه هوشمند
۴۷	علت استفاده زیاد از گوشی‌های هوشمند
۴۸	خطرات استفاده از گوشی‌های هوشمند از دید پزشکان
۴۸	نگاه دیگران
۵۱	بایدها و نبایدهای کودکان غربی در استفاده از تکنولوژی
۵۶	شبکه‌های اجتماعی
۴۶	علت گرایش کودکان و نوجوانان به شبکه‌های اجتماعی
۴۷	کودکان اروپایی و شبکه‌های اجتماعی

فصل سوم: دنیای مجازی و اثرات آن بر زندگی حقیقی

فصل چهارم: افق های تاریک و روشن بازیهای رایانه ای

- تعریف بازی. Error! Bookmark not defined. ۶۰
- بازی های رایانه ای ۶۰
- پیشینه و تاریخچه بازی های رایانه ای ۶۱
- اهمیت رد بندی سنی بازی های رایانه ای ۵۹
- اسرار ۶۰
- چگونگی شکل گیری ESRA ۶۰
- نقش والدین در استفاده صحیح فرزندان از بازیهای رایانه ای ۶۱
- علل گرایش کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای ۶۰
- اثرات بازی رایانه ای بر کودکان، نوجوانان ۶۱
- تأثیرات مثبت ۵۹
- نقش نظارتی والدین بر فرزندان ۶۰
- توصیه هایی برای انتخاب محتوای مناسب بازی ۶۰
- توصیه هایی برای مشارکت در انجام بازی ۶۱
- توصیه هایی درباره زمان بازی ۶۱
- توصیه هایی درباره مکان بازی ۶۰
- تصورات نادرست والدین درباره بازیهای رایانه ای ۶۱
- جانشن کردن سرگرمی های مفیدتر به جای باز های رایانه ای ۵۹
- تأثیر بازیهای رایانه ای بر شخصیت مخاطبین ۶۰

شیوه های کنترل و هدایت رفتار در فضای مجازی ۶۵

فصل پنجم: مدیریت الگوی های رفتاری کودکان و نوجوانان در فضای مجازی

اخلاق و رفتار فرزندان در فضای مجازی ۶۲

شیوه های کنترل و هدایت رفتار در فضای مجازی ۶۵

مدیریت الگوی رفتاری کودکان و نوجوانان در فضای مجازی ۶۲

مدیریت الگوی رفتاری کودکان و نوجوانان در فضای مجازی ۶۲

مدیریت الگوی رفتاری کودکان و نوجوانان در فضای مجازی ۶۲

مدیریت الگوی رفتاری کودکان و نوجوانان در فضای مجازی ۶۲

منابع و مآخذ ۱۳۴

پیشگفتار

عصر فناوری اطلاعات و ارتباطات؛ و پیدایش دنیایی جدید که آن را مجازی می‌خوانند. پیدایش فن سینما در ابتدای قرن بیستم، ظهور رسانه های بی سیم نظیر رادیو و رادیو موبایل، تلویزیون، تولید و انتشار نوارهای ویدئویی و راهیابی آن به خانه ها در دهه های اخیر، گذشته و از همه مهمتر همگانی شدن و امکان دسترسی آسان همگان بدانها و هم اکنون پدیده شگفت انگیز ماهواره و شبکه های اینترنت، از مظاهر تحول این صنعت، عصر حاضر بوده است، که انسان تمام آنها را برای رسیدن به مقاصد مختلفی نظیر اطلاع رسانی، تعلیم و تربیت، اندیشه پروری (فرهنگسازی) هدایت و راهنمایی، افزایش آگاهی های اجتماعی و... به کار گرفته و می گیرد. البته در همه این اهداف نیز هدفهای تربیتی نهفته است. چگونگی پذیرش و استقبال مردم از این تاثیرات واقع شدن هر کدام از آنها از این ابزار و وسایل متفاوت است؛ زیرا استقبال مردم، متأثر از عوامل گوناگونی، نظیر، اندوخته ها و یافته های فرد، دیدگاهها، اعتقادات و ارزشها و... است.

دنیای امروز دنیای تلویزیون، ماهواره، کامپیوتر، اینترنت، شبکه های اجتماعی و تلفن همراه است. این تکنولوژی های جدید چنان با سرعت وارد زندگی بشر شده و راه نفوذ خود را ادامه می دهند که نمی توان از کنار آنها با بی تفاوتی گذشت؛ بلکه باید با آنها به روش صحیح برخورد نمود تا بیشترین سود و

استفاده حاصل آید. همچنان که اثرات مثبت تکنولوژی های نوین در کیفیت زندگی ما قابل انکار نیست؛ در صورت عدم مدیریت صحیح نیز ممکن است تأثیرات مضر آن بر زندگی کودکان و نوجوانان ما غیرقابل جبران باشد. کامپیوتر به عنوان یک منبع صحیح و قابل اعتماد برای بچه ها و بزرگسالان مطرح است ولی مسائلی در مورد استفاده از آن وجود دارد که والدین را نگران می کند.

