

مسأله موازنه قدرت نوجوانان در خانه با توجه به ICTs:

سنخ‌های جدید قدرت و تقویت کنشگری^۱

سهیلا صادقی فسایی*، ایمان عرفان منش**

پذیرش: ۱۳۹۶/۷/۲۲

دریافت: ۱۳۹۶/۳/۲۷

چکیده

طی دهه گذشته، افزایش روند خانگی شدن فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی (ICTs) به‌عنوان مسأله اجتماعی نوظهور در خانواده‌های ایرانی، تجربه و درک جدیدی از زندگی روزمره خانوادگی را در تکالیف و حقوق، تصورات و انتظارات از نقش، نظارت و روابط والد-فرزندی به وجود آورده است. یکی از مهم‌ترین دستاوردهای این مسأله، افزایش قدرت کنشگری و توانایی‌های بالقوه و نهفته فرزندان نوجوان در پی مصرف و استفاده از آن فناوری‌ها به‌منزله یک منبع تقویت‌کننده بوده است. نویسندگان تحلیل واقعیت مذکور را با انجام پژوهشی میدانی در شهر تهران (مناطق ۳، ۶ و ۱۱) بررسی کردند.

۱- این مقاله مستخرج از رساله دکتری تخصصی است و مورد حمایت INSF است.

* دانشیار گروه جامعه‌شناسی دانشگاه تهران (استاد راهنما و نویسنده مسئول). ssadeghi@ut.ac.ir

** دانشجوی دکتری تخصصی جامعه‌شناسی فرهنگی دانشگاه تهران (پژوهشگر و نویسنده رابط).

iman.erfanmanesh@gmail.com

بدین منظور، رویکرد تحلیلی و نظری چند-وجهی درباره ارتباط فناوری با مقوله‌های قدرت، مصرف، فردگرایی، جامعه‌پذیری و زبان و همچنین، الهام از پارادایم ساخت یابی آنتونی گیدنز اتخاذ شده است. به علاوه، با توجه به استراتژی نمونه‌گیری نظری و هدفمند، با ۱۲۰ نفر از نوجوانان ۱۷-۱۳ ساله مصاحبه‌های نیمه ساختاریافته انجام گرفت. برای رسیدن به بازسازی واقعیت، مصاحبه‌ها در فرآیندی شامل نظم دهی چند-مرحله‌ای، کدگذاری، الگویابی و سنخ‌شناسی تحلیل شدند. نتایج نشان می‌دهند به‌رغم برخی آسیب‌پذیری‌ها، ۱۶ نوع قدرت برای فرزندان شناسایی پذیر است که می‌توان آنها را در دو سنخ قدرت‌های اکتسابی و قدرت‌های منتقل‌شونده طبقه‌بندی کرد. این قدرت‌ها عمدتاً ماهیتی وابسته، مشروط، موقت، بالقوه، غیر مشروع، لحظه‌ای، نمایشی و کوتاه‌بُرد دارند که باید در شبکه قدرت-وابستگی و نیاز به والدین نگریسته شوند.

واژه‌های کلیدی: فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی، قدرت، خانواده،

فرزندان نوجوان، مسأله و آسیب اجتماعی.

طرح مسأله

درآمیختن مسائل نهاد خانواده با تغییرات فرهنگی جدید در زندگی روزمره و بافت اجتماعی، زمینه تدقیق و تحلیل مسائل جدیدی را فراهم آورده است. رویکرد چرخش فرهنگی سبب تمرکز بر مسأله «ارائه و نمایش قدرت» در ساخت اجتماعی و کنش‌های روزمره عوامل اجتماعی شده است. در میان تغییرات فرهنگی جدید در نهاد خانواده ایرانی، می‌توان به مسأله «خانگی شدن فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی جدید»^۱ اشاره کرد. این فناوری‌ها مناسبات کنش اعضای خانواده را متأثر کرده و چشم‌انداز نوینی از مطالعه مسائل نهاد خانواده را فراهم آورده است.

با توجه به اقتضای پذیراتر و گشوده‌تر بودن نسل‌های جدید در مواجهه با تغییرات اجتماعی و فرهنگی، به نظر می‌رسد که نوجوانان متولد اواخر دهه ۷۰ و به‌ویژه نوجوانان دهه ۸۰ در ایران، نوعی از زندگی روزانه با فناوری‌ها را تجربه می‌کنند که بالتبع، جنبه‌های دیگری از زندگی خانوادگی‌شان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. فناوری دیگر صرفاً یک شیء یا ابزار مصنوع و بشر-ساخته نیست، بلکه علاوه بر کارکردها یا پیامدهای آشکار و پنهان اجتماعی و فرهنگی، ابزاری دارای هویت است. هوشمند شدن وسایل موجود در محیط خانه، به‌ویژه تلفن همراه هوشمند، رایانه، لپ‌تاپ، تبلت، کنسول‌های بازی و همچنین، فناوری‌های اینترنت-محور، فضای مجازی را به موازات فضای واقعی امری تجربه پذیر و مهم کرده است.

فناوری‌های جدید امکانات و امتیازات جدیدی را درون خانواده به همراه دارند. در میدان فعالیت‌های اجتماعی، فناوری به‌منزله یک منبع برای کنش عمل می‌کند. فناوری ماهیتی هم ساختاری و هم عاملیتی دارد. محدود یا تقویت کردن شرایط کنش یکی از پیامدهای فناوری است. مهارت و توانایی فناورانه فرزندان و والدین، به‌طور بالقوه، سهمشان را در کنشگری تغییر می‌دهد. پس، شکلی از «شبکه قدرت-وابستگی» در مناسبات والد-فرزندی به وجود می‌آید که تصورات و انتظارات از نقش‌ها را نیز متفاوت می‌سازد.

راه‌یابی فناوری‌های جدید به خانه بر مجموعه‌ای از «نیازهای اجتماعی» جدیدی دلالت دارد که برخی از آنها میان فرزندان و والدین مشترک و برخی دیگر، اختصاصی به حساب می‌آیند. تبدیل شدن این وسایل هوشمند و اینترنت-محور به لوازم شخصی نیز مسأله‌ای است که نظارت و کنترل والدین را پیچیده‌تر و حساس‌تر می‌کند. همچنین، نیاز تلقی شدن آن فناوری‌ها، سبب شکل‌گیری خواسته‌های جدیدی در فرزندان از والدینشان می‌شود. بنابراین، استراتژی‌های رفتاری و مکانیزم‌های مواجهه‌ای متمایزی نیز در هر یک از طرفین آشکار خواهد شد.

به نظر می‌رسد که دقت مفهومی در مواجهه با مسأله قدرت نیازمند تمرکز بر ابعادی از زندگی روزمره است که از طریق آنها کنشگر تمایل دارد تا فعالیت‌های خود را سامان دهد. شناسایی خاستگاه و سرچشمه‌های قدرت در زندگی روزمره دشوارهایی به همراه خواهد داشت. انتشار قدرت و بازتاب آن در فعالیت‌های روزانه نیازمند بررسی‌های اولیه و اکتشافی است و آن را از مطالعه قدرت به معنای مرسوم و رسمی آن متمایز می‌کند. به عبارت دیگر، باید روشن شود که چه اموری هستند که می‌توانند مناسبات والدین و فرزندان را در یک رابطه دوطرفه تغییر دهند. از بازی‌های رایانه‌ای یا کنسولی و شبکه‌های اجتماعی تا مقوله زبان طیف گوناگونی را در برمی‌گیرند که مجموعه آنها شبکه‌ای از مناسبات قدرت را تشکیل می‌دهند. نگرش کثرت‌گرایانه به قدرت بر پهنه و گستره‌ای از قدرت‌های ضعیف یا قوی، آشکار یا پنهان، واقعی یا تخیلی، مفید یا غیرمفید، مشروع یا غیر مشروع، خواسته یا ناخواسته، خود-بنیاد یا پیامدی و نظایر آن تأکید دارد.

بسیاری از پژوهش‌ها در مورد والدینی که با اقتدار و اطمینان خاطر به اجتماعی کردن فرزندانشان می‌پردازند، قائل به الگویی هستند که ماکسین زین و استنلی آیتزن^۱ آن را الگوی «والدین قدر قدرت» نامیده‌اند. در این الگو، جریان از سوی والدین به طرف فرزندان برقرار است و والدین مایل هستند که، فرزندان خود را «ظرفی خالی» در نظر بگیرند که در انتظار پُر شدن از طریق یادگیری اجتماعی هستند. بیش‌تر پژوهش‌های جدید نشان می‌دهند که والدگری بسان «خیابان دوطرفه» است؛ اگرچه والدین بی‌تردید بر فرزندان خود نفوذ دارند، اما فرزندان نیز بر والدین تأثیر می‌گذارند و بخشی از رفتار آنها را تغییر می‌دهند (Zinn & Eitzen, 1990: 305).

ژان لادریر^۲ معتقد است ورود فناوری به زندگی اجتماعی به ساختار زدایی یا ساختاریابی مجدد می‌انجامد (لادریر، ۱۳۸۰: ۸۴). از نظر جریس هنسون^۱ و اوما

1. M. B. Zinn & D. S. Eitzen
2. J. Iadriere

نارولا^۲، مفهوم «فناوری اجتماعی» به معنای ادغام جنبه اجتماعی فناوری در شیوه زندگی افراد و نظام اجتماعی است. فناوری اجتماعی به گونه‌ای عمل می‌کند که در کنش‌های متقابل افراد به تغییرات اجتناب‌ناپذیر منجر می‌شود. فناوری اجتماعی به موضوعاتی از جمله تأثیر فناوری بر کیفیت زندگی، روابط و فعالیت‌های خانوادگی، جنسیت، آگاهی، اوقات فراغت و تغییرات در منافع، مشارکت و کنترل اشاره دارد (هنسون و نارولا، ۱۳۸۱: ۲۸-۲۵). جاشوا میروویتز^۳ بر این باور است که رسانه‌های الکترونیکی جدید فضای خانه و سایر فضاهای اجتماعی را به صورت محیط‌های اجتماعی جدیدی که دارای الگوهای جدید کنش، احساس و باور اجتماعی است، تغییر می‌دهند (میروویتز، ۱۳۸۷).

از نظر ویلیام داتن^۴، یکی از پیامدهای فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی، «شکاف دیجیتالی» است (داتن، ۱۳۸۴: ۱۹). دانش تخصصی یا مهارت در فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی یا آنچه که «سواد فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی» نامیده می‌شود، به یک ظرفیت بسیار مهم تبدیل شده است، زیرا سواد استفاده از فناوری می‌تواند قدرت ارتباطی انسان را به طور چشم‌گیری افزایش داده و تقویت نماید (همان: ۱۰۷ و ۱۰۸). با استفاده فرزندان نوجوان از فناوری‌ها در خانه، آن‌ها به یک کارشناس تبدیل می‌شوند که والدین نیز نیازمند راهنمایی و نظرشان خواهند بود (Watne & et al, 2011). با توجه به امکانات ارتباطی اینترنت، فرد مطلع‌تر می‌تواند با اشکال گسترده‌تر و پیگیرانه‌تری قدرت بیشتری را اعمال نماید. مانوئل کاستلز^۵ بر این باور است که نفوذ اینترنت شیوه‌های خودمختاری و استقلال را تقویت و پشتیبانی کرده، زیرا اینترنت یک ابزار استقلال ساز است (کاستلز، ۱۳۹۳: ۲۷۴ و ۲۷۵). فناوری‌های جدید منادی

-
1. J. Hanson
 2. U. Narula
 3. J. Meyrowitz
 4. W. H. Dutton
 5. M. Castells

آزادی‌اند و توانایی مردم را افزایش می‌دهند (همان: ۲۸۵). بنابراین، سرمایه اجتماعی نوجوانان افزایش می‌یابد. فناوری‌های ارتباطی هرم قدرت در خانواده را بازتر، افقی‌تر و دموکراتیک‌تر می‌کنند (ساروخانی، ۱۳۸۷: ۲۰۸).

