

چالش‌های اخلاقی والدگری در عصر دیجیتال

حسین رضایی* | سیدمحمد حسینی سورکی**

چکیده

اعتنا و التزام به اخلاق، همواره در ابعاد مختلف زندگی انسانی نقش و تأثیری بسزا و بنیادین داشته است. یکی از عرصه‌های مهمی که اخلاق در آن حضور و ظهور پررنگ و قابل توجه دارد، والدگری و روابط والد - فرزندی است. امروزه با گسترش روزافزون فناوری‌های دیجیتال، ظهور رسانه‌های اجتماعی و دسترسی آسان به فضای مجازی، گستره والدگری گسترده‌تر شده و دایره و دامنه آن از زیست واقعی به زیست مجازی امتداد و تسری یافته است. در این شرایط، والدین دغدغه‌مند و دلسوز، ملزم و موظف‌اند مهارت‌های لازم برای استفاده ایمن، مسئولانه و اخلاقی از فنون و فناوری‌های دیجیتال را به فرزندان خود آموزش دهند و با رعایت اصول و اتخاذ تصمیم‌ها و تدابیر خاص در حوزه والدگری دیجیتال، از سلامت اخلاقی و روانی فرزندان در فضای مجازی نیز صیانت و حفاظت کنند. پوشیده نیست که رابطه والدین و فرزندان در فضای دیجیتال، به دلیل نیاز به نظارت، کنترل و محدودسازی مصرف فناوری، با محذورات و چالش‌های اخلاقی گونه‌گونی روبه روست. در این پژوهش - با رویکردی تحلیلی - به شناسایی و بررسی چالش‌های اخلاقی والدگری در عصر دیجیتال پرداخته شده است. از جمله این چالش‌ها می‌توان به نقض حریم خصوصی فرزندان، مواجهه غیرحرفه‌ای با موقعیت‌های آسیب‌زای فضای مجازی، تعارض میان کنترل‌گری والدین و خودکنترلی فرزندان، و تأثیر و تبعات آن بر خلاقیت و خودانگیختگی اخلاقی فرزندان اشاره کرد.

کلیدواژه‌ها

زیست مجازی، عصر دیجیتال، والدگری دیجیتال، کنترل‌گری والدین، چالش‌های اخلاقی.

* دانشجوی دکتری فلسفه اخلاق دانشگاه قم، قم، ایران. (dr.hosein.rezaei110@gmail.com)

** استادیار گروه فلسفه اخلاق دانشگاه قم، قم، ایران. (m.hoseini@qom.ac.ir)

(تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۶/۲۴؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۰۲)

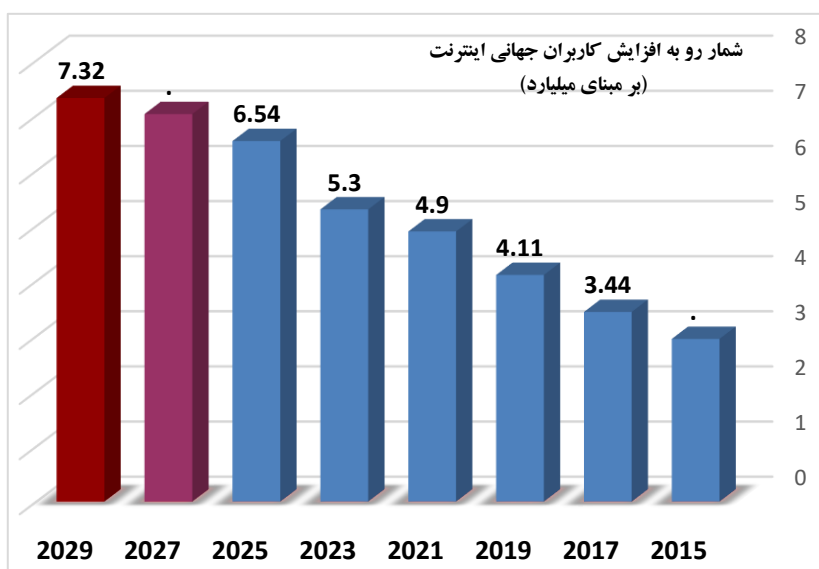
□ حسین رضایی، سیدمحمد حسینی سورکی (۱۴۰۳). چالش‌های اخلاقی والدگری در عصر دیجیتال، فصلنامه اخلاق و حیانی، ۳ (۳۲)،

۱. مقدمه**۱.۱. پیدایش و سیر تحول فضای مجازی**

ظهور اولین اشکال دنیای مجازی به دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ میلادی بازمی‌گردد، زمانی که اولین بازی‌های آنلاین چندکاربره مبتنی بر داستان‌های متنی، مانند MUDs (Multi-User Dungeons)، پا به عرصه گذاشتند. این بازی‌ها زمینه‌ساز تعاملات اجتماعی در محیط‌های دیجیتال شدند و نخستین گام‌ها در جهت شبیه‌سازی دنیاهای مجازی را برداشتند. در دهه ۱۹۹۰ و اوایل دهه ۲۰۰۰، با ظهور اینترنت و رایانه‌های شخصی، دسترسی به فناوری‌های دیجیتال به‌طور گسترده‌ای میان افراد جامعه ممکن شد و دنیای مجازی از یک تجربه محدود به یک پدیده عمومی تبدیل گردید. در این دوران، نسل جدیدی از دنیاهای مجازی شکل گرفت که نه تنها بر تعاملات اجتماعی تأکید داشتند، بلکه تجربه‌های بصری غنی‌تری را ارائه دادند. نمونه‌های برجسته این نسل، سکوها و پلتفرم‌هایی مانند Second Life (SL) و بازی‌هایی همچون World of Warcraft (WoW) بودند که هر دو تأثیر عمیقی بر نحوه تعامل کاربران با فضای مجازی گذاشتند (see Nevado-Pena, 2019).

امروزه زندگی در دنیای دیجیتال به واقعیتی انکارناپذیر و مرحله‌ای غیرقابل بازگشت در زندگی بشر تبدیل شده است. اینترنت، که تنها چند دهه پیش ابزاری لوکس و محدود به بخش کوچکی از جامعه بود، اکنون به یکی از اساسی‌ترین نیازهای زندگی روزمره بشر تبدیل شده است. آمارهای تازه نشان می‌دهند که در سال جاری، تعداد کاربران فعال اینترنت در جهان به بیش از ۳.۵ میلیارد نفر رسیده است؛ رقمی حیرت‌انگیز که معادل ۲.۶۶ درصد از کل جمعیت جهان است. (Kemp, 2024) این رشد فزاینده همچنان ادامه دارد و به‌طور مثال، تنها در سال گذشته، تعداد کاربران اینترنت با افزایشی ۱.۸ درصدی روبه‌رو بوده است، به‌طوری که حدود ۹۷ میلیون نفر برای اولین بار در سال ۲۰۲۳ به فضای آنلاین پیوستند. این

اعداد، زمانی شگفت‌انگیزتر می‌شوند که بدانیم طی تنها چهار سال گذشته (از ۲۰۱۹ تا ۲۰۲۳)، تعداد کاربران اینترنتی بیش از ۲۸ درصد افزایش یافته و حدود ۲.۱ میلیارد نفر دیگر وارد این زیست‌بوم دیجیتال شده‌اند. (see Shewale, 2024) پیش‌بینی‌ها حاکی از آن است که این روند در سال‌های آینده حتی شتاب بیشتری خواهد گرفت. طبق برآوردها، تا سال ۲۰۲۹، تعداد کاربران اینترنت جهانی از مرز ۷ میلیارد نفر عبور خواهد کرد. (Shewale, 2024) از این رو، بی‌وجه نیست اگر دوره جدید را عصر دیجیتال (Digital Age) بنامیم. (Kent, 2024)



نمودار ۱: گزارش و پیش‌بینی افزایش شمار کاربران اینترنت^۱

۲.۱. فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی

فراگیری حضور رسانه^۲ و فضای مجازی^۳ در زندگی انسان عصر حاضر، آن را تبدیل به

1. see Number of Internet Users Worldwide 2024, 2024.

2. Media

3. Cyberspace

محیط زیست دوم^۱ بیشتر افراد در جامعه مدرن نموده است. در عصر دیجیتال که رسانه و فضای مجازی بر هر جنبه‌ای از زندگی خانواده‌ها سایه افکنده است، فرزندان بیش از پیش با دنیای مجازی در ارتباط هستند. برآوردها نشان می‌دهد که در این میان فرزندان در استفاده از فضای مجازی و تاثیرپذیری از آن با والدین خود متفاوت هستند. کودکان و نوجوانان به دلیل اینکه در درک فرصت‌ها و خطرات ذاتی استفاده از اینترنت و سکویهای دیجیتال توانمند نیستند و ادراک کاملی نسبت به مغایرت بین زندگی در جهان واقعی بیرونی و زیست مجازی ندارند در مصرف رسانه و فضای مجازی، پذیرا تر و راحت تر عمل می‌کنند. از طرفی همانطور که زندگی آنها به طور فزاینده‌ای در قلمرو دیجیتال محقق می‌شود، نگرانی‌هایی در مورد پیامدهای بلندمدت بالقوه -خصوصا برای حریم خصوصی و ایمنی آینده- آنها ظاهر می‌شود. (Hourcade, 2022)

تحلیل مصرف رسانه‌ای نسل Z^۲ نسبت به والدین‌شان، نشان‌دهنده تغییرات عمیق در ساختارهای اجتماعی و فرهنگی این نسل است. استفاده از فضای مجازی برای نسل‌های گذشته به عنوان یک «امکان» و قابلیت اضافی برای دسترسی به اطلاعات و برقراری ارتباطات مطرح بود، در حالی که برای نسل امروز، تبدیل به یک «ضرورت» گشته است به طوری که نسل Z برای برآوره ساختن نیازهای اساسی آموزشی، ارتباطی و تفریحی خود به شدت به این فضا وابسته است:

• **نیازهای آموزشی:** دسترسی به منابع آموزشی برخط و محتوای دیجیتالی، از جمله دوره‌های دانش‌افزایی و مهارت‌افزایی و مقالات علمی، که برای توسعه دانش و

1. Second Life

۲. نسل Z (Generation Z/Gen Z) به اولین نسل اجتماعی که از سنین نوجوانی / جوانی با دسترسی به اینترنت و فناوری دیجیتال قابل حمل بزرگ شده‌اند، اطلاق میشود و از ویژگی‌های بارز آنها آگاهی اجتماعی، تنوع فرهنگی و تمایل به تغییرات سریع است.

مهارت‌های فردی ضروری‌اند.