از زمانی که فضای مجازی وارد جمع خانواده شده است، علی رغم تمام مزایا و معایبی که داشته موجب بوجود آمدن یکسری دغدغه ها و نگرانی هایی در خانواده شده که این ها همه به علت ویژگی های خاص اینگونه فضاهای اجتماعی است. فراهم نبودن شرایط مناسب برای یادگیری و عدم آشنایی والدین با فضاهای مجازی، عدم آشنایی والدین با تفاوتی والدین به اهمیت آگاهی بخشی به فرزندان، روحیه کنجکاوی و شناخت کودکان و نوجوانان و همچنین عدم اطلاع والدین از اهمیت و تأثیرات فضای مجازی می تواند بیشترین آسیب را از این فرصت خوب به ما برساند و آن را به یک تهدید جدی تبدیل نماید. فرزندان به علت فراغت بیشتر و کنجکاوی مضاعف برای شناخت جهان اطرافشان با توجه به سرعت یادگیری وسیع تر از والدین به وسایل دیجیتال مسلط می شوند که این نکته ی شایع فقر فرهنگی ایران نیست بلکه در تمام جهان شیوع دارد تا جایی که از آن به شکاف دیجیتالی یاد می کنند. لذا باید یاد بگیریم تا در شکاف دیجیتالی فرزندانمان را از دست ندهیم. به بیان اگر نمی توانیم خیلی از برنامه ها را بومی سازی کنیم حداقل فرهنگ استفاده از آن ها را کسب کنیم. امروزه با واقعیتی روبرو هستیم که طی آن فاصله تکنولوژیکی بین نسل ها بسیار افزایش یافته است. در همین راستا بسیاری از

والدین فرصت، امکان یا توان کافی برای شناخت دقیق فضای مجازی و کاربردهای آن را بدست نیاورده اند.

محیط فضای مجازی یا سایبری، عالمی است که قواعد و ویژگی‌هایی دارد و رسانه نیز در این عالم متناسب با مقتضیات آن کار می‌کند. فضای مجازی مجموعه‌ای از تعاملات شامل برقراری ارتباطات، تولید، نشر، تبادل و دریافت اطلاعات است که توسط کاربران در بستر شبکه‌های اطلاعاتی و ارتباطی و به ویژه اینترنت انجام می‌شود. رسانه‌ها در فضای مجازی چند نوع اند، نخستین سطح آن، «کاربران فعال» هستند، سطح بالاتر «موسساتی» هستند که از طریق یک صفحه یا وبسایت به نشر محتوا، شامل خبر، فایل متنی و صوتی و نظایر آن می‌پردازند. در سطح بالاتر «رسانه‌های اجتماعی کاربرمحور» قرار می‌گیرند، که به دیگر رسانه‌ها و کاربران امکان می‌دهند در بستری که آنها فراهم می‌کنند محتوای خود را نشر دهند یا به محتوای منتشر شده دسترسی داشته باشند. مصداقی از این نوع رسانه‌ها، شبکه‌های اجتماعی هستند، اداره کنندگان این نوع سوم، گرچه خودشان تولید محتوا نمی‌کنند، اما عملاً بیشترین تاثیر را در محیط رسانه‌ای فضای مجازی دارند.

مهدی یار احمدی خراسانی - سید ناصر امامی

مقدمه

فضای مجازی نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی هستند که با اینکه عمر خیلی زیادی ندارند، توانسته اند به خوبی در زندگی مردم جا باز کنند. مردم بسیاری در سنین مختلف و از گروه های اجتماعی متفاوت در فضای مجازی کنار هم آمده اند و از ناصیه های بسیار دور در دنیای واقعی، از این طریق با هم ارتباط برقرار می کنند. امروزه بسیاری ارتباطی با دیگران از طریق اینترنت افزایش یافته است. پست الکترونیک، پیام های کوتاه، چت روم ها، وب پایگاه ها و بازی ها، روش هایی برای گسترش و حفظ روابط اجتماعی شده اند. روزانه نزدیک به چهارصد میلیون نفر در سراسر دنیا از اینترنت استفاده می کنند و یکی از کاربردهای اصلی اینترنت، برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران است. شاید عیب اصلی ارتباط های اینترنتی آن است که ارتباط در فضای مجازی، اساساً بر متن استوار است و بنابراین، از نشانه های بدسری و شنیداری در تعامل های رو در رو بی بهره است. می توان گفت که نسل جدید با دنیایی روبرو است که فرهنگ ها، ارزش ها و حتی هنجارها را دچار تغییر و تحولانی می کند. عرصه ی فضای مجازی می تواند بستری برای نفوذ باشد، با این حال تعامل با جامعه ی جهانی لازمه ی پیشرفت و توسعه ی بیشتر کشور است اما در کنار این مهم باید عناصر نفوذ و منافذی را که در پوشش فعالیت های مجازی

بخواهند به بنیان خانواده ها و نظام جمهوری اسلامی لطمه ای وارد کنند بشناسیم و برای مقابله با آن برنامه ریزی کنیم.

این فاصله نسلی اگر با غفلت والدین مواجه شود سبب بوجود آمدن شکاف های عظیمی در روابط با توجه به عنوان ها و مقالاتی چون شهرنشینی، جهانی شدن، ظهور تکنولوژی های جدید اطلاعات و ارتباطات جدید اجتماعی میان والدین و فرزندان می شود که این موضوع باعث بوجود آمدن مشکلاتی برای مهمترین نهاد یک جامعه یعنی خانواده می باشد.

بر روی یک لوح سنگی که به جای مانده از تمدن سومر قدیم است نوشته شده: ((نسل جوان نسلی انانام گسیخته است و این مسئله ممکن است تمدن ما را به باد دهد.)) یعنی حدود ۵۰۰۰ سال پیش نیز سخن از نقش مهم نسل جوان در یک جامعه سخن گفته شده است. حال می خواهیم در درجه اول تاثیر این رسانه های نوین را بر کیفیت نسل جدید بپذیریم و به جای پاک کردن صورت مسئله به دنبال راهکارهایی برای مواجهه با این حقایق عصر جدید بگردیم.