در مجموع، فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی بخشی از زندگی روزمره نوجوانان را تشکیل می‌دهند که نوعی هم‌زیستی میان انسان و فناوری را نشان می‌دهد. گرایش به آن فناوری‌ها اهداف متفاوتی از سرگرمی تا فنی و علمی را در برمی‌گیرد. از این رو، وسایل جدید جزء جدایی‌ناپذیر زندگی محسوب می‌شوند. شایسته است تا این ایده روشن شود که مسأله قدرت در مناسبات کنشی والدین و فرزندان از منظر آنها چگونه نگریسته می‌شود. کشف باورها، احساسات، انتظارات، تجربیات، الگوهای واکنشی و هنجارهای جدید نیازمند تمرکز بر اظهارات فرزندان نوجوان است.

سؤال اصلی

بر اساس تجربه و باورهای نوجوانان، انواع قدرت‌های برآمده از فناوری‌های جدید برای نوجوانان در محیط خانواده کدام‌اند و چگونه می‌توان آنها را سنخ‌بندی کرد؟

۱- پیشینه پژوهش

خلیلی‌آذر (۱۳۹۲) در مقاله‌ای با عنوان «شناخت ویژگی‌های شبکه‌های اجتماعی و اثرات آنها بر روابط بین فردی نوجوانان» به مفهوم فردگرایی شبکه‌ای پرداخته است. قدرت نوجوانان به دلیل دسترسی به شبکه‌های اجتماعی که سلسله‌مراتب قدرت و نظارت درون خانواده‌ها را متحول می‌کند، افزایش یافته است. با کوچک‌تر شدن ابعاد خانواده‌ها، نقش و تأثیر فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی به‌ویژه بر فرزندان نوجوان افزایش یافته است؛ به‌گونه‌ای که می‌توان مهارت فناورانه را یکی از ذاتیات و ضروریات نوجوانان امروزی به حساب آورد.

سعدی‌پور (۱۳۹۲ و ۱۳۹۳) ابتدا در مقاله‌ای با عنوان «بررسی اثرات اینترنت بر خانواده‌های دارای نوجوان» و سپس در کتابی با عنوان «دنیای دیجیتال: با تأکید بر نوجوانان» به معرفی ویژگی‌های نسل دیجیتال پرداخته است. طبق پژوهش‌های انجام شده، با خانگی شدن برخی از فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی در خانواده‌های ایرانی، تغییراتی در نحوه قدرت و نظارت والدین بر فرزندان آشکار شده است. بر اساس نفوذپذیری مرزهای نهاد خانواده در مواجهه با فناوری، شکاف مهارتی میان والدین و فرزندان نوجوان آشکار می‌شود. البته والدین می‌توانند قوانینی را برای استفاده فرزندانشان از اینترنت وضع نمایند. در پژوهش دوم، علاوه بر تبعات منفی ناشی از فضای مجازی، پیامدهای قدرت دهنده به کاربران نوجوان تحلیل شده است. به موازات کاهش کنترل والدین بر فرزندان، کنترل فرزندان بر محیط پیرامون اجتماعی‌شان افزایش یافته است. به علاوه، سواد رسانه‌ای باعث تأثیر آشکار و محتوای برنامه‌های دیجیتالی بر ذهنیت و ادراک افراد، به ویژه تفکر انتقادی، در نوجوانان می‌شود.

باکینگهام (Buckingham, 2008) در کتابی با عنوان «جوان، هویت و رسانه‌های دیجیتالی» به تحلیل ابعاد گوناگون رابطه نوجوانان و جوانان با فضای مجازی پرداخته است. از نظر او، قدرت فردی در حال شکل‌گیری ناشی از رسانه‌های دیجیتال در مناسبات اجتماعی نوجوانان در محیط خانواده و عرصه عمومی تأثیرگذار بوده است. در این میان، اقتدار والدین در مواجهه با قدرت نوجوانان قرار گرفته و ساختار روابط قدرت در خانواده نیز تغییر کرده است. این تغییرات برای دختران آشکارتر بوده است. در مجموع، افزایش آزادی و قدرت انتخاب یکی از دستاوردهای رسانه‌های دیجیتالی برای نوجوانان است.

واتن و همکاران (Watne & et al, 2011) در مقاله‌ای با عنوان «فرزندان به‌منزله عاملین جامعه‌پذیری ثانویه برای والدینشان»، استدلال کرده‌اند که نسل جدید به دلیل برخورداری از مهارت و دانش استفاده از فناوری‌های جدید، الگوی نوینی از جامعه‌پذیری در مسیر برعکس (از فرزندان به والدین) را به وجود آورده‌اند. مادران

بیش از پدران نیازمند مهارت و دانش فناورانه فرزندان خود هستند. پسران نیز بیش از دختران برخوردار از قدرت تخصصی هستند. به علاوه، فرزندان نوع وسایل الکترونیکی و فناوری‌های نوین مانند رایانه یا تلفن همراه را که قرار است والدین برای خود خریداری کنند، نیز انتخاب می‌کنند.

هرتلین (Hertlein, 2012) در مقاله‌ای با عنوان «دیجیتالی زیستن: فناوری در روابط زوجین و خانواده»، به معرفی مدلی ترکیبی برآمده از سه رویکرد در تحلیل رابطه فناوری و روابط در خانه پرداخته است: رویکرد بوم‌شناسی خانواده، رویکرد کارکردی-ساختاری و رویکرد سازنده‌گرایی-کنش متقابل. با توجه به این مدل ترکیبی، فناوری قادر است تا قواعد روابط، نقش‌ها و مرزهای نقش‌ها در خانواده را باز-تعریف نماید. یکی از ابعادی که در خانواده تحت تأثیر فناوری قرار می‌گیرد، سلسله‌مراتب و قدرت در بین اعضاست.

همان‌طور که ملاحظه شد، بیشتر پژوهش‌های پیشین، قدرت و مفاهیم وابسته به آن (مانند استقلال و آزادی در کنش) را صرفاً به‌عنوان یکی ابعاد جزئی پژوهش خود دنبال کرده یا نتیجه گرفته‌اند. این مقاله تلاش می‌کند تا مرکزیت بحث را بر مسأله توانمندسازی و انواع قدرت قرار دهد و یک سنخ‌شناسی از قدرت برای فرزندان نوجوان در خانه ارائه دهد.

۲- ملاحظه نظری و تحلیلی

۲-۱- ساخت یابی، منابع کنش و قدرت

آنتونی گیدنز^۱ معتقد است هرگونه تفسیر یا توضیح مناسب برای عمل درباره تجدید باید سه وظیفه اساسی را انجام دهد (گیدنز، ۱۳۹۲: ۲۴۶ و ۲۴۷):

۱) در سطحی بسیار کلی، عامل انسانی هرگز شرایط خارجی عمل را منفعلانه نمی‌پذیرد، بلکه به طرزی کم‌وبیش مداوم، واکنش‌هایی نسبت به آنها نشان می‌دهد و حتی ساختارشان را کم‌وبیش تغییر می‌دهد؛

۲) در سطح جمعی و همچنین در سطح فردی، عرصه‌های انبوهی از امکانات اختصاصی گروهی وجود دارد که حاصل بازتابندگی فزاینده زندگی اجتماعی است؛

۳) این استنباط درست نیست که محیط خارجی اعمال و اقدامات کوچک شخصی یا گروهی قابل دست‌کاری و تغییرپذیر باشد، اما نظام‌های بزرگ‌تر اجتماعی به‌هیچ‌وجه مهار-شدنی نباشند.

گیدنز تصریح می‌کند که عوامل انسانی نسبت به محیط اجتماعی در موضع تملک یا تخصیص قرار می‌گیرند و آن محیط را توسط اعمال خود می‌سازند و بازسازی می‌کنند. از این طریق می‌توان به درک چستی قدرت آدمیان نائل آمد. زندگی اجتماعی جدید در همان حال که عمل انفرادی را تضعیف می‌کند، تملک امکانات تازه را تسهیل می‌نماید (همان: ۲۴۷). بر این اساس، گیدنز چند سردرگمی (دوراهی) و پارادوکس از دنیای جدید را نشان می‌دهد که دو مورد از آنها ارتباط بیش‌تری با بحث حاضر دارد: یکی، خلع‌ید در برابر تصاحب مجدد و دیگری، اقتدار در برابر تزلزل. نخستین مورد اشاره به این دارد که انسان‌ها ناگزیرند تا خود را درگیر نوعی فرآیند دیالکتیکی مهارت زدایی و مهارت‌یابی مجدد نمایند. دومین مورد به این معناست که در شرایط کنونی، مراجع اقتدار گذشته که رفتار انسان‌ها را نظارت می‌کردند، تضعیف شده‌اند و تنها شکلی از میان شکل‌های اقتدار اجتماعی محسوب می‌شوند (همان: ۲۷۵-۲۶۸).

با توجه به آنچه اشاره شد، با بازگشت به پارادایم ساخت یابی گیدنز، چند بینش نظری مفید به شرح زیر قابل استحصال است:

۱) با تعریفی که گیدنز از ساختار ارائه کرده است، فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی می‌توانند به‌مثابه قواعد و منابع، کنش‌کنشگران را سامان داده یا تسهیل نمایند؛

۲) فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی بسان قدرتی بالقوه‌اند که تملک آنها نیز بالقوه در اختیار همگان قرار دارد؛

۳) «دوگانگی ساختار» سبب می‌شود تا فناوری هم منبعی برای خلق کنش (توان‌بخشی) و هم منبعی برای تحدید کنش (محدودکنندگی) باشد.

۲-۲- فناوری و قدرت

قدرت سوژه می‌تواند ناشی از درهم‌تنیدگی او با نیروی ابژه‌های فیزیکی و طبیعی بیرونی باشد (کیا، ۱۳۹۲). یکی از دستاوردهای فناوری‌های نوین اطلاعاتی، قدرت بخشی به افراد است. از نظر تیم جردن^۱، قدرت سایبرنتیک از سه قلمروی فردی، اجتماعی و تخیلی تشکیل می‌شود. قدرت سایبرنتیک در وجه فردی، قدرتی در تملک شخص بوده، در وجه اجتماعی می‌تواند به تسلط منجر شده و در وجه تخیلی می‌تواند، بر سازنده قدرت باشد (Jordan, 2001: 280). آلیسون کاوانا^۲ استدلال می‌کند که یکی از مهم‌ترین موضوعات در رابطه میان قدرت با فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی، محرومیت یا برخورداری کنشگران از آن فناوری‌ها، چه به لحاظ تملک مادی و چه به لحاظ مهارت و آشنایی است. او بر این باور است که اگرچه دوگانه محرومیت / برخورداری یادآور نظریه سرمایه فرهنگی و اجتماعی است (مانند نظریه پی‌یر بوردیو^۳)، اما این تفاوت وجود دارد که امکان اختیاری دیدن کنش را فراهم می‌آورد و موقعیت کنشگران را متعین نمی‌بیند (Cavanagh, 2007: 12-13).

۲-۳- فناوری و مصرف فردی

-
1. T. Jordan
 2. A. Cavanagh
 3. P. Bourdieu

از نظر میشل دوسرتو^۱، عمل مصرف همان عمل تحقق نفس است که طی آن، افراد آگاهی بازاندیشانه بیش تری از خود به عنوان سوژه‌هایی با قدرت اراده، با هویت و مایل به حرکت در جهت خاصی به دست می‌آورند (بنت، ۱۳۸۶). در زندگی اجتماعی معاصر، رواج یافتن مصرف‌گرایی به شکل تازه‌ای از اقتدار تبدیل شده است که آشکال سنتی‌تر اقتدار نظیر اقتدار خانوادگی را تضعیف کرده و فضای بیش تری برای شکل‌های نوین هویت فردی گشوده است (همان: ۹۷). همچنین، پژوهشگران رویکرد استفاده و رضامندی ابعاد و شاخص‌های فعال بودن مخاطب را تعمدی بودن، انتخابی بودن، درگیر شدن و سودمندی ذکر کرده‌اند (نیکو و همکاران، ۱۳۸۱: ۵۷-۴۸). راجر سیلورستون^۲ نیز سه بُعد از تجربه رسانه‌ای شده^۳ را ترسیم می‌کند: (Silverstone, 1999: 60-78).

(۱) بازی: به‌طور عادی و معمول، افراد با رسانه‌ها به‌عنوان منبع لذت بازی می‌کنند. بازی با رسانه‌ها منحصر به بازی‌های رایانه‌ای نیست، بلکه بازی نوعی مشارکت در موقعیت خیال‌پردازانه است که طی آن، کنشگر می‌تواند در فعالیتی معنادار، بااهمیت و فراتر از قواعد کنترل و نظارت مشغول باشد؛

(۲) اجرا: اجراها اموری واقعی هستند که زندگی و هویت افراد به آن‌ها وابسته است. اینترنت این فرصت را برای کنشگران به‌عنوان اجراکنندگان، تولیدکنندگان و مخاطبان فراهم می‌کند. اساساً، فناوری قلمرویی را برای افراد ایجاد می‌کند که می‌توانند در آن اجرا کنند؛

(۳) مصرف: مصرف به معنای استفاده پویا و خلاق زمان است. برای اکثر افراد زمان کوتاه و باارزش است، اما باین حال، موفق می‌شوند زمان متعلق به خود را بسازند.

1. M. Decerteau
2. R. Silverstone
3. Mediated Experience

۲-۴- فناوری و مقوله زبان

استفاده کردن از زبان به کار گرفته شده در فناوری‌ها می‌تواند فارغ از خاستگاه مکانی‌شان، کاربران را به اجتماع مشترک جدیدی متصل کند که همه در زبانی واحد به اشتراک می‌رسند (ترلو و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۹۷). زبان و اصطلاحات زبانی فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی می‌تواند به عرصه خارج از خط نفوذ کرده و در سطحی گسترده‌تر، اشاعه زبانی فناوری بخشی از توانایی کنشگران را تشکیل دهد (همان: ۲۰۷). ماریا بکرجیوا^۱ فناوری اینترنت را به منزله زبان معرفی کرده است که نتیجتاً کاربران آن نه یک مصرف‌کننده صرف، بلکه یک کنشگر فعال خواهند بود (Bakardjieva, 2005: 26-34). برای کاربرانی که زبان مادری آنها زبانی غیر از انگلیسی است، مهارت زبانی می‌تواند در راستای زبان فناوری عمل کرده و توانایی و قدرت او را برای ایجاد روابط گسترده‌تر یا استفاده آسان‌تر فراهم نماید (بنگرید به: محسنی، ۱۳۸۰: ۱۱۷).

۲-۵- فناوری و فردگرایی

فناوری می‌تواند به تحدید یا تقویت جایگاه فرد بینجامد. وفور مواد رسانه‌ای می‌تواند افراد را از ابزار کاوش بدیل زندگی به شیوه‌ای نمادین یا تخیلی برخوردار سازد و آنها را با تأمل در بدیل‌ها و راه و روش‌های متفاوت بهره‌مند سازد. بالتبع، افراد قادر خواهند بود که نقادانه در خودشان و شرایط واقعی زندگی‌شان تعمق کنند (تامپسون، ۱۳۸۰: ۲۵۹). همچنین، از نظر مانوئل کاستلز، ترکیب هویت‌یابی و فردگرایی در واقع منبع فرهنگ فردگرایی شبکه‌ای تلقی می‌شود که به‌عنوان الگوی جامعه‌پذیری در جامعه شبکه‌ای معرفی شده است. در عصر اینترنت، افراد جامعه‌پذیری خود را با استفاده از تعداد زیادی از شبکه‌های ارتباطی که در اختیار دارند، گسترش می‌دهند، اما به‌طور انتخابی جهان خود را برحسب اولویت‌ها و طرح‌های خود دنبال می‌کنند

مسأله موازنه قدرت نوجوانان در خانه با توجه ... ۱۳

(کاستلز، ۱۳۹۳: ۲۵۹). اساساً یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های دوران جدید، افزایش تحرک فردی است (کاستلز، ج ۲، ۱۳۸۵: ۳۸).

۲-۶- فناوری و الگوی جامعه‌پذیری

از نظر مانوئل کاستلز، در طول تاریخ، ساختار خانواده عمدتاً پدرسالار بوده که وجه مشخصه آن عبارت از اقتدار نهادی شده مردان بر زنان و کودکان در خانواده بوده است (کاستلز، ج ۲، ۱۳۸۵: ۱۷۵). در مقابل، خانواده مساوات طلب، ساختاری متأخر است. نسل‌های جدید، فرآیند اجتماعی شدن را بیرون از الگوهای سنتی خانواده پدرسالار می‌گذرانند. بنابراین فرآیند نوین اجتماعی شدن تا حدودی هنجارهای نهادی خانواده پدرسالار را کم‌رنگ و نقش‌های درون خانواده را متنوع کرده (همان: ۲۸۶) و الگوهای جدید جامعه‌پذیری در حال شکل گرفتن است (کاستلز، ج ۳، ۱۳۸۵: ۴۳۱). کاستلز مدعی است حتی در شرق، به‌رغم حس قوی هویت جمعی و وابستگی سنتی و فرهنگی فرد به خانواده، جست‌وجو برای خویشتن نوین در جریان است (کاستلز، ج ۱، ۱۳۸۵: ۵۰).

جمع‌بندی نظری و تحلیلی: به لحاظ بینش جامعه‌شناختی، مسأله تغییر موازنه قدرت میان والدین و نوجوانان چندوجهی و مستلزم تمرکز بر مؤلفه‌های تفسیری مختلفی است. علاوه بر دوگانه مهم ساختار-عاملیت، توجه به مقوله‌های قدرت فناوری، زبان، مصرف و نیز تغییرات درون نهاد خانواده از نظر جامعه‌پذیری نیازمند دقت هستند. این موضوع بسندگی علی و تحلیلی^۱ را افزایش خواهد داد. بر همین اساس، نویسندگان به چارچوبی مفهومی-تحلیلی شامل عوامل علی، تأثیرگذار، ساختاری و زمینه‌ای دست یافتند که در زیر ترسیم شده است.

نمودار ۱- رویکرد مفهومی-تحلیلی



۳- ملاحظات روش شناختی

هیو مک کی^۱ و پال رینولدز^۲ چهار دیدگاه و سنت پژوهشی مشتمل بر اثباتی، تفسیری، انتقادی و فرهنگی (متأثر از رویکرد چرخش زبانی و مطالعات فرهنگی معاصر) را برای پژوهش پیرامون جامعه اطلاعاتی برشمرده اند (مک کی و همکاران، ۱۳۸۶: ۸۰). سنت تفسیری متناظر با تکنیک مصاحبه های نیمه ساختاریافته است. این پژوهش نیز از همین رویه پیروی کرده است.

1. H. MacKay
2. P. Reynolds

متولدین اواخر دهه ۷۰ و اوایل دهه ۸۰ (یعنی بازه سنی ۱۷-۱۳ ساله) کنشگران درگیر با موضوع هستند که دانش‌آموزان در مقطع متوسطه اول (پایه‌های هفتم، هشتم و نهم) و مقطع متوسطه دوم (پایه‌های دهم، سوم متوسطه و چهارم متوسطه) را در بر خواهد گرفت (بر طبق آخرین تقسیم‌بندی سال تحصیلی ۹۶-۹۵).

این پژوهش شهر تهران را به‌عنوان مورد مطالعه انتخاب کرد. به نظر می‌رسد که بیشتر خانواده‌های تهرانی به نحوی از فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی استفاده می‌کنند و در معرض آنها هستند. پژوهش سال ۲۰۱۶ متعلق به دانشگاه ناوارا^۱ در اسپانیا حاکی از رتبه ۱۷۷ شهر تهران در بین هوشمندترین شهرها بوده است. طبق شاخص توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات، تهران توسعه‌یافته‌ترین استان در ایران به حساب می‌آید. شهر تهران شهری مجازی و شبکه‌ای است که می‌تواند نماینده یک جامعه اطلاعاتی باشد. این شهر منطق اصلی یک شهر مجازی را دارد (عاملی، ۱۳۸۸: ۱۲ و ۱۳).

بر اساس مستندات مندرج در اطلس کلان‌شهر تهران^۲ در سال ۱۳۸۵ که به‌طور جامع به پایش و رصد ویژگی‌های گوناگون شهری در مناطق پایتخت پرداخته بود، این اطلاعات توسط پژوهشگر با آمارنامه شهر تهران^۳ در سال ۱۳۹۳ تطبیق داده شد و در مجموع، با در نظر گرفتن سطح کیفیت اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی مناطق شهری، از میان مناطق شهر تهران سه منطقه ۳، ۶ و ۱۱ انتخاب گردید. نکته قابل توجه پس از مشخص شدن این مناطق، قرار داشتن خیابان «ولی‌عصر» از میدان «راه‌آهن» تا «پل پارک‌وی» است. این خیابان نماد بارزی از قشربندی اقتصادی و اجتماعی است که جنوب، مرکز و شمال تهران را در برمی‌گیرد (بنگرید به: علی‌بابایی، ۱۳۸۷: ۱ و ۲). پس، تنوع سرمایه‌های فرهنگی و اقتصادی لحاظ شده است. منطق نمونه‌گیری هدفمند،

1. Navarra University
<http://atlas.tehran.ir>

۲- بنگرید به:

۳- بنگرید به:

<http://tmicto.tehran.ir/Portals/0/Document/Amarname/AmarShahr93/index.html>

تیبیک، مبتنی بر ملاک، نظری و تدریجی بوده است و معیار «اشباع» برای بسندگی در جمع‌آوری داده‌ها لحاظ شده است. تعداد مصاحبه‌شوندگان نیز تابعی از این اصل بوده است.

بر این اساس، مجموعاً با ۱۲۰ دانش‌آموز (۳۰ دختر و ۹۰ پسر) مصاحبه‌های نیمه ساختاریافته انجام شد. در مصاحبه‌ها، انواع سؤالات تجربی، احساسی، دانشی و آرمانی در طراحی پرسش‌های مصاحبه دخیل بودند (Patton, 1990). با توجه به برخی ممنوعیت‌های وضع شده درباره اطلاعات شخصی دانش‌آموزان در برخی مناطق یا مدارس، امکان گردآوری نام کوچک برای تمام دانش‌آموزان میسر نشد. تعداد مدرسی که مصاحبه در آنها انجام شد، ۱۴ مورد بود. سهم ادارات آموزش و پرورش در انتخاب تعداد و نوع مدارس تعیین‌کننده و محدودکننده بود. تفاوت در تعداد دختران و پسران نیز تابع محدودیت‌های حراست آموزش و پرورش‌های مناطق بوده است. درباره تفکیک پاسخ‌های میان دختران با پسران نوجوان، مشخص شد که میان برخی پاسخ‌های آنها تفاوت‌هایی اندک وجود دارد. اساساً، انتخاب ۳۰ نمونه برای مصاحبه کیفی بر اساس نمونه‌گیری هدفمند کفایت و اشباع را به همراه داشت.

عمومی‌ترین تکنیک و شیوه مرسوم برای نظم دهی به داده‌ها «کدگذاری» است (بنگرید به: صادقی فسایی و عرفان منش، ۱۳۹۴: ۷۸). این فرآیند که به معنای تبدیل داده‌های خام آشکار یا پنهان به اطلاعات در قالب مقوله‌هاست، مبتنی بر اصل مقایسه در جهت انکشاف شباهت‌ها (یا هم‌گرایی‌ها) و تفاوت‌ها (یا واگرایی) است. شبکه‌ای از تفسیرهای پراکنده و در مقیاس کوچک، به تدریج به معنادار شدن داده‌ها در قالب هیئتی کلان، منسجم و به هم فشرده تبدیل می‌شود و انگیزه‌هایی برای تفکر نقادانه را نیز فراهم می‌آورد. سپس، الگویابی انجام می‌گیرد. مقصود از الگویابی پیگیری خلاقانه فرآیند مقایسه، چینش و تلاقی مجدد داده‌ها در مرحله تحلیلی پیش است. اتصال کامل‌تر میان مقوله‌ها به شکل شبکه‌ای متراکم‌تر از نسبت‌ها دنبال خواهد شد. به عبارت دیگر، یک زنجیره از اعمال به زنجیره دیگر گره می‌خورد.

۴- یافته‌ها

۴-۱- «قدرت هم‌افزایی»: مستخرج از مقوله «حدود ساختار-عاملیت در رابطه

انسان و فناوری»

برخی از نوجوانان اذعان داشتند که فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی جدید واجد قدرتی مستتر در خود هستند که بی‌اختیار آنها را به سمت خود جذب و هدایت می‌کنند. برخی از آنها معتقدند این جذب و هدایت هم‌برکنش‌ها و هم‌بر افکار آنها تأثیر می‌گذارد تا جایی که می‌توان برای فناوری خصلت تعیین‌کنندگی در نظر گرفت. بنابراین، تسخیر ذهن یا در اختیار گرفته شدن توسط فناوری‌ها باعث می‌شود تا کنترل رفتار شکل بگیرد. این «تکنیک‌گرایان»، نگرشی افراطی و جبرگرایانه‌ای را دنبال می‌کنند.

«کنترلی که میشیم توسط تکنولوژیای جدید و اینترنت و اینا،

جوری که مثلاً رفتارهای ما، مغز ما، فکر ما، اینا رو همه رو اونا بیش‌تر

تعیین می‌کنن تا خودمون.» (پسر، منطقه ۳)

دسته دیگر بر این باورند که انسان بیش از این که بر فناوری‌ها تأثیر بگذارد، از آنها تأثیر می‌پذیرد؛ گو این که کنترل کردن فناوری‌ها نوعی توهم تلقی می‌شود. به عبارت دیگر، بخش قابل توجهی از هویت و تمایلات فرد بر اساس فناوری‌ها تعریف می‌شود. دلایل این طرز تلقی هم جنبه اجتماعی و هم جنبه فردی دارد. زندگی اجتماعی انسان‌ها به فناوری گره‌خورده است و همگان به آن وابسته شده‌اند. در این شرایط، فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی بسان یکی از ابزارهای ضروری برای زندگی نوجوانان رخ می‌نماید که به تدریج جای خود را در مناسبات زندگی شخصی‌شان باز می‌کند. در مجموع، نگرش «محافظه‌کارانه» آن‌ها نوعی بی‌مسئولیتی را نیز دامن می‌زند.

«این چیزها، با زندگی مخصوصاً نوجوونا، البته همه آدما، از یه مادری

گرفته، بچه نوزاد داره، باید به بچه‌اش برسه تا یه نوجوون هم سن من که باید

درس بخونه، تکنولوژی اینا با زندگی شون عجین شده، فقط، البته یه سریا هم هستن که می‌تونن جلوی خودشونو بگیرن.» (پسر، منطقه ۶)

در مقابل این تفکر، دسته سوم؛ یعنی بخش قابل توجهی از نوجوانان بر این باورند که آگاهی و اراده افراد در مواجهه با فناوری‌های جدید نقش تعدیل‌کننده یا تحدیدکننده دارد. از این منظر، چگونگی استفاده از فناوری‌ها که مشروط به آموزش و یادگیری مهارت‌هاست، به شکلی از خود-کنترلی منتج می‌شود. خود-کنترلی نیز، هم به نحوه جامعه‌پذیری و هم به خصوصیات شخصیتی مربوط است. فناوری به‌منزله ابزاری تلقی می‌شود که نحوه تعامل و مواجهه با آن در اختیار انسان‌هاست. این موضع، یادآور نگرش «انسان‌گرایی» در نقطه مقابل جبرگرایی است و آن دیدگاه را به سبب قائل شدن به بی‌ثباتی شخصیت افراد و احاله بی‌مسئولیتی انسان به ابزار نقد می‌کند و به چالش می‌کشد.

«من کلاً اعتقاد دارم که هر چیزی استفاده درست و غلط داره... بالآخره همه چی که، شما آگه بخوای به قصد بد بری سراغ یه چیزی، قطعاً چیز بدش هم درک می‌کنی، به قصد خوب بری سراغ چیزی... می‌تونی استنتاج مثبت هم داشته باشی از اون مطلب... حالا هر چی که باشه.» (دختر، منطقه ۱)

گسترش نقش ساختاری و عاملیتی فناوری، امکاناتی را برای تسهیل روابط نوجوانان و خانواده پدید آورده است و «سازنده» به حساب می‌آید. به‌عنوان مثال، قابلیت‌ها و توانایی‌های فرد را افزایش می‌دهد و نوجوان حس حمایت شدن را از فناوری کسب می‌کند. به باور یکی از نوجوانان، فناوری «حس آبر و ویژگی داشتن» را به آنها اعطا می‌کند. این حس یادآور شخصیت «کارآگاه گجت» است. آبر و ویژگی که به معنای توانایی انجام امور متعدد هم‌زمان است، از یک «قدرت هم‌افزایی» حکایت دارد.

«می‌تونم باهش کارای؛ یعنی میشه باهش کارای مختلفی کرد... حالا بعضاً می‌تونه یه حس مثبت بودن بده؛ یعنی یه حالت آبر و ویژگیه... انگار که این مثلاً بهش قدرت بیش‌تری میده.» (پسر، منطقه ۶).

۲-۴- «قدرت دانشی و مهارتی» و «قدرت کاریزماتیک»: مستخرج از مقوله

«تفاوت‌های نسلی فرزندان نوجوان با والدین»

تفاوت‌های مثبتی مانند باهوشی، داشتن آگاهی و مهارت فناورانه، سرعت ادراک و عمل یا سواد رسانه‌ای سبب شده است تا بعضی از نوجوانان خود را شخصیت‌هایی دارای ذهن بازتر و متکامل‌تر، باورهایی پیشرفته‌تر و خلاقانه، تفکری انتقادی و مقایسه‌ای و روشن‌اندیش تلقی کنند. این واژگان برای ایجاد تقابل با شخصیت‌های نسل والدین استفاده شده است و نوعی استراتژی تمایزگذاری برای نشان دادن نسل خود محسوب می‌شود. استعمال اصطلاح «نسل سوخته» در برابر «نسل پیشرفته» در همین راستا توسط یکی از نوجوانان بوده است.

«خوب، تو زمان ما الآن عصر تکنولوژی و تکنولوژی خیلی پیشرفت کرده، زمان پدرای ما، مادرای ما، نسل سوخته بهشون می‌گفتن.» (پسر، منطقه ۱۱).

«می‌دونید، انگار ماها که نسل جدیدتریم، به حالت پیشرفته‌تر پیدا کردیم [با حالت خنده]... و این که ممکنه ما به درکایی از مثلاً حالا چه می‌دونم، بازی‌های کامپیوتری داشته باشیم که حتی اگر پدر مادر من بیان بازی کنن، ممکنه نفهمن به سری جاهش که واقعاً این چه جوری و اینا، این طوری همیشه گفتش... یکی از پیشرفتامونم می‌تونیم بگیریم پیشرفتای باور و عقاید مونه.» (دختر، منطقه ۳).

از تفاوت‌های مثبت، دو نوع قدرت شامل «قدرت دانشی و مهارتی» و «قدرت کاریزماتیک» استخراج پذیر است. قدرت اول شکننده و تصریف‌پذیر توسط والدین است، اما قدرت کاریزماتیک مختص نسل نوجوان تلقی شده است. این قدرت می‌تواند خواسته‌های خود را در خانه به پیش براند؛ اگرچه بخشی از آن کاذب و غیرواقعی است. تعبیر «کاریزما» بر اساس «کد جنینی»^۱؛ یعنی با لحاظ کردن اصطلاحات

مصاحبه‌شوندگان انتخاب شده است که بر شخصیتی والا، دارای مهارت‌ها و قدرت‌های چندگانه و نفوذپذیری دلالت دارد.

۳-۴- «حس قدرت»، «قدرت ریسک‌پذیری» و «قدرت پنهان و مذموم»:

مستخرج از مقوله «بازی‌های رایانه‌ای، کنسولی و گیم‌نت»

بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های جدید یکی از مهم‌ترین عرصه‌هایی است که تجلی مفهوم قدرت کاذب در آن پیگیری می‌شود. سه دسته از نوجوانان تقسیم‌بندی می‌شوند که عبارت از «طرفداران سرسخت»، «طرفداران معتدل» و «مخالفان» هستند. گروه اول، با اتخاذ نگرشی «احساسی-عقلانی» بازی را جزء جدایی‌ناپذیر از زندگی یک نوجوان می‌دانند و دور شدن از آن را همراه با تبعات روانی برای خود ذکر می‌کنند. گروه دوم، با نگرشی «عقلانی-احساسی» به بازی می‌نگرند و آن را نیازی موقتی می‌دانند. گروه سوم، با نگرشی «عقلانی» بازی را فعالیتی عبث و برهم زننده واقعیت و مجاز تلقی می‌کنند و هنگامی که از تجربه خود از بازی می‌گویند، بعضاً احساس ندامت می‌کنند و آن را موجب اتلاف وقت، لذت‌های آنی و بی‌ارزش و سرشار از احساسات کاذب می‌دانند. دختران عمدتاً در طیف دوم و سوم قرار دارند و پسران در تمام طیف‌ها جای می‌گیرند.

دختران برای تمایزگذاری خود با پسران، بسیاری از بازی‌ها را پسرانه تلقی می‌کنند؛ به‌گونه‌ای که از تجربه خود با مفاهیمی همچون حس پسرانه بودن یادکرده‌اند. به‌عبارت‌دیگر، برخلاف تصور نسبت احساسی به دختران و عقلانی به پسران، بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی کلیشه‌یادشده را درهم‌شکسته و آن را بازتعریف کرده است. پسران بیش‌تر از روی احساس و برای کسب هیجان، نشاط یا تخلیه خشم بازی می‌کنند و ایده‌های تخیلی بیش‌تری از آن کسب می‌کنند. دختران موضع استقلال شخصیتی را با تکیه بر ضرورت اتخاذ نگرش عقلانی، بیش‌تر حفظ می‌کنند.

«کلش» که خیلی مثلاً به ذره احساس، احساس پسر بودن به هم دست می‌داد [با حالت خنده]... فضاش واقعاً پسرانه بود، فضا به فضای خیلی جنگی داشت؛ یعنی همش درگیر این بودم که مثلاً این قلعه رو من خُردش کنم، این جووری کنم، احساس انتقام به آدم می‌داد.» (دختر، منطقه ۶).

فارغ از مفاهیمی مانند انگیزه و نیاز به رشد در تمایل کنشگران به بازی که مستلزم مباحث روان‌شناسانه است، بازی می‌تواند حامل «قدرت پیامدی» باشد؛ یعنی بازی نه به هدف کسب «قدرت»، اما پدیدآورنