

اثرات انیمیشن‌ها بر روی کودکان

Effects of Animation on Children

Mohsen Todehranjbar

Social Pathology Expert and Ph.D. in Social Sciences Research, University of Tehran.

Email: mohsen.todehranjbar@gmail.com

Fatemeh Araghi

M.A. in General Psychology, University of Tehran.

محسن توده رنجبر*

کارشناس آسیب شناسی اجتماعی و دکتری پژوهشگری علوم اجتماعی دانشگاه تهران.

فاطمه عراقی

کارشناس ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه تهران.

Abstract

Watching animation is an integral part of today's children's lives. From a century ago when animated cartoons emerged, several generations of children have grown up watching these cartoons. Viewing animations like Cinderella, Aladdin and the Genie, Superman, Batman, Spider-Man, and MARVEL animations under the Avengers title has led many girls to imagine themselves as princesses and many boys to picture themselves as superheroes. The impact of cartoons on children is undeniable, as they can have both positive and negative effects on children's behavior and cognitive development. Entertaining violence from watching these kinds of animations results in shifts in attitudes and values and can provoke aggressive behaviors in children. These thrilling and imaginative animations intensely stimulate children's emotions, yet motivation and imagination without thought have no value, leading children to find excitement in the destruction of others, which does not equate to imagination or its enhancement. Research has shown that each time children play video games, they exhibit more violent behaviors and less emotion, guiding their brains to respond similarly in real life. The younger the children, the more easily and permanently their brain structure and function can change, resulting in them acting less empathetic and more aggressive than their peers. These role-model characters, instead of teaching children to improve their skills through effort, study, learning, seizing opportunities, making correct decisions, and being responsible to contribute

چکیده

تماشای انیمیشن یکی از اجزای لاینفک زندگی کودکان امروزی است. از یک قرن قبل که کارتون‌های انیمیشنی به وجود آمدند تا به حال چندین نسل از بچه‌ها با تماشای این کارتون‌ها بزرگ شده‌اند. تماشای سیندرلا، علاءالدین و غول چراغ جادو،... گرفته تا سوپرمین، باتمن، مرد عنکبوتی،... و انیمیشن‌های MARVEL تحت عنوان انتقام جویان، باعث شد خیلی از دخترها خودشان را در نقش شاهزاده خانم قرار دهند و بسیاری از پسرها در خیالاتشان ابر قهرمان شدند. تاثیر کارتون بر کودکان غیرقابل انکار است؛ چراکه کارتون‌ها بر نوع رفتار و رشد شناختی بچه‌ها هم تاثیر مثبت و هم تاثیر منفی بگذارد. خشونت‌های سرگرم‌کننده حاصل از تماشای این گونه انیمیشن‌ها، باعث افزایش تغییر نگرش‌ها و ارزش‌ها و نیز ایجاد رفتارهای تهاجمی روی کودکان شده است. به گونه ای که، با نگاه کردن به این انیمیشن‌های پرهیجان و تخیلی، احساسات کودکان به شدت برانگیخته می‌شود درحالی که انگیزش و تخیل بدون تفکر فاقد ارزش است و کودکان با نابودی دیگران به هیجان می‌آیند و این به معنی تخیل و تقویت آن نیست. پژوهش‌ها نشان داده، با هر بار، بازی کردن با بازی‌های ویدئویی، کودکان رفتارهای با خشونت بیشتر و عاطفه کمتر از خود نشان می‌دهد که همین امر مغز آن‌ها را به دادن پاسخ‌های مشابه در زندگی واقعی هدایت می‌کند و هرچقدر کودکان، سن کمتری داشته باشند، عملکرد و ساختار مغزشان می‌تواند راحت‌تر و دائمی‌تر تغییر کند. بطوری که این کودکان بی‌عاطفه تر و خشن‌تر از دیگر هم سن و سالان خود عمل می‌کنند. این شخصیت‌های الگوساز؛ به جای این‌که به فرزندان ما بیاموزند که با تلاش؛ مطالعه و یادگیری و استفاده از فرصت‌ها و

positively to humanity, skew them towards forgetting moral concepts like forgiveness, sacrifice, love, and friendship, and rather mimic behaviors of violence, vengeance, power-seeking, and unrealistic illusions. Luck replaces effort and hard work as the standard, leaving them constantly waiting for something extraordinary to fulfill their wishes. As children's brains are still developing, it is crucial to control and censor their experiences to create the best conditions for their development.

Keywords: animation, children's aggression, television.

تصمیم‌گیری‌های درست و مسئولیت‌پذیری؛ مهارت‌هایشان را افزایش بدهند تا نقشی در اعتلای بشریت داشته باشند؛ مفاهیم اخلاقی چون گذشت و ایثار؛ محبت و صمیمیت را از یاد برده و خشونت طلبی و انتقام جویی و قدرت طلبی و توهمات واهی را از آنان الگو گرفته و خوش‌شانسی؛ به‌جای تلاش و سخت‌کوشی معیار قرار می‌گیرد و همواره منتظر اتفاقی هستند که آن‌ها را به آرزوهایشان برساند! مغز کودکان در حال شکل‌گیری است و این مهم است که ما کنترل و سانسور چیزی که آن‌ها تجربه می‌کنند را به دست بگیریم تا بهترین شرایط را برای پیشرفت آن‌ها فراهم کنیم.

واژه‌های کلیدی: انیمیشن، خشونت طلبی کودکان، تلویزیون.

پذیرش: بهمن ۱۴۰۳

دریافت: آذر ۱۴۰۳

نوع مقاله: پژوهشی

مقدمه

امروزه رسانه‌ها و تلویزیون عضوی جدایی ناپذیر در زندگی خانواده‌ها شده‌اند و تاثیرات شگرفی بر آموزش و تربیت و فرهنگ جوامع داشته و بیشترین تاثیر را بر روی کودکان دارند. اگرچه تماشای تلویزیون می‌تواند باعث افزایش مهارت‌های گفتگو، همکاری با کودکان دیگر، بازی تخیلی، فهم داستان‌ها و آگاهی و هم‌حسی از مشکلات انسان‌های دیگر شود. ولی تاثیرات منفی بی‌شماری را هم دارد که عموماً بواسطه برنامه و هدفی که تولیدکنندگان برنامه‌های آن به منظور تاثیرگذاری بر ذهن مخاطبان تهیه می‌کنند به دنبال دارد. این مزیت‌ها و مضرات به طور تصادفی اتفاق نمی‌افتد، اما می‌توان آن‌ها را مدیریت کرد و تاثیرات مثبت را پرورش داد و مضرات را به حداقل رساند. ما باید یاد بگیریم که چطور از تلویزیون استفاده کنیم تا بیشترین بهره را از آن ببریم و باید به کودکان خود نیز یاد بدهیم که این‌گونه عمل کنند (ویلبر و همکاران، ۱۳۷۷).

تاثیرات مثبت کارتون بر کودکان

تاثیرات کارتون بر کودکان بر رفتار و رشد شناختی از زوایای مختلفی قابل بررسی است. در ابتدا به تاثیرات مثبت کارتون بر کودک می‌پردازیم: (سخن سنج و همکاران، ۱۳۹۴)

۱. شروع زود هنگام یادگیری

تاثیر انیمیشن بر یادگیری کودکان مهمترین تاثیر مثبت است. در واقع کارتونها می‌توانند باعث شوند کودک خیلی زود یادگیری را شروع کند. این مساله به خصوص در مورد کارتون‌های آموزشی که رنگ‌ها، شکل‌ها و شماره‌ها را یاد می‌دهند صادق است. این کارتونها به صورت خیلی ساده به بچه‌ها آموزش می‌دهند و یادگیری را برای آنها آسان می‌کنند. تصاویر متحرک، گویا و رنگی باعث جذاب شدن فرآیند یادگیری برای بچه‌ها می‌شود.

۲. رشد شناختی

تماشای کارتون مهارت‌های شناختی از جمله حافظه کوتاه مدت و بلند مدت، توجه پایدار و متمرکز، استدلال و تفکر منطقی را در فرزند شما پرورش می‌دهد.

۳. تقویت مهارت‌های زبانی

کارتون‌ها فرزند شما را در معرض زبان‌های متفاوتی قرار می‌دهند در نتیجه به او کمک می‌کنند مهارت‌های زبانی‌اش را تقویت کند. مثلاً اگر کودکان کارتونی‌هایی به زبان مادری‌اش ببینند، زبان را بهتر یاد می‌گیرد.

۴. افزایش خلاقیت

کارتون‌ها باعث افزایش قوه تخیل و خلاقیت کودک می‌شوند. او می‌تواند با الهام از کارتونی‌هایی که دیده، ایده‌های جدید در ذهنش بپروراند و داستان‌ها و کارداستی‌های خلاقانه‌ای بسازد.

۵. برون‌ریزی و رهایی از تنش و استرس

یکی دیگر از تاثیرات مثبت انیمیشن بر کودک تاثیر شخصیت‌های کارتونی بر کودکان است. تماشای کارتون برای بچه‌ها سرگرم‌کننده است و معمولاً باعث می‌شود با شخصیت‌های داستان همذات‌پنداری کنند و با صدای بلند بخندند. خندیدن باعث تخلیه اضطراب، استرس و افزایش اعتماد به نفس کودک می‌شود. همچنین سیستم ایمنی بدن را تقویت می‌کند و موجب ترشح هورمون اندروفین و ایجاد حس مثبت در کودک می‌شود.

۶. آموزش فرهنگ و رسوم

کارتون یکی از بهترین راه‌های آموزش آداب و رسوم، سنت‌ها، تاریخ و افسانه‌ها به کودکان است. برای مثال تماشای کارتون انیمیشن درباره رامایانا و ماهاباراتا اسطوره‌های هندی و اخلاقیات را به کودکان یاد می‌دهد.

تاثیرات منفی کارتون بر کودکان

اگرچه تماشای کارتون تاثیرات مثبت زیادی بر کودکان دارد اما اثرات منفی‌ای هم بر رفتار و رشد شناختی کودک دارد که در ادامه به آنها اشاره می‌کنیم: (سخن سنج و همکاران، ۱۳۹۴)

۱. ایجاد خشونت و رفتارهای نامتعارف در کودکان

قرار گرفتن در معرض تماشای محتوای نامناسب که دارای رابطه جنسی، الکل و مواد مخدر است، می‌تواند سوالاتی را در کودکان ایجاد کند، پاسخ‌هایی که ممکن است برای آن‌ها بسیار پیچیده باشد. بدترین بخش این است که قرار گرفتن در معرض زودرس آنها می‌تواند به آن‌ها یک دیدگاه تحریف شده از این عناصر بدهد.

خشونت‌هایی که در فیلم‌های ۱۸+ و ابرقهرمانی به تصویر کشیده می‌شود، به آن‌ها این ایده را می‌دهد که خشن بودن یک عمل خوب است! بنابراین، کودکانی که برنامه‌های تلویزیونی بر اساس ابرقهرمانان را تماشا می‌کنند باور می‌کنند که خشونت بد نیست. تماشای کارتونی‌هایی که حاوی تصاویر خشونت‌آمیز هستند، کودکان را تشویق می‌کنند تا زندگی واقعی هم رفتارهای

خشن از خود نشان دهند. به علاوه، کودک ممکن است تحت تاثیر کارتون‌هایی که می‌بیند، تصور کند کسی آسیب نمی‌بیند و یا احساس درد نمی‌کند. مثلاً در کارتون تام و جری، همدیگر را می‌زنند یا از ارتفاع پرتاب می‌شوند اما هیچ آسیبی نمی‌بینند. گروه‌هایی از کودکان نسبت به تصاویر خشونت‌آمیز آسیب‌پذیرتر هستند:

- کودکان اقلیت و گروه‌های مهاجر
- کودکان حساس و زودرنج و یا دارای اختلالات و مشکلات روانشناختی
- کودکان با ناتوانی یادگیری
- کودکانی که در معرض سوءاستفاده و کودک آزاری قرار دارند
- کودکان در خانواده‌هایی که دارای آسیب‌های اجتماعی هستند و یا در کل فضای خانوادگی ناراحتی دارند

۲. رفتار غیرقانونمند و فقدان همدردی

کارتون‌های زیادی وجود دارند که رفتارهای بی ادبانه و یا گوش نکردن به حرف بزرگ‌ترها را نشان می‌دهند. کودک ممکن است چنین رفتارهایی را در زمانی که والدین یا مراقبین از او می‌خواهند رفتار نامناسبی را متوقف کند، انجام دهد و آنها را به چالش بکشد.

۳. ادبیات نامناسب

معمولاً کارتونها حاوی کلمات نامناسبی هستند و کودک ممکن است برای تقلید از شخصیت‌های محبوبش از این ناسزا یا کلمات نامناسب در گفت‌وگوهای روزمره‌اش استفاده کند.

۴. رفتارهای غیراجتماعی

کارتون‌های زیادی هستند که رفتارهای غیراجتماعی را تشویق می‌کنند و کدهای رفتاری غلطی به بچه‌ها می‌دهند. در بسیاری از کارتونها مسائل جنسی که مناسب سن بچه‌ها نیست گنجانده شده یا رفتارهای تهاجمی و بی‌ادبانه را تشویق می‌کنند. در نتیجه کودک ممکن است تصور کند رفتارهای این‌چنینی نرمال هستند و می‌تواند مثل آن رفتار کند.

۵. سبک زندگی کم‌تحرک و مشکلات جسمانی

ساعت‌های زیاد نشستن جلوی تلویزیون و تماشای کارتون مشکلات زیادی را برای سلامتی کودک ایجاد می‌کند. کم‌تحرکی باعث چاقی و اضافه وزن می‌شود؛ چشم کودکان مشکل جدی پیدا می‌کند؛ و عادات ناسالم غذایی موجب کمبود ویتامین‌ها و مواد مغذی کافی در بدن کودک می‌شود.

۶. الگوهای نامناسب

معمولاً کودکان از شخصیت‌های محبوب خود قهرمان‌سازی می‌کنند و سعی می‌کنند در زندگی واقعی هم مثل آنها رفتار کنند. در بیشتر موارد هم نقش‌های منفی که عادت‌های اشتباه و رفتارهای مخرب دارند، مورد توجه‌شان قرار می‌گیرند. این تاثیر منفی، عواقب جبران‌ناپذیری دارد و باعث می‌شود کودک رفتارهای ضداجتماعی، خلاف قانون و آسیب‌زننده انجام دهد که موجب طرد کودک از محیط‌های اجتماعی می‌شود.

۷. نشان دادن نمایی تحریف شده از جهان

فیلم‌ها و سایر برنامه‌های تلویزیونی ممکن است واقعیت را اغراق کنند و صحنه‌های بسیار خشنی را به صورت زنده ایجاد کنند که ممکن است برای کودکان ترسناک باشد و میزان خشونت و سلاح‌های مورد استفاده در تلویزیون ممکن است به آن‌ها این احساس را القا کند که جهان مکانی ناامن برای آن‌ها است. در عین حال، نمایش‌های کارتونی و انیمیشنی که تأثیرات خشونت را تحت تأثیر قرار می‌دهند ممکن است کودکان را به رویدادهای دنیای واقعی تبدیل کند.

۸. تبلیغات ناسالم و مصرف‌گرایی

یکی دیگر از بلاهای تلویزیون، مصرف‌گرایی است. تعداد آگهی‌های تبلیغاتی که کودک در تلویزیون می‌بیند، آن‌ها را در معرض انواع برندها و محصولاتی قرار می‌دهد که ممکن است به آن نیاز نداشته باشند. این تبلیغات تجاری، کودکان را به مصرف غذاهای ناسالم و نوشیدنی‌ها تشویق می‌کند. در نتیجه بچه‌ها باور می‌کنند که مواردی مانند فست‌فود، نوشابه و غیره مفید و خوب هستند. در همین حال، بچه‌ها اصرار دارند چیزی را بخرند که در تلویزیون دیده بودند و والدین آنها قربانی مصرف‌گرایی بیهوده می‌شوند. آن‌ها مجبورند برای چیزهایی که بچه‌هایشان می‌خواهند و به آنها نیاز ندارند پول خرج کنند.

۹. از بین بردن روابط اجتماعی

کودکانی که زمان بسیاری برای تماشای تلویزیون صرف می‌کنند، زمانی برای بازی کردن یا معاشرت با همسالان و افراد نزدیک خود را ندارند. ارتباط کم یا عدم تعامل با همسالان می‌تواند بر رشد اجتماعی آن‌ها تأثیر بگذارد. تلویزیون زمانی را که برای تعامل با دیگر کودکان در چرخه اجتماعی خود به کار می‌رود را می‌خورد، که ممکن است بر دانش و درک آن‌ها از تعاملات و روابط اجتماعی در بزرگسالی تأثیر قابل توجهی بگذارد.

روانشناسی و تأثیرات شخصیت‌های انیمیشنی

مغز هر انسان به دو بخش ضمیر خودآگاه و ضمیر ناخودآگاه تقسیم می‌شود. ضمیر خودآگاه یا هوشیار بخشی است که فقط در هنگام بیداری فعال است، اعمال ارادی انسان را کنترل می‌کند و وظایفی چون تفکر تجزیه‌وتحلیل و تصمیم‌گیری را برعهده دارد (کارهایی که تأثیرش را روی خودمان متوجه می‌شویم) اما ضمیر ناخودآگاه یا ناهوشیار بخشی است که همیشه (حتی هنگام خواب) فعال است، تمام کارهای غیرارادی سیستم بدن را کنترل می‌کند و مسئولیت ساختن نظام باورهای انسان را نیز به‌عهده دارد (کارهایی که تأثیرش را روی خودمان متوجه نمی‌شویم) (صادقی نیا و نبی اسدی، ۱۳۹۴).

راه ورودی ضمیر ناخودآگاه ضمیر خودآگاه است، یعنی هر آنچه که خودآگاه ما می‌پذیرد؛ بخش زیادی از آن تقریباً ۹۰ درصد را در ناخودآگاه ذخیره می‌کند و خودش را در آینده نشان می‌دهد. ضمیر ناخودآگاه تمام وقایع پیرامون انسان را از دوران جنینی تا امروز در خود ثبت کرده‌است هرچه سن پایین‌تر باشد، تأثیر ضمیر ناخودآگاه بیشتر است به طوری که گفته می‌شود بیشترین تأثیر آن در دوران جنینی و بعد از آن؛ خردسالی است. اگفتار و رفتار والدین، رویدادهایی مثل رسانه‌ها رادیو و تلویزیون و از این قبیل تأثیر زیادی بر ضمیر ناخودآگاه کودک برجای می‌گذارد که این تأثیرات در زندگی و آینده کودک نقش بسزایی دارد.

ضمیر ناخودآگاه، باورهای انسان را ساخته و شخصیت؛ اعتماد به نفس و هویت آدمی را شکل می‌دهد و روحیه‌ی انسان را در هر لحظه‌ی عمر او می‌سازد. باور؛ آن چیزی است که در ذهن انسان نقش می‌بندد و در دین از آن به‌عنوان "یقین" یاد شده‌است. به همین خاطر در روایات به ما توصیه می‌شود که، در کودکی که تأثیرپذیری فرزند بیشتر است باورهای دینی را به

او بیاموزید، زیرا این آموزش‌ها در ضمیر ناهوشیار او ذخیره می‌شود و در دوران بزرگسالی از آن‌ها بهره خواهد برد؛ اما اگر ما از این فرصت استفاده نکنیم و افراد دیگر یا رسانه این وظیفه را به‌عهده بگیرند و مطالبی را در ضمیر ناهوشیار فرزند ما ذخیره کنند، بعدها هر چقدر سعی کنیم، مطالب صحیح را به او آموزش دهیم، این امر به‌سختی اتفاق خواهد افتاد، چون مطالب ما باید جایگزین مطالبی که قبلاً در ذهن فرزند نقش بسته بشود و این کار سختی است، اما مسائلی که بر روی ضمیر ناخودآگاه تأثیر می‌گذارند عبارتند از: آموزش‌ها و مشاهدات دوران کودکی، ضربه‌های جسمی و روحی، تلقین مکرر به نفس و هیپنوتیزم (صادقی نیا و نبی اسدی، ۱۳۹۴).

آزمایش‌های روان‌شناسان نشان می‌دهد که ضمیر ناخودآگاه، قدرت انتخاب و استدلال و قوه‌ی منطقی ندارد و به این علت هر تلقینی را که هر قدر هم که نادرست و خطا باشد می‌پذیرد (درست و غلط را تشخیص نمی‌دهد) و بر اساس آن تلقین، عمل می‌کند حتی اگر به ضرر فرد باشد و اگر خود فرد آن را برنامه‌ریزی نکند، توسط دیگران، شرایط و محیط، برنامه‌ریزی خواهد شد و بدون این که به خوب یا بد بودن آن توجهی کند دقیقاً آن‌ها را به مرحله اجرا در خواهد آورد. پذیرفتن این تلقین و اجرای آن اگر با احساس ناخوشایند و تکرار همراه باشد به مراتب بیشتر خواهد بود. امروزه اسباب‌بازی‌ها، بازی‌های کامپیوتری و انیمیشن‌ها با طراحی‌های دقیق و حساب‌شده که روی آن‌ها صورت گرفته از جمله ابزارهایی هستند که تأثیر مستقیمی بر روی ضمیر ناخودآگاه کودکان می‌گذارند (همان منبع).

تأثیر و اهمیت انیمیشن در تربیت کودکان

خشونت‌طلبی

کارشناسان در پژوهش‌های خود دریافته‌اند که تغییراتی در عملکرد مغز اتفاق می‌افتند که هنگامی که کودکان صحنه‌های خشونت‌آمیز فیلم را می‌بینند، انگیزش و خشونت را کنترل می‌کنند. شواهد زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد این تغییرات می‌تواند موجب رفتار خشونت‌آمیز در آینده شوند. محققان فعالیت‌های مغزی دریافته‌اند که کودکان هنگام تماشای انواع صحنه‌های خشونت‌آمیز آن بخش از مغزشان که برای نگه‌داشتن خاطرات طولانی است مدت اتفاقات آسیب‌زا است، فعال می‌شود. این همان بخشی است که برای مثال افرادی که آسیب روانی دیده‌اند و قربانیان تجاوز به عنف خاطرات مورد حمله قرار گرفتندشان را در آن ذخیره می‌کنند. نویسنده‌ی این مقاله پروفسور "جان موری" در حضور سنای آمریکا شهادت داد که مغز سرگرمی خشونت‌بار را واقعی تلقی کرده و این خشونت‌ها در حافظه طولانی‌مدت ذخیره می‌کند. وی افزود: "بسیاری از والدین، دچار این سوءتفاهم هستند که با بردن فرزندانشان به سینما یا نشستن با آنها پای تلویزیون می‌توانند با تأثیرات خشونت روی آن‌ها مقابله کنند. آن‌ها چنین استدلال می‌کنند که با آموزش سواد رسانه‌ای به کودکانشان یا به‌عبارت‌دیگر آموزش این که صحنه‌های خشونت‌آمیز و واقعی نیستند آن‌ها را از هر تأثیر معصون نگه می‌دارند اما شواهد علمی در تحقیقات جدید روی اعصاب نشان می‌دهند که کودکان توانایی تمایز بین خشونت‌های واقعی و خیالی را ندارند و والدین نمی‌توانند برای به حداقل رساندن تأثیرات طولانی‌مدت آنچه که کودکان می‌بینند، تنها با حضور و مشورت با آن‌ها کاری انجام دهند."

جالب‌تر از آن تحقیقاتی است که نشان می‌دهد تماشای خشونت تلویزیونی عملکرد "لوب فرونتال" مغز را تحت تأثیر قرار می‌دهد بدین معنی که فعالیت ناحیه لوب فرونتال (ناحیه مسئول تصمیم‌گیری) آن‌ها کاهش یافته و در نتیجه توانایی‌های آن‌ها در تمرکز ذهنی، کنترل هیجانات و مدیریت خود، کاهش می‌یابد بطوری که کودکان را از حالت یک کودک عادی بیشتر شبیه کودکان DBD کرده‌است. این کودکان، اختلالات رفتاری خشن‌تر و مخرب‌تر از خود نشان می‌دهند (باقری نژاد، ۱۳۹۱).

مطالعات مرکز روان‌سنجی آمریکا نشان می‌دهد کودکانی که خشونت‌های بسیار واقعی را به طور مکرر و بدون هیچ تنبیهی در کارتون‌ها می‌بینند، بیشتر احتمال دارد به تقلید و اجرای آنچه دیده‌اند بپردازند. دیدن صحنه‌هایی همچون صدمه ندیدن

شخصیت‌های کارتونی در مبارزه با موجودات عجیب و وحشتناک فضایی، ترس از خشونت را در کودکان از بین می‌برد چون آن‌ها نیز تصور می‌کنند اگر کارهای خشنی انجام دهند، صدمه نخواهند دید. این کودکان، یا همان لحظه که مشغول تماشای کارتون یا انجام بازی کامپیوتری هستند از خود واکنش‌های عصبی نشان می‌دهند و شروع به ابراز خشونت می‌کنند و این خشونت‌ها را در ضمیر ناخودآگاه خود ذخیره کرده و هنگامی که شرایط برایشان فراهم شده بروز می‌دهند. برای مثال، در بازی‌ها نقش‌های خشن را برعهده می‌گیرند یا در مدرسه و مکان‌های دیگر با همسالان شان زیاد دعوا و کتک‌کاری می‌کنند یا وقتی در شرایطی با خواهر کوچک‌ترشان تنها می‌شوند، شروع به اعمال زور و خشونت بر او می‌کنند. یکی از راهکارهایی که کارشناسان در برخورد با خشونت‌طلبی کودکان ارائه می‌دهند پرهیز از تحریک عصبی این کودکان و فراهم کردن محیط زندگی آرام و به‌دور از هر نوع تشنج برای آنان است همچنین توصیه می‌شود بازی‌های این کودکان نیز عاری از هرگونه خشونت باشد علاوه براین، برای تخلیه هیجانات و مدیریت خشونت کودک نیز می‌توان او را ترغیب به شرکت در ورزش‌های رزمی می‌کرد (همان منبع).

هیجان خواهی

پژوهش‌ها نشان می‌دهد کارتونهایی که سرعت تغییر تصاویر در آن‌ها زیاد است سبب افزایش ترشح دوپامین در مغز و ایجاد حس هیجان در فرد می‌شود که تکرار این موضوع می‌تواند اعتیادآور و آسیب‌زا باشد. اسکن مغز کودکانی که عادت به دیدن کارتون و فیلم‌های با سرعت تغییر تصویر بالا دارد بعد از مدتی شبیه اسکن مغز قماربازان حرفه‌ای می‌شود.

تقلید و الگوپذیری

تقلید در پوشش، گویش، رفتار و عرق رفتار و حرکات و به‌طور کلی، باورها و سبک‌های زندگی نیز یکی دیگر از آسیب‌های مشهود انیمیشن‌ها است. گاهی این الگوپذیری و تقلید زودگذر بوده و بعد از مدتی از سوی کودک فراموش می‌شود، اما در صورتی که این تقلیدها تبدیل به عادت شود و ادامه پیدا کند آسیب‌زا خواهد بود.

کابوس‌های شبانه

دکتر محسن ایمانی در این باره می‌گوید: "باور کارتون‌های حاوی خشونت و تصاویر حیوانات و موجودات عجیب در کودکان، آن‌ها را با کابوس‌های شبانه و ترس‌های غیرواقعی مواجه می‌کند و ترس را در آن‌ها نهادینه می‌کند."

بلوغ زودرس

تمایلات جنسی پنهان در بسیاری از این انیمیشن‌ها و اباحه‌گری‌های خاص آن‌ها باعث آلودگی ذهن کودکان می‌شود. منظور از تمایلات جنسی هر چیزی است که تحریک‌کننده احساس و عاطفه باشد و در نهایت به امور جنسی ختم شود، به‌عنوان مثال حرف‌های عاشقانه و رویایی، دست دادن، بغل کردن، رقصیدن، بوسیدن و از این دست که به‌وفور در انیمیشن‌های ذکر شده دیده می‌شود. کودکان این صحنه‌ها را در ضمیر ناهوشیار خود ثبت می‌کنند و هنگامی که شرایط برایشان مهیا شود (مثلاً تنها شدن دختر و پسر به بهانه ی بازی در جمع‌های فامیلی و...) ممکن است دست به چنین اعمالی بزنند و نه تنها آن را دور از حیا و عفت نمی‌دانند بلکه احساس می‌کنند مجوز چنین رفتارهایی را دارند چون در این انیمیشن‌ها، این موضوع به‌عنوان بخش عادی و بسیار جذاب زندگی مطرح می‌شود. بر اساس یک قاعده روان‌شناسی انسان‌ها هر وقت زودتر از وقت معمول به یک چیز برسند مثلاً در سن کودکی از مسائل جنسی آگاه شوند معمولاً آسیب می‌بینند.

خوش‌شانسی به‌جای تلاش و سخت‌کوشی

در انیمیشن‌های پسرانه؛ بسیار مشاهده می‌شود که خوش‌شانسی بجای تلاش و سخت‌کوشی معیار قرار می‌گیرد در واقع؛ این شخصیت‌های الگوساز؛ بجای اینکه به فرزندان ما بیاموزند که با تلاش، مطالعه و یادگیری استفاده از فرصت‌ها و تصمیم‌گیری‌های درست و مسئولیت‌پذیری؛ مهارت‌هایشان را افزایش بدهند و به موفقیت برسند؛ سستی و بی‌هدفی را معیار خود قرار داده و همواره منتظر اتفاقی هستند که آن‌ها را به آرزوهایشان برساند!

تهی بودن از اخلاق و انسانیت

لیبرالیسم که در غرب، مبنای زندگی قرار گرفته به معنای آزادی غریزه و هوس است. حتی قوانین نیز در آن‌جا براساس همین تفکر شکل گرفته‌اند؛ بدین‌معنا که آزادی یک فرد در لذت‌طلبی هوس آلود، به‌هیچ‌وجه نباید محدود شود مگر زمانی که آزادی فرد دیگری در لذت‌طلبی هوس آلودش به خطر بیفتد یعنی هوس؛ تنها با هوس دیگران محدود و مقید می‌شود. در چنین دنیایی با چنین سبکی از زندگی؛ مفاهیم و فضایل اخلاقی مانند: گذشت، ایثار، فداکاری و حتی مفاهیم ساده‌تر مانند: صداقت و خوش‌خلقی چه معنایی خواهد داشت؟ و انسان‌ها به چه دلیل و انگیزه و امیدی باید از منافع مادی خود بگذرند؟ چرا باید لذت‌های خود را نادیده بگیرند؟ به چه امید باید فداکاری کنند؟ وقتی همه‌چیز لذت است و لذت و لذت؟! (باقری نژاد، ۱۳۹۱).

سفیران آمریکایی شخصیت‌های الگوساز برای کودکان پسر



تکنولوژی و ثروت بزرگترین ابزار دنیای غرب برای مشکلات دنیای صرفاً مادی آن است دنیایی که خدا و معنویات هیچ ارزش و جایگاهی در تفکر و زندگی مردمانش ندارد در چنین دنیایی رشد و تعالی روحی بشر بی‌معنا است لذا اساساً قهرمانی در این فرهنگ وجود ندارد تا بشود به آن افتخار کرد بنابراین باید قهرمانانی ساخته شوند هرچند این قهرمانان خیالی باشد در این اندیشه برای قهرمان‌سازی باید به سراغ ابزارهایی برای توانمندتر کردن جنبه مادی و حیوانی انسان‌ها رفت و با استفاده از تکنولوژی و توانمندی مادی حیواناتی خیالی را خلق کرد (مدیحی، نیک‌رهی، ۱۳۹۷).

ابرقهرمان‌های غربی عموماً یا فضایی هستند مانند سوپرمن یا جادوگرند مانند هری پاتر یا با استفاده از ثروت و تکنولوژی فوق پیشرفته به توانایی‌هایی دست می‌یابد مانند بتمن یا اسپایدرمن بر اثر یک جهش تکاملی برگرفته از تفکر داروینیسیم به ابر قهرمان تبدیل می‌شود. برخی نیز مانند بن تن ابرقهرمان بودنشان را هم مدیون قدرت موجودات فضایی و هم جهش تکاملی ای که با موجودات دیگر پیدا می‌کنند هستند. سوپرمن او زمینی نیست و متعلق به یک سیاره‌ی دیگر است مدعی داشتن قدرت‌های خداوند و ویژگی‌های پیامبران است سوپرمن نیرو بر قدرت‌های فوق‌العاده‌ای دارد و دارای شخصیتی منجی و صلح‌دوست است و شخصیتی فراقانون است و به قوانین اهمیت نمی‌دهند هرزه و بی‌بندوبار و خوش‌گذران است علاقه‌ای به ازدواج و تشکیل خانواده ندارد. او قدرت پرواز و شناور ماندن در آسمان پریدن داخل فضا تا شعاع چند کیلومتری و رفت و آمد بین سیارات و سفر در زمان؛ جابه‌جایی اشیاء بسیار بزرگ و سنگین مانند بلند کردن اتوبوس حمل هواپیمای مسافربری کردن کوه‌ها از جای خود و دویدن و پرواز کردن با سرعت بی‌نهایت (مافوق سرعت نور) خرد کردن الماس با انگشتان و شکافتن هر فلز با دست و آتش زدن اشیاء و ذوب کردن فلزات با اشعه لیزر که از چشمانش خارج می‌شود و منجمد کردن و راه انداختن طوفان با فوت کردن و داشتن اشعه ایکس و دید تلسکوپی (توانایی دیدن اشیاء از پشت موانع)؛ داشتن بدنی که با انرژی خورشید شارژ می‌شود می‌باشد.

سوپرمن که پیش از ورود به عرصه فیلم سال‌ها به صورت داستان‌های مصور به کودکان و نوجوانان معرفی شده بود در سال ۲۰۱۱ رتبه اول در بین صد قهرمان دنیای کامیک بوک را به خود اختصاص داد با ورود سوپرمن مدرن شده در سال ۲۰۱۳ محبوبیت این شخصیت مجدداً احیا شد با این تفاوت که دیدگاه طرفدارانش نسبت به پانزده تا بیست سال گذشته بسیار فرق کرد و سوپرمن جدید با رفع نقص‌هایی که در گذشته داشت به محبوبیتی روزافزون دست یافت به طوری که هربرت چاوز سی و پنج‌ساله طرفدار فیلیپینی سوپرمن آن قدر شیفته این شخصیت خیالی شد که چندین جراحی پلاستیک انجام داد تا شبیه او شود و مجموعه بزرگی از یادبودهای سوپرمن را تهیه کرد.

کودکان اثرپذیرند و معتقدند این چیزها جزء واقعیات زندگی هستند آن‌ها وقتی کسی را به‌عنوان قهرمان می‌بینند او را تحسین می‌کنند می‌خواهند مثل او باشند و از او یاد بگیرد ولی امثال سوپرمن کسانی هستند که افراد نمی‌توانند از آن‌ها تقلید کنند آن‌ها قهرمانانی دست نیافتنی و ایده‌آل‌هایی کاملاً گمراه‌کننده هستند پروفیسور شارون لمب روان‌شناس آمریکایی معتقد است که این سوپر قهرمانان دارای خشونت کنترل‌نشده‌ای هستند آن‌ها خشن و نیش دارند و بندرت از فضیلت‌های انسانی صحبت می‌کند این قهرمانان با بهره‌برداری از زنان؛ خودمختاری و همچنین استفاده از اسلحه‌های مدرن؛ سعی در اثبات مردانگی خود دارند (مدیحی، نیک‌رهی، ۱۳۹۷).

موضوعات محوری در این گونه انیمیشن‌ها: ابرقهرمان بودن؛ منجی بودن؛ عقده‌ای بودن بتمن و تمامی دشمنانش بر اثر یک اتفاق در زندگی‌شان؛ دعوا؛ خشونت و خون‌ریزی؛ زیر پا گذاشتن قانون؛ نماینده آمریکا بودن؛ لایه‌های پنهان شرق ستیزی؛ رابطه با زنان متعدد. مهمترین پیام زندگی و ماجراهای بتمن این است که: فاصله بین خوبی و بدی و حق و باطل وجود ندارد و بهترین آدم‌ها بر اثر یک اتفاق تبدیل به جنایتکارترین آدم‌ها می‌شوند و جنایتکارترین آدم‌ها آن قدرها که ما فکر می‌کنیم آدم‌های بدی نیستند بلکه بر اثر یک اتفاق و یک عقده تبدیل به جنایتکار شده‌اند و در نهایت آدم‌های بدی نیستند و فقط بدشانس و بیمارند.

در این نوع نگاه درست و غلط؛ حق و باطل معنای مشخصی ندارند و بی‌معنا هستند.

دکتر آریک سیگمن عضو وابسته به انجمن روان‌شناسی بریتانیا در مقاله چگونه تماشای فیلم‌هایی مثل بتمن کودکان را به سمت خشونت می‌برد می‌نویسد مغز سرگرمی خشونت‌بار را واقعی تلقی کرده و این خشونت‌ها را در حافظه طولانی مدت ذخیره می‌کند تحقیقات جدید روی اعصاب نشان می‌دهند که کودکان توانایی تمایز بین خشونت‌های واقعی و خیالی را ندارند و هرچقدر کودکان کم‌سن‌وسال‌تر باشند عملکرد و ساختار مغزشان می‌تواند راحت‌تر و دائمی‌تر تقلید کند و در نتیجه تماشای

خشونت تلویزیونی این کودکان را بی‌عاطفه‌تر و خشن‌تر از دیگر همسن و سالان شان می‌کند و می‌تواند موجب افزایش رفتارهای تهاجمی و خشونت‌آمیز در آینده شود.

مرد عنکبوتی فردی است یتیم و پدر و مادر ندارد، خجالتی بی‌عرضه و منزوی است و شخصیت مهربان و مظلوم دارد او زندگی فقیرانه‌ای دارد او شخصیتی نجات‌دهنده است و می‌تواند از دیوار بالا برود می‌تواند فاصله‌های چندمتری را بپرد از دستانش تارهای بسیار محکمی خارج می‌شود و به اجسام دور می‌چسبد و به او امکان پریدن و حرکت از میان برج‌های بلند شهر را می‌دهد نکته جالب‌توجه اینجاست که تنها زمانی تارها از دستش خارج می‌شوند که انگشتان پنجه دستش را به علامت شیطان پرستانه ای (شاخ شیطان) باز کند و می‌تواند مثل بعضی حشرات و حیوانات خطرات قریب‌الوقوع را حس کند انگشتانش دارای پرزهای است که باعث چسبیدن دست و پایهای او به اجسام می‌شود دشمنان او موجوداتی هستند که بر اثر یک جهش تکاملی به موجود جدید عموماً ترکیب انسان و حیوان تبدیل شده‌اند (مدیحی، نیک‌رهی، ۱۳۹۷).

استفاده از نمادهای فراماسونری که واضح‌ترین آن حالت دستان او هنگام تیدن تار است علامت سلام شیطان‌پرستان که به دست شاخ‌دار معروف است و نشان دادن و معرفی انسان‌های حیوان نما یا حیوانات انسان‌نما؛ محور اصلی خیر و شر در این فیلم‌ها پیشرفت علمی و تکنولوژی است به‌طوری‌که مرد عنکبوتی و تقریباً تمام دشمنانش طی یک فرایند علمی برگرفته از تئوری تکامل داروین به موجودی خطرناک تبدیل شده‌اند استفاده ابزاری و سرم سرگرم‌کننده از زن و ارائه سبک زندگی غربی و آمریکایی از موضوعات محوری در انیمیشن‌های مرد عنکبوتی می‌باشد.

