

## فهرست مطالب

صفحه

### آموزش آینده‌های عاری از خشونت در رسانه‌های گروهی

۲۰۷	کودکان و نوجوانان
۲۰۹	بررسی "رسانه‌های بازی"
۲۱۲	تولیدات رسانه‌های چاپی
۲۱۲	کتابهای درسی مدارس
۲۱۵	کاربرد روزنامه در کلاس
۲۱۸	مجلات کمیک جوانان
۲۲۱	تولیدات رسانه‌ای الکترونیکی
۲۲۱	بازیهای کامپیوتری
۲۲۳	مجموعه تلویزیونی فراتر از ۲۰۰۰
۲۲۵	آثار هنری که بازگو کننده احساسات و افکار دانش‌آموزان است
۲۲۷	نتیجه‌گیری
۲۲۸	مراجع

## آموزش آینده‌های عاری از خشونت در رسانه‌های گروهی کودکان و نوجوانان فرانسیس.پ.هاچینسون<sup>۱</sup>

مطالعه فرآورده‌های فرهنگی همواره ابزار متعارف مهمی برای مردم شناسان و به ویژه باستان شناسان بوده‌است. چنین مطالعاتی در صدد تبیین جنبه‌های توسعه فرهنگی و جوامع خاص بوده‌است. با این حال، این ذره‌بین فرهنگی عمدتاً بر ریشه‌های تمدن غرب و همچنین ادوار قدیم و فعلی جوامع به اصطلاح کمتر توسعه یافته آسیا، آمریکای لاتین و آفریقا متمرکز بوده و مطالعه نقادانه فرآورده‌های فرهنگی جوامع صنعتی معاصر غرب تا حدی از زاویه دید آن به دور مانده‌است [۱]. در این فصل، شماری از تولیدات گسترده رسانه‌های جوانان در جامعه استرالیا را کاویده و فرضیات معرفت شناختی آینده گرایانه را در آنها بررسی کرده‌ایم (جدول ۱ - ۸ را ببینید).

"تصویر سازی معطوف به آینده" می‌تواند صریح و شفاف، و یا آنطور که فعلاً رایج است، ضمنی و مستور باشد. با مستور بودن این تصویرسازی، دیگر روشهای متعارف علمی برای حل مسأله‌ت‌آمیز بحرانها و زندگی توأم با صلح و آرامش نیز در پرده ابهام و یا تقریباً مسکوت خواهد ماند. از دیدگاه "مطالعه صلح در آینده"، چالش معلمان - مثلاً - این نیست که برای رسیدن به فهمی کاملاً درست از عوارض این ابهام به فنون سقراطی بحث در کلاس متوسل شوند؛ بلکه چالش آنها این است که مروج روش مطالعه نقادانه و تخیلی برای بحث درباره آینده‌های بهتر باشند. در این روش غیر سقراطی، معلما و شاگردان متقابلاً با هم گفتگو می‌کنند. چالش یاد شده، چیزی فراتر از این موضوع است که خشونت فرهنگی، به نحوی که با فرآورده‌های رسانه‌های معاصر غرب عجین شده، چگونه می‌تواند تخریب کننده راه‌حلهای اجتماعی آینده‌گرا باشد؛ چگونه می‌تواند راه‌حلهای نه چندان متعارف دانش را از هم بگسلد، و چگونه قادر است

حضور انسان را کم‌رنگ نماید. این چالش، از معلمان و دانش‌آموزان می‌خواهد که از هم‌اکنون دست به سفرهای نوینی بزنند؛ و با ایجاد محیط‌های مساعد برای یادگیری همکوشانه، تفکر جدول (۸-۱): مطالعه تولیدات فرهنگی به عنوان ابعادی از اجتماعی کردن کودکان و جوانان در خصوص "واقعیت" و "واقعیت بالقوه"، برخی مقوله‌ها و مثال‌های تحلیلی عمده ارائه شده‌اند.

رسانه‌های بازی	رسانه‌های چاپی	رسانه‌های الکترونیکی	رسانه‌های هنری
<ul style="list-style-type: none"> <li>- اسباب بازیهای جنگی</li> <li>- وسایل بازی جنس‌گرا</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- روزنامه‌ها</li> <li>- کتابهای درسی</li> <li>- مجلات نوجوانان</li> <li>- کتابهای کمدی</li> <li>- داستانهای علمی تخیلی</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- اخبار تلویزیون</li> <li>- برنامه فناوری و علوم تلویزیونی</li> <li>- نمایشهای تلویزیونی</li> <li>- فیلمهای علمی تخیلی</li> <li>- فیلمهای جنگی</li> <li>- بازیهای کامپیوتری</li> <li>- نرم‌افزارهای جدید</li> <li>- واقعیت مجازی به صورت چند رسانه‌ای</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- مجسمه‌سازی</li> <li>- نقاشی</li> <li>- موسیقی</li> </ul>

گسترده و راه‌حلهای جامع‌گرایانه گامی فراتر از ناامیدی محض و تنفر یا امید منفعلانه نسبت به آینده بردارند [۲].

تقریباً ۲۵ سال پیش لوئیس مامفورد<sup>۱</sup>، خاطر نشان کرد که رسانه‌های کودکان و نوجوانان در جوامع صنعتی غرب همچون آمریکا، "مروج آدمکشی بیرحمانه و خشونت فیزیکی هستند، که این بدآموزی نهایتاً به نسل کشی و انسان کشی می‌انجامد" [۳]. البته تشخیص جنبه‌های بالقوه خشونت فرهنگی در تولیدات رسانه‌ای جوانان امری است که از حیث آموزشی مهم است، ولی کفایت نمی‌کند [۴]. توقف در سطح این تشخیص می‌تواند فی‌الغایه و بطور ناخواسته به توجیه خشونت در رسانه‌های جوانان بیانجامد تا اینکه واقعاً امری امید آفرین باشد. آنچه در این جهت واقعاً اهمیت دارد، گفتگوی گسترده پیرامون آینده از طریق تبیین و شفاف‌سازی

1 - Lewis Muumfford

پیامدهای استعمارگراییهٔ محتویات کتب آموزشی و سایر تولیدات رسانه‌ای کودکان و نوجوانان می‌باشد.

### بررسی "رسانه‌های بازی"

احتمالاً بین فرایندهایی که برای سیاسی - اجتماعی شدن کودکان برگزیده می‌شود از یکسو، و فقدان آگاهی کامل نسبت به آینده بازیهای جنس‌گرا، نظامی‌گرا و تکنوکراتیک از سوی دیگر رابطهٔ مهمی وجود دارد. اگر سنت‌های کاملاً دست‌چینی را برای سیاسی - اجتماعی شدن کودکان برگزینیم و آنها را رفتارهای اجتناب‌ناپذیر بدانیم و از نقش سایر رفتارها بکاهیم، در آنصورت محتمل است که دیدگاههای قاطع و مسلمی نسبت به آینده رواج یابد. در چنین ساخت و یافت فرهنگی می‌توان ردپای چشمگیر و قابل بحث "تصاویر استعماری از آینده" را مثلاً در بازیهای مصنوعی کودکان تشخیص داد.

تغذیهٔ یکنواخت کودکان با اسباب بازیها، بازیها و سایر امکانات رسانه‌ای از قبیل برنامه‌های خشن تلویزیونی که بر حسب جنسیت طبقه بندی شده و مروج الگوهایی هستند که در آن فرد مذکر در موقعیت "بحرانی" به پرخاش و خشونت و استفاده از آخرین سلاح‌های پیشرفته متوسل می‌شود، احتمالاً جایی برای این امر باقی نمی‌گذارد که پسرها مهارتهای اجتماعی اساسی [و مسالمت‌آمیزی] همچون "روش حل بحران" را بیاموزند [۵]. این چالشی جدی برای والدین، معلمین و مدارس جامعهٔ استرالیاست که دیرتر از بقیه صنعتی شده و در آن تصاویر خشونت بار، تقلیدگراییه و استعمارگراییه از زمرهٔ شایع‌ترین تصاویری است که سازندگان و توزیع‌کنندگان اسباب بازیها به کودکان ارائه می‌کنند. احتمالاً در میان چنین تصاویری تعامل پیچیده‌ای وجود دارد. به این معنی که نبود مهارتهای حل بحران و توانایی ایجاد الگوهای جایگزین برای طبقه بندی کنونی جنس مذکر و مؤنث به ایجاد تصاویر خشونت بار و استعمارگراییه از آینده دامن می‌زند. هر گونه توجیه ساده‌انگارانهٔ این قضیه عواقب وخیمی در پی دارد زیرا تصاویر مؤید خشونت افراد مذکر به رفتارهای پرخاشگراییه‌ای همچون آزار دادن همسالان و زیر دستان در مدارس و زمین‌های بازی در هنگام کودکی و نوجوانی و تجاوز جنسی و همسرآزاری به هنگام بزرگسالی منتهی خواهد شد.