- **نیازهای ارتباطی:** شبکه‌های اجتماعی و سکوهاى مختلف ارتباطی، امکان برقراری ارتباطات فوری، گسترده، فرازبانی، فرازمانی و فرامکانی را فراهم می‌آورند که برای آغاز آشنایی با افراد مختلف و نیز حفظ روابط اجتماعی اساسی هستند.
- **نیازهای تفریحی:** بازی‌های دیجیتالی، شبکه‌های پخش آنلاین (استریم) ویدیو، موسیقی و سایر اشکال سرگرمی دیجیتال، به منابع اصلی و ارزان تفریح و سرگرمی این نسل تبدیل شده‌اند به گونه‌ای که حتی ترجیح می‌دهند رموز و زیبایی‌های جهان طبیعت را نیز از دریچه رسانه (نه حضور فیزیکی در طبیعت) و از صفحه نمایش خود ادراک کنند.

افزون بر مزایا و برکات بسیار ابزار سخت و نرم دیجیتال، ارتباط مستمر فرزندان با فضای مجازی، زمینه ساز تهدیدهای جدی برای زیست مجازی^۱ فرزندان شده است. (Aktas, 2005) برخی از آسیب‌ها و مخاطرات اینترنت و فضای مجازی برای فرزندان و به دنبال آن تأثیرات منفی‌ای که می‌توانند بر روابط والدین و فرزندان داشته باشند عبارتند از:

- **نمایش غیرواقعی و تحریف اخبار و اتفاقات و ارائه استانداردهای غیرواقعی از زیبایی، موفقیت و معنای زندگی.**
- **تهدیدات امنیتی ناشی از فقدان بینش و مهارت کافی در رعایت اصول ایمنی آنلاین و حریم خصوصی و در نتیجه انتشار اطلاعات شخصی و برجای گذاشتن ردپای دیجیتال توسط فرزندان.**
- **تأثیرات سوء بر سلامت جسمی و روانی فرزندان آینده:** تحریک‌های غیرطبیعی (بروز اضطراب، افسردگی، خشم و استرس) ناشی از مشاهده تبلیغات و محتواهای

1. Virtual Life

نامناسب، اختلال در تنظیم خواب، کاهش تمرکز، بروز احساس ناامنی، عدم اعتماد به نفس، بلوغ زودرس، ناخشنودی از جنسیت و عدم پذیرش نقش‌های جنسیتی، ناشی از مواجهه با محتوای نامناسب بر اثر عدم اشراف و آگاهی والدین نسبت به فضای دیجیتال و فناوری‌های نوین (علی‌اکبری، ۱۳۹۸) و همچنین بروز برخی اشکالات در راهنمایی و تربیت فرزندان و محافظت از آنها. (Banić, 2024; Gür, 2022)

۳.۱. فعالیت‌ها و رفتارهای پرخطر فرزندان در فضای مجازی

بر اساس پژوهش‌های انجام‌شده، استفاده بی‌رویه و نادرست از فناوری‌های دیجیتال و فضای مجازی، سلامت جسمی، روانی و اجتماعی فرزندان را تهدید می‌کند (Keles, 2020). برخی از مهم‌ترین جنبه‌های این رفتارهای پرخطر عبارت‌اند از:

- رژیم مصرف نادرست دیجیتال؛
- کاربری بی‌انضباط، هدایت نشده و غیرهدفمند؛
- عدم تعادل بین استفاده آموزشی و سرگرمی و خطر افت تحصیلی؛
- کاهش ارتباطات چهره‌به‌چهره و ضعف مهارت‌های ارتباطی؛
- کاستی در تعامل خانوادگی و چالش ضعف هویت خانوادگی؛
- آسیب‌های جسمی ناشی از دامنه حرکتی محدود و کاهش فعالیت‌های فیزیکی فرزندان؛
- اعتیاد به فناوری، اعتیاد به استفاده از اینترنت و انواع بازی‌های دیجیتال و شبکه‌های اجتماعی و موبایل‌شیدایی^۱. کودکان و نوجوانان امروز به صورت خاص در معرض خطر

۱. موبایل‌شیدایی به حالت وابستگی شدید و غیرطبیعی فرد به گوشی تلفن همراه اطلاق می‌شود. در این وضعیت، گوشی به‌عنوان یک ابزار جدایی‌ناپذیر از زندگی روزمره فرد انگاشته می‌شود، به‌گونه‌ای که در صورت گم شدن گوشی و یا عدم دسترسی به آن و یا حتی خالی شدن باتری، فرد دچار اضطراب، نگرانی و یا احساس ناتوانی می‌شود. این وابستگی اغلب با رفتارهایی مانند چک کردن مکرر گوشی بدون دلیل مشخص، و ناتوانی در تمرکز بر فعالیت‌های دیگر همراه است. نوموفوبیا (no-mobile-phone phobia / Nomophobia) نیز به‌عنوان گونه‌ای

اعتیاد به رسانه‌های اجتماعی هستند.^۱ (Kent, 2024)

- جرایم سایبری - به عنوان یک معضل رو به رشد در عصر دیجیتال - که مجرمان با استفاده از ناشناس بودن سکوها آنلاین با ارسال محتوای فریبنده یا تهدیدآمیز در ایمیل یا شبکه‌های اجتماعی اقدام به آزار یا اخاذی از کاربران می‌کنند که ممکن است افزون بر ایجاد اضطراب و افسردگی، به مال و آبرو و اعتبار کاربران صدمه بزند. (Kizza, 2024)
 - سوءاستفاده دیجیتال^۲: اصطلاح قانونی استفاده نادرست از ابزار دیجیتال برای انجام فعالیت‌های غیر اخلاقی یا غیر قانونی نسبت به فرد یا جامعه و آسیب‌رساندن جسمی، روانی، جنسی و اقتصادی ناشی از اعمال قدرت یا کنترل ناعادلانه است.
 - قلدری مجازی^۳: رفتارهایی نظیر ابراز و ارسال نظرات و پیام‌های توهین‌آمیز، شایعات آزاردهنده، تهدید به آسیب‌رسانی، سوءاستفاده جنسی و تظاهر به هویتی دیگر به منظور کلاهبرداری نسبت به یک فرد خاص است.
- انس و آمیختگی نسل Z با فضای مجازی مستلزم اهتمام والدین به ادراک صحیح از تأثیرات مثبت و منفی این فضا بر زندگی فرزندان و تلاش برای ایجاد محیطی آگاهانه در جهت استفاده بهینه و مسئولانه از آن است. این رویکرد می‌تواند شامل آموزش مهارت‌های دیجیتال، تشخیص منابع معتبر، و برقراری ارتباطات مؤثر درباره خطرات و چالش‌های فضای مجازی باشد که در نهایت به بهبود سلامت روانی و اجتماعی فرزندان کمک می‌کند.

جدید از اختلالات رفتاری، به ترس شدید و غیرمنطقی از جدا شدن از تلفن همراه، در دسترس نبودن آن، یا عدم اتصال به اینترنت اشاره دارد.

۱. کاربران جوان رسانه‌های اجتماعی ۱۸ تا ۲۲ ساله ۴۰ درصد از کل آمریکایی‌های معتاد به رسانه‌های اجتماعی را تشکیل می‌دهند. نوجوانان به طور متوسط ۷ ساعت و ۲۲ دقیقه در روز و کودکان ۸ تا ۱۲ ساله به طور متوسط ۴ ساعت و ۴۴ دقیقه در روز از صفحه نمایش استفاده می‌کنند. (Kent, 2024)

2. Digital Abuse

3. Cyberbullying

۴.۱. نقش خانواده در تربیت رسانه‌ای فرزندان

خانواده اولین و مهم‌ترین نهاد اجتماعی و مبنای شکل‌گیری سایر نهادهای جامعه است که عمیق‌ترین و پایدارترین اثرات را بر فرزندان دارد. کارکرد خانواده علاوه بر بازتولید نیروی انسانی، تامین نیازهای عاطفی و سلامت روانی، آموزش جامعه‌پذیری و ارائه الگوها و هنجارهای اخلاقی است. در واقع نگرش‌ها، باورها، رفتارها و عواطف افراد به طور وسیعی تحت تأثیر خانواده است. (Amato, 2011: 1073)

چالش‌های اخلاقی مربوط زیست مجازی کودکان و نوجوانان را می‌توان از دیدگاه چالش‌های ناظر به والدین، فرزندان، حاکمیت و تولیدکنندگان سخت‌افزار و نرم‌افزارهای دیجیتال مورد بررسی قرار داد. از آنجا که آموزش غیررسمی برای کودکان ابتدا در محیط خانواده آغاز می‌شود، بنابراین والدین نسبت به معلمان در محیط مدرسه، قدرت بیشتری برای تأثیرگذاری بر باورها، نگرش‌ها و رفتارهای فرزندان خود دارند. (Aktas, 2005)

بنابه گزارش یورواستات (Eurostat)^۱ (۲۰۲۰)، ۹۴ درصد از کودکان بین ۱۶ تا ۱۹ سال روزانه از اینترنت استفاده می‌کنند. براساس مطالعه دیگری در ایالات متحده، ۹۲ درصد از کودکان بین ۱۳ تا ۱۷ سال هر روز آنلاین می‌شوند، ۲۴ درصد تقریباً دائماً و ۵۶ درصد چندین بار در روز به فضای سایبری و آنلاین وارد می‌شوند. (Gomez, 2017)

با توجه به اینکه اینترنت ماهیت دوگانه‌ای دارد و منابع آموزشی و سودمند سرگرم‌کننده، را در کنار محتوای نامناسب مانند پورنوگرافی و مزاحمت سایبری ارائه می‌دهد، مداخله و میانجی‌گری والدین در استفاده فرزندان از اینترنت که شامل طیفی از استراتژی‌های به کار گرفته شده توسط والدین برای به حداکثر رساندن مزایا و به حداقل رساندن خطرات مرتبط با فعالیت‌های آنلاین است نیز ضرورت می‌یابد. (Banić, 2024)

۱. اداره ارائه اطلاعات آماری به مؤسسات اتحادیه اروپا (EU).

شناسایی چالش‌های اخلاقی والدین در آموزش، نظارت، کنترل و میانجی‌گری در زیست مجازی فرزندان، یک خلا پژوهشی است که بی‌توجهی به آن می‌تواند منجر به نقض حریم شخصی کودکان، آسیب به روابط والد-فرزند، و ایجاد احساس ترس و عدم اعتماد نسبت به فضای مجازی شود. مقاله حاضر به تبیین ده مورد از مهمترین چالش‌های والدگری دیجیتال در مسیر بهره‌مندی حداکثری فرزندان از مزایای فضای مجازی و به حداقل رساندن خطرات آن می‌پردازد.

۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌ها و پیمایش‌های متعددی در حوزه نحوه مصرف کالاهای فرهنگی دیجیتال^۱، سبک‌های فرزندپروری^۲ و تربیت رسانه‌ای^۳ در ایران صورت گرفته که بیشتر بر مصرف فرهنگی تمرکز دارد. برخی آثار نیز ناظر به اخلاق رسانه یا اخلاق والدگری بوده‌اند، اما عمدتاً متناسب با زیست مجازی فرآوری نشده‌اند. بنابراین در آثار فارسی، اثری مرتبط با موضوع پژوهش حاضر، اثری یافت نشد. نباید از نظر دور داشت که در آمریکا نیز مطالعه درباب تکنیک‌های کنترل‌گری توسط والدین^۴ و بهره‌گیری از آنها، نوپا و نوپدید است و از همین رو، در غرب نیز به جنبه‌های اخلاقی چندان که باید توجه نشده است.^۵

۳. پیشینه و روش پژوهش

در این تحقیق، پس از جمع‌آوری داده‌ها و شفاف‌سازی مسئله با سایت‌های آماری و انجام مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته با ده والد دارای تخصص در روان‌شناسی، اخلاق و فضای

۱. از جمله این پیمایش‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: فاضلی و طالبیان، ۱۳۹۱؛ خرم‌جاه، ۱۳۸۷؛ همت‌پور و طباطبایی، (بی‌تا): ۷۲۷.

۲. از جمله این پیمایش‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: جامعی، ۱۳۹۹؛ کوخایی، ۱۳۹۵؛ فرخجسته و اللهیاری، ۱۳۹۳ و بانکی‌پور و ربانی اصفهانی، ۱۳۹۴.

۳. از جمله این پیمایش‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: ورده‌نور و برقمی، ۱۳۹۸؛ قاسمی، ۱۳۹۹ و فراهانی و سعید، ۱۳۹۱.

4. Parental Control

۵. قانون حمایت برخط از کودکان موسوم به کوپا (Protection Act Child Online) با محوریت حمایت از حقوق کودکان در فضای مجازی در سال ۱۹۹۸ تصویب شد.

مجازی، از اسناد کتابخانه‌ای برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شده و با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی، مهم‌ترین چالش‌های اخلاقی مرتبط با والدگری دیجیتال شناسایی و تبیین گردیده است.

۴. چارچوب مفهومی

۱.۴. چالش اخلاقی

یکی از موضوعات اصلی علم اخلاق^۱ شناسایی و یافتن راه برون رفت از معضلات اخلاقی برای ارائه راهنمای عمل به عامل اخلاقی^۲ است. برای تصمیم‌گیری اخلاقی^۳ در چنین مسائلی، ابعاد و زوایای متعددی توسط اندیشمندان اخلاق کاربردی مورد ارزیابی و بررسی قرار گیرد. در این تحقیق، نویسنده مفهوم چالش اخلاقی^۴ را به‌عنوان مفهومی جامع شامل ابهامات اخلاقی و آسیب‌های اخلاقی مدنظر قرار داده است. به‌عبارتی، هر آنچه که به‌عنوان معضل اخلاقی شناخته شود، موضوع اصلی این تحقیق خواهد بود.

چالش‌های اخلاقی والدین در فرایند والدگری دیجیتال ممکن است ناشی از ضعف اخلاقی^۵ باشد و یا ناشی از ابهام در حکم اخلاقی در سطح نظری، یا تعارض‌های اخلاقی در مقام عمل. در مواردی که از آن به ضعف اخلاقی تعبیر می‌شود، وظیفه عامل اخلاقی مشخص است، اما به جهت ضعف در اراده به آن عمل نمی‌شود که در واقع با یک آسیب یا آفت مواجه هستیم. چالش‌های مربوط به ابهام اخلاقی را نیز می‌توان در دو دسته کلی طبقه‌بندی کرد:

1. Ethics
2. Moral Agent
3. Moral Decision Making
4. Moral challenge
5. Moral weakness

الف) عدم وضوح در یک حکم واحد؛

ب) عدم وضوح تکلیف به دلیل تعارض دو حکم.

یافتن ریشه‌های این چالش‌ها و نیز راه‌های مناسب جهت حل آن نیز، جزء مأموریت‌های اخلاق کاربردی است.

۲.۴. زیست مجازی

«زندگی دوم» یا «Second Life»، نام یک محیط مجازی سه‌بعدی آنلاین است که در سال ۲۰۰۳ توسط شرکت لیندن لب^۱ در سانفرانسیسکو راه‌اندازی شد. محیط این سکو به کاربران این امکان را می‌دهد تا با ایجاد آواتار^۲ (شخصیت مجازی) با یکدیگر تعامل داشته باشند، با استفاده از ابزارهای آموزشی از کلاس‌ها و سمینارهای آنلاین کسب دانش کنند، در رویدادها، کنسرت‌ها و نشست‌های اجتماعی شرکت کنند و مکان‌ها و اشیاء مجازی بسازند و حتی از سیستم اقتصادی مستقل این سکو، با استفاده از واحد پولی مجازی به نام Linden Dollars (L\$) کسب درآمد نموده و با پول واقعی حاصل از آن تجارت کنند. زندگی دوم یکی از نخستین نمونه‌های دنیای مجازی بود که تأثیر زیادی بر توسعه سکوه‌های مشابه و همچنین مفهوم زندگی دیجیتال تا به امروز گذاشت. (Bainbridge, 2007)

گسترش فناوری‌های دیجیتال و سکوه‌های فضای مجازی، زیست واقعی مخاطبان خود را تحت تأثیر قرار داد و انسان را وارد فضایی نمود که قبلاً تجربه نکرده بود. مناسبات درونی زیست مجازی، نحوه تعامل افراد با یکدیگر و دنیای اطرافشان و همچنین روش‌های ایجاد، به اشتراک‌گذاری و مصرف اطلاعات و محتوا را تعریف می‌کند. (Vytkalov, 2024) این امر سبب شکل‌گیری دوگانه زیست واقعی و زیست مجازی گشت. زیستن و کنشگری انسانی، تا

1. Linden Lab

2. Avatar

چند دهه گذشته تنها در عالم واقعیت (زیست ملموس و در حالت جسمانی و فیزیکی) معنا می‌شد، اما به مرور با پیشرفت سخت‌افزاری تکنولوژی‌های ارتباطی و با فراگیری اینترنت و ارتقای نرم‌افزارهای مبتنی بر آن، انسان از زندگی جسمانی خود به سمت یک زیست دوم یعنی زیست مجازی حرکت نمود و هم‌اکنون، زیستن در این فضا به طور کامل پذیرفته شده و با توجه به امکانات گسترده و جذابیت‌های بی‌شمار با سرعت به فضای محبوب نسل جوان تبدیل شده است.

زیست مجازی، نوعی زیست با واسطه‌گری ابزار دیجیتال است که انسان را از خود واقعی خارج و با خود مجازی جایگزین نموده و با وجود بهره‌گیری از تمام رفتارهای ارتباطی اعم از ارتباطات کلامی و غیرکلامی، کاربر را از ارتباط‌گیری رودررو بی‌نیاز می‌کند. به عبارت دیگر، زیست مجازی به زندگی در محیط‌های الکترونیکی اطلاق می‌شود که از فضاها فیزیکی پیچیده تقلید می‌کنند و افراد می‌توانند در این محیط‌ها، با یکدیگر و اشیاء مجازی تعامل داشته باشند. (Bainbridge, 2007) زندگی مجازی شامل تمام جنبه‌های زندگی است که با فناوری‌های دیجیتال مرتبط هستند و امروزه تقریباً به ازای هر فعالیت در فضای حقیقی، فعالیت یا فعالیت‌هایی در فضای مجازی وجود دارد و جامعه نیز سعی نموده است انعکاسی از هنجارها و قوانین زندگی واقعی را متناسب با ویژگی‌های فضای مجازی، در این زیست بوم وارد نماید (Vytkaiov, 2024)

زیست مجازی قابلیت‌هایی را فراهم می‌آورد که در زیست واقعی دشوار یا غیرممکن است، مانند زندگی کردن به شیوه‌ای که فرد تمایل دارد و بروز خودافشایی‌های جدید. این فضا به افراد اجازه می‌دهد تا از محدودیت‌های زمانی و مکانی فراتر روند، مفهومی که آنتونی گیدنز آن را «جا‌کندگی زمان و مکان» می‌نامد. گیدنز در نظریه خود به تغییرات روابط اجتماعی و ساختارهای اجتماعی در عصر مدرن اشاره می‌کند و معتقد است که با پیشرفت

فناوری، فاصله‌های مکانی و زمانی کاهش یافته و افراد می‌توانند به راحتی در فواصل دور با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. این تحولات منجر به کاهش تأثیر زمان و مکان در تعاملات اجتماعی و تغییر در هویت‌های اجتماعی و فردی می‌شود، به طوری که افراد می‌توانند هویت‌های متنوعی را تجربه کنند. (مهدی‌زاده، ۱۳۹۴)

فلیپ روزدال^۱ با بنیان‌گذاری «زندگی دوم»، الگوبخش زیست مجازی امروزی بود.^۲ از منظر روزدال زندگی دوم، جهانی است که مردم آنگونه که می‌پسندند، در آن زندگی می‌کنند، سرگرمی دارند و حتی به شکلی که دوست دارند، درآمد کسب می‌کنند. در واقع، زندگی دوم، بهترین محل برای کسانی است که از محیط اطرافشان خسته شده‌اند. به عبارت دیگر زندگی دوم، دنیایی است که مطابق با میل افراد طراحی می‌شود و آن‌جا انسان همانطور که می‌خواهد از خود شخصیت می‌سازد، خواه شخصیتی مشابه شخصیت واقعی یا یک شخصیت یا شخصیت‌های متعدد و جعلی متفاوت، و مطابق با میل اش زندگی می‌کند و به تفریح و درآمدزایی می‌پردازد. (Dubynskiy, 2013) جهان مجازی در واقع تلاشی برای بازنمایی جهان واقعی است و زیست مجازی، زیست دوم پذیرفته شده با قابلیت‌های جدیدی است که شخصیت و ارزش‌های جدیدی برای عامل بازآفرینی می‌کند.

۳.۴. والدگری عصر دیجیتال

والدگری^۳ به فرایند و روش‌هایی اطلاق می‌شود که والدین برای تربیت و پرورش فرزندان خود به کار می‌برند. والدگری شامل توجه، محبت‌ورزی، مراقبت، نظارت و هدایت فرزندان

۱. فلیپ روزدال (۱۹۶۸)، کارآفرین مشهور آمریکایی و مؤسس آزمایشگاه لیندن (Philip Rosedale, Linden Lab).
۲. Second Life یک بازی نیست، بلکه به کاربران زندگی دیگری را در یک محیط مجازی ارائه می‌دهد که از بسیاری جهات برابرتر از دنیای واقعی است. از سال ۲۰۲۱، Second Life حدود ۷.۶۴ میلیون کاربر فعال در سکوی خود و اقتصاد درون بازی به ارزش تقریباً ۵۰۰ میلیون دلار گزارش کرده است. این سکو هنوز هم توسط آزمایشگاه لیندن اداره می‌شود و هرگز فروخته نشده است.