ابر قهرمان‌هایی مثل مرد عنکبوتی با توانایی خود در پرواز کردن پریدن و قدرت زیاد کودکان را تحت تاثیر قرار می‌دهد. بعد از آن کودکان تلاش می‌کنند تا از آن‌ها تقلید کنند و همین موضوع منجر به این می‌شود که کودکان ایمان و امید به توانایی‌های واقعی و اعتماد به نفس خود را از دست بدهند و یا به خودشان آسیب بزنند که گاهی اوقات منجر به مرگ می‌شود نکته حائز اهمیت آن است که بزرگسالان به این‌گونه فیلم‌ها علاقه بسیار فراوانی دارند و این فیلم‌ها جزو پرفروش‌ترین فیلم‌های دنیا محسوب می‌شوند چراکه بزرگسالان با نگاه کردن به این‌گونه فیلم‌ها تخیلی از لحاظ روحی و روانی تخلیه شده و به نوعی سرپوش بر روی ناکامی‌ها و عدم توانمندی‌های خود در زندگی گذاشته و به گونه‌ای عقده‌های روانی خود را تخلیه می‌کنند لذا در کنار پرفروش قرار گرفتن این فیلم‌ها و توجه بزرگسالان کودکان نیز از این موضوع بی‌بهره نمانده و در کنار بزرگسالان به تماشای این‌گونه فیلم‌ها می‌نشینند و در نتیجه انیمیشن‌های ساخته‌شده از روی این فیلم‌ها نیز مورد توجه زیاد کودکان قرار می‌گیرد و این خود باعث آسیب رسیدن به روح و روان و نحوه تربیت و یادگیری کودکان می‌شود (همان منبع).

هری پاتر، او یتیم است و پدر و مادر ندارد هری پاتر ذاتاً جادوگر است و جادوگر به دنیا آمده‌است نکته قابل‌تأمل این‌جا است که در دنیای هری پاتر انسان‌ها ذاتاً جادوگر به دنیا می‌آید در غیر این صورت مشنگ هستند و نسبت به جادوگران دیگر دارای قدرت‌های خاص و ویژه‌تری است در مدرسه جادوگری هاگوارتز درس می‌خواند و هوش و ذکاوت ویژه‌ای ندارد بلکه قدرت خاص جادوگری او برگ برنده شخصیتش است. در موارد متعدد دروغ می‌گوید و قوانین را زیر پا می‌گذارد هری پاتر شخصیت موعود و برگزیده شده از میان جادوگران است و یک منجی است و با داشتن چوب‌دستی و دیگر ابزار جادویی امکان انجام کارهای خارق‌العاده‌ای مختلفی دارد هری پاتر با داشتن شئل نامرئی ساز قادر است که در هر مکان و فضایی که می‌خواهد نامرئی شود و با داشتن جادوی جادویی می‌تواند بر روی دسته آن بنشیند و پرواز کند قدرت‌های جادویی او بیشتر از جادوگران است.

موضوعات محوری در فیلم‌های هری پاتر درباره جادوگری؛ جادوگر خوب و بد؛ بارزش‌تر بودن جادوگرها نسبت بقیه جادوگرها؛ تخیلات و رویاپردازی‌های مخرب و وجود شانس و تصادف به عنوان نقش اساسی در زندگی؛ همچنین صحنه‌های جنسی و روابط دختر و پسر؛ آموزش‌های غیراخلاقی ترس، وحشت و خشونت، فقدان وجود خدا، منجی موعود خواندن هری پاتر؛ لایه‌های پنهان از دین هراسی و لایه‌های پنهان فراماسونری و کابالا و شیطان‌پرستی می‌باشد.

کودکان اولیا و اطرافیان بزرگسال خود را الگوهایی برای خود قرار می‌دهند و از آنجایی که کتاب‌های هری پاتر محبوبیت زیادی در سراسر دنیا پیدا کرد و عده زیادی در سراسر دنیا اقدام به خرید کتاب‌های هری پاتر کردند بسیاری از کودکان کنجکاو به خیل این جماعت مشتاق پیوستند به طوری که همه به کتاب‌فروشی‌ها هجوم آورده و حتی نیمه‌های شب هم در کتاب‌فروشی‌ها باز بود تا هرچه سریع‌تر این کتاب را به دست مخاطبان گرسنه هری پاتر برسانند در اولین روزهای فروش مجموعه کتاب‌های هری پاتر مخاطبان این کتاب در ایران نیز در ساعت دو و نیم نیمه‌شب در صف‌های طولانی منتظر دریافت اولین نسخه‌های این کتاب بودند. نویسنده کتاب هری پاتر در مدت کوتاهی موفق به دریافت بیش از چهل جایزه مختلف شد. جلد هفتم عنوان پرسرعت‌ترین کتاب را در حوزه فروش به خود اختصاص داد؛ به گفته‌ی برخی فروشندگان کتاب این میزان فروش در تاریخ صنعت کتاب بی‌نظیر است.

با این وجود ویژگی‌های جذاب این اثر؛ ضعف‌های تکنیکی داستان؛ ضعیف بودن فیلم‌ها نسبت به کتاب از نظر بینندگان نشان می‌دهد که دلایل این موج جهانی و شهرت افسانه‌ای را نباید تنها در تکنیک و زیبایی‌های اثر جستجو کرد. تبلیغ هوشمندانه ناشر کتاب و نقش رسانه‌ها در تبلیغ و شیوه عرضه کتاب؛ از عوامل مؤثر در شهرت و محبوبیت این اثر به حساب می‌آید. به عقیده بسیاری از کارشناسان کودک و نوجوان کتاب‌های هری پاتر بسان یک بمب مخرب برای ذهن بچه‌ها به شمار می‌آیند که آن‌ها را وادار می‌کند تا در مقابل دنیایی سیاه و خیالی تصویر شده در کتاب به بخش دیگری از القات آن پناه ببرند و جادوگران خوب را منجی خود بشمار آورند اما وقتی با فقدان آنها در دنیای واقعی مواجه می‌شوند به شدت دچار سرخوردگی و انفعال خواهند شد.

برخی مؤسسات و سازمان‌های NGO؛ فرهنگی و اجتماعی در آمریکا و اروپا پدیده هری پاتر را موجه رواج خرافات و اوهام و دور شدن از واقعیات و حقایق اجتماع می‌دانند که به اشاعه بی‌مسئولیتی در میان نوجوانان و جوانان خواهد انجامید. این مؤسسات ممنوع شدن تماشای برخی از این فیلم‌ها را برای بچه‌های زیر سیزده سال خصوصاً بدون حضور والدین خواستار شده‌اند.



ابرقهرمان‌هایی که تاکنون بررسی کرده‌ایم توانایی‌ها و قدرت‌های مشخصی داشتند اما قدرت و توانایی‌های بن تن و قابلیت‌هایی که ساعتش به او می‌دهد به چیزی محدود نیست و هر قدرتی را که می‌توان تصور کرد داراست قدرت‌های نامحدودی که فقط می‌توان برای خداوند متعال متصور شد در واقع بن تن نماد تفکر انسان - خدایی یا اومانیسیم غرب است و ساعت او که مخلوق موجودی فضایی به نام آرموس است نماد انتقال قدرت‌های ماورایی از خدا به دست بشر است. نام آرموس که خالق مهم‌ترین

ابزار قدرت جهان یعنی ساعت آملی تریکس است؛ بسیار شبیه نام خدایان اسطوره‌ای فرهنگ غرب مانند: اوشنوس (خدای اقیانوس‌ها)؛ زئوس (خدای خدایان) و..... می‌باشد بنابراین او نماد خداوند است ساعت او نیز برگرفته از نظریه یا پروژه خدای ساعت‌ساز دکارت و دیگران است که معتقدند خدا این جهان را مانند ساعت ساخته و رها کرده و حرکت ساعت دست خودش است. در این اندیشه انسان هرچند مخلوق خدا باشد برای ادامه حیات خود نیاز به خدا ندارد در نتیجه ایمان و عمل صالح در این تفکر بی‌معنا است و اکنون بن تن با ساعتی که متعلق به او است به‌عنوان نماینده ی یهودی - آمریکایی بشر قدرت خدایی را در دست دارد.

او پسری بازیگوش خوش‌گذران و لجباز است، قدرت‌طلب و شهرت‌طلب است. شخصیتی نجات‌دهنده دارد. پسری مغرور و متکبر است و گوئن دخترعمو و دستیار بن تن در وصف او می‌گوید: «بن تنی که من می‌شناسم مغروره؛ نادونه نفرت‌انگیزه و هیچ بویی از خوبی نبرده» او بی‌ادب است و بارها دروغ می‌گوید؛ پدر و مادر نقش کم‌رنگی در زندگی او دارند و در واقع به‌عنوان افرادی مزاحم نشان داده می‌شوند پدر و مادر تنها در چند قسمت کوتاه برخی انیمیشن‌ها دیده می‌شود که در آن‌ها بن تن در حال سرکشی از خواسته‌های آن‌ها؛ دروغ گفتن و پنهان کردن واقعیت از آن‌ها است. آن‌ها نه تنها نقش تربیتی برای او ندارند بلکه کمتر از فرزند خود می‌فهمند و می‌دانند.

بن تن دانش‌آموزی فراری از مدرسه است که اصلاً حوصله مطالعه و درس خواندن ندارد کمتر فکر می‌کند و با تصمیمات عجولانه خود به دنبال هیجان می‌شتابد؛ رفتارهایش از روی دقت و برنامه‌ریزی نیست بلکه از روی بازیگوشی انتقام‌جویی و هیجان است. بن تن به واسطه ساعت آملی تریکس که در دست دارد در شرایط لازم با یک موجود فضایی موجود در ساعتش پیوند می‌یابد و به آن موجود بدل می‌شود و قدرت‌های مافوق بشر می‌یابد؛ تبدیل شدن به گلوله آتش تبدیل شدن به درنده‌ی وحشی؛ تبدیل شدن به سرسخت؛ تبدیل شدن به سریع‌السير؛ تبدیل شدن به موجود خاکستری؛ تبدیل شدن به چهاردست؛ تبدیل شدن به حشره بدبو؛ تبدیل شدن به دهان پاره؛ تبدیل شدن به جهش‌یافته؛ تبدیل شدن به شبح عجیب و تبدیل شدن به گوانای قطبی از جمله توانایی‌هایی است که این ساعت به او می‌دهد. ترس و وحشت و خشونت تخیلات و رویا پردازی‌های مخرب و به تصویر کشیدن دنیای غیرواقعی و رفتارهای خشن و وحشیانه؛ جنگ و مبارزه برای دست‌یابی به قدرت؛ جادوگری؛ وردهای جادویی؛ نقش اساسی شانس و تصادف در زندگی؛ وجود صحنه‌های جنسی؛ آموزش‌های غیراخلاقی از جمله موضوعات محوری در انیمیشن‌های بن تن می‌باشد.

بن تن خدای عاقل قدرتمندترین موجود جهان است که توانایی انجام هر کار ممکن را دارد او با استفاده از «آملی تریکس» (ساعت مچی بن تن) به موجود فضایی تبدیل شده به آسمان می‌رود و می‌فهمد که یکی از موجودات قدرتمند جهان است که مدیریت جهان در سیطره آن‌ها است می‌توان گفت براساس فلسفه و ایدئولوژی غرب او یکی از سه خدایان است «سرینا» (خدای مؤنث) که صدای مهربان و دلسوزی است «بلکاس» (خدای مذکر) که صدای خشم و تعرض و جدال ابدی است و «بن تن» که صدای عقل است (عقل بشر که در نگاه آن‌ها قدرتمندتر از قدرت خدایی می‌باشد) (مدیحی، نیک‌رهی، ۱۳۹۷).

انسان غربی خداوند را خالق جهان می‌داند اما چون عقل خود را کامل می‌داند نیازی به وجود خدا و اطاعت از فرامین اش نمی‌بیند؛ در این انیمیشن گویی آزمو (موجود فضایی سازنده آملی تریکس) همان خدای ساعت‌ساز پروژه دکارت است خدایی که جهان را چون ساعتی آفریده و کار گذاشتن باتری (عقل و علم) آن را به حال خود رها کرده تا بر اساس قوانین خود کار کند که با سرپیچی از او نه تنها موفق می‌شود بلکه ثابت می‌کند تنها راه پیشرفت و سعادت همین است. به ترجمه‌ی شعر تیزر شروع انیمیشن بن تن توجه کنید: «بن تن یک بچه است که می‌خواهد خوش بگذرود... ولی وقتی که به یک ابرقهرمان نیاز داشته باشی میاد و کار را تمام می‌کنه. بن تن با یک وسیله‌ای که روی دستش می‌بنده... می‌تونه تغییر شکل بده و جهان را از درد و رنج نجات بده... وقتی مشکل اتفاق می‌افته؛ از ریشه برش می‌داره. بن تن وقتی جون آدم‌ها به خطر می‌افته... نوبت قهرمان بازیشه».