بیشتر اسباب بازیها به گونه‌ای طراحی می‌شوند که در تقویت بازیهای خلاقانه، یادگیری همکوشانه و تصویرسازی اجتماعی درست، نقش مثبتی ایفاء نمی‌کنند. بازاریابیهای حرفه‌ای در سالهای اخیر با بهره‌گیری مودیان از ناآرامیهای اجتماعی، اسباب بازیهای خشن را همچون بخشی از "سبک زندگی" معرفی کرده‌اند. بویژه پس از نمایش فیلم "جنگ ستارگان" در اواخر دهه ۷۰ که سلاح‌های اسباب بازی فیلم به بازار راه یافتند، گرایش عمده‌ای به سمت بازاریابی یکپارچه بوجود آمد.

مقبولیت فوق العاده و ناگهانی "لاک پشتهای جنگجو"<sup>۱</sup> - که در سالهای ۱۹۹۰-۱۹۹۱ ساخته شد - اهمیت تجاری کودکانی را نشان می‌دهد که مصرف کنندگان حیاتی چنین مصنوعات هستند. این بار تجاری شدن خشونت از حد تلویزیون و سینما هم فراتر رفت. چرا که در کنار پخش این مجموعه تلویزیونی، خطوط تولیدی بسیاری افتتاح شدند که نه تنها شامل اسباب بازی پلاستیکی می‌شد، بلکه کالاهای دیگری همچون بازی‌های کامپیوتری، تی شرت، شامپو، ظرف غذای مدرسه و حتی مسواک را نیز در بر می‌گرفت. بازاریابها علاوه بر کانالهای سنتی تولید اسباب بازی، در فروشگاههای زنجیره‌ای، داروخانه‌های محلی و مراکز کرایه فیلم و ویدئو جای پای خود را باز کردند.

در استرالیا پس از پخش مجموعه کارتونی "مبارزان زهرآگین"<sup>۲</sup> (محصول آمریکا) موج تبلیغاتی گسترده‌ای برای بازاریابی اسباب بازیها شروع شده‌است. در این مجموعه، یک گروه "آگاه به مسائل زیست محیطی" با دکتر کیلموف<sup>۳</sup> - که آلوده کننده محیط زیست است - مبارزه می‌کنند. سازندگان این کارتون از ترس و اضطراب کودکان درباره نابودی محیط زیست برای رسیدن به اهداف تجاری خود بهره‌برداری می‌کنند و احساس بی‌یاوری و محرومیت کودکان را - هنگامی که این موجودات بد شکل و هیولایی با اندازه و قدرتی فراتر از انسان به میدان می‌آیند و در برابر تلاشهای دکتر کیلموف برای آلوده کردن محیط زیست به مقابله بر می‌خیزند - به بازی می‌گیرند. سازندگان و تولیدکنندگان این اسباب‌بازیها همانند سایر تولید کنندگان اسباب بازیهای مربوط به مصنوعات نمایشی از قبیل پارک ژوراسیک (۱۹۹۳)، قاضی درد (۱۹۹۵) و تفنگداران نیرومند مرفین معمولاً برای توجیه امکانات محدود اسباب بازیها برای تشویق کودکان به انجام بازیهای تخیلی، بحث "ارضای تقاضای بازار" را مطرح می‌کنند.

1 - teenage mutant ninja turtles

2 - Toxic Crusaders

3 - Dr Killemaf

شواهد حاکی از آنست که در بازار اسباب بازیها کودکان، فرضیات بسیار ضعیفی درباره "روابط جنسی درآینده" حاکم است. به عنوان مثال، این مسئله را می‌توان در تأکید مجموعه‌های عروسکی باری بر رفتار کلیشه‌ای جنس مؤنث در مقایسه با تصاویر مردانگی میجربلاد در مجموعه جی‌جو یا رفتار لکی‌نایت‌وینگ در "پلیس بین‌الملل هنگام اعتشاش" ملاحظه کرد. مجموعه عروسکی باری مملو از تصاویر انفعالی، جذابیت، دلربایی و ملاحظت است، در حالیکه در پلیس بین‌الملل سلاح‌های فوق پیشرفته و خشونت‌های پر آب و تابی وجود دارد که افکت‌های صوتی و دستوراتی چون "خراب کنید" آنها را تقویت می‌کنند. شرکت‌های چند ملیتی بسیاری این اسباب بازیهای جنگی را در کشورهای کم درآمد مثل چین و فیلیپین و اغلب با بهره‌کشی از نیروی کار بسیار ارزان کودکان به صورت تحت لیسانس تولید انبوه می‌کنند و جالب است بدانید که این شرکتها با صنایع تجارت اسلحه و دفاع هوافضا اشتراک منافع دارند.

اما حال که محدودیت و محرمانه بودن "گزارشهای" مربوط به آینده اسباب بازیهای کودکان را دانستیم، نباید در برای پذیرش غیر نقادانه چنین اسباب بازیهای پراشتباهی دچار تردید شویم. زیرا چنین محدودیتی نشان می‌دهد که در انتظار ما از جنس مذکر و مونث و همچنین در انتقال سنت‌های انتخاب سلاح و فناوری غلبه بر طبیعت، هیچ ثباتی وجود ندارد. برای مقابله با ترویج خشونت در اسباب بازی‌های جنگلی و بطور کلی اسباب بازیهای جنس گرا، چه در داخل بخش رسمی آموزش؛ و چه در خارج از آن راهکارهایی وجود دارد که می‌تواند شامل برنامه‌هایی برای تبیین تساوی جنسی و میانجیگری بین همسالان در مدارس باشد. تا بدین ترتیب کودکان فرصت یابند که بازیهای تخیلی و یادگیری همکوشانه را تجربه کنند. اختیار دهی به پسران و دختران از طریق یاددادن مهارت‌های اجتماعی فعال و پیشگیرانه حائز اهمیت بسیاری است.

کودکان باید بدانند که آنها نیز قادرند جهان اطراف خود را دگرگون سازند. فقط باید چگونگی انجام این کار را فراگیرند. ارائه مطالب جذاب در بازیهای نمایشی، کلیدی است که کودکان را در رسیدن به چیزی فراتر از بازیهای جنگی - که از اسباب بازیهای تک منظوره و کارتونهای تلویزیونی خشن نشأت می‌گیرند - یاری می‌کند [۶].

برنامه‌های توسعه‌ای که کارشناسان فن برای از بین بردن اسباب بازیهای جنس گرا و بازیهای جنگی در دبستانها به اجرا در آوردند؛ افق تازه‌ای در چشم‌انداز فعالیتهای آینده مدار قرار داد. بویژه در صورت همکاری بیشتر شرکت کنندگان در کارگاههای تحقیقاتی، بحث و گفتگوی سازنده پیرامون خشونت فرهنگی و آینده‌های اجتماعی جایگزین افزایش خواهد یافت. البته صرف گفتگو، رسیدن به جوابهای آسان را تضمین نمی‌کند، بلکه باید دانست که بحث‌های آینده مدار در مدارس بر خلاف سایر موارد پروژه‌های دراز مدت است.

## تولیدات رسانه‌های چاپی

### کتابهای درسی مدارس

کتابهای درسی مدارس و رسانه‌های چاپی نیز به اندازه رسانه‌های بازی که بینش مهمی درباره مسایل مربوط به ابعاد استعماری آینده به ما می‌دهند - حائز اهمیت‌اند. هنگام مطالعه آینده آموزش، رسانه‌های چاپی طیفی از برنامه‌های درسی رسمی تا غیر رسمی را دربر می‌گیرند؛ متون درسی، روزنامه‌های کلاسی و مجلات کمیک بزرگسالان از جمله این موارد هستند. کشف تصاویر آینده‌مدار در اینگونه تولیدات فرهنگی در گرو تعریف برخی از "مسائل کلیدی انسانی" به عنوان معیار بررسی است. این مسائل جهانی آینده مدار، موضوع کار آژانسهای سازمان ملل همچون یونسکو، یونیسف، UNEP و همچنین سازمانهای بین‌المللی غیر دولتی در طی دو دهه قبل بوده‌است.

کتاب درسی از اصلی‌ترین منابع مورد استفاده در کلاسهای درسی استرالیا است؛ از همین رو باید بدانیم به "مسائل کلیدی نوع بشر" چگونه می‌پردازند؟ به کمک تحلیل چند نمونه از این کتابها می‌توان به مطالب کلی زیر پی برد: نخست اینکه سنتهای انتخابی درباره حل بحران و جنگ، روابط جنس‌های مخالف، روابط انسان با سایر گونه‌های گیاهی، جانوری، علم و فناوری و توسعه منابع انسانی از قدرت بسیار بالایی برخوردارند. علی‌رغم بعضی استثناها حضور این سنتهای انتخابی در کتابهای علوم طبیعی و اجتماعی مدارس همچون اقتصاد - که دعوی "علم دقیقه" بودن را دارند - مشهودتر و ملموس‌تر است.

سنت دکارتی در علم، با همان افسانه دوگانه بودن "واقعیت" و "ارزش"، همچنان بسیار نیرومند باقی مانده است. مطابق برآورد سازمان ملل حدود ۴۰ الی ۵۰ درصد از تحقیق و

توسعه از سال ۱۹۴۵ تا کنون در جهت اهداف نظامی بوده‌است. اما کتابهای اقتصاد و علوم تجربی دبیرستانها ابدأ به این موضوع اشاره نکرده‌اند. همچنین معضل مسئولیت اجتماعی علم و فناوری و هزینهٔ تحقیق و توسعهٔ بخش نظامی برای توسعهٔ امور غیر نظامی نادیده گرفته شده و یا تقریباً به طور کلی مورد بی توجهی قرار می‌گیرند.

در کتابهای شیمی و فیزیک ذکر ارتباط بین صنایع هسته‌ای نظامی و غیر نظامی نادر است، چه رسد به بحث دربارهٔ جنبه‌های اخلاقی بکارگیری دانش و تکنولوژی برای ساخت سلاح‌های فوق پیشرفته. همچنین بن بستهای اخلاقی مربوط به پروژهٔ کروموزمهای انسان، آیندهٔ پزشکی فوق پیشرفته، مهندسی ژنتیک و کشاورزی تجاری و تداوم افسانه‌های جبر گرایانه بیولوژیکی که اساس فرضیات جنسی، نژادی و نظامی دربارهٔ واقعیت بالقوه را تشکیل می‌دهند، در کتابهای زیست‌شناسی دبیرستانهای استرالیا وجود ندارد یا با دقت کمی آورده شده‌اند. چنین مواردی اهمیت اقدامات فعلی را برای مفهوم سازی نو و تجدید نظر دربارهٔ تصویرسازی‌ها مکانیکی، جنس‌گرا و خطی از آموزش علم و فناوری روشن می‌سازد.

پراکندگی بسیار زیاد منابع اقتصادی از بخش نظامی گرفته تا بازسازی شهرها و روستاها و امنیت اکولوژیکی جهان در کتابهای اقتصاد دبیرستانها بسیار کم مورد بررسی قرار می‌گیرند. "سبز کردن" کتابهای اقتصاد، زیر سوال بردن فرضیات متعارف منابع‌گرایی و اندیشیدن به سهم مساوی نسل‌های آتی و آیندهٔ پایدار؛ موضوعاتی هستند که هنوز آنچنان که باید و شاید به آنها پرداخته نشده‌است. در کتابهای اقتصاد نسل کنونی حتی از نظریهٔ کنیز به ندرت سخن به میان می‌آید. زبان اقتصادی ارتدکس هنگام توصیف واقعیت کنونی و آتی، تکنوکراتیک و اساساً خردگراست.

شواهد مرتبط با همی که اخیراً از تحقیقات اجتماعی در مدارس استرالیا به دست آمده است - نشان می‌دهد که موضوع فوق چالش‌های آموزشی مهمی در پی خواهد داشت. داده‌های پژوهشی نشان می‌دهند که بیش از ۴۰ درصد افرادی که به پرسشنامه‌ها پاسخ داده‌اند، با این عبارت موافقت می‌کنند که "در مجموع، کتابهای درسی در ارائه حقایق مربوط به جهان، بویژه علم و علوم اجتماعی، منابع بسیار عینیت‌گرایی هستند." کمتر از ۲۰ درصد نیز مخالف این نظر بودند [۸].

در کتابهای درسی مقطع دبیرستان استرالیا موضوع دیگری به چشم می‌خورد. علی‌رغم گنجاندن مباحث مربوط به "مسائل جامعهٔ انسانی" - که سازمان ملل و سازمان‌های بین‌المللی

غیر دولتی آنها را بسیار مهم می‌دانند. زبان نقد و امیدواری غیر منفعل به ندرت با هم آمیخته می‌شوند. بنابراین ضروری است که ادبیات کل نگری تهیه گردد که بتواند علاوه بر نابودسازی تصاویر استعماری از آینده، گفتمان و اقدامات عاری از خشونت را برای بحث پیرامون آینده‌های مرّجّح تسهیل کند.

ترکیب انتقاد و امید فعال، اغلب در حوزه‌هایی به چشم می‌خورد که توانمندیهای علوم میان رشته‌ای و جنبش‌های آموزش "پیشرو" را - که شامل آموزشی جهانی، آموزش صلح، آموزش توسعه و آموزش محیط زیست می‌شوند - بیشتر منعکس ساخته‌اند. در برخی از واحدهای درسی دبیرستان‌ها مانند زندگی و علم، جغرافی و فرهنگ و مطالعات عمومی، چنین روندی مشاهده می‌شود. اما نوعاً در کتابهای تاریخ و متون انگلیسی، آینده‌ای توأم با مشکلات فراوان به تصویر کشیده می‌شود. گاهی اوقات تشخیص مشکل کاملاً درست است، اما به ندرت تصویرسازی خلاق آینده‌مدار برای بشر و کره زمین در کنار آن قرار می‌گیرد. کتابهای تاریخ دبیرستان، جنگ را بخش طبیعی، گریزناپذیر و ابدی جامعه و فرهنگ انسانی معرفی می‌کنند و درباره روشهای انتخابی جایگزینی که خشونت و سازماندهی آن را زیر سوال برده و به استقرار صلح و آرامش کمک می‌کنند، مطلب قابل توجهی دیده نمی‌شود. به عنوان مثال کتابهای تاریخ به ماهیت جنس‌گرای اکثر خشونت‌ها و تاریخچه جنبش‌های فمینیستی، ضد جنگ و سایر نهضتهایی که خواستار تحولات اجتماعی بدون خشونت بودند، بسیار کم می‌پردازند.

مسئولین نظام آموزشی با آگاهی از چنین مواردی باید در متون درسی دیدگاههای کل‌نگر را ترویج کنند. فرن پیوی<sup>۱</sup> می‌گوید:

تغییر دیدگاه فرد به شدت تحت تأثیر تفسیری است که از تاریخ گذشته می‌پذیرد. وقتی مدرسه می‌رفتیم، در کتابهای تاریخ چنین می‌خواندیم: هر تحول ملی تابعی از جنگ است. یعنی افتخارات ملی ما به این بستگی داشت که در چه جنگی پیروز و در چه جنگی مغلوب شده‌ایم. من کتابهای بسیاری را خواندم و مدت‌های

## مدیدی گذشت تا به تحلیلی نو و پیچیده تر رسیدم و فهمیدم بدون جنگ هم می توان تحولات وسیعی ایجاد کرد [۹].

اما هنوز دیر نشده است. چرا که می توان درباره گزینش و نحوه استفاده از کتابهای درسی در مدارس تصمیمات جدیدی اتخاذ کرد. نخست باید به این سؤال جواب دهیم که آیا باید آنها را منابع خنثی و مسلم واقعیت تلقی کنیم؟ یا اینکه مطالب درسی را تولیداتی فرهنگی بدانیم که از سنت های انتخابی گذشته، حال و آینده تأثیر می پذیرند. پس از مفهوم سازی مجدد گزینه دوم، تبیین تصاویر راهبردی حقیقت و حقیقت بالقوه در متون درسی اهمیت ویژه ای پیدا می کند و برنامه های توسعه ای که کارشناسان تهیه می کنند، برتجارب مادرین زمینه می افزاید. بگونه ای که نسبت به مسائل دیدی عملی یافته و می فهمیم که چگونه آینده پژوهی خلاقانه کتابهای درسی و سایر رسانه های چاپی به توسعه سواد چند رسانه ای<sup>۱</sup> منجر می شود. فعالیتهای کپسول زمان<sup>۲</sup> از طریق کتابهای درسی یا سایر تولیدات رسانه ای "حقایق" مسلم فرض شده گذشته، حال و آینده را به چالش می کشانند و برای تحمل بخشیدن به سود مذکور تکنیکهای مفیدی ارائه می دهند [۱۰].

### کاربرد روزنامه در کلاس

ما به منظور بررسی روندهای معاصر آندسته از تولیدات رسانه ای که مخاطب آنها جوانان هستند، تحلیل مطبوعات در کلاس را به روزنامه سیدنی مورنینگ هرالده<sup>۳</sup> محدود کردیم. این روزنامه استرالیایی پرتیراژ، مجموعه ای غنی شامل جزوات موضوعی و بریده های روزنامه را برای مدارس ارسال می کند. در نیوساوت ولز کلاسهای علوم اجتماعی و ادبیات انگلیسی از این منابع بطور گسترده ای استفاده می کنند.

---

1 - Multi-media Literacy

۲- در فعالیتهای کپسول زمان، مشکلاتی را که بشر در حال حاضر دانش حل آنها را ندارد، نگهداری می کنند تا در آینده به کمک دانش پسشرفته تر آنرا بررسی کنند. (م)

Time capsule

3 - Sydney Morning Herald

در بین بریده‌های مطبوعات، فایل موضوعی "آینده" وجود دارد که در کلاس ادبیات انگلیسی دبیرستانها- که درسی به همین عنوان دارند- بکار می‌رود. از این فایل در کلاسهای **مطالعات عمومی و جامعه و فرهنگ** نیز استفاده می‌شود. کتابهای اصلی این فایل موضوعی عبارتند از: دنیای نوین پر شهامت (هاکسلی، ۱۹۳۲)، فارت‌هایت ۴۵۱ (برادبری، ۱۹۵۳) و بهارساکت (کارسون، ۱۹۹۲).

ما از دانش آموزانی که در کلاس ادبیات انگلیسی روی موضوع "آینده" کار می‌کنند، می‌خواهیم که از طریق رسانه‌های چاپی و الکترونیکی "تحقیقات مکملی" نیز انجام دهند. مثلاً، فیلم‌های "روز بعد" (۱۹۸۳) که بیانگر فاجعه‌ای هسته‌ای است و بر پایه داستان تمثیلی و ضدآرمانشهری اورول، (۱۹۸۴)، ساخته شده‌است، و "پلیس تیغه دار" (۱۹۸۲) می‌توانند مطالب تکمیلی مناسبی باشند. [۱۱]. البته اگر در تصویرسازی آینده‌مدار این رسانه‌ها، به جای بر خود تک بعدی با مسائل، مشکلات و دغدغه‌ها تبیین شوند، به هیچ وجه از انسانها سلب اختیار نمی‌شود. اگر دانش‌آموزان دیدی منتقدانه به این مطالب بیابند و به آنها فرصت داده شود تا در ایجاد تصویرهای بدیل از آینده نقش مؤثری ایفا کرده و در برنامه‌ریزی برای آنها مشارکت کنند، واکنشهای مناسبی نسبت به آینده پرفعلی به وجود می‌آید.

اگر رویکرد آموزشی تنها به گردآوری تصویرهایی از آینده - که تفاسیر ضد آرمانی را تأیید می‌کنند - پردازد، احساس ناتوانی و استیصال در برابر آینده تقویت خواهد شد. استفاده از روزنامه هرالده در مدارس، دانش‌آموزان را در برابر عمل انجام شده قرار داده و شرایط رشد چنین وضعی را فراهم می‌آورد. با تولیدات رسانه‌ای باید بگونه‌ای باشند که دانش‌آموزان را از "کم‌اندیشی" درباره گزیندهای آینده، رها ساخته و آنها را به سمت "تفکر توأم با معرفت" سوق دهند.

هنگام مطالعه منتقدانه روزنامه؛ خشونت مستقیم، تخریب محیط زیست و هستی‌شناسی بی‌چون وچرای فناورانه بیش از هر چیز دیگری جلب توجه می‌کنند. به نظر می‌رسد که فرضیات معرفت‌شناختی و جبرگرایانه فناورانه توانسته‌اند در نمادها و سمبولهایی که معرفت‌چیستی واقعیت و واقعیت بالقوه‌اند، نفوذ کنند. در دیدگاه تخیلی از آینده، رباتیک، کامپیوتری شدن کارها و بیکاری ساختاری، شهرهای فناورانه، حوادث هسته‌ای، انتشار گازهای سمی و فجایع زیست محیطی، تسلیحات فوق پیشرفته، "ابرقصه‌های" ضد سرطان و داروهای فوق پیشرفته، کرایونیک<sup>۱</sup> و واقعیت مجازی چند

رسانه‌ای<sup>۱</sup> حرف اول را می‌زنند. چنین تصاویری نه تنها مردم را بی هیچ دلیل خاصی از آیندهٔ فناوری می‌ترسانند، بلکه هنگام شناساندن علم و فناوری، آنقدر مبهم عمل می‌کنند که نمی‌توان فهمید، آیا فناوری برای بشر رستگاری می‌آورد یا تهدیدی علیه اوست؟ اما به هر صورت، نقش انسانها را در سرنوشت خود به حاشیه می‌رانند. به عنوان مثال: مقالهٔ "به زیرکی مغز انسان" از فایل "آینده" چنین تصویرسازی تنگ نظرانه‌ای را به خوبی توصیف می‌کند:

ژاپنی‌ها در حال طراحی و ساخت کامپیوترهایی هستند که همانند مغز انسان عمل می‌کنند. دانشمندان ژاپنی و خارجی خواستار سرمایه گذاری دولتی بر روی پروژه‌های تحقیقاتی هستند که دانش کامپیوتر را به قرن ۲۱ سوق دهد. کامپیوترهای آینده مانند HAL در فیلم "۲۰۰۱: یک اوویسهٔ فضایی" قادر به تکلم، تفکر و یادگیری هستند. دنیایی که با سیل انبوهی از اطلاعات و احتمال فجایع زیست محیطی مواجه است، حتماً به چنین دستگاههایی نیاز خواهد داشت [۱۲].

شکل (۸-۱) : بررسی "آینده" با استفاده از روزنامهٔ هرالد در کلاس: تشخیص مطالب اصلی و چگونگی تقسیم‌بندی آنها دورهٔ زمانی ژوئن ۱۹۹۰ تا اوت ۱۹۹۱

	درصد از کل فضای ستون
مهندسی ژنتیک و پزشکی فوق پیشرفته	۲۶/۰۹
شهرهای فناورانه و روباتها	۲۳/۵۶
اثر گلخانه‌ای/ تخریب محیط‌زیست (به استثنای سوانح مربوط به صنایع صلح‌آمیز هسته‌ای)	۱۳/۲۷
واقعیت مجازی و سایر اشکال سرگرمیهای فوق پیشرفته	۸/۵۷
ژاپن همچون ابر قدرت اقتصادی	۶/۶۹
چرنوبیل و قدرت هسته‌ای صلح‌آمیز	۶/۵۹
تسلیمات فناورانه	۴/۵۲
آموزش فناورانه نوین در مدارس	۲/۴۸
سایر موارد شامل بازیافت، طراحی منازل با مصرف بهینه انرژی و هنرهای اجتماعی	۸/۲۴

#### 1 - Multi Media Virtual Reality

فناوری جدیدی در گرافیک کامپیوتری که تصاویر و مکان‌های واقعی را به زیبایی بازسازی می‌کند (م).

چنین روایت‌هایی با سکوت درباره آینده‌های اجتماعی جایگزین، جبرگرایی را ترویج می‌کنند و بدین ترتیب شیوه‌های بدیلی را که به مشارکت افراد در واقعیت بالقوه اعتقاد راسخ دارند، یا رد می‌کنند یا نقش آنها را بسیار کم رنگ می‌سازند [۱۳].

چنین شواهدی که ثابت می‌کنند روزنامه‌ها چه به صورت صریح و چه تلویحی تصویرهایی از آینده در اذهان عمومی ایجاد می‌کنند، اهمیت گنجاندن آینده پژوهی خلاق رسانه‌های جمعی را در برنامه درسی مدارس دو چندان می‌کند [۱۴]. شکل (۱ - ۸) شمای ساده‌ای از چند موضوع مطرح در جهان آینده را که در روزنامه کلاسی هرالده درج شده نشان می‌دهد. مطالعه‌ای که بر روی رسانه‌های چاپی استرالیا در بین سالهای ۱۹۸۸ تا ۱۹۹۲ انجام گرفت، به نتایج ناامیدکننده‌ای رسید. چرا که نشان می‌داد مطبوعات استرالیا تبعیض و بطور کلی بدرفتاری با کهنسالان را به اشکال مختلف ترویج می‌کنند. همین امر باعث می‌شود بررسی مطبوعات در کلاس درس را جدی‌تر بگیریم [۱۵].

یک استعاره کشاورزی می‌تواند مطالب فوق را روشن‌تر سازد. بررسی رسانه‌های چاپی نشان می‌دهد که مزارع آینده پژوهی مدارس کاملاً خشک و بایر هستند. به همین دلیل ابتدا باید این زمین‌ها را با "گیاه خاک" شخم زد یا به عبارتی دیگر مطبوعات را در کلاسهای درس وارد کرد تا دانش‌آموزان با آینده پژوهی آشنایی اولیه پیدا کنند، سپس برای تقویت زمین و برداشت محصول بهتر "کود مخلوط" به آن اضافه کرد؛ یعنی نظام آموزشی باید با مفهوم سازی مجدد تصاویر تک بعدی، جوانان را به نقد مطالبی که مطبوعات درباره آینده می‌نویسند، تشویق کنند. پس از آن باید منتظر ماند تا بذره‌های صلح، پایداری و مراقبت از زمین به تدریج جوانه زده و از خاک بیرون آیند.<sup>۱</sup>

## مجلات کمیک جوانان

اگر از دیدگاه انتقادی و "مطالعه صلح در آینده" به مجلات کمیک جوانان نظری بیانداریم، به مطالب قابل توجهی بر می‌خوریم. نخست اینکه باتوجه به پتانسیل فرهنگ‌سازی این مجلات، می‌بینیم که مخاطب آنها اغلب جنس مذکر است و درست در همان بخشی از بازار عرضه

۱- در مزارع بایر بعلت نبود ماده آلی در خاک، امکان رشد و تولید محصول وجود ندارد. پس از افزودن گیاه خاک (هوموس) و تامین مواد آلی آن برای افزایش عملکرد زراعی زمین، از کودهای مخلوط (ازته، فسفر و پتاسه) استفاده می‌شود. (م)

می‌شوند که بازیهای تعاملی کامپیوتری یا نسخه‌های الکترونیکی کتابهای کمیک قرار دارند. "شیخ" و "سوپرمن" در میان خوانندگان مذکر بزرگسال طرفداران فراوانی دارد، اما پرفروشترین کتابهای کمیک در بین جوانان استرالیا عبارت بوده‌اند از "۲۰۰۰ بعد از میلاد" و سری کتابهای "قاضی درد" که ناشر عمدهٔ آن غول انتشاراتی چند ملیتی ماکسول است. سایر عناوینی که سهم مشترکی در بازار پسران ۱۵ الی ۱۸ سال دارند، سری کتابهای فرمول مارول هستند. مانند "مردان X"، "مرد آهنین"، "مردعنکبوتی ویژه" و "جی جو" - که پیش از این در برقراری روابط اجتماعی استادانه عمل می‌کرد، اما اکنون به سلاح‌های "بسیار پیشرفته" مسلح شده است و به خشونت متوسل می‌شود (در سه عنوان اخیر، مطالب استعماری "دستور کار نابودی" القاء می‌شوند)

در همهٔ این مجلات کمیک، گرایش شدیدی برای سلب حق مشارکت انسان در آینده به چشم می‌خورد. و موضوعاتی چون: تضامی‌گری، جنس‌گرایی و تکنوکراسی در آنها به کرات تکرار می‌شوند. آینده‌ای مملو از بحران و تهدید به تصویر کشیده و استفاده از خشونت‌های ابر قهرمانی و نیچه‌ای و "راه‌حلهای" فوق پیشرفته به عنوان تنها راه جبران احساس از خودبیگانگی، ناتوانی و تحولات بیرحمانه ارائه می‌شود [۱۶].

یکی از نمونه‌های جدول فوق، از کتابهای قاضی درد گرفته شده است. قاضی درد کسی است که در ابر شهر قرن ۲۲ نظم نوین جهانی را برقرار می‌کند. تصاویر اصلی از هفت تیرکشی‌های غرب وحشی و نگرانیهای دوران جنگ سرد دربارهٔ پایان عمر زمین الهام گرفته‌اند. البته نظم نوین جهانی ماشینی هم - که در آن طبقه نظامی به کمک سلاحهای "فوق پیشرفته"؛ با بیگانگان مبارزه می‌کنند - در آن لحاظ شده است.

مثال دیگر شخصیت نظامی قرمز در "۲۰۰۰ بعد از میلاد" است. جهان بینی این مجموعه، مذکرگرا و مکانیکی است. جهانی بدون رفیق و همدم که انسانیت همچون ماشینی جنگنده به شکل نفوسوسیال داروینی به حیات خود ادامه می‌دهد. آیندهٔ جهان مملو از تهدید، بحران و مبارزات ابر قهرمانی است که با استفاده از انسانهای ماشینی - که تواناییهای رزمی و "هوش" لازم به وسیله مهندسی ژنتیک در آنها تعبیه شده است - و اسلحه‌های فوق پیشرفته، کارهای خود را به انجام می‌رساند. در سرتاسر این مجموعه پیامهایی همچون "آنکه قدرت دارد، بر حق است"، فاشیستم و تکنوفیکس‌های<sup>۱</sup> نظامی برای حل بحران به چشم می‌خورند. مشابهاً در

کتابهایی مانند "بقای انسان شهری در استرالیا" نوشته وایزمن جوی از ترس، احساس بی‌یابوری و ناتوانی وجود دارد که تنها راه رهایی از آن توسل به اشکال محدود و اقتدارطلبانه است. معلمانی که می‌خواهند با چنین تصویرسازیهای اشتباهی مقابله کنند، نباید این مطالب را نادیده گرفته یاد دصد سانسور آنها برآیند. بلکه بهترین راه، تشویق دانش‌آموزان به بحث و گفتگو درباره این مجلات کمیک در کلاسهای ادبیات انگلیسی، کلاسهای بررسی رسانه‌ها و کلاسهای علوم اجتماعی است. همچنین بسط دادن گفتگوها به سایر منابعی که تصاویر غیر جدی و کمتر خشن از آینده ترسیم می‌کنند، حائز اهمیت است. سری کتابهای استریت وایز از جمله چنین منابعی هستند. این کتابها در چارچوب پروژه آموزش حقوق بشر به جوانان که کمیسیون کمکهای قانونی نیوساوث ولز منابع مالی آنرا تأمین می‌کند - تهیه شده‌اند. برخلاف مجموعه قاضی دِرد که دیدی منفعلانه را نسبت به آینده ترویج می‌کند، استریت وایز رویکرد فعالانه‌تری را برگزیده است. استریت وایز بجای نادیده انگاشتن مشکلات، باور نادرست "روند همان مقصد است" را به چالش می‌کشد و با تأکید بر مهارتهای عملی، واکنش‌های مکانیکی و جنس‌گرا نسبت به "آینده" را نفی می‌کند. این مجموعه از بن‌بستهای جزم اندیشی در شناخت آینده عبور کرده و به نوعی آرا، کنث بولدینگ<sup>۱</sup> را درباره انتخاب‌های فردی و مسؤولیت‌های اجتماعی منعکس می‌کند:

هر آن، آینده همچون پنکه‌ای غول‌آسا در فرا روی ما قرار می‌گیرد که هر پره‌اش آینده‌ای محتمل را نشانگر است. بر روی آن طیفی گسترده از فاجعه تمام عیار انسانی تا تکمیل توانمندیهای انسان قابل مشاهده است که هر کدام احتمال تقریبی مختص خود را دارند.

گستره تصمیم‌گیری برای بعضی از انسانها محدود است. در نظر یک زندانی، که هنوز مدت حبسش را نگذرانده است، فردا با امروز تفاوت چندانی نخواهد داشت، و گزینه‌های زیادی برای انتخاب ندارد. اما همه ما تا حدی حق انتخاب داریم و نمی‌توانیم شانه از مسئولیت اخلاقی این انتخاب خالی کنیم... هر تصمیمی که انسان می‌گیرد، هر چند که بسیار ناچیز باشد، در احتمال فاجعه... یا بهبود تأثیر گذار است [۱۷].

## توليدات رسانه‌ای الكترونيكي

### بازيهاي كامپيوتري

در بسياري از موارد، بازيهاي كامپيوتري و مجلات كميك هنگام تصويرسازي گزينه‌هاي بدليل اجتماعي ضعيف عمل مي‌كنند. البته استثناهاي خوبي مانند " شهر سيم"<sup>۱</sup> هم وجود دارند. شهر سيم نرم‌افزاري آموزشي است كه تفكر جانبي دانش‌آموز را به فلسفهٔ سيستمها و حلقه‌هاي باز خورد سايبيرنتيك<sup>۲</sup> سوق مي‌دهد. اما بسياري از نسخه‌هاي فعلي آن حالت خطي دارند و تصاوير خشن فرهنگي به گونه‌اي تبليغ مي‌شوند كه پاسخگوي احساس ناتواني جوانان باشد. اين كار از طريق طبعي جلوه دادن ثابتهاي به ظاهر روانشناسي و جامعه‌شناسي از قبيل سازماندهي جنگ و شوكهاي آينده در مسير رشد فناورانه انجام مي‌پذيرد.

پيامهاي فرهنگي به جاي اينكه مشوق مردم سالاري و كارگروهي غير خشن باشند، فرار از مهلكه، ياخشونت قهرآمیز و جنگ ماشيني را بايدي نامن، بحران زده و تکه تکه شده از آمیزه تبليغ مي‌كنند. اين ديدگاه به اشكال مختلف، قداست طبيعت را از بين مي‌برد و راه‌حلهاي کوتاه مدت و ارزان قيمت فاوستي<sup>۳</sup> را - كه همان بكار بستن فناوريهاي " بسيار خشن و پيشرفته" است - براي غلبه بر مشكلات ارائه مي‌دهد. درست مانند اسباب بازيهاي كودكان در اين بازيهاي كامپيوتري نيز تقسيم بندي جنسي وجود دارد. جدول (۲ - ۸) اين موضوع را بيشتروشن مي‌سازد.

هنگام بررسي منتقدانهٔ خشونت كامپيوتري پيش فرض مهم آموزشي و معرفت شناختي كه بايستي مورد سؤال قرار گيرد، افسانه‌هاي رفتارگرایی و نئوپاولوفي<sup>۴</sup> دربارهٔ كودكان است. روانشناسي رفتارگرایی كودك از سنت‌هاي نيوتوني و دكترينه‌هاي ماترياليستي - كه معتقد است جهان مانند ساعت كار مي‌كند- اثر پذيرفته است [۱۸]. بر طبق اين مكتب روانشناسي، كودك

1 - Sim City

2 - Cybernetic Feedback Loops

3 - faust

فاوست منجم و سامري عجيب و غريب بود كه در سال‌هاي ۱۴۸۸ تا ۱۵۴۲ در آسمان زندگي مي‌كرد و معروف بود كه روحش را به شيطان فروخته است. وي قهرمان نمايشنامه‌هاي معروف مارلود گوته بود (م)

4 - neo - pavolovian

یا نوجوان لوح سفیدی است که با کپی کردن تصاویر خشن کامپیوتری بر روی آن و شرطی‌کردنش، می‌توان او را برای مقابله با شرایط سخت زندگی آماده کرد. اما همانطور که "نادیده انگاشتن گزینه‌های بدیل" و سپردن نقش "داروهای نیروزای ساختاری" به معلمان، تنها باعث تکرار وضع موجود می‌شود، نگاه به جوانان از دریچه‌های مکانیکی قربانی شدن آنها نیز کافی نخواهد بود. پذیرفتن عقیده رفتار گرایان شرطی به این معنی است که وجود روبه‌ها یا عادات متفاوت جوانان را انکار کنیم در حالیکه می‌دانیم همین روبه‌ها قادرند سنت‌های انتخابی مربوط به صلح، پایداری و توسعه رادر بازیهای کامپیوتری، برنامه‌های تلویزیونی، متون درسی و سایر تولیدات فرهنگی را بپذیرند یا آنها را رد کنند.

**جدول (۸-۲) :** بازیهای کامپیوتری جوانان: نمونه‌ای از عناوین اصلی فروش یا اجاره از طریق خرده‌فروشان نرم‌افزاری یا فروشگاههای زنجیره‌ای ویدئویی استرالیا (۹۵-۱۹۹۳)

آموزش رسمی :	آموزش غیر رسمی :
نمونه‌هایی از تولیدات	نمونه‌هایی از تولیدات
بازیهای پاساژ	برنامه علوم اجتماعی (K1-2)
لاک‌پشتهای جهنده (HV)	شهر سیم (LV)
تنبیه‌گر (HV)	زمین سیم (LV)
تونلهای آرمادون (HV)	کارمن سانداگو در
ترمیناتور (HV)	کجای جهان است؟ (LV)
ترمیناتور ۲ (HV)	کارمن سانداگو در کجای
طاعون (HV)	زمان است؟ (LV)
دکتر آشوب (HV)	گللهای کریستال (LV)
ماتریس مارادرز (HV)	
اتودوئل (HV)	
فانتزی / ماجراجویی /	
۲۰۰۰ بعد از میلاد (HV)	
فرار از سیاره روباتهای	
هیولایی (HV)	
اگر حرکت کرد،	
شلیک کن (HV)	
نینجا۳ (HV)	
تنبیه‌گر و سایر بازیهای کمیک	
مارول (HV)	
اولتیماتا: جنگجویان سرنوشت (HV)	
پلیس آهنی ۲ (HV)	
سیاهچالها و ازدهای	
پیشرفته (HV)	
دزدان دریایی پستولون (HV)	
دام شبانه (HV)	
پارک ژوراسیک (HV)	
جنگهای فضایی (HV)	
شبیه‌سازی جنگ:	
وحشت‌فرمانده پرنده (HV)	
ضربه در خلیج (HV)	
خلبان F ۱۶ (HV)	
انتقام‌جوی F ۲۹ (HV)	
جنگ ستارگان (HV)	
جنگنده خیابان ۲ (HV)	
مبارزه مرگبار (HV)	

HV : محتوا بسیار خشن است. موضوعات تکراری، خشونت مستقیم و ماشینهای مردانه به عنوان شیوه‌های عادی و طبیعی برای مقابله با بحران، محرومیت از نیازها یا احساس بی‌یابوری به کار گرفته می‌شوند. تولیدات نرم‌افزاری پیشرو در مقولهٔ آموزش غیررسمی اکثراً از این دست هستند. صنایع سگا، آتاری و نینتندو در تولید این نوع محصولات رسانه‌ای برای پاساژها و استفاده در منزل پیشگام هستند.

LV : محتوای فیلم از خشونت کمتری برخوردار است.

### مجموعهٔ تلویزیونی فراتر از ۲۰۰۰<sup>۱</sup>

همانند بازیهای کامپیوتری جوانان، مجموعهٔ تلویزیونی و طولانی "فراتر از ۲۰۰۰" نیز برای بررسی و نقد در کلاس مهم است، و منبع عمده‌ای برای آموزشهای غیر رسمی در استرالیا به شمار می‌آید - جایی که مخاطبان مذکر از مؤنث بیشترند. این برنامه که هر هفته در ایستگاههای تجاری شهری و غیر شهری بسیاری پخش می‌شود، در مقایسه با برنامه‌های مشابه تلویزیونی از قبیل کوانتوم و راز بقاء، بینندهٔ بیشتری دارد و حدود صد کشور این مجموعهٔ تلویزیونی را پخش می‌کنند.

رویکرد این مجموعهٔ تلویزیونی چیزی نیست جز رویکرد فلسفهٔ سیستمها که مسائل علمی و فناورانه را به صورت بخش به بخش بررسی می‌کند. بطور کلی، تعامل فناوری با اشکال مختلف خشونت چه بصورت مستقیم و چه غیرمستقیم، کاملاً طبیعی فرض شده و یا اصلاً انکار می‌شود. این مجموعهٔ تلویزیونی - که با نام "سفری به آینده" به مردم معرفی شد - با تأکید بر فرضهای معرفت‌شناختی جهانی واقعی و توسعه یافته، گزینه‌های بدیل اجتماعی را به دست فراموشی می‌سپارد.

فراتر از ۲۰۰۰، ادبیات کل‌نگر علم و فناوری را محدود ساخته و در آن رد پای تصویرسازیهای محدود کنندهٔ ذهن دربارهٔ حال و آینده به چشم می‌خورد و از دید مردم‌شناسی، برای برآورده ساختن نیازها و ارضای حس بی‌یابوری انسان در جهان ناشناخته و عجیب "شوک آینده" و "ماشینهای باور نکردنی"، پرستش فناوری را تبلیغ می‌کند. مثلاً نتایج بدست آمده در

۱- این مجموعه در شبکه چهار سیمای جمهوری اسلامی ایران پخش شده است (م)

میکرو مکانیک و نانو فناوری بجای اینکه موضوعات مهمی برای پیش‌بینی و گفتگو دربارهٔ ورود فناوریهای جدید به جامعه باشند، پیشرفتهایی غیر قابل توقف معرفی می‌شوند. همانطور که در نقل قول ذیل از یکی از کتابهایی که بر پایهٔ "فراتر از ۲۰۰۰" منتشر شده‌اند، می‌بینید؛ بزرگنمایی فناوری به هنر و فنی قابل توجه تبدیل شده است .

تعطیلات در کرهٔ مریخ؟ حیواناتی که نه تنها حرف می‌زنند بلکه آواز هم می‌خوانند. در سومین کتابی که براساس "فراتر از ۲۰۰۰" تهیه شده‌است، دید شما را نسبت به جهان عجیب و دائماً متغیر علم و فناوری گسترش خواهیم‌داد. داستانهایی متنوع، روشنگرانه و قطعاً غیر عادی انتخاب شده‌اند. موضوعات انتخابی نیز از گستره‌ای از انرژی تا تفریحات، ورزش تا فضا، هوانوردی تا معماری را در بر می‌گیرد. همچنین محیطها نیز به اندازهٔ موضوعات متنوعند. ما به کمک عکس‌ها و نمودارهای بسیار پیشرفتهٔ کامپیوتری پنجره‌ای رو به آینده می‌گشاییم [۱۹].

**جدول (۳-۸):** تجزیه و تحلیل محتوای بخشی از مجموعهٔ "فراتر از ۲۰۰۰" که اولین بار از ایستگاههای تلویزیونی شهرهای کوچک استرالیا در ۱۷ سپتامبر ۱۹۹۱ پخش شد.

درصد تقریبی از کل برنامه	دسته‌بندی برنامه و عناوین خاص	روایت‌های اصلی: ملاحظات اخلاقی و اجتماعی
۳۱/۷	فناوری و علم فردی، "اندازه‌گیری لبخند"، "شکلات"، "غذای ژاپنی" و "چشمه‌های آب‌معنی"	جلوه‌های مردم پسند آینده ثابت‌های "شک آینده" و قرائت‌های بسیار قطعه قطعه شده از "آینده"
۱۵	تکنوفیکس‌ها "یک زمین گلف شناور" "کارخانه هسته‌ای کوچک": "انتخابی مطمئن از لحاظ انرژی برای کشورهای فقیر"	فرضیاتی از هستی‌شناسی ثابت فقدان وسیله و هدف در نوآوری علمی عادی و طبیعی معرفی می‌شود
۸/۳	وسایل تفریحی تکنولوژیک برای استفاده در منزل "واقعیت مجازی"	برآوردن محرومیت از نیاز از طریق فراوانی فناورانه وعده داده می‌شود
۳/۳	علوم عجیب و غریب "کفخانی دست"	در حالی که مسادلی چون خشونت جنسی نادیده گرفته می‌شود.
۴۱/۷	اخبار بازار و میان‌برنامه‌های تجاری	

بررسی محتوای قسمتی از این مجموعه - که در جدول (۳ - ۸)، به طور خلاصه بیان شده است، ضرورت آینده مدار کردن برنامه‌های رسمی و غیر رسمی مدارس را هر چه بیشتر روشن می‌سازد. امروز مدارس در اکثر موارد تصاویر کل نگر رسانه‌های الکترونیکی را نادیده می‌گیرند. این موضوع نشانگر قدرت روشهایی انتخابی است که در اثر دخالت نهادهایی همچون مدارس بوجود می‌آیند. اما چنانکه قبلاً اشاره شد از بعد سیاستگذاریهای فرهنگی یک منطقهٔ خاص انتقال روشهای انتخابی، بحث مسأله سازی است. زیرا سیاستگذاری فرهنگی می‌تواند زمینه‌ساز استعمار آینده به نفع کشورهای خاص باشد. اگر سایر معلمان نیز با تشکیل شبکه‌هایی در بین خود اقدامات یکدیگر را پشتیبانی کنند و بکوشند محیط‌های یادگیری همکوشانه را برای آینده پژوهی خلاق در مدارس ایجاد کنند، فرضیات جبرگرایی فناورانه و عامه‌پسندی که برنامه‌هایی از قبیل فراتر از ۲۰۰۰ مروج آنها هستند؛ کاملاً تبیین شده و راهی برای تغییر آنها پیدا خواهد شد.

### آثار هنری که بازگو کنندهٔ احساسات و افکار دانش‌آموزان است

مطالب این بخش اهمیت ایجاد سواد چند رسانه‌ای را در مدارس هر چه بیشتر گوشزد می‌کنند. هنگام بررسی آثار هنری دانش‌آموزان و مصاحبه با این هنرمندان در گروههای کوچک، سوالهای مهمی دربارهٔ تأثیر رسانه‌های جمعی بر درک دانش‌آموزان از واقعیت و واقعیت بالقوه در ذهن نقش می‌بندد. علی‌رغم اینکه دانش‌آموزان در تفاسیر خود از رسانه‌های چاپی و الکترونیکی از انفعال به دورند، از آثار هنریشان چنین برداشت می‌شود که نسبت به آینده‌های بدیل و انتخابهای کنونی دیدی تنگ‌نظرانه دارند. همانگونه که قبلاً اشاره شد رسانه‌های جمعی در محدود ساختن تصویرپردازیهای اجتماعی هر چند که عملکردشان محسوس نیست، ولی نقش عمده‌ای ایفاء می‌کنند. در آثار هنری دانش‌آموزان احساس ناتوانی، پوچی، اعمال خشن و نبود هدف و معنی فراوان است. مواردی از این دست در همهٔ طبقات اجتماعی وجود دارد، اما این وضع به ویژه در تولیدات هنری دانش‌آموزان مناطق کم درآمد بسیار قابل توجه است. این آثار، آینده‌ای تیره و تار را به تصویر می‌کشند که در آن بهبود وضعیت موجود، از عهدهٔ افراد کاری بر نمی‌آید. آنچه در محدودهٔ توان آنها قرار دارد، بسیار اندک است. چنین تصویری از آینده چه بصورت صریح و چه ضمنی، مدارس یا نهادهای اصلی اجتماعی را به عنوان "زندان" معرفی می‌کند. همچنین این تولیدات با ترسیم مسیرهای اجباری که افراد باید طی کنند، چنین وانمود می‌کنند که عوامل خارجی جبری در سرنوشت

فرد نقش بسیار تعیین کننده‌ای دارند و هیچ مفر و گریزگاهی هم یافت نخواهد شد. آینده در ناامید کننده‌ترین حالت، به از خود بیگانگی و رویاهای کاملاً ویران شده‌ای منجر می‌شود که پایان آن "مرگ" خواهد بود.

موضوع بعدی به خشونت و فرهنگ ماشینی در آثار هنری دانش‌آموزان مربوط می‌شود. در این گروه‌بندی، افسانه بهشت مکانیکی که زائیده جنبشهای هنری آینده‌گرایی اوایل قرن بیستم است، حاکم موضوعی مطلق به شمار می‌رود. پیش از این نیز انتظار می‌رفت که چنین مفاهیمی تا دهها سال در هنر مدرن تأثیر خود را حفظ کنند [۲۰]. هر چه به هزاره جدید نزدیکتر می‌شویم، دیستو پیائی<sup>۱</sup> فناوری مدرن و افسردگی درباره گرفتن روح زندگی از طبیعت در آثار هنری دانش‌آموزان بیشتر به چشم می‌خورد. هنوز عده‌ای رویای رسیدن به بهشت فناورانه را درس می‌پروانند، اما از آثار هنری چنین برداشت می‌شود که دانش‌آموزان دیگر به وعده‌های چرب و شیرین و تکنوکراتیک برنامه‌هایی همچون "فراتر از ۲۰۰۰" دلخوش نمی‌کنند. در بخش اعظمی از آثار هنری مورد مطالعه، بحران وجودی علم و فناوری خشن و تأثیر آن بر طبیعت نمایان است. روایت چنین بحرانی گاه شکل طعنه‌آمیز به خود می‌گیرد (مانند فراورده‌های مهندسی ژنتیک) و در سایر موارد نیز "مرگ طبیعت" با تصاویری نگران کننده و ترسناک پیش بینی می‌شود.

در تولیدات اخیر، تصاویر بسیار ضعیفی از آینده می‌بینیم که جبرگرایی فناورانه در آنها حرف اول را می‌زند؛ در نظر این هنرمندان نوجوانان فناوری بجای اینکه ناجی بشر باشد، روزی او را به اسارت خویش درخواهد آورد. و اندیشیدن به گزینه‌های بدیل اجتماعی برای مقابله با فرهنگ طمّاع ماشینی کاری بیهوده خواهد بود. در سیاستگذاریهای فرهنگی نیز بجای الگوگرفتن از استعاره تائو<sup>۲</sup> در فیزیک جدید، همان تصویر قدیمی و نیوتونی از جهان، حکم می‌راند. [۲۱].

در میان تصاویر معاصر و خوش‌بین درباره "دنیای پایدار" می‌توان به آثار هنری دانش‌آموزان کوری<sup>۳</sup> و غیر کوری اشاره کرد. این دانش‌آموزان با کاستن از استحالته‌گرایی معرفت شناسی واقعیت و واقعیت بالقوه در نگاه خود به چنین مسائلی تجدید نظر کرده‌اند. آثار هنری

1 - Dystopia

برخلاف اتوپیا که جامعه آرمانی است.

۲- برای آشنایی با تائو مطالعه کتابی با همین نام نوشته فردریک کاپرا توصیه می‌شود. (م)

3 - Koori

مذکور، علاوه بر انتقاد از به حاشیه راندن فرهنگ بومیان استرالیا و ابعاد مخرب پارادایم‌های غرب صنعتی در توسعه، حسی ارگانیک و با وقار از زمان و مکان را به مخاطبان خود منتقل می‌کنند. در آنها جملات خلاقانه‌ای همچون "ما بقاء یافته‌ایم" به چشم می‌خورد که نشانگر ریشه‌های عمیق و پایدار فرهنگی و بومی هر دانش‌آموز است - باورهایی که از سنت‌های بدیل دربارهٔ پایداری و روزگار خوش<sup>۱</sup> نشأت گرفته و در طی هزاران سال پابرجا مانده‌اند. چنین آثاری از مخاطبان خود می‌خواهند که برای رسیدن به تفاهم دربارهٔ اینکه جامعهٔ بهتر چگونه جامعه‌ای است، با یکدیگر به گفتگو بنشینند. همچنین رنسانس معاصر در نقاشی، موسیقی و فیلم‌سازی، سبک کوری را - که از دههٔ ۶۰ دوشادوش جنبش حقوقی مدنی و پس از آن جنبش حقوق ارضی رشد کرد- به خوبی توصیف می‌کنند.

با توجه به گسترش فعالیت‌های طرفداران محیط زیست، به ویژه در دههٔ گذشته، شناخت نسل جدیدی از هنرهای بازگوکنندهٔ احساسات دانش‌آموزان - که طرح سبزی از کرهٔ زمین ترسیم می‌کنند - چندان مشکل نخواهد بود. هر چند عدهٔ کثیری از مردم معتقدند که پیشرفت فناوری بیرحمانه و بی‌وقفه است، و هیچ راهی برای پیشگیری از مصیبت اکولوژیک آینده نداریم، باید گفت که این تمام داستان نیست. هنرمندان آرمان‌گرای اونوستازیکی که رویای رسیدن به آرکادیایی<sup>۲</sup> جاویدان را در دنیای پر از خطر و نا امن آینده در سر می‌پروراند، سهم اندکی در آثار هنری دانش‌آموزان دارند. و ما در این بین به گونه‌ای متمایز از آثار هنری بر می‌خوریم که نه جبری‌اند و نه رمانتیک، بلکه با درک تأثیر بسیار زیاد واکنش‌های کیفی در برابر روندهای تجربی آشفته‌کننده، سعی در پیش‌بینی آینده دارند.

## نتیجه‌گیری

در این فصل از ابعاد مختلف، به خشونت فرهنگی در بسیاری از رسانه‌های گروهی کودکان و نوجوانان که به تصویرپردازی از آینده می‌پردازند، پرداختیم. خشونت فرهنگی در اسباب بازیهای جنس‌گرا، کتابهای درسی و تولیدات غیر رسمی آموزشی یعنی مجلات کمیک و بازیهای کامپیوتری، پدیده‌ای کاملاً شایع است. اما نباید تشخیص چنین روندهایی را مقصد

1 - Dreamtime

2 - Acadia

نهایی بدنیم و فرضیات خامی که به فرهنگ‌سازی در بین کودکان و نوجوانان پرداخته‌اند، را بی‌چون و چرا بپذیریم.

این نکته در تولیدات رسانه‌های هنری خلاق جوانان استرالیا- که روندهای خاصی نیز در آنها قابل تشخیص بوده اما قابل تعمیم به سطح جهانی نیستند - به خوبی توصیف شد. واقعیت و واقعیت بالقوه بسیار پیچیده‌تر از آنند که بتوان به کمک اطلاعات کنونی، آینده آنها را تخمین زده و یا متفکران تنگ‌نظر آنها را تشخیص دهند. همچنین بزرگنمائیهای غیرمعمول نیز راه به جایی نخواهد برد. آنچه اهمیت فراوان دارد، توسعه آینده پژوهی کاربردی رسانه‌های جوانان در مدارس است. [۲۲].

معلم‌ان علاوه بر تبیین تصویرپردازیهای غیرخشن از آینده، می‌توانند به افراد جامعه در یافتن گزینه‌های بدیل اجتماعی، توسعه مهارتهای حل بحران و رسیدن به سطح مدنی غیرمنفعل یاری دهند. اگر بخواهیم با تصاویر استعماری آینده به مقابله برخیزیم، چاره‌ای نیست جز اینکه تصمیمات خطیری اتخاذ کنیم. باید دانست که پیش‌بینی آینده به آنچه که امروزه انجام می‌دهیم یا نمی‌دهیم، بستگی بسیار زیادی دارد. واکنش‌های کیفی مدارس و معلم‌ان نشانگر رشد سواد چند رسانه‌ای در میان آنهاست که به نوبه خود فرضیات بسته آینده‌شناسی را به چالش می‌کشاند. [۲۳].

## مراجع

۱- برای آشنایی بیشتر با مطالعات اخیر که به منظور گسترش این زاویه دید انجام گرفته است، مرجع ذیل را ببینید:

technology, and futures in young people's media,'papers: Explorations into Children's Literature ۱۹۹۱, ۲(۱), Pages 3-23 and P. Regan, "War toys, war movies, and the militarization of the United States, 1900-85", Journal of Peace Research, 31(1), 1994, pages 45-58.

۲- برای مطالعه بحث مفصلی در این باره مرجع ذیل را ببینید:

F.Hutchinson, "Futures consciousness and the school: explorations of broad and narrow literacies for the twentyfirst century with particular reference to Australian young people", PhD thesis, University of new England, 1992.

3- Lewis Mumford, *Interpretations and Forecasts* (New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1973), page 384.

۴- گسترش مفهوم خشونت به گونه‌ای که در برگزیده خشونت فرهنگی باشد مدیون یوهان گالتونگ، آینده‌پژوه منتقد و پژوهشگر صلح هستیم. وی معتقد است که یکی از شیوه‌های اعمال خشونت فرهنگی این است که با رنگ‌های اخلاقی بازی کرده و کار قرمز یا نادرست را به سبز یا درست و یا دست کم زرد یا قابل قبول تبدیل می‌کند. مثلاً به چنین عبارتی بر می‌خوریم که قتل و آدمکشی در راه وطن پسندیده و برای برآورده ساختن اعتراض شخصی ناپسند است به شیوه دیگر مبهم‌سازی واقعیت است به طریقی که نتوان فعل خشن را از غیرخشن تمیزداد یا اصلاً هیچ عملی را خشونت بار ندید.

Johan Galtung, "Cultural violence", *Journal of Peace Research*, 27(3), page ۲۹۲, ۱۹۹۰.

۵- مطالب بیشتر را در مراجع ذیل ملاحظه کنید:

W. Belson, *Television, Violence and the Adolescent Boy* (Farnborough, UK, Saxon House, 1979); L. Vriens, "Peace Education and Children: a Structural Dialogue About Global Perspectives on Peace Education", *Journal of Peace Research*, ۱۹۹۱, ۲۸(۲), Pages 231- 235; E. Boulding (editor), *New Agendas for Peace Research : Conflict and Security Reexamined* (Boulder, Co, Lynne Rienner, in Association With the International Peace Research Association, 1992), Pages 6 and 172- 174 ; and M. Miedzian, *Boys Will Be Boys: Breaking the Link Between Masculinity and Violence* (London, Virago, 1992).

6- N. Carlsson - paije and D. E. who's Calling the Shots? How to Respond Effectively to Children's Fascination with war play and war toys (Philadelphia, pa, New Society, 1990), pages 123 and 137.

۷- مطالب بیشتر را در مراجع ذیل ملاحظه کنید:

R. Lacey, C. Heffernan and F. Hutchinson, *Education for peace: Explorations and proposals* (Canberra, Commonwealth Schools Commission, in association with the Catholic Education Office and New South Wales Department of Education, 1986); E. Boulding, *Building a Global Civiv Culture: Education*

for an Interdependent World) New York, Teachers College press, Columbia University, 1988); R. Howitt and F. Hutchinson ,Educating for peace in primary schools) Sydney, NSW Department of Education, 1988); D. Hicks , Exploring Alternative Futures: A Teacher's Interim Guide) London, Global Futures Project, Institute of Education, University Press of America, 1991); and H. Beare and R. Slaughter ,Education for the Twenty - First Century )London, Routledge ,(1993).

- 8- Hutchinson, 'Futures consciousness', page 225.
- 9- F. Peavey, Heart Politics (New Society, Philadelphia, 1986), page 165.
- 10- Hutchinson, 'Futures consciousness', 'page 351 - 355.
- 11- S. Gazis and S. Thomas, The Future (Melbourne, Longman Cheshire,1990).
- 12- John Fairfax Education Unit (editors), The Future (Sydney, Herald - in - the classroom series, 1991), page 5.
- 13- See J. Burger, The Gaia Atlas of First Peoples (Harmondsworth, Penguin, 1990).
- 14- R. Eisler, the Chalice and the Blade: Our History, Our Future (London, Mandala / Unwin, 1993), passim. Also see F. Hutchinson, 'Making peace with people and planet: some important lessons from the Gandhian tradition in people tradition in educating for the twenty - first century', peace, Education and Environment,3(2) , 1992, pages 3 -14.
- 15- Australian Center for Independent Journalism, Youth and the Media (Sydney, university of Technology, 1992), page 46.
- 16- These Examples are from 'Rogue Trooper: you only die twice', The Best of 2000AD Monthly, February 1991; and 'Death aid', Judge Dredd, January 1991, page 1.
- 17- Kenneth Boulding, Human Betterment (Beverly Hills, CA, Sage, 1985), page 214 -215.
- 18- Carl Rogers, Carl Rogers on Personal Power (London, Cinstable, 1978)pages 18 - 19 and 69 -74.
- 19- See J. Fairal, S. Glover and C. Renouf, Beyond 2000, Vol. 3 (Richmond, Victoria, Heinemann Australia, 1989), for an example of technocratic narrative.

20- for a discussion Futurism, see R. Hughes, *The Shock of the New: Art and the Century of Change* (2nd edition, London, Thames and Hudson, 1991), *Passim*.

۲۱- آثار هنری که در این فصل به آنها اشاره شد مشتق از خروار هستند. در کتاب "آگاهی از آینده" نوشتهٔ هاتچینسون صفحات ۲۹۹ تا ۳۱۰ نمونه‌های بسیاری را می‌بینید. از این هنرمندان جوان بی‌نهایت سپاسگزارم چرا که با نمایش عمومی آثار خود ما را در بررسی دقیق‌تر آنها یاری کرده‌اند.

22- R. Slaughter, 'The foresight', *Futures*, 22(8) 1990, (, pages 801 - 819.

برای بحث بیشتر در زمینهٔ انتخاب و درگیر شدن در مدارس مراجع ذیل را ببینید:

F. Hutchinson and L. Waddell, *people, problems and planet Earth* (2nd edition, Melbourne, Macmillan, 1986); L. Waddell and F. Hutchinson, *Learning for a Fairer Future: Classroom Activities on Global Trade and Social Justice Issues* (Sydney, Geograph Teachers' Association, in association with the World Development Tea Co-operative, 1988); F. Hutchinson, C. Talbot and L. Brown, *Our planet and its people* (Melbourne, 1992); and F. Hutchinson, 'Educating beyond fatalism and impoverished social imagination: are we actively listening to young people's voices in the future?' *peace, Environment and Education*, Winter 1993, pages 36 - 57.