از طریق اعلام و اعمال قوانین و مقررات و ارزش‌های خود به فرزندان است تا آن‌ها را با هدف مسئولیت‌پذیری، خود انضباط‌جویی، خودتنظیم‌گری و آموزش توانایی‌های مورد نیاز برای زندگی مستقل، به رفتارها و الگوهای مورد تأیید خود یا جامعه سوق دهند. مفهوم نزدیک به آن است. از طرفی، فرزندپروری^۱ به مجموعه فعالیت‌ها و روش‌هایی اطلاق می‌شود که والدین با هدف توسعه و رشد سالم فیزیکی، شناختی، اجتماعی و روانی فرزند انجام می‌دهند. فرزندپروری شامل تأمین نیازهای اساسی فرزند، ایجاد محیط مناسب برای یادگیری، بازی، ارتباط و ارزش‌گذاری مثبت، تشویق به استقلال و توانمندی‌های فردی است. فرزندپروری به صورت یک فرآیند پویا و مستمر در طول رشد فرزند صورت می‌گیرد و بستگی به نیازها و ویژگی‌های هر فرزند دارد. به رغم اینکه نزدیک‌ترین مفهوم به والدگری، فرزندپروری است، اما والدگری بیشتر به روش و نحوه عمل والدین در تربیت فرزندان اشاره دارد، در حالی که فرزندپروری بیشتر به فعالیت‌ها و روش‌هایی که برای توسعه و رشد سالم فرزندان انجام می‌شوند، تأکید دارد. (Sanders, 2018)

والدگری دیجیتال^۲، یا تربیت فرزندان در عصر فناوری، مفهومی نوظهور است که به بررسی شیوه‌های پرورش و هدایت فرزندان در دنیای دیجیتال و زیست دوم آن‌ها می‌پردازد. این اصطلاح برای نخستین بار توسط مارک پرینس در کتاب *والدگری عصر دیجیتال: راهنمایی برای والدین در دنیای متصل* مطرح شد. پرینس در این اثر با تأکید بر نقش والدین، به بازاندیشی در نگرش‌ها و رویکردهای آنان نسبت به استفاده و تعامل فرزندان با فناوری‌های دیجیتال دعوت می‌کند. او بر این باور است که با توجه به تحولات شتابان فناوری و اثرات عمیق آن بر روابط و تعاملات اجتماعی، والدین باید رویکردی آگاهانه و سازگار با اقتضائات این عصر اتخاذ کنند.

1. Childrearing

2. Digital parentig

والدگری عصر دیجیتال از دیدگاه مارک پرینس به معنای توجه والدین به تعاملات فرزندان با فناوری‌های دیجیتال است. این تعاملات می‌تواند شامل استفاده از تلفن همراه، تبلت، کامپیوتر و دیگر دستگاه‌های الکترونیکی باشند. والدگری عصر دیجیتال نیازمند توجه به محتوا، زمان و نحوه استفاده فرزندان از این فناوری‌ها است. (Prince, 2014). امروزه تکنیک‌های کنترل و میانجی‌گری والدین در سطح جهان مورد اقبال فزاینده‌ای قرار گرفته است. (Álvarez, 2013)

۵. چالش‌های اخلاقی والدگری در عصر دیجیتال

همانطور که بیان شد در فرایند والدگری دیجیتال، والدین با گونه‌های متعددی از چالش‌های اخلاقی روبه‌رو می‌شوند؛ برخی چالش‌ها ناشی از ابهامات نظری در عدم وضوح در یک حکم واحد یا عدم وضوح تکلیف به دلیل تعارض دو حکم است. در بعضی موارد دیگر، وظیفه اخلاقی مشخص است، اما به دلایلی مثل ضعف اخلاقی به آن عمل نمی‌شود. همه این موارد با اصطلاح «چالش اخلاقی والدین در والدگری عصر دیجیتال» جمع می‌شود. در این تحقیق، با تمرکز بر تبیین چالش‌های اخلاقی والدین در کنترل‌گری فرزندان نسبت به فضای مجازی، در مجموع ۱۰ چالش بررسی شده است.

۱.۵. نقض حریم خصوصی فرزندان

حق برخوردار از حریم خصوصی^۱ یکی از اساسی‌ترین حقوق بشر است که با آزادی، استقلال و حق بر تعیین سرنوشت خود ارتباط مستقیم و تنگاتنگ دارد و سبب معنابخشی به شخصیت انسان می‌شود.^۲ حریم خصوصی در ارتباط با دیگران معنا پیدا می‌کند و در واقع محدوده مادی یا معنوی مختص هر شخص است که تمایل دارد از مداخله غیرمعقول و

1. Personal Privacy / Privacy / The right to privacy

۲. طبق ماده ۱۳ اعلامیه جهانی حقوق بشر هر کسی حق زندگی خصوصی آزادی و امنیت شخصی دارد.

بدون اجازه دیگران نسبت به آن در امان باشد. حق انسان نسبت به احترام دیگران به انتخاب تنها و با خود بودن او، به دور از نگاه کنترل کننده دیگران و رها از تجسس و تفتیش زیستن، حقی است که لازمه یک شخصیت مستقل به شمار می آید. (رحمدل، ۱۳۸۴: ۱۲۰)

حریم خصوصی داده‌ها، که اغلب به عنوان حریم خصوصی اطلاعات شناخته می شود، حق افراد برای کنترل نحوه جمع آوری، استفاده و اشتراک گذاری داده‌های شخصی خود است. این مفهوم شامل طیف وسیعی از انواع داده‌ها، مانند داده‌های مالی، سوابق سلامتی، فعالیت اینترنتی و شناسه‌های شخصی مانند نام و آدرس می شود. اصول اساسی حریم خصوصی داده‌ها شامل پاسخگویی، شفافیت و اجازه است. افراد باید بتوانند با رضایت خود انتخاب کنند که چه کسی می تواند به اطلاعات شخصی آنها دسترسی داشته باشد و چگونه. (Singh, 2024)

رعایت اخلاق در حریم خصوصی فضای مجازی فرزندان در کنار وظیفه والدگری والدین نسبت به صیانت و حفاظت از ایشان مطرح است و همین امر آنها را در یک دوراهی اخلاقی قرار می دهد. طبق اصل احترام، رعایت و حرمت نهادن به حریم خصوصی فرزندان یکی از مسائل مهمی است که والدین را در مدیریت و کنترل زیست مجازی فرزندان با چالش جدی رو به رو می سازد، اما افزون بر این با پیشرفت و گسترش تکنولوژی و دسترس پذیری اینترنت و فضای مجازی، مفهوم و قلمرو مصادیق حریم خصوصی در جامعه پیشرفته امروزی، دارای شرایط متمایز و متفاوتی از جامعه سنتی پیشین شده است. چالش‌های اخلاقی والدگری دیجیتال نسبت به حریم خصوصی فرزندان شامل ورود و مداخله غیراخلاقی در زیست مجازی آنها و نقض حریم خصوصی شان می شود. برخی از مصادیق آن عبارتند از استفاده بدون اجازه از تلفن همراه فرزندان، بررسی پوشه‌ها و محتوای جستجو شده توسط آنها، مشاهده نرم افزارهای نصب شده و... که هر یک از این موقعیت‌ها

ممکن است والدین را بر سر دوره‌های تصمیم‌گیری اخلاقی و تعارض رعایت حریم خصوصی فرزندان و اعمال نقش والدگری صحیح دیجیتال - به عنوان نمونه جلوگیری از نقض حریم خصوصی فرزندان توسط هکرها و کلاهبرداران در فضای مجازی - قرار دهد.

۲.۵. نقض خودمختاری و ایجاد محدودیت در تجربه‌های زیستی کودک و نوجوان

والدین تعیین‌کننده سن آغاز و شروع دسترسی فرزند خویش به ابزار^۱ رسانه و وضع‌کننده قوانین مرتبط با آن هستند و بنا به تشخیص آنان از شرایط فرزندشان، وی می‌تواند از رایانه یا تلفن همراه و مانند این‌ها استفاده کند. ، اما آیا پس از در اختیار گذاشتن ابزار نیز می‌تواند روی شیوه استفاده از ابزار و نصب نرم افزارهای مختلف اعم از بازی‌ها و پیامرسان‌ها هم اعمال نظر، کنترل و ایجاد محدودیت نمایند یا خیر؟ یا در لایه عمیق تر آیا در هریک از این نرم افزارها هم می‌تواند پیام‌های رد و بدل شده و مخاطبین آنها را بررسی نموده و نسبت به آنها نظارت، کنترل و اعمال نظر کنند یا خیر؟ فارغ از اینکه فرزندان وقت آزاد بیشتری در مقایسه با والدین دارند و اصلاً این نظارت کامل و حداکثری تا چه میزان امکان دارد سوال اینجاست که چنین نظارت‌هایی تا چه حدی و هر چند وقت باید صورت پذیرد تا هم والدین طبق اصل مسئولیت‌پذیری، پایش مناسبی نسبت به زیست مجازی فرزندان داشته باشند و هم آنها از کنترل شدن بیش از حد آزاده نشوند و احساس نکنند آزادی و خودمختاری آنها پایمال شده است؟

اجازه‌دادن به فرزند برای تجربه خودمختارانه وقایع و قرار گرفتن در دوراهی‌ها و بزنگاه‌های انتخاب و تصمیم‌گیری نسبت به فعالیت‌های مختلف باعث می‌شود فرزند، تجربه عمیق‌تر و واقعی‌تری از دنیا کسب نماید. آزادگذاستن فرزند برای چشیدن طعم انتخاب، لمس تبعات آن و مواجهه با پیامدهای گزینش‌های شخصی، سبب افزایش اعتماد

1. Device.

به نفس، مسئولیت‌پذیری و مهارت تصمیم‌گیری و حل مسئله در فرزند می‌شود. محروم کردن یک کودک شایسته از فرصت تصمیم‌گیری برای خود در مورد پردازش داده‌های شخصی خود، مسلماً انکار اخلاق احترام به آن کودک است.^۱ (Pearce & Buck, 2024) با این حال، این میدان دادن به فرزند ممکن است سبب ایجاد نگرانی والدین از آسیب دیدن وی در فضای مجازی شود.

روشن است که رسانه و فضای مجازی منافع زیادی دارد، اما در مقابل آسیب‌های جدی نیز به همراه دارد. همانطور که می‌تواند سبب رشد هوش عاطفی-هیجانی و آموزشی فرزندان شود می‌تواند آنها را به ابتذال، انحراف، اعتیاد و... بکشاند. والدینی را تصور کنید که برای محدود نکردن تجربه زیسته نوجوان خود در بهره‌برداری از محتوای آموزشی مفید فضای مجازی، یک رایانه متصل به اینترنت در اختیار او قرار می‌دهد، اما پس از مدتی نشانه‌هایی از تغییر رفتار و تفکرات را در نوجوان خود مشاهده می‌کنند و با بررسی تاریخچه جستجوها در مرورگر در می‌یابند که در چند روز گذشته بارها از محتوای سایت‌های آکنده و آلوده به عقاید انحرافی استفاده کرده است. آنها نمی‌دانند که آیا این استفاده نامناسب به زودی به اتمام خواهد رسید یا ادامه دار خواهد بود و ضررهای عمیق‌تری در پی خواهد داشت؟ در این حال والدین بر سر دوراهی قرار می‌گیرند که آیا همچنان به فرزند خود اجازه دهند تا آزادانه از فضای مجازی استفاده کند که از فواید آن بهره‌مند شود (اصل سودرسانی)، یا او را از استفاده ابزار دیجیتال و اینترنت منع کنند؟ در صورتی که می‌دانند پیامد منع از مصرف رسانه‌ای متناظر با رذیله جهل است و والدین باعث می‌شوند فرزند از دریافت آگاهی‌ها و اطلاعات روز باز بماند و طبیعتاً این رفتار غیراخلاقی است.

بنا بر اصل زیان‌نرسانی و مسئولیت‌پذیری، ایمن نگاه‌داشتن فرزندان از آسیب‌های آن

۱. برای مثال، کنوانسیون سازمان ملل متحد در مورد حقوق کودک، به طور خاص ایجاب می‌کند که ظرفیت‌های در حال تکامل کودکان، از جمله توانایی آنها در اعمال خودمختاری و تصمیم‌گیری، در صورت لزوم رعایت شود.

در وهله نخست (پیش از حاکمیت و نهادهای تربیت رسمی و غیررسمی) بر عهده والدین است. یکی از راه‌های حفظ فرزندان از این آسیب‌ها، ایجاد انگاره منفی در فرزندان نسبت به رسانه و فضای مجازی است. نظارت و کنترل‌گری والدین همراه با وضع سیاست‌های احترازی و توصیه‌های بازدارنده نسبت به مخاطرات رسانه و فضای مجازی می‌تواند موجب ایجاد انگاره منفی نسبت به مصرف دیجیتال در فرزندان می‌شود. ولی نکته آنجاست که اگر این انگاره منفی در فرزند پدید آید ممکن است او را از منافع مهمی که فضای مجازی برای او دارد نیز محروم نماید. والدین در اینجا با این چالش مواجه می‌شوند که اگر برای فرزند انگاره منفی نسبت به مصرف رسانه و اینترنت ایجاد نکنند نمی‌توانند از وی در مقابل آسیب‌ها و مضرات ویران‌گر محافظت نمایند و اگر این انگاره منفی را ایجاد کنند، وی از منافع آن باز می‌ماند. حال تصمیم درست اخلاقی برای اینکه فرزند هم به منافع فضای مجازی برسد و هم از مضرات آن در امان باشد چیست؟ با دستیابی به درک جامع از میزان و ماهیت این خطرات، والدین بهتر می‌توانند خود را برای محافظت از تجربیات آنلاین فرزندانشان تجهیز کنند. خودمختاری فرزندان در فضای مجازی باید با در نظر گرفتن سن، میزان رشد فکری و توانایی آنها در تصمیم‌گیری آگاهانه درباره اطلاعات شخصی شان مورد توجه قرار گیرد. همچنین، وظیفه اخلاقی والدین - سازمان‌ها - است تا با آموزش و راهنمایی مناسب، فرزندان را در استفاده مسئولانه و ایمن از فضای مجازی یاری کنند. (Singh, 2024)

۳.۵. مواجهه غیر تخصصی با موقعیت‌های آسیب‌زای زیست‌بوم فضای مجازی

در دنیای امروز کودک و نوجوان تمایل روز افزون به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای^۱ و

۱. تعداد مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای در کشور به میزان ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۷ رسیده است که ۳۱ درصد آنان را کودکان زیر ۱۲ سال و ۳۶ درصد آنان را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال تشکیل می‌دهند. (به نقل از مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۷ شهریور ۱۴۰۲)

فضای مجازی^۱ نشان می‌دهند. والدین نیز به عللی چون بالا رفتن تشخیص اجتماعی، گرفتاری‌های شغلی و فکری، کمبود اطلاعات مناسب و کافی، وجود الگویی از اطلاعات گمراه‌کننده و انگاره‌های نادرست در ذهن‌شان نسبت به رسانه و فضای مجازی، در شرایط ناآگاهی، سردرگمی و بلاتکلیفی به سر می‌برند و از پیامدهای احتمالی و آنچه در دنیای این رسانه‌ها رخ می‌دهد نیز بی‌خبر هستند. در نتیجه به جهت عدم داشتن وقت و حوصله برای بازی فکری و حرکتی و گفتگو با فرزندان و نیز آسان‌تر بودن پرکردن اوقات فراغت آنها با بازی‌های ویدیویی، انیمیشن و فضای مجازی، ایشان را برای مصرف دیجیتال آزادتر می‌گذارند. این در حالی است که والدینی که از جریان اتفاقات و روایت این رسانه‌ها مطلع نباشند، نمی‌توانند در هدایت صحیح کودکان و نوجوانان خود در دنیای تعاملی رسانه‌های جدید نقش مطلوبی ایفا کنند.

به بیان دیگر در عصر حاضر والدین آنالوگ با فرزندان دیجیتال سر و کار دارند. یا به تعبیر دیگر والدین حقیقی مشغول والدگری فرزندان دیجیتال و مجازی هستند. زیرا اینترنت و فضای مجازی که برای نسل والدین صرفاً یک امکان برای زیست واقعی بهتر محسوب می‌شود، برای فرزندان آنها در دنیای زیست دوم یک ضرورت قطعی تلقی می‌شود. طبیعتاً این فضای زیست دوم، دانش، مهارت‌ها، فواید و آسیب‌های ویژه خود را دارد والدین ناآگاه نمی‌توانند راهنمای خوبی برای فرزندان به ویژه در موقعیت‌های آسیب‌زای این زیست‌بوم باشند.

چالش اخلاقی والدین نسبت به این موقعیت‌های آسیب‌زا این است که آنها به رغم اینکه می‌دانند نسبت به آن اطلاع کافی ندارند، اما مواجهه غیرتخصصی و غیرعلمی می‌نمایند که از حیث اخلاقی کار نادرستی است و در زمره ضعف اخلاقی و آسیب واقع شده اخلاقی قرار می‌گیرد. برخی از این موقعیت‌های آسیب‌زا عبارتند از: قلدری سایبری یا آزار مجازی،

۱. ۷۰ درصد مردم ایران حداقل از یکی از شبکه‌های اجتماعی مجازی استفاده می‌کنند. (مطابق نظرسنجی ملی مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران (ایسپا))

ایبوز (تجاوز به حریم دیگران)، بهره‌کشی جنسی آنلاین، ارسال پیامک، کلاهبرداری آنلاین، هک و سرقت هویت، ترویج آنلاین خودکشی و خودآزاری، و استفاده بیش از حد از اینترنت یا اعتیاد مجازی شامل اعتیاد به بازی‌های ویدیویی، اعتیاد به سکس مجازی^۱ اعتیاد به استفاده از شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها، اعتیاد به خرید اینترنتی، اعتیاد به سایت‌های شرط‌بندی و قمار آنلاین^۲ اعتیاد به وبگردی، وبلاگ‌نویسی، بی‌توجهی به رده‌بندی سنی بومی محتوای رسانه‌ای متناسب با فرهنگ اسلامی-ایرانی. با توجه به نقش اساسی والدین در ترویج استفاده ایمن از اینترنت، آنها باید آماده شناسایی و محافظت از فرزندان خود در برابر این آسیب‌ها و تهدیدات باشند.

۴.۵. نامتناسب بودن انتظارات والدین از فرزندان با رفتار خودشان

مطالعاتی وجود دارد که ادعا می‌کند افکار والدین در مورد درگیری کودکان با فناوری، واکنش آنها به تغییرات و تحولات فناوری، و نگرش آنها نسبت به فناوری بر رفتارهای آنلاین کودکان تأثیر می‌گذارد. (Chandrima, 2020) بنابراین، والدین باید در مورد استفاده مناسب و آگاهانه از فناوری محتاط باشند.

سوء مصرف رسانه‌ای والدین، اعتیاد مجازی والدین نمونه‌هایی از رفتار نامناسب والدین است که با توجه به فعال بودن ۵۶.۸ درصد از جمعیت جهان در رسانه‌های اجتماعی، اعتقاد بر این است که میزان اعتیاد به رسانه‌های اجتماعی نیز در سال‌های آینده افزایش خواهد یافت. (Kent, 2024) این موارد موجب الگودهی منفی والدین به فرزندان می‌شود زیرا بیشتر یادگیری فرزندان از طریق الگوگیری است تا شنیدن گزاره‌های توصیه‌ای.

چالش اخلاقی تضاد و ناهماهنگی میان عملکرد والدین در برخورد با فرزندان و انتظاراتی

1. Virtualex Addictio

سکس مجازی شامل Cybersex, computer sex, Internet sex, netsex و e-sex می‌شود.

2. Online Gambling.

که از آنها دارند به عنوان یک موضوع پیچیده در روابط خانوادگی و خصوصاً والدگری مطرح است. والدین ممکن است انتظارات بالایی از فرزندان خود داشته باشند و در عین حال آن انتظارات با رفتار واقعی خود آنها تفاوت داشته باشند. دوگانگی و ناهماهنگی بین انتظار و رفتار می‌تواند به مشکلات اخلاقی و همچنین روانی در فرزند منجر شود و فرزندان این رفتار والدین را گناهکارانه و آن انتظاراتشان را ناعادلانه بپندارند و سبب کاهش اعتماد فرزندان به والدین و سست شدن حساسیت اخلاقی آنان شود. چند مثال از این چالش:

والدین ممکن است انتظار داشته باشند که فرزندان‌شان در استفاده از رسانه‌های اجتماعی و اینترنت به‌طور صحیح و مسئولانه عمل کنند و از اشتراک اطلاعات شخصی خود پرهیز و از محتوای مناسب استفاده کنند، اما در عمل خودشان از محتواهای نامناسب استفاده و غیراخلاقی استفاده می‌کنند و اطلاعات شخصی خود را در برخی گروه‌ها به اشتراک می‌گذارند. تصور کنید والدینی را که خود را به دلیل ناتوانی در کنترل کامل فعالیت‌های فرزندان در اینترنت متهم کنند، ولی در عین حال انتظار دارند که فرزندان‌شان به‌طور کامل به راهنمایی‌ها و محدودیت‌های آنها عمل کنند.

مطالعات نشان می‌دهند که برخی والدین در عین حال که نگران خطرات فضای مجازی برای فرزندان‌شان هستند، خودشان به اشتراک گذاری اطلاعات و تصاویر فرزندان‌شان در شبکه‌های اجتماعی می‌پردازند. این رفتار متناقض، ناشی از عدم درک صحیح والدین از مفهوم حریم خصوصی فرزندان در فضای مجازی است. از طرفی والدین می‌خواهند فرزندان‌شان را از خطرات فضای مجازی محافظت کنند و از طرف دیگر با به اشتراک گذاشتن اطلاعات شخصی آنها، حریم خصوصی آنها را نقض می‌کنند.^۱ این تناقض رفتاری

۱. حریم خصوصی در اینجا یا مرتبط با عدم آشنایی والدین با اصول سواد رسانه است و یا در صورت دانستن اشتباه بودن این عمل، در دسته چالش ضعف اخلاقی والدین طبقه‌بندی می‌شود.

می‌تواند عواقب منفی زیادی برای فرزندان در آینده داشته باشد زیرا مشاهده این عدم انسجام انتظار-رفتار و یا باوری-رفتاری که حاکی از تناقض درونی و ضعف اخلاقی است، سبب می‌شود فرزندان احساس کنند که والدینشان به ارزش‌های اخلاقی‌ای که ترویج می‌دهند، در عمل اهمیتی نمی‌دهند و این می‌تواند به از دست رفتن اعتماد، ایجاد سوءتفاهم در روابط خانوادگی و الگوگیری نامناسب در فرزندان منجر شود و در نهایت از حیث اخلاقی این تضاد می‌تواند سبب احساس تناقض، ابهام، شکاکیت و سردرگمی نسبت به ارزش‌های اخلاقی شود. (Mascheroni, Ponte & Jorge, 2018)

۵.۵. تعارض اجازه دسترسی به فضای مجازی و تخریب ساختار خانواده و والدگری

طبق اصل سودرسانی و اصل مسئولیت‌پذیری با تاکید بر نظام حقوق و تکالیف در رابطه والد-فرزندی والدین وظیفه دارند فرزندشان را از فواید فضای دیجیتال آگاه و به مصرف صحیح دیجیتال تشویق کنند. افزون بر این آنها وظیفه دارند زمینه را برای بهره‌مندی حداکثری فرزند خویش در حد توان فراهم نمایند. از این رو والدین مسئولیت‌پذیر و خیرخواه، می‌بایست اقداماتی شامل تهیه ابزار (سخت افزار و نرم افزار)، امکانات اتصال به اینترنت، آموزش شیوه جستجو، معرفی منابع و سایت‌های مفید علمی و مهارتی و... را انجام دهند تا به وظیفه اخلاقی خود عمل نموده باشند. از سوی دیگر در اختیار قرار دادن رسانه و اینترنت چالش‌های جدی برای والدین ایجاد می‌نماید که از مهم‌ترین آنها می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

۱.۵.۵. آسیب به جایگاه مرجع‌بودگی والدین

سیطره رسانه و تبدیل شدن آن به مهم‌ترین ابزار گذران اوقات فراغت، آموزش و ارتباط جمعی، مرجعیت خانواده و والدین را مورد تهدید جدی قرار داده است. امروزه شاهد شتاب بی‌سابقه تحولات علمی، فرهنگی، اجتماعی و... هستیم و فضای اینترنت منبع بی‌نهایتی از

داده‌ها و اطلاعات را در اختیار همگان قرار داده است. اکنون هر کاربر اینترنت می‌تواند با وجود امکانات مختلف مرورگرها^۱ و سامانه‌های توصیه‌گر^۲ مبتنی بر فناوری هوش مصنوعی (AI^۳)، پاسخ‌های متعدد برای هر سوالش را در کسری از ثانیه بر روی نمایشگر خود حاضر ببیند و حتی اخیراً هوش مصنوعی مولد با قابلیت خلاقیت محاسباتی^۴، امکان گفتگوی آنلاین^۵ با کاربر را فراهم کرده است، به طوری که در آخرین نسخه از آن هوش مصنوعی متناسب با سوال شما از میان تمام داده‌های اینترنت، در لحظه جستجو نموده و پاسخ مناسبی به شما می‌دهد و اگر مایل به ادامه گفتگو باشید با توجه به گفتگوهای پیشین، مکالمه را با شما ادامه خواهد داد. در گذشته والدین اطلاعات را به صورت قطره‌چکانی، مدیریت شده و متناسب با سطح درک و توانایی فکری او و همچنین با در نظر گرفتن شرایط جسمی (مثلاً بلوغ جنسی) و ویژگی‌های روحی-روانی او، در اختیار فرزندشان قرار می‌دادند؛ اما امروز کودک و خصوصاً نوجوان با توجه به دسترسی به انبوه منابع اطلاعاتی و سرگرمی‌های متنوع و جذاب، فارغ از اینکه احتمال بالای آسیب دیدن او وجود دارد، دیگر چندان نیازی به پرسش از والدین نمی‌بینند. در واقع امروز، رسانه و فضای مجازی، یک تهدید مدرن برای والدگری و یک رقیب جدی برای جایگاه مرجعیت والدین و به ویژه پدر محسوب می‌شود.

۲.۵.۵. تهدید سبک زندگی خانواده

اینترنت مرزهای جغرافیایی و فرهنگی-اعتقادی را درنوردیده و خانواده را با چالش‌هایی

1. Browser.

2. Recommender System

3. Artificial intelligence

۴. از جمله هوش مصنوعی چت چی پی تی (ChatGPT)

5. online chat

روبه‌رو ساخته که این نهاد تا پیش از این تصویری از آنها نداشته است. حتی خود والدین رسانه‌های مدرن را به منزله یکی از مهم‌ترین منابع خود برای آشنایی با شیوه‌های جامعه‌پذیر کردن فرزندان برگزیده‌اند. رسانه، ارزش‌های جدیدی را به خانواده منتقل می‌کند؛ اما والدین ناچاراند متظاهرانه آن را در ذیل پاسداشت ارزش‌های مسلط خانواده، بازتاب دهند. از طرفی خانواده بازنمایی شده در رسانه، خانواده‌ای با مناسبات، ارزش‌ها، جهان‌بینی‌ها و تخیلات فرهنگی و سبک زندگی متفاوتی است و مخاطبان را وارد فضایی جدید می‌کند؛ در این فضا، نظام جدید معنایی برای تفسیر مسائل خانواده شکل می‌گیرد و هر یک از اعضای خانواده را وارد دنیای جدیدی می‌کند که مفاهیم و مناسبات خانوادگی نوپدیدگی در آن ترسیم می‌شود. بنابراین والدینی که خود بر سر ارزش‌های اسلامی-ایرانی مستحکم نباشند و جزو کاربران تاثیرپذیر فضای مجازی محسوب شوند، دادن اجازه دسترسی فرزندان به محتواهای گوناگون و نوعا مبتنی بر فرهنگ جهانی^۱ به دلیل عدم رسش فکری فرزندان و همچنین عدم توانایی حمایت‌گری و پشتیبانی فکری-اعتقادی والدین، سبک زندگی کل خانواده و نیز تربیت فرزندان را به ویرانی خواهد کشاند.

۶.۵. تعارض منافع در والدگری دیجیتال

تعارض منافع در روابط والد فرزندی به دلیل اینکه والدین کسانی هستند که تصمیمات نهایی را برای فرزندان خود نسبت به قوانین مصرف دیجیتال می‌گیرند، می‌توانند اتفاق بیافتند. گاهی ممکن است والدین منافع شخصی یا مالی خود را بر منفعت و مصلحت کودکان خود مقدم بدانند و منافع آنها با یکدیگر تداخل کند. تعارض منافع در والدگری دیجیتال انواعی دارد که مهمترین آنها عبارتند از: تعارض منافع مالی، تعارض منافع زمانی، تعارض منافع علمی و فرهنگی، تعارض منافع در مورد محتوای رسانه‌ای، تعارض منافع امنیتی و تعارض منافع اجتماعی.

۷.۵. تعارض کنترل‌گری والدین با خودکنترلی، خودانگیختگی و خلاقیت اخلاقی در فرزند

چالش اخلاقی تعارض وظیفه کنترل‌گری والدین و نیاز به خودکنترلی در فرزند به معنای تضاد بین وظیفه والدین نسبت به کنترل و نظارت بر رفتار دیجیتال فرزندانشان و نیاز فرزندان به استقلال و خودکنترلی است. در اینجا چند مثال از این تعارض اخلاقی را می‌توان ذکر کرد:

گاهی ممکن است والدین به دلیل فشارهای کاری یا عدم آگاهی، نتوانند به طور کافی به کنترل‌گری و نظارت بر مصرف رسانه‌ای فرزندان خود توجه کنند. به عنوان مثال، والدین ممکن است به طور مداوم به فرزندان خود اجازه دهند از رسانه‌های دیجیتال استفاده کنند بدون اینکه مقررات و قراردادی برای نوع محتوا، زمان و مکان استفاده تنظیم نموده باشند. عدم ایجاد محدودیت لازم و آزادی افسارگسیخته از اینترنت و فضای مجازی نیز می‌تواند باعث استفاده بیش از حد از رسانه‌های دیجیتال و اعتیاد و بی‌اختیاری در مصرف شود و به این صورت بار شدن فشار تصمیم‌گیری‌های اضافی بر فرزند و عدم توانایی و کسب مهارت او برای چنین تصمیم‌گیری‌های متناوبی نهایتاً سبب کاهش خودکنترلی وی شود.

والدین نقش موثر و مهمی در توسعه ارزش‌ها و اخلاقیات فرزندان خود دارند. ، اما در برخی موارد، آنها ممکن است به دلایل شخصی، تمایل داشته باشند تا ارزش‌ها و اخلاقیات خود را به فرزندان تحمیل کنند. والدینی که عقاید و ارزش‌های شخصی خود را بدون در نظر گرفتن عقاید، ارزش‌ها و سنجش میزان توانایی تصمیم‌گیری فرزندان به آنها تحمیل می‌کنند، باعث عدم توسعه استقلال فردی و شکل‌گیری هویت اخلاقی مستقل در فرزندان می‌شود. به عنوان مثال، والدین ممکن است تصمیم بگیرند که همه اعضای خانواده باید همیشه در جمع‌های خانوادگی و فامیلی حضور داشته باشند و هیچ‌یک از فرزندان اجازه ندارند در خانه تنها بمانند یا به تنهایی سرگرمی‌های مورد علاقه خویش را دنبال کنند. ایجاد محدودیت‌های بیش از حد می‌تواند از توسعه استقلال، خودبیان‌گری و خلاقیت اخلاقی

فرزندان برای تصمیم‌گیری در بزنگاه‌های موقعیت‌های اخلاقی زیست مجازی که والدین در آنجا حضور ندارند جلوگیری کند و باعث سرخوردگی و فشار روحی در آنها شود.