آزموس (موجود فضایی سازنده آمنی تریکس) درباره منجی بودن بن تن می گوید: «آمنی تریکس کشتی نجات دهنده است و سکان دار آن بن تن است». و در جای دیگر پدربزرگ بن تن می گوید: «کسی که دارنده آمنی تریکس است می تواند سرنوشت بشریت را به دست گیرد». سازندگان این انیمیشن ها و خالق این شخصیت های انیمیشنی سالانه درآمد هنگفتی از فروش نه تنها خود این فیلم ها بلکه از راه فروش کتاب ها و لباس ها و عروسک های این شخصیت ها و تولید بازی های رایانه ای و سایر لوازمی که همچون کیف ها و اسباب بازیها؛ ساعت و لوازم دیگری که آرام و تصویر این شخصیت های انیمیشنی را دارد به درآمد هنگفتی رسیده اند ولی جای این سوال باقیست که آیا آنان چه خدمتی به فرهنگ و آموزش و تربیت و آینده این بچه ها نموده اند و صرفاً با روح و روان آنان بازی کرده اند و به جای دادن آرامش و ترویج مهربانی و دوستی؛ دنیای قشنگ این عزیزان را به دنیایی از خشونت؛ ترس و اضطراب و خیالات و تخیلات واهی مبدل نموده اند.

برخی مدعی هستند که تقویت حس تخیل در کودکان از ویژگی های مثبت این گونه انیمیشن ها است اما سوال این جا است که تقویت تخیل به چه نحوی و به چه سمت و سویی باید باشد؟ در واقع با چه روشی و به چه هدفی باید انجام شود؟ انیمیشن هایی مانند بن تن محتوای آموزنده ای ندارند و تنها احساس بچه ها را برانگیخته می کند در صورتی که ما نمی خواهیم بچه ها بدون تفکر برانگیخته شوند و در عالم غیر ممکن ها به خشونت و وحشی گری های بی ارزش و بی هدف مشغول باشند. کودک باید با دلیل و منطق به هیجان بیاید چون انگیزش بدون تفکر فاقد ارزش است در این انیمیشن ها کودکان با نابودی دیگران به هیجان می آیند و این به معنی تخیل و تقویت آن نیست تخیلی خوب است که از دل آن یک تفکر سازنده بیرون بیاید مثلاً داستان های تخیلی ژول ورن مانند سفر به ماه و بیست هزار فرسنگ زیر دریا که بعدها در قالب زیردریایی و موشک به واقعیت پیوست (مدیحی، نیکرهی، ۱۳۹۷).

به گفته ی دنیل چندلر، کودکان برای تفکیک بین واقعیت ها و خشونت ها مشکلات زیادی دارند آن ها در طول طولانی مدت با دیدن کارتون های خشونت آمیز دچار افزایش اضطراب و رفتارهای ضداجتماعی و کابوس شخصیت های کارتون می شوند. اساس زندگی و تفکر غربی بر پایه های لذت قدرت شهوت ثروت استوار است و مفاهیم و دستورات ایدئولوژی آن ها براساس لذت طلبی صرفاً مادی انسان شکل گرفته است زندگی ای که انسان هایش با ادعای داشتن اوج تمدن و پیشرفت با این اندیشه زندگی می کنند که باید هرچه بیشتر و بیشتر از دنیا لذت ببرند و هر که بیشتر لذت ببرد پیروز است و هر که کمتر لذت ببرد باخته است مسلماً طراحان این شخصیت های انیمیشنی مبنای زندگی خود را بر همین اساس قرار داده اند شخصیت هایی که برای کودکان و نوجوانان الگو شده اند و خواسته یا ناخواسته این نوع سبک زندگی را بر آنان تحمیل می کنند سبک زندگی که منجی بودن با معیارهای مادی خشونت دوری از اخلاق و انسانیت و روابط جنسی خارج از چهارچوب تشویق به سستی و تنبلی عدم توجه به موضوعات مهم و بنیادی مثل خانواده و تخیلات و دوری از واقعیت زندگی؛ نداشتن چارچوب اجتماعی و عدم پایبندی به اصول و قوانین منطقی در آن جایگاه ویژه ای دارند.

خشونت و وحشی گری یکی از مهم ترین شاخصه های ابرقهرمانان غربی است؛ کافی است وقتی این فیلم ها پخش می شود تنها به صدای آن ها گوش کنیم تکرار صحنه های خشن و به اصطلاح اکشن شاخصه ی این فیلم ها است که خدا می داند با روح و روان مخاطبش خصوصاً اگر کودکان باشند چه می کند. در تمامی این فیلم ها خانواده معنایی ندارد معیار زندگی و سبک زندگی غربی اصولاً نمی تواند معنا و مفهوم واضح و درستی از خانواده در این گونه فیلم ها در ذهن مخاطبان به جا بگذارد در اندیشه ای که فرد محوری و خودخواهی لذت محوری صرف شهوت رانی و هرزگی و ارتباطات جنسی بی قاعده وجود دارد اصولاً خانواده چه معنایی می تواند داشته باشد به همین دلیل این اندیشه در زندگی ابرقهرمانان که قرار است الگوهای جهانی آن ها باشند نیز مشهود است در زندگی این ابرقهرمانان چه در کتاب های داستان و چه در فیلم و انیمیشن پدر مادر خواهر برادر همسر فرزند و غیره حضور ندارند خالقان این شخصیت ها برای هر کدامشان بهانه ای ساختند مثلاً پدر و مادر مرد عنکبوتی و بتمن؛ هری پاتر و سوپرمن مرده اند سوپرمن تنها یک نامادری دارد و پدر و مادر بن تن در گوشه ای از این جهان برای خود زندگی می کند بدون این که

هیچ ارتباطی با فرزند خود داشته باشند ظاهراً پرنگترین خانواده را همین بن تن دارد که در فصل‌های اول انیمیشن با پدربزرگش که یک نگهبان کهکشانی است و دختر عمومیش که قدرت‌های جادویی دارد دیده می‌شود گویی دنیای غرب خود بر نقص فرهنگی‌اش مبنی بر اهمیت نداشتن خانواده پی برده و تلاش کرده‌است در جدیدترین شخصیت ابرقهرمانی خود؛ رنگ و بویی از خانواده را طراحی کند.

آنچه درباره این ابرقهرمانان محرز است و آن‌ها برای اثباتش تلاش می‌کنند این است که همه موجوداتی مادی و بشری هستند نه بنده یا نماینده خدای متعال آن‌ها اصرار دارند که به مخاطبان خود بقبولانند برای نجات بشر هیچ نیازی به خدا و پیامبران و نمایندگان الهی نیست و آن‌ها با قدرت‌هایی که دارند منجی بشر خواهند بود به جملات کلیدی زیر توجه کنید سوپرمن پسر خدا سوپرمن فرستاده‌ی پدرش از سیاره آسمانی برای نجات مردم زمین است «پسرم در برابر زمینی‌ها مثل یک خدا خواهد بود» این جمله‌ای است که در فیلم سوپرمن پدر فضایی سوپرمن زمانی که پسرش را به زمین می‌فرستد به او می‌گوید و بعد با همسرش آرزو می‌کنند فرزندشان بتواند دنیای بهتری بسازد زمین به قدرت و توانایی‌های تو نیاز دارد. مردم زمین دوست دارند خوب باشند ولی نور هدایتی که راه را به آن‌ها نشان بدهد ندارند آن‌ها لیاقت خوب شدن را دارند به‌خاطر همین من تو را برای آن‌ها فرستادم (نازل کردم)! این‌ها جملات پدر سوپرمن در فیلم است که در ارتباطات وحی گونه‌ای که با پسرش دارد به او می‌گوید: «این همان جایی است که او برای هدایت و نجات بشر نازل شده‌است» مردم در فیلم سوپرمن وقتی به محل برخورد سفینه‌ی سوپرمن به زمین را می‌بینند این جمله را می‌گویند: او معجزه بزرگی کرد. در قسمت‌های دیگر فیلم سوپرمن می‌بینیم که اشاره دارد سوپرمن یک منجی است که برای همه حتی دشمنانش فداکاری‌های زیادی انجام می‌دهد و این منجی‌گری در جای‌جای فیلم‌ها و انیمیشن‌هایش مرتباً تکرار می‌شود.

بتمن منجی فداکار و نماد ثروت و تکنولوژی غرب است بعد من شخصیتی است که نه‌تنها برای نجات مردم شهر جان‌فشانی می‌کند بلکه تبهکاران و دشمنانش را نیز نمی‌کشد و جان آن‌ها را نجات می‌دهد بتمن هرگز برای شهرت کاری انجام نمی‌دهد در تمامی دیالوگ‌های فیلم شاهد آن هستیم که بتمن را دارای خصوصیت‌های پیامبر گونه‌ای معرفی می‌نماید که صرفاً این صفات همه با هم در یک پیامبر جمع می‌شوند. به جملات کلیدی زیر توجه کنید: «آن‌ها ممکن است آدم‌های بدی باشند اما آدم‌های بد هم خانواده دارند» این جمله‌ای است که بتمن در درگیری با پلیس‌های فاسد شهر که جانشان در خطر است می‌گوید و سپس با به خطر انداختن جان خود آن‌ها را نجات می‌دهد یا در جایی دیگر جمله‌ای را که جوکر از دشمنان بتمن در فیلم شوالیه تاریکی برمی‌خیزد به بتمن می‌گوید: «بتمن تو فسادناپذیری و هرگز به‌خاطر این که چند لحظه خودبینی بر تو غلبه کرده من را نخواهی کشت»؛ اسپایدرمن بالاتر از یک پیامبر معرفی می‌شود زیرا اگر پیامبران الهی در این دنیا برای نجات بشر سختی‌ها و رنج‌ها تحمل کرده‌اند محدودیت‌ها کشیده و فداکاری‌ها کرده‌اند در عوض پاداش ابدی الهی خداوند را به دست آورده‌اند اما ابر قهرمانانی چون مرد عنکبوتی نه‌تنها عملاً از این پاداش محرومند بلکه اصولاً اعتقاد و انگیزه‌ای برای دستیابی به این پاداش‌ها ندارند گویی او خود خدا است که بدون چشم داشت و وجود هیچ پاداشی؛ هدفش فقط و فقط نجات مردم است. هری پاتر جادوگر اصیل و جادوگرزاده‌ای که منجی آخرالزمان است به‌طوری‌که این ویژگی او به‌دفعات زیاد در تمام فیلم‌ها تکرار می‌شود (مدیحی، نیک‌رهی، ۱۳۹۷).

ابرقهرمانان غربی مأمورند غرب را ابرقدرت جهانی و حاکمیت آن را حاکمیت جهانی معرفی کنند، به‌همین دلیل، هر چیزی که نماد ضد غربی دارد به عنوان دشمن مطرح می‌شود مثلاً در موارد متعددی دشمنان آنان روسی هستند که از قدیم به‌عنوان قدرت شرق مطرح می‌شود و از طرفی، جهان شرق را محتاج به یک ابرقهرمان آمریکایی معرفی می‌کنند. این ابرقهرمانان آمریکایی هستند: بتمن، مرد عنکبوتی و بن تن، حتی سوپرمن که یک موجود فضایی است در آمریکا به زمین می‌آید و کاپیتان آمریکا، هالک و مرد آهنین، زن شگفت‌انگیز، آکومن، فلش، تور و سایر شخصیت‌های مارول همگی ناجیان انسان‌های کره زمین و از آمریکا بر می‌خیزند و در تمامی فیلم‌های آنان تصاویر متعدد پرچم آمریکا در صحنه‌های مختلف دیده می‌شود و به‌وضوح

می‌توان آمریکایی بودن این شخصیت را حس کرد، حتی سبک اندیشه؛ مبارزه و اهداف آنها نیز کاملاً آمریکایی است، این جمله بارها در انیمیشن‌های تولید شده تکرار می‌شود که: "موجودات فضایی می‌خواهند زمین را نابود کنند" و برای نابودی زمین دقیقاً به مرکز فرماندهی زمین، یعنی آمریکا حمله می‌کنند و تنها منجی مردم از این نابودی در کل عالم؛ بن تن آمریکایی است. درواقع کلیه این ابرقهرمانان همه آمریکایی بوده و وظیفه حفظ و حراست دنیا بدست آمریکا و ابرقهرمانانش هست و تماماً دشمنان انسان‌ها و زمین غیرآمریکایی بوده و به آمریکا حمله می‌کنند و این ابرقهرمانان آمریکا هستند که حفظ و حراست امنیت انسان‌های زمین را برعهده دارند (همان منبع).

دو روان‌شناس به نام‌های "فردریش" و "استین" پژوهشی مبتنی بر آزمایش بر روی کودکان پیش‌دبستانی انجام دادند، بدین شکل که گروه مورد آزمایش، سه بار در هفته و هر بار به مدت بیست دقیقه کارتون "سوپرمن و بتمن" را تماشا کردند. پس از چهار هفته، رفتارهای آنها تحت کنترل قرار گرفت. نتیجه آن که کودکانی که این کارتون را تماشا کرده بودند، نافرمان تر و کم تحمل تر شده بودند. به شکل مشابه، "ستور" و "اسمیت" نیز در تحقیقاتشان به این نتیجه رسیده‌اند که روزانه ده دقیقه تماشای خشونت تلویزیونی تنها بعد از گذشت یازده روز موجب افزایش درگیری‌های فیزیکی کودک با همسن و سالان خود در مقایسه با کودکانی که برنامه‌های خشونت‌آمیز نگاه نمی‌کنند می‌شود. در نظر منتقدین غربی سوپرمن خیالی و گمراه‌کننده است، او بچه‌ها و طرفدارانش را به دنیایی می‌برد که دست‌نیافتنی است و باعث می‌شود آنها از دنیای واقعی و خصوصاً بچگی خارج شود. انیمیشن‌هایی مثل سوپرمن، جنگجویانه است فعالیت‌های غیرممکن او، بچه‌ها را متقاعد می‌کند که مثلاً می‌توانند با یک انگشت، سفینه را نگه دارند اما این‌ها واقعیت ندارد؛ بنابراین بچه‌ها ایمان و امیدشان را از دست می‌دهند (صادقی نیا، نبی اسدی، ۱۳۹۴).

دکتر "آریک سیگمن" در مقاله‌ای با عنوان "چگونه تماشای فیلم‌هایی مثل بتمن، کودکان را به سمت خشونت می‌برد" عنوان کرد: "صنعت سرگرمی ادعا می‌کند که نه فیلم و نه بازی‌های ویدئویی، نمی‌توانند همه مردم را به یک‌شکل تحت تاثیر قرار دهند اما طبق مطالعه‌ای که در نشریه نقشه‌برداری مغز انسان منتشر شده و چگونگی ارتباط نواحی مختلف مغز انسان با مسائل عاطفی و رفتارهای مناسب اجتماعی را بررسی می‌کند بیان شده است که مثلاً با هر بار بازی‌های ویدئویی، کودکان رفتارهای با خشونت بیشتر و عاطفه کمتر از خود نشان می‌دهد که همین امر مغز آنها را به دادن پاسخ‌های مشابه در زندگی واقعی هدایت می‌کند. هرچقدر کودکان، سن کمتری داشته باشند، عملکرد و ساختار مغزشان می‌تواند راحت‌تر و دائمی‌تر تغییر کند. این کودکان بی‌عاطفه تر و خشن‌تر از دیگر همسن و سالان خود هستند. در واقع، مغز کودکان در حال شکل‌گیری است و این مهم است که ما کنترل و سانسور چیزی که آنها تجربه می‌کنند را به دست بگیریم تا بهترین شرایط را برای پیشرفت آنها فراهم کنیم" (صادقی نیا، نبی اسدی، ۱۳۹۴).

نظرات منتقدین غربی

وقتی ما کسی را به‌عنوان قهرمان می‌بینیم، او را تحسین می‌کنیم و می‌خواهیم مثل او باشیم و از او یاد می‌گیریم ولی امثال بتمن، کسانی هستند که ما نمی‌توانیم از آنها تقلید کنیم چون دست‌نیافتنی هستند بنابراین، آنها ایده‌آل‌هایی کاملاً گمراه‌کننده هستند. ابرقهرمان‌ها ساختگی هستند، آنها از کارکترهای خیالی ساخته شده‌اند اما بچه‌های کوچک باور می‌کنند که آنها واقعی‌اند و به این تفکر گمراه‌کننده هدایت می‌شوند که آنها هم می‌توانند مثل این ابرقهرمان‌ها بجنگند، پرواز کنند و....؛ این ابرقهرمان‌ها، بت‌های گمراه‌کننده‌ای هستند که باید به دلیل فریبکاری توقیف شوند. این قهرمان‌ها ذهن تماشاچیان را گمراه می‌کنند، کودکان تلاش می‌کنند این تاکتیک‌ها را در مدرسه اجرا کنند و جراحتهایی جدی را که می‌توانند کشنده باشند به بار می‌آورند. آنها واقعاً گمراه‌کننده هستند زیرا آنچه که آنها حقیقتاً انجام می‌دهند، کشتن و جنگیدن با دیگران

برای کمک کردن به آن‌هایی که خودشان دوست دارند می‌باشد. این خوب نیست که بچه‌ها به آن‌ها بال و پر می‌دهند و رفتارهای آن‌ها را دنبال می‌کنند. این قهرمانان، قانون را خودشان هر جور که دلشان بخواهد تعریف می‌کنند و می‌زنند و می‌کشند به جای که آن‌ها را نگه دارند تا پلیس برسد (بیریوکوف، ۱۳۷۲).

رئیس کنگره ی اجلاس بهداشت عمومی آمریکا می‌گوید: "نتیجه گیری جامعه ی بهداشت عمومی در بیش از سی سال پژوهش، نشان می‌دهد که مشاهده ی خشونت‌های سرگرم‌کننده، می‌تواند به افزایش نگرش‌ها ارزش‌ها و رفتارهای تهاجمی منجر شود." خبرهایی که بعضاً درباره حمله فردی با لباس مرد عنکبوتی و مردم در خیرگزاری‌ها منتشر می‌شود و یا کودکانی که به تبعیت از مرد عنکبوتی از ارتفاع یا فواصل دور پریده و به خود آسیب زده‌اند باعث افزایش نقدها و اعتراضات درباره خشونت‌ها و اغراق در جلوه‌های ویژه‌ی سری فیلم‌های مرد عنکبوتی شده‌است. پروفیسور ریچارد داوکینز می‌گوید: "در کتاب هری پاتر، تفکر علمی در تقابل با تفکر اسطوره قرار گرفته که تأثیرات مهلکی بر مخاطب خواهد گذاشت." دکتر "ملیسا بورکلی" به نشریه‌ی سایکولوجی تودی می‌گوید: "جادو در تمامی صفحات این داستان جاری است وحشت و افسردگی کابوس‌های شبانه برای به‌خاطر دیدن صحنه‌های قتل و مرگ؛ فریب و سردرگمی برای وارد شدن در دنیایی کاملاً متفاوت و عجیب؛ اثرات غیراخلاقی برای برای رابطه عاشقانه و پنهان هری با خواهر دوستش و مفهوم خیانت و زیبا نشان دادن اغلب شرارت‌های تاریخ تحت لوای کلمه افسانه دلالی هستند که مناسب نبودن هری پاتر برای کودکان در مقاله "سث بران" معرفی شده است.

به عقیده بسیاری از کارشناسان کودک و نوجوان، داستان‌های هری پاتر بسان یک بمب مخرب برای ذهن بچه‌ها به شمار می‌آید که آن‌ها را وادار می‌کند تا در مقابل دنیای سیاه و خیالی تصفیه‌شده در کتاب، به بخشی دیگری از القانات آن پناه برده و جادوگران خود را منجی خود بشمار آورند اما وقتی با فقدان آن‌ها در دنیای واقعی مواجه می‌شوند؛ به‌شدت دچار سرخوردگی و انفعال خواهند شد. برخی مؤسسات و سازمان‌های فرهنگی و اجتماعی در آمریکا و اروپا و حتی برخی طرفداران پروپاقرص هری پاتر در مقابل این پدیده موضع گرفته و ممنوع شدن تماشای برخی از این فیلم‌ها را برای بچه‌های زیر سیزده سال خصوصاً بدون حضور والدین خواستار شدند. سازمان‌های فرهنگی بین‌المللی پدیده هری پاتر را صرف نظر از سرگرمی‌سازی؛ موجب رواج خرافات و اوهام و دور شدن از واقعیات و حقایق اجتماع می‌دانند که به اشاعه ی بی‌مسئولیتی در میان نوجوانان و جوانان خواهد انجامید. "میکنوریس" روحانی کلیسای "فرنک رود بابتیست" در مقاله خود تحت عنوان "قهرمانان خطرناک کودکان ما" آورده است: "نمی‌خواهم کودکان شما را بترسانم اما آنچه درباره ی کاراکتر هری پاتر رخ داده، یک تراژدی است، یک خشونت است..... هیچ چیز جز جادو نیست. جادو همیشه در برابر خدا ایستاده‌است. رسانه‌ها، زمین بازی شیطان شده‌اند و در استخدام او قرار گرفته‌اند. این رسانه‌ها؛ تصویری تحریف‌شده از جادو ارائه می‌دهند و باعث می‌شوند خوب به‌نظر برسد. جادوگران خوب را برای مبارزه با جادوگران بد معرفی می‌کنند گرچه هر دوی آن‌ها در کنار شیطان هستند."

"دن براون" نویسنده ی کتاب رمز داوینچی نیز به این‌موضوع که پروژه ی هری پاتر، یکی از برنامه‌های سازمان شبه فراماسونی "دیر صهیون" و نمونه‌ای از تلاش‌های خانقاه صهیون و فرقه‌ی کابالا (جادوگری) برای زنده نگه‌داشتن آرمان صهیونیست در اذهان مردم است، پرداخته‌است. در آمریکا درخواست‌های زیادی برای ممنوعیت کتاب هری پاتر در مدارس شده‌است که از دلایل آن ترویج مذهب "wicca" یا همان "جادو ورزی" است که با قانون مدارس، در تضاد است. در داستان‌های هری پاتر تلاش شده‌است تا گفته شود که انسان به‌تنهایی و بدون کمک گرفتن از خالق هستی، توانایی تصرف در تمام امور را دارد. بر این اساس کارشناسان معتقدند که ممکن است بسیاری از نوجوانان، جادوی نمایش داده شده در این مجموعه را دقیقاً در مقابل اراده خداوند تصور کند که همان سکولاریسم تصویری است! (بیریوکوف، ۱۳۷۲).

در مجموع با نگاه کردن به این انیمیشن‌های پرهیجان و تخیلی احساسات کودکان به‌شدت برانگیخته می‌شوند در صورتی‌که "انگیزه‌اش و تخیل بدون تفکر فاقد ارزش است"، کودکان با نابودی دیگران به هیجان می‌آیند و این به معنی تخیل و تقویت آن نیست. در این انیمیشن وقتی کودک می‌بیند آن چه را که باید با زحمت کسب شود قهرمان داستان تنها با فشار دادن یک

دکمه انجام می‌دهد، در خیال او این دکمه طراحی می‌شود درحالی‌که در واقعیت این دکمه وجود ندارد؛ این ویژگی که در این کارتون بسیار زیاد است موجب می‌شود او در سنین جوانی فرد فعالی نباشد. این که غیر از بن تن همه ضعیف هستند موجب عدم خودباوری کودک می‌شود در کارتون‌های جدید و به‌ویژه بن تن متأسفانه خشونت بالایی وجود دارد و این برای کودک خطرناک است دکتر محسن ایمانی عضو هیئت‌علمی دانشگاه تربیت‌مدرس در نقد این انیمیشن بیان می‌کند: "ما باید در ابتدا ببینیم این انیمیشن‌ها چه پیامی برای کودک ما به دنبال دارند بسیاری از تخیلات انسان سازنده هستند اما کارشناسان بر این عقیده‌اند که تخیلی خوب است که از دل آن یک تفکر سازنده بیرون بیاید، برای کودکان، تفکرات؛ حالات عینی پیدا می‌کند. به‌عنوان مثال، اگر قصه‌ای برای کودک گفته می‌شود، تصاویر آن در ذهن کودک نقش می‌بندد.

چرا پسرچه‌های این قدر دوست دارند غول باشند، خشن باشند، وحشی باشند، بکشند، خون بریزند، پرواز کنند، تار بتند، عنکبوت باشند، اما نمی‌دانند برای چه آرمانی می‌خواهد این کارها را بکنند. این روزها اغلب پسران به‌دنبال داشتن ساعت بن تن، لباس مرد عنکبوتی و از این قبیل هستند طرفداران این ابرقهرمانان خیالی از این موضوع سخن می‌گویند که فقط قهرمان‌های آن‌ها می‌توانند با آدم‌های بد بجنگند چون قدرتی دارند که هیچ کس دیگر ندارد یا چیز جادویی دارند که هر چه بخواهند به آن‌ها می‌دهد. آن‌ها از بزرگی آن ابر قهرمان‌ها حرف می‌زنند و می‌گویند که دوست دارند همانند آنها باشند.

تفکر غرب که بر پایه‌های ایدئولوژی لیبرالیسم شکل گرفته و مفاهیم و دستورات آن براساس لذت‌طلبی صرفاً مادی انسان است؛ سبک زندگی براساس لذت‌طلبی را نیز بنیان نهاده‌است. حال، نوعی از زندگی را تصور کنید که با ادعای داشتن اوج تمدن و پیشرفت، انسان‌هایش با این اندیشه زندگی می‌کنند که باید هرچه بیشتر و بیشتر از دنیا لذت ببرند و هرکه بیشتر لذت ببرد، پیروز است و هرکه کمتر لذت ببرد باخته‌است. قهرمانان این تمدن، افرادی خواهند بود که توانستند لذت بیشتری از زندگی ببرند و بیشتر از دیگران خوش بگذرانند. شاهزاده‌ها، سرمایه‌دارها و صاحبان قدرت و ثروت بزرگترین قهرمانان این اندیشه هستند که می‌خواهند کنترل و مدیریت دیگران را نیز در دست بگیرند. درواقع، چنین تمدنی با چنین اندیشه‌ای از وجود قهرمانان واقعی و منجی مردم خالی خواهد بود. به‌عنوان مثال، اگر در لیست بلند بالای قهرمانان منجی بشر که از مشرق‌زمین برخاسته‌اند ببینیم متوجه می‌شویم که جای خالی چنین قهرمانی را در صفحات تاریخ تمدن با ابرقهرمانان خیالی می‌خواهند پر کنند تا وجود عینی و حقیقی نداشته باشند تا فرهنگ و اندیشه خالی از معنویت را زیبا و قابل‌قبول جلوه دهند. ابرقهرمانان غربی، عموماً یا فضایی هستند مانند سوپرمن یا با استفاده از ثروت و تکنولوژی فوق پیشرفته به توانایی‌های دست می‌یابند مانند بتن و بن تن و یا بر اثر یک جهش تکاملی برگرفته از تفکر داروینیسیم مانند اسپایدرمن به ابرقهرمان تبدیل می‌شوند و یا ذاتاً جادوگر هستند مانند هری پاتر؛ این ابرقهرمانان آمریکایی به دلیل توانایی‌های فوق بشری که دارند منجیان بشر هستند و می‌توانند انسان‌ها را نجات دهد این نکته قابل انکار نیست که جذابیت این انیمیشن‌ها به‌قدری بالاست که مخاطب خود را مجذوب و مسحور خود می‌کند، ظاهر جذاب، هیجان بالا، به کار بردن صحنه‌های جنسی، نمایش زنان به شکل نیمه‌برهنه و جذاب برای پسران، نمایش صحنه‌های خشونت، خلق دنیای هیپوتی و لذت‌بخش همه و همه ابزاری است برای جذب مخاطب به هر قیمتی حتی به قیمت بی‌حرمتی به زن و وسیله لذت و سرگرمی کردن او (بیریوکوف، ۱۳۷۲).

بطور قطع نمی‌توان گفت تمام ابعاد این‌گونه انیمیشن‌ها، صددرصد غلط و مضر است. مسلماً طراحان این برنامه‌ها رنگ و بویی جذاب و مفید به کارشان می‌دهند و سعی می‌کنند پیام‌های اخلاقی و عامه‌پسندی چون شجاعت، کمک به مردم، نوع‌دوستی و از این قبیل را به داستان بیفزایند تا مخاطبان بیشتری را با خود همراه کرده و آن‌ها را به شخصیت‌های داستان علاقمند کنند، اما آیا به‌راستی آن‌ها می‌توانند الگوی مناسبی برای فرزندان ما باشند؟ آیا ما الگو نداریم؟ یا نتوانسته‌ایم الگوهای بزرگ ما را به نسل فرزندانمان بشناسانیم.

در دنیایی که معلم بسیاری از کودکان ما نه پدر و مادرها و نه معلم‌ها بلکه رسانه‌ها هستند چه می‌گذرد؟ ابرقهرمان‌های خیالی و غیرواقعی که آمریکایی هستند در زندگی کودکان ما چه می‌کنند؟ قرار است چه چیزی را به کودکانمان بیاموزند؟ کودکان ما

از هم ذات‌پنداری با این ابرقهرمان‌ها چه احساسی خواهند داشت و چه کارهایی انجام می‌دهند؟ آیا واقعاً دیدن این همه صحنه‌های جنگ و خشونت برای فرزندان ما لازم است؟ تحصیل علم و اخلاق کجای زندگی این ابرقهرمان‌ها جای دارد؟ به پسرانی که دختران نیمه‌برهنه را در این انیمیشن‌ها می‌بینند، چه احساسی دست خواهد داد؟ چه تعریفی از جایگاه زن و ارتباط با او در ذهن آن‌ها شکل خواهد گرفت؟ دیدن صحنه‌های جنسی این انیمیشن‌ها چه کمکی به تامین آرامش زندگی فرزندانمان می‌کند؟ آیا تابه‌حال از اثراتی که این فیلم‌ها روی روح و روان کودکان و نوجوانان ما می‌گذرد نظرسنجی شده‌است؟ آیا فرزندان ما همان قدر که قهرمان‌های خیالی آمریکائی را می‌شناسند قهرمان ملی کشور خود را نیز می‌شناسند؟ چرا شخصیت‌های آمریکایی روی لوازم‌التحریر اسباب‌بازیها و بسیاری از ملزومات فرزندان ما زیاد است؟ چرا فیلم‌ها و انیمیشن‌های دوبله شده در سی‌دی فروشی‌ها و مغازه‌های فروش لوازم‌التحریر و از همه مهم‌تر در لپ‌تاپ‌ها و لوازم سرگرمی و تفریحی به راحتی قابل دسترسی است؟ و از همه مهم‌تر فایده آنها برای کودکان ما چیست؟ آیا جذابیت و فروش بالا معیارهای ارزش‌گذاری یک اثر محسوب می‌شود؟ آیا هر چیز لذت‌بخشی، باارزش است؟ بهره‌برداری‌های اقتصادی عده‌ای سود جو اهمیت بیشتری دارد یا تربیت فرزندان ما؟ کودکانی که باید در تحصیل و تربیت آن‌ها جدیت به خرج بدهیم تا در آینده برای خود و سایر افراد جامعه فردی دلسوز، مفید و توانمند باشند جزء سرگرم شدن به مسائل واهی و خیالی که آن‌ها را به سمت خشونت می‌برد آیا چیز دیگری از این فیلم‌ها عایدشان می‌شود؟ (شرام و همکاران، ۱۳۷۷).

نتیجه‌گیری

ابرقهرمانان مارول از سوپرمن، باتمن، هالک، فلش، کاپیتان آمریکا، آکومن، زن شگفت‌انگیز، مرد آهنین و... با حضور در سری انیمیشن‌های مختلف از جمله سریال انتقام جویان جز ترویج خشونت و انتقام و قهرمان‌پروری و خیال‌پردازی و اوهام چیز دیگر بر اذهان کودکان بر جای نمی‌گذارند، امروزه فیلم‌های سینمایی زیادی تولید می‌شود که حتی ذهن بزرگسالان را درگیر مسائل پوچ و بی‌ارزش می‌کند و جز گرفتن وقت آن‌ها و تحت تاثیر قرار دادن ذهن و روح آن‌ها با اشکال مختلف خشونت و ترس و بی‌بندوباری هیچ فایده‌ای ندارد، سازندگان این‌گونه فیلم‌ها برای کسب درآمد با ساخت فیلم‌هایی که هیچ‌گونه محتوای آموزنده و اخلاقی ندارد، صرفاً تحت عنوان فیلم‌های اکشن یا جنایی و یا ترسناک؛ دنیایی از ترس و خشونت و بی‌بندوباری و توهم و خیالات را به بینندگان تحمیل می‌کنند و روح و روان آنان را از حالت نرمال خارج کرده و بهداشت روانی و نظم و اخلاقیات جامعه را برهم می‌زنند، آنان برای کسب مادیات؛ دنیایی جدید پر از اوهام و خیال و ترس و خشونت را برای بینندگان رقم می‌زنند.

فیلم‌هایی که عموماً صحنه‌هایی از جرم، خشونت، خیانت، بی‌بندوباری و بی‌نظمی و بی‌قانونی را تحت عنوان سرگرمی ترویج نموده و بنیان خانواده و بهداشت روانی بیننده را دچار تزلزل و مخاطره می‌نمایند، به راستی بشر به دنبال چیست؟ به جای آنکه به حفظ و حراست کره زمین و محیط‌زیست و ایجاد آسایش در زندگی و رفاه عمومی بپردازد، روزبه‌روز کره زمین را آلوده و به مشکلات زیست محیطی می‌افزاید. واقعاً چه لزومی دارد که هر کشوری تمام همت و تلاش خود را به ساخت تجهیزات پیشرفته نظامی و جنگ‌افزارها و موشک‌ها و هواپیماها و ناوها و زیردریایی‌ها و انواع بمب‌های پیشرفته بنماید و آلودگی‌های زیست‌محیطی، فقر، بیکاری، بیماری، اعتیاد، بسیاری از کشورها را درگیر خود نموده و انسان‌های کره زمین به جای هم‌فکری و تعامل برای حفظ محیط‌زیست و ایجاد رفاه عمومی برای بشریت؛ با ایجاد ارتش‌ها و تربیت نیروهای جنگی و ساخت جنگ‌افزارها که هیچ ضرورتی برای بقای بشر ندارد، فقط به نزاع و درگیری با یکدیگر می‌پردازند و با ساخت فیلم‌ها و انیمیشن‌ها به قصد درآمد زایی و شتشوی مغزی بینندگان؛ زمینه عدم ناامنی را با ترویج خشونت و بی‌بندوباری؛ اضمحلال بنیاد خانواده و اصول اخلاقی و نظم عمومی جامعه را فراهم می‌آورند. دنیایی که به جای پرداختن به ارزش‌های انسانی صرفاً به خشونت و بی‌قانونی دامن زده و تمام

فکر و افکارگردانندگان آن به مادیات و بی‌بندوباری و تمایلات حیوانی معطوف شده‌است دنیایی که انسانهایش با این اندیشه زندگی می‌کنند که باید هر چه بیشتر از دنیا لذت ببرند و هر که بیشتر لذت ببرد، پیروز است و هر که کمتر لذت ببرد باخته‌است. قهرمانان این تمدن، افرادی خواهند بود که توانستند لذت بیشتری از زندگی ببرند و بیشتر از دیگران خوش بگذرانند. شاهزاده‌ها، سرمایه‌دارها و صاحبان قدرت و ثروت، بزرگترین قهرمانان این اندیشه هستند که می‌خواهند کنترل و مدیریت دیگران را نیز در دست بگیرند و با ساخت سلاح‌ها و جنگ افزارهای مخرب و پیشرفته و تجاوز به حقوق سایر انسان‌ها و پایمال کردن حق حیات و آسایش آنها، دستاوردی جز تخریب کره زمین و زندگی مملو از ناامنی بیماری و خشونت چیزی دیگری برای بشریت ندارند.

چه کار تونی برای بچه‌ها مناسب است؟

دنیای بچه‌ها رنگی‌ست و علاقه زیادی به رنگ و حرکت دارند. به همین دلیل آنها جذب تصاویر متحرک یا همان کارتونها می‌شوند. اما می‌دانیم که همه کارتونها برای بچه‌ها مناسب نیست. یک کارتون مناسب کودک چه ویژگی‌هایی دارد؟

۱. هر کار تونی مناسب سن بچه‌ها نیست: بچه‌ها نباید کارتونهایی با محتوای بزرگسالان را ببینند و گرنه خطر بلوغ زودرس در کمین آنها است. بسیاری از مطالعات نشان داده بچه‌هایی که کارتونهایی مناسب سن خودشان نمی‌بینند، زودتر از بقیه با مفاهیمی مثل رابطه جنسی و عاطفی آشنا می‌شوند.

۲. کارتون مناسب بچه‌ها باید ریتم کندی داشته باشد: کارتونهایی هیجانی یا با ریتم تند، متناسب با ساختار مغزی بچه‌ها نیستند. این نوع کارتونها بر روی تمرکز کودکان و شکل‌گیری ارتباطات مغزی آنها تاثیر منفی می‌گذارد. معمولاً در چنین موارد، بچه‌ها تشویق به هیجان کاذب، خشونت و تماشای قسمت‌های بعدی و بعدی کارتونها بدون توجه به گذر زمان می‌شوند.

۳. به رنگ‌های استفاده شده در کارتون دقت کنید: درست است که بچه‌ها رنگ‌های شاد را دوست دارند اما کارتونهایی با رنگ‌های خیلی تند هم به چشم و هم به مغز آنها آسیب می‌زند. سلول‌های چشم بچه‌ها بسیار حساس است و وقتی بیش از حد معمول در معرض رنگ‌های تند و متحرک قرار بگیرند، آسیب می‌بینند.

۴. اجازه ندهید کودک تبلیغ ببیند: زمان تبلیغات، صدا را قطع کنید. تبلیغات باعث مصرف‌گرا شدن بچه‌ها می‌شود و منابع مالی خانواده را نابود می‌کند. شاید باورتان نشود اما امروزه یک اصل تبلیغاتی غیراخلاقی در شرکت‌های تبلیغاتی وجود دارد که بچه‌ها را هدف تبلیغات خود قرار می‌دهند تا روی نحوه مصرف خانواده تاثیر بیشتری بگذارند. آنها معتقدند بچه‌ها کنترل خانواده را در دست دارند و هیچ کس به خواسته آنها نه نمی‌گوید.

۵. دیدن کارتونهایی خشونت‌آمیز ممنوع: محتوای خشن و زد و خورد حتی اگر در قالب بچگانه باشد، مناسب بچه‌ها نیست. بچه‌ای که مدام خشونت می‌بیند، حتی در قالب کارتون، آن را باور می‌کند و خودش هم دست به خشونت می‌زند؛ چه خشونت کلامی و چه خشونت فیزیکی. سال‌ها قبل یک بچه آمریکایی در تقلید از تام و جری که با چتر معمولی پایین می‌پریدند و سالم می‌مانند خود را از ارتفاع بالای ساختمان پرتاب کرد. گاهی کودکان نمی‌توانند فرق بین واقعیت و تخیل را تشخیص دهند. بنابراین تاثیر رسانه در باورپذیری چنین موضوعاتی را نادیده نگیرید (ده‌صوفیانی، ۱۳۹۴).

راهکارهایی برای مقابله با تاثیرات منفی انیمیشن بر روی کودکان

حالا که به همه نقاط قوت و ضعف تماشای انیمیشن و تاثیر کارتون بر کودکان اشاره شد به ارائه راهکارهایی به والدین برای مقابله با اثرات منفی کارتون بر کودکان می‌پردازیم:

۱. همراه با فرزندتان کارتون ببینید: تماشای کارتون همراه با فرزندتان به شما کمک می‌کند چیزهایی را که می‌بیند رصد کنید و واکنش او را نسبت به داستان و شخصیت‌ها رصد کنید. همچنین باعث می‌شود پیوند عمیق‌تری بین شما و کودک برقرار شود. شناختن شخصیت‌های کارتونی مورد علاقه کودک و خندیدن در کنار کودک، رابطه شما و فرزندتان را بهتر می‌کند و باعث می‌شود شناخت بهتری از دنیای ذهنی کودک به دست آید.

۲. زمان تماشای تلویزیون را محدود کنید: تماشای کارتون بیش از ۲ ساعت در روز اصلاً خوب نیست. بهتر است این مدت هم در طول روز تقسیم شود؛ مثلاً دو تا یک ساعت یا حتی ۴ تا نیم ساعت. تا جایی که ممکن است زمان تماشای تلویزیون یا کارتون را کاهش دهید. این کار به خصوص برای بچه‌های کوچک‌تر ضروری است. فرزندتان را تشویق کنید که بیرون برود و بازی کند نه اینکه یک جا بنشیند و تلویزیون ببیند. ضمناً کودکان زیر ۲ سال اصلاً نباید تلویزیون ببینند. نکته مهم: به هیچ وقت تلویزیون را برای سرگرم کردن بچه‌ها روشن نکنید. شما انتخاب کردید که پدر یا مادر باشید پس سعی کنید برای سرگرم کردن بچه‌ها از راه‌هایی به جز تلویزیون استفاده کنید.

۳. کارتون‌های آموزشی و مناسب را انتخاب کنید: کارتون‌های آموزشی و مناسب سن کودک را برایش پخش کنید تا مطمئن شوید موارد نامناسب را نشان نمی‌دهند یا کودک را به رفتارهای منفی تشویق نمی‌کنند.

۴. تفاوت بین کارتون و واقعیت را برای فرزندتان توضیح دهید: در مورد محتوای کارتون‌ها با فرزندتان صحبت کنید، به آنها بگویید چه چیزهایی مضرند، چه چیزهایی قابل قبول‌اند و چه چیزهایی واقعی نیستند. مثلاً می‌توانید برای فرزندتان توضیح دهید که گرچه شخصیت کارتونی بعد از یک دعوی خشن حتی یک خراش هم برداشت، اما در دنیای واقعی جور دیگری است.

۵. از کتاب‌ها و قصه‌های صوتی استفاده کنید: می‌توانید برای قصه‌گویی از کتاب‌ها و قصه‌های صوتی استفاده کنید. این کار علاوه بر این که کودک را از آثار مخرب کارتون دور نگه می‌دارد، باعث می‌شود مهارت شنیداری او تقویت شود.

۶. اجازه ندهید کودک جلوی تلویزیون غذا بخورد: تلویزیون حواس بچه‌ها را پرت می‌کند و معمولاً بیش از چیزی که بدنشان نیاز دارد غذا می‌خورند، همچنین تمایلشان به خوردن غذاهای ناسالم مثل هله‌هوله بیشتر می‌شود. سعی کنید وعده‌های غذایی را در کنار خانواده صرف کنید تا کودک هم با اشتیاق و تمرکز بیشتری غذا بخورد، غذاهای سالم‌تری مصرف کند و وقتی که احساس سیری کرد دیگر غذا نخورد.

۷. وقتی کارهای خانه را انجام می‌دهید ممکن است وسوسه شوید تلویزیون را روشن کنید تا بچه‌ها سرگرم شوند. تلویزیون می‌تواند خیال پدر و مادرها را راحت کند که بچه‌ها مشغول‌اند، شلوغ نمی‌کنند و خانه را به هم نمی‌ریزند اما تماشای بیش از حد تلویزیون در دوران کودکی هم مشکل‌زاست.

۸. وضع قوانینی برای تلویزیون دیدن کودکان: در کنار سایر قوانین خانه، هم برای شما به عنوان والد و هم برای بچه‌ها مفید و البته لازم است. گرچه بچه‌ها ترجیح می‌دهند هیچ محدودیتی برای تماشای تلویزیون نداشته باشند، اما وضع قوانین برای تماشای تلویزیون باعث می‌شود که بچه‌ها فرصتی برای بازی داشته باشند و یاد بگیرند چطور خودشان را سرگرم کنند.

۹. زمان تماشای تلویزیون برای کودک را محدود کنید: آکادمی سلامت کودکان آمریکا توصیه می‌کند تماشای تلویزیون برای کودکان بالای دو سال، به روزی یک تا دو ساعت محدود شود. این محدودیت می‌تواند تعیین ساعات مشخصی برای تماشای تلویزیون در روزهای هفته باشد. همچنین می‌توانید، تعدادی از برنامه‌های تلویزیونی را که کودک می‌تواند ببیند، تعیین کنید. ۱۰. تعیین قوانینی درباره اینکه کودک چه چیزی را می‌تواند تماشا کند: واضح است که شما به کودکان اجازه نمی‌دهید هر چیزی را که تلویزیون پخش می‌کند، تماشا کند. ولی وقتی هم که مشغول انجام کاری هستید نمی‌توانید در لحظه تصمیم‌گیری کنید. پیشنهاد ما این است که از قبل یک برنامه تلویزیونی یا کارتونی مناسب را انتخاب کنید تا با این مشکل مواجه نشوید.

۱۱. مشخص کنید چه کسی می‌تواند برنامه تلویزیونی را انتخاب کند: اگر بیشتر از یک فرزند داشته باشید، مطمئناً نمی‌خواهید همه روز را صرف دعوای و بگومگوهای بچه‌ها سر انتخاب برنامه تلویزیونی کنید. پس این یک قانون مهم است. بچه‌ها معمولاً بین خودشان قوانینی وضع می‌کنند اما همیشه عادلانه تقسیم‌بندی نمی‌کنند. حتی اگر می‌خواهید بچه‌ها را تشویق کنید که مسائل بین خودشان را حل کنند، باید قانونی وضع کرده باشید تا سهم عادلانه‌ای به هر کودک بدهد.

۱۲. جایگزین‌هایی برای زمان تماشای تلویزیون کودک داشته باشید: درست است که بیشتر بچه‌ها تماشای تلویزیون را دوست دارند، اما فقط به این دلیل نیست که تلویزیون می‌بینند. خیلی از بچه‌ها تلویزیون می‌بینند چون حوصله‌شان سررفته و کار دیگری برای انجام دادن ندارند. تلویزیون باعث می‌شود کودکان یادشان برود به جای تماشای تلویزیون چه کارهای دیگری می‌توانستند انجام دهند. کارهای خلاقانه و جذاب برنامه‌ریزی کنید تا مدت زمان تماشای تلویزیون کودک کمتر شود.

۱۳. شیوه‌ای برای عملیاتی شدن قوانین تلویزیون دیدن کودکان در نظر بگیرید: اگر دائماً در حال چک کردن این مساله هستید که بچه‌ها قوانین تلویزیون را رعایت می‌کنند یا نه، یک جای کار ایراد دارد. خیلی واضح و مشخص برای بچه‌ها شرح دهید که اگر برنامه نامناسبی ببینند یا بیش از زمان تعیین شده پای تلویزیون باشند چه پیامدهایی متوجه کارشان است.

۱۴. تاکید کنید که تماشای تلویزیون یک امتیاز است و اگر از قوانین آن تخطی کنند، این امتیاز از آن‌ها گرفته می‌شود. با این وجود به بچه‌ها گوشزد کنید که تماشای تلویزیون فقط یکی از کارهایی است که می‌توانند در طول روز انجام دهند نه چیزی که تمام روز مشغولشان کند.

۱۵. زمانی را برای تماشای تلویزیون کنار کودک تان اختصاص دهید: وقتی همراه با فرزندتان به تماشای تلویزیون می‌نشینید، فرصت دارید تا با کودک در مورد برنامه‌ها و آگهی‌های بازرگانی صحبت کنید، نظرش را در مورد شخصیت‌های مورد علاقه‌اش بپرسید و برایش توضیح دهید لزوماً هر چه در صفحه تلویزیون می‌بیند واقعی نیست و باید قبل از هر تصمیمی خوب فکر کند.

۱۶. برنامه‌های تلویزیونی مناسب را انتخاب کنید: اولین قدم مشخص کردن این است که چه برنامه‌هایی برای کودکان مناسب هستند. شما باید برای درک محتوا و پیغامی که نمایش به حضا ارسال می‌کند، تحقیقاتی انجام دهید. یک برنامه تلویزیونی فقط به این خاطر که برای کودکان است را انتخاب نکنید. قبل از اینکه تصمیم بگیرید که چه چیزی را برای تماشای کودکان کنید، عوامل زیر را مد نظر داشته باشید:

محتوای برنامه مورد نظر باید برای سن کودک مناسب باشد. یک برنامه با مدت زمان کوتاه‌تر را انتخاب کنید. بچه‌ها هر چه بیشتر تماشا کنند، احتمال معتاد شدن آن‌ها به تلویزیون بیشتر می‌شود. لحن و سرعت برنامه را بررسی کنید چون نمی‌خواهید که کودکان یک برنامه پر انرژی را قبل از رفتن به خواب تماشا کند. اجازه ندهید آن‌ها تبلیغات را تماشا کنند. کودکان ساده‌لوح هستند و آگهی‌های بازرگانی می‌توانند آنها را برای فروش محصولات خود فریب دهند. آن‌ها را تشویق کنید تا برنامه‌های آموزشی را همراه شما تماشا کنند.

۱۷. خاموش کردن تلویزیون در هنگام صرف غذا: به بچه‌های خود اجازه ندهید در حالی که غذا می‌خورند، تلویزیون تماشا کنند. اطمینان حاصل کنید که در صورت امکان ناهار و شام را در کنار هم بدون تماشای تلویزیون، صرف کنید.

۱۸. در اتاق خواب تلویزیون نگذارید: وجود تلویزیون در اتاق خواب کودکان ایده بدی می‌باشد. زیرا با تماشای بیش از حد به صفحه نمایش تلویزیون باعث ایجاد عادت‌های بدی در آنها می‌شود.

۱۹. تلویزیون پرستار کودک نیست: والدین معمولی برای انجام کارهای خود با سرگرم نگه داشتن کودکان به وسیله تلویزیون آنها، موجب آن می‌شود آنها با محتواهای نامناسب روبرو شوند. پس با نظارت مناسب و وقت گذاشتن برای آنها از تماشای چنین محتواهایی توسط کودکان جلوگیری کنید.

۲۰. روشن بودن بیهوده تلویزیون: زمانی که در آشپزخانه هستید یا مشغول کار دیگری هستید و تلویزیون را بدون دلیل روشن می‌گذارید، باعث جلب توجه کودک به تلویزیون می‌شود. پس تلویزیون را تنها برای تماشا روشن کنید.

۲۱. ایجاد قوانین منظمی برای تماشای تلویزیون در طول هفته: زمان تماشای تلویزیون توسط کودکان را برای روزهای آخر هفته و تعطیل معین کنید و به آن‌ها پایبند باشید. این کار مانع از تماشای بیش از اندازه تلویزیون در هر روز می‌شود.

۲۲. یک فعالیت خانوادگی ایجاد کنید: سعی کنید به جای استفاده از تلویزیون برای گذراندن زمان، به ایجاد فعالیت‌های شاداب و فکری خانوادگی میان خود و کودکان بپردازید و آن‌ها را به چالش بکشید تا زندگی روزمره کودک را از یک نواختی خارج کنید.

۲۳. تشویق کودکان به انجام فعالیت‌های بدنی: کار دیگری که می‌توانید انجام دهید، این است که کودکان به بیرون رفتن و بازی کردن بصورت جمعی با دوستان خودش تشویق کنید. این کار موجب توجه کمتر کودک به دنیای دیجیتال می‌شود، اما اگر کودکان شما مقاومت می‌کنند، این موارد را امتحان کنید:

- موجب آشنایی کودکان خود با کودکان همسایه‌ها برای بازی و تفریح شوید البته به شرطی که از صلاحیت و خصوصیات مناسبی برخوردار باشند.

- در برخی از بازی‌های فضای باز و دسته جمعی با کودکان خود را همراهی کنید.

- کودکان را تشویق کنید که در بازی‌ها و ورزش‌ها در مدرسه شرکت کنند.

- به کودکان در صورت تماشا نکردن بی رویه تلویزیون پاداش بدهید.

منابع

- [۱] باقری نژاد، زهره، ۱۳۹۱، آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان، پژوهشنامه تربیت تبلیغی، زمستان ۱۳۹۱، پیش شماره ۲
- [۲] بیروکوف، نیکالای سمیونوویچ. ۱۳۷۲، تلویزیون و دکترین‌های آن در غرب، مترجم: محمد حفاظی، انتشارات: Ministry Of Culture And Islamic Guidance Directorate، چاپ اول
- [۳] ده‌صوفیانی، اعظم. ۱۳۹۴، کودک، انیمیشن و تلویزیون، انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، چاپ اول
- [۴] سخن سنج، سیدهاشم. سپیده دم، احسان. نوشادی، محمد. شهری، خلیل، ۱۳۹۴، اثرات رسانه بر کودکان با تاکید بر تلویزیون، دومین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی، مشهد
- [۵] صادقی نیا، سارا. نبی اسدی، مجید، ۱۳۹۴، بررسی میزان تاثیر کارتونها بر الگوهای رفتاری کودکان، اولین کنفرانس بین المللی هنر، صنایع دستی و گردشگری، شیراز
- [۶] لایل، جک. پارکر، ادوین بی. شرام، ویلبر. ۱۳۷۷، تلویزیون در زندگی کودکان ما، مترجم: محمود حقیقت‌کاشانی، انتشارات: سازمان صدا و سیما، مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه‌ای
- [۷] مدیحی، زهره. نیک‌رهی، مجتبی. ۱۳۹۷، تاثیر انیمیشن‌های تولید غرب بر باور کودکان و نوجوانان، انتشارات گنجیران، چاپ اول