۸.۵. تعارض در تصمیم‌گیری والدین

ممکن است در یک خانواده سبک والدگری هر یک از والدین متفاوت باشد. شیوه والدگری دیجیتال پدر خانواده در تصمیم‌گیری‌های مربوط به مصرف رسانه‌ای فرزندان ممکن است با مادر خانواده تفاوت داشته باشند. به عنوان مثال، یکی از والدین ممکن است موافق استفاده محدود از رسانه‌های دیجیتال باشد در حالی که دیگری به طور کامل آزادی استفاده را به فرزندان خود بدهد. این می‌تواند باعث ایجاد ناهماهنگی و تضاد در تربیت رسانه‌ای فرزندان شود و به آن‌ها پیام‌های متضادی ارسال کند. در نتیجه فرزند در چنین والدگری آشفته و پراشوبی، آرامش و امنیت کافی برای تصمیم‌گیری درست را نمی‌یابد و در نتیجه به خودکنترلی وی خدشه وارد می‌شود.

۹.۵. ابهام میان خواسته و نیاز فرزند جهت پاسخگویی در والدگری دیجیتال

یکی از پیچیده‌ترین چالش‌های والدگری و به ویژه والدگری عصر دیجیتال، به دلیل جذابیت ابزار رسانه و فضای مجازی برای فرزندان، چالش ابهام در مورد تشخیص نیازهای واقعی فرزند و پاسخگویی اخلاق‌مدار به درخواست‌های او، ضمن برآورده‌سازی نیازهای واقعی اوست. والدین می‌بایست بنا به نقش والدگری‌شان، وظیفه پاسخ‌دهی به نیازهای فرزندان را به بهترین شکل انجام دهند، اما مسئله مهم تشخیص نیازهای واقعی فرزندان از نیازهای ادعایی و خواسته‌های آنان است. مسلماً تلاش برای برآورده نمودن همه درخواست‌های فرزندان نه امکان دارد و نه صحیح است. زیرا فرزندان به خصوص در اوایل کودکی چندان به نیازهای واقعی خود واقف نیستند. طبیعتاً تفکیک این دو از یکدیگر و تصمیم‌گیری در برخی موارد که امکان جمع هر دو ممکن برای مقدم کردن یکی بر دیگری، در هر موقعیت پیش رو، یک مسئله

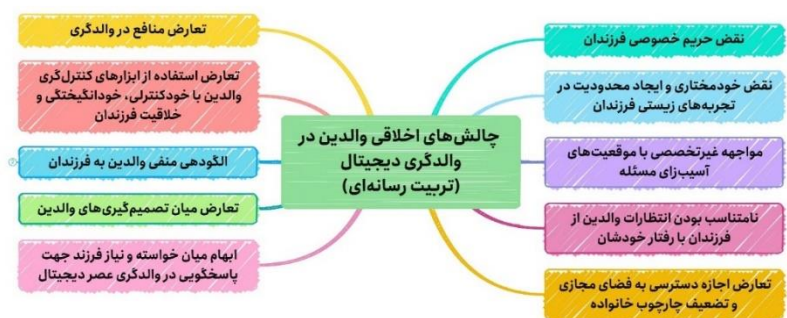
شناختی دشوار است. گاهی خواسته‌های فرزندان با نیازهای واقعی آنان تطابق دارد، که البته این حالت به ندرت به وقوع می‌پیوندد. هر چه انسان رشد عقلی بالاتری داشته باشد، احتمال این تطابق بالاتر می‌رود. به دلیل اینکه اغلب رشد عقلی با سن فرد و مراحل رشد او گره خورده است و هرچه سن فرزند کمتر باشد، این واگرایی بیشتر مشاهده می‌شود، تا جایی که معمولاً در کودکان خواسته‌ها و نیازهای واقعی شان در دو سویه مخالف یکدیگر قرار می‌گیرند.

نقطه ثقل و گرانیگاه این چالش اخلاقی، برقراری تعادل بین نیازهای واقعی و خواسته‌های فرزند در والدگری دیجیتال است. فرزندان ممکن است خواسته‌هایی داشته باشند که متناسب با نیازهای واقعی آنها نباشد، مانند درخواست‌های بیش از حد برای استفاده از دستگاه‌های الکترونیکی. در این مواقع، والدین باید براساس اصول اخلاقی، توازنی بین خواسته‌های فرزند و نیازهای واقعی آنها برقرار کنند.

۶. یک اصل پایه در والدگری عصر دیجیتال

اولویت وظایف والدین در والدگری دیجیتال به نسبت رشد فکری و مهارتی فرزندان متفاوت است. به میزانی که فرزند بتواند در عمل، توانمندی خود را در مصرف صحیح دیجیتال به والدین نشان دهد والدین نیز مجاز هستند او را از دسترسی آزادتری برخوردار نمایند و از شدت قوانین محدودکننده بکاهند. این فرآیند غالباً به صورت طبیعی با افزایش سن فرزند محقق می‌شود، اما ذکر این نکته لازم است که اثبات دو مولفه شناخت صحیح از اینترنت و فضای مجازی و به حد کفایت رسیدن مهارت‌های دیجیتالی فرزند ملاک اعطای آزادی و استقلال بیشتر به فرزند است، نه لزوماً افزایش سن او. در کودکان اولویت‌دهی و تمرکز والدین نسبت به مصرف رسانه‌ای آنها - به جهت آسیب‌پذیری بیشتر - عمدتاً حول محافظت از خطرات آنلاین و انجام رفتارهای مناسب برای پیشگیری و یا مداخله - در صورت ابتلا به آسیب - است؛ در حالی که همین امر نسبت به نوجوانان، با توجه به اینکه

نوجوانی دوره حساسی است که در آن عادت‌ها و رفتارهای آینده شکل می‌گیرد، بیشتر بر استفاده مسئولانه آن‌ها را متمرکز می‌شود. (Gomez, 2017)



نمودار ۲: چالش‌های اخلاقی والدین در والدگری دیجیتال (تربیت رسانه‌ای)

نتیجه‌گیری

این تحقیق با هدف واکاوی و بررسی مهمترین چالش‌های اخلاقی کنترل‌گری والدین نسبت به زیست مجازی فرزندان انجام گرفته است. موقعیت‌های رفتاری چالش برانگیزی که والدین با آن رو به رو هستند از جمله: دوستی‌های مجازی و نقض حریم خصوصی، تقلب و دستکاری حقیقت، و هرزه‌نگاری و پورنوگرافی، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مشاهده محتوای خشونت‌آمیز، خیال‌پردازی افراطی و انقطاع از حقیقت، آشنایی با بازار و عادی سازی مصرف مواد مخدر و مشروبات الکلی و... دل‌مشغولی والدین نسبت به زیست مجازی فرزندان می‌باشد.

کسانی که در والدگری دیجیتال، به دنبال کنشگری اخلاق مدار در چنین موقعیت‌هایی هستند با چالش‌های اخلاقی‌ای مواجه می‌شوند. این بحث به دلیل تازگی آن حدوداً دو دهه است که در دنیا و بیشتر در آمریکا به آن پرداخته می‌شود و در ایران نیز تقریباً نوپاست. از این رو همین امر سبب شده است این پژوهش با موانعی چون کمبود منابع فارسی و سختی دسترسی به منابع لاتین مواجه باشد. بنابراین اشاره به چند نکته به عنوان نتیجه این پژوهش لازم است:

۱. رسانه به رغم فواید بی‌نظیرش در انتقال، ذخیره و دسته‌بندی انبوه اطلاعات متنی، صوتی و تصویری، شکل‌دهی و گسترش ارتباطات جدید جهانی، ایجاد انواع سرگرمی‌های مجازی، ایجاد و گسترش انواع کسب و کار، افزایش بی‌سابقه خودمختاری و...؛ معایب جدی و آسیب‌های جدی و سهمگینی نیز به دنبال دارد.
۲. فضای مجازی همواره بستر بروز برخی آسیب‌ها بوده و این آفات و آسیب‌ها اعم از انتشار محتواهای غیراخلاقی، نشر مطالب خرافی و انحرافی، فیشینگ، قلدری مجازی، اعتیاد اینترنتی، موبایل‌شیدایی و... است.
۳. والدگری دیجیتال چالش‌هایی دارد که یا ریشه و منشا اخلاقی دارند و یا سبب مشکلات اخلاقی می‌گردند. اهم این چالش‌ها تناقضات میان آزادی و خودمختاری فرزندان با مسئولیت والدگری والدین، تعارض منافع و یا چالش‌های با منشا جهل اخلاقی و ضعف اخلاقی است.
۴. یکی از مهمترین ویژگی‌های والدگری عصر دیجیتال، استفاده مسئولانه و هوشمندانه از تکنولوژی برای تربیت فرزندان در بستر دیجیتال است. به عنوان مثال، والدین می‌توانند از برنامه‌ها و بازی‌های آموزشی برای تقویت مهارت‌های تحصیلی، اخلاقی و اجتماعی فرزندان استفاده کنند. همچنین، والدین می‌توانند با استفاده از ابزارهای ارتباطی مانند ایمیل، پیامک و شبکه‌های اجتماعی، ارتباط موثرتری با فرزندان خود برقرار کنند.
۵. رسانه و فضای مجازی با وجود منافع بی‌شمارش، مضرات متعددی نیز به همراه دارد و والدین در مسیر پایش رفتار فرزندان و حفاظت آنها از این زیان‌ها دچار چالش‌های اخلاقی والدگری عصر دیجیتال اعم از آسیب‌ها و ابهامات اخلاقی می‌گردند. چالش‌های ناشی از ابهام و جهل نسبت به حکم اخلاقی، می‌توانند در ناحیه موضوع، محمول، معیار حکم اخلاقی اتفاق بیافتند و هم‌چنین می‌توانند به جهت تراحم و تعارض میان دو حکم اخلاقی

باشند. در آسیب‌های واقع شده اخلاقی، به رغم مشخص بودن حکم، فاعل اخلاقی دچار ضعف اخلاقی است و نسبت به انجام رفتار درست ناتوان است.

۶. مهم‌ترین چالش‌های اخلاقی والدگری عصر دیجیتال که در این پژوهش به آنها پرداخته شد، عبارتند از: نقض حریم خصوصی، نقض خودمختاری و ایجاد محدودیت در تجربه‌های زیستی فرزندان، مواجهه غیرتخصصی با موقعیت‌های آسیب‌زای مسئله، ناهماهنگی انتظارات والدین از فرزندان با رفتارهای خود در فضای مجازی، تعارض اجازه دسترسی به فضای مجازی و تضعیف چارچوب خانواده، تعارض منافع در والدگری، الگودهی منفی، تعارض استفاده از ابزارهای کنترل‌گری والدین با خودکنترلی، خودانگیختگی و خلاقیت فرزندان، تعارض میان تصمیم‌گیری‌های والدین، ابهام میان خواسته و نیاز فرزند جهت پاسخگویی در والدگری عصر دیجیتال.

پیشنهادات

جهت تکمیل و توسعه این تحقیق پیشنهاد می‌گردد در گام‌های بعد، پژوهش‌هایی با موضوعات استخراج الگوی اخلاقی والدگری دیجیتال، تدوین الگوی اسلامی-ایرانی والدگری دیجیتال، بررسی چالش‌های فقهی-حقوقی والدگری دیجیتال، تمرکز بر راهکارهای ایجابی والدگری دیجیتال و ایده‌پردازی نسبت به راهکارهای فناورانه اخلاقی در حوزه والدگری دیجیتال صورت پذیرد تا بتوان از برآیند آنها، اقدامات موثری در راستای والدگری دیجیتال مطلوب پدید آورد و نیز راهنمای عمل مناسبی برای والدین در این حوزه ارائه نمود.

منابع

۱. بانکی‌پور، امیرحسین و حوریه ربانی اصفهانی (۱۳۹۴). بررسی مقایسه‌ای تربیت و فرزند پروری از دیدگاه روانشناسی و اسلام. *مطالعات اخلاق کاربردی (اخلاق)*. دوره ۵، شماره ۱ (پیاپی ۳۹).
۲. جامعی، زلیخا (۱۳۹۹). بررسی رابطه شیوه‌های فرزند پروری بر میزان مسئولیت پذیری دانش آموزان. *پژوهشنامه اورمزد*، شماره ۵۱، ضمیمه شماره ۲.
۳. خرم‌جاه، مرجانه (۱۳۸۷). *بررسی ارتباط بین رسانه و سبک زندگی و مطالعه موردی شهر تهران*، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشکده اقتصاد و حسابداری دانشگاه الزهراء (س).
۴. رحمدل، منصور (۱۳۸۴). *حق انسان بر حریم خصوصی*. مجله دانشکده حقوق و علوم سیاسی. شماره ۷۰، زمستان ۱۳۸۴، ص ۱۲-۱.
۵. سیدحسینی، سید محمدعلی (۱۴۰۲). *تعداد مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای کشور به ۲۸ میلیون نفر رسید*. قابل دسترسی در <https://www.ircg.ir/fa/news/4496>، (۷ شهریور ۱۴۰۲).
۶. طاهریان، مریم (۱۳۹۶). *تاثیر مخاطره‌انگیز رسانه‌های اجتماعی بر کودکان و نوجوانان*. فصلنامه روزنامه نگاری الکترونیک. شماره ۲، پیاپی ۶.
۷. علی اکبری، نگین و زینب نصیری زرنندی (۱۳۹۸). *تاثیر فضای مجازی بر آسیب‌های اجتماعی*. مجله پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش. سال دوم، شماره ۱۶.
۸. فاضلی، نعمت اله و حامد طالبیان (۱۳۹۱). *مصرف فرهنگی اینترنت و شکل نگرفتن هویت مجازی (مردم نگاری دانشجویان سه دانشکده ارتباطات، عمران و معماری)*. نشریه مطالعات فرهنگ ارتباطات. دوره ۱۳، شماره ۱۹ (مسلسل ۵۱).
۹. فراهانی، محسن و زهره سعید (۱۳۹۱). *بررسی تاثیر رسانه‌ها بر تربیت و رشد کودکان و نوجوانان، پژوهش‌نامه تربیت تبلیغی*. دوره ۱، پیش شماره ۲.
۱۰. فرخجسته، وحیده سادات و عباسعلی اللهیاری (۱۳۹۳). *بررسی رابطه شیوه‌های فرزندپروری مادران با اضطراب اجتماعی کودکان و مولفه‌های آن*. *پژوهش‌های انتظامی - اجتماعی زنان و خانواده*. دوره ۲، شماره ۲.

۱۱. قاسمی، سعیده (۱۳۹۹). نقش و کارکردهای رسانه در تعلیم و تربیت. *فصلنامه علمی - تخصصی رویکردی نو در علوم تربیتی*. سال دوم، شماره ۴.
۱۲. کوخایی، آزاد و رمضانعلی رودمقدس (۱۳۹۵). بررسی سبک‌های فرزندپروری در منابع اسلامی. *بصیرت و تربیت اسلامی*. دوره ۱۳، شماره ۳۶.
۱۳. مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران، ایسپا (۱۳۹۸). ۷۰ درصد مردم ایران حداقل از یکی از شبکه‌های اجتماعی مجازی استفاده می‌کنند. قابل دسترسی در:
<http://ispa.ir/Default/Details/fa/2094/70> (۷ شهریور ۱۴۰۲)
۱۴. مهدی‌زاده، سید محمد و توفیقی، مظاهر (۱۳۹۴). رابطه حضور در فضای مجازی و هویت مدرن. *رسانه پاییز*، ش ۱۰۰، ص ۱۷۹ تا ۲۰۰.
۱۵. ورده‌نور، محمدحیی و شیما سادات برقی (۱۳۹۸). نقش و تأثیر رسانه در تربیت فرزندان. *مجله پژوهش‌های اسلامی جنسیت و خانواده*. پیاپی ۳.
۱۶. همت‌پور، بهاره و مروارید طباطبایی (بی‌تا). *تأثیر سواد رسانه‌ای بر سبک زندگی*، کتاب مجموعه مقالات تحولات سبک زندگی در ایران. به سفارش اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران.
17. Aktas, Arnas, Y. (2005). 3-18 Yas, grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletis, im araclarını kullanma alışkanlıklarının degerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4 (4).
18. Álvarez, M. ; Brito, R. ; Montero, L. ; Marchena, E. ; Torres, A. (2013). Attitudes and Parenting Dimensions in Parents' Regulation of Internet Use by Primary and Secondary School Children. *Comput. Educ.* 67, 69-78.
19. Amato P. R. & J. B Kane (2011). Parents' marital distress, divorce, and remarriage: Links with daughters' early family formation transitions. *Journal of Family Issues*. 32 (8), pp1073-1103.
20. Banić, Leonarda & Tihomir Orehovački (2024). *A Comparison of Parenting Strategies in a Digital Environment: A Systematic Literature Review. Multimodal Technologies and Interaction*. 8 no: 4-32. <https://doi.org/10.3390/mti8040032>
21. Chandrima, R. M. , Kircaburun, K. , Kabir, H. , Riaz, B. K. , Kuss, D. J. , Griffiths, M. D. , et al. (2020). *Adolescent problematic internet use and parental mediation: A Bangladeshi structured interview study. Addictive Behaviors Reports*. 12, 100288.

22. Dubyanskiy, Alexandr (2023). *Philip Rosedale*. 53-65. doi: 10. 1007/978-1-4842-9297-6_5
23. Gomez, P. , Harris, S. K. , Barreiro, C. , Isorna, M. , & Rial, A. (2017). *Profiles of Internet use and parental involvement, and rates of online risks and problematic Internet use among Spanish adolescents*. *Computers in Human Behavior*. 75, 826–833. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.027>
24. Gür, D. , & Türel, Y. K. (2022). Parenting in the digital age: Attitudes, controls and limitations regarding children’s use of ICT. *Computers & Education*. 183: 104-504. 25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104504>
26. Hourcade, J. P. (2022). *Child-Computer Interaction*. CreateSpace Independent Publishing Platform: Scotts Valley, CA, USA.
27. Keles, B. , McCrae, N. , & Grealish, A. (2020). *A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents*. INTERNATIONAL JOURNAL OF ADOLESCENCE AND YOUTH, VOL. 25, NO. 1, 79–93. doi. org/10.1080/02673843.2019.1590851
28. Keles, B. , McCrae, N. , & Grealish, A. (2020). *A systematic review: The impact of social media on mental health in young people*. *Children and Youth Services Review*, 119, 405707. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105707>.
29. Kizza, Phionah J. (2024). *Unmasking the Cyberbully: Understanding the Psychological and Social Dynamics behind Online Abuse*. Kampala-International-University.
30. Kemp, Simon (2024). *INTERNET USE IN 2024*, (31 JANUARY 2024). <https://datareportal.com/reports/digital-2024-deep-dive-the-state-of-internet-adoption>.
31. Mascheroni, Giovanna. Ponte, Cristina, & Jorge, Ana. (2018). *DIGITAL PARENTING The Challenges for Families in the Digital Age*. Te International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
32. Kent S. Hoffman, D. O. (2024). *Social Media Addiction Statistics*. (July 17, 2024) <https://www.addictionhelp.com/social-media-addiction/statistics>
33. Modecki, K. L. , Goldberg, R. E. , Wisniewski, P. , & Orben, A. (2022). *What Is Digital Parenting? A Systematic Review of Past Measurement and Blueprint for the Future*. *Perspectives on Psychological Science*. 17 (6), 1673–1691. <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>

34. Nevado-Pena, D. , Lopez'-Ruiz, V. R. , & Alfaro-Navarro, J. L. (2019). *Improving quality of life perception with ICT use and technological capacity in Europe*.
35. Pearce, H. , & Buck, C. (2024). Balancing the autonomy and protection of children: competency challenges in data protection law. *Information & Communications Technology Law*, 33 (2), 177–197. <https://doi.org/10.1080/13600834.2024.2320978>
36. Prince M. (2014). *Digital Parenting: A Parent's Guide to Navigating Our Digital World*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
37. Sanders, M. R. , & Turner, K. M. (2018). The importance of parenting in influencing the lives of children. *Handbook of parenting and child development across the lifespan*, 3-26.
38. Singh, Shivam. (2024). *Exploring the Ethics of Data Privacy in the Digital Age*. Vol 12. Issue 3. Peer Reviewed & Refereed. DOI:10.36676/dira.v12.i3.69
39. Shewale, Rohit (2024). *How Many Use The Internet in 2024 (Global Data)*. (April 2, 2024). <https://www.demandsage.com/internet-user-statistics/>
40. Vytkaľov, S. , Petrova, I. , Goncharova, O. , Herchanivska, P. , & Kravchenko, A. (2024). Digital culture in the virtual space. *Multidisciplinary Reviews*, 7, 2024spe033. <https://doi.org/10.31893/multirev.2024spe033>.
41. William Sims Bainbridge, *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*. *Science* 317, 472-476 (2007). DOI:10.1126/science.1146930
42. *Number of internet users worldwide 2024*. (2024). Statista. Retrieved December 01, 2024, from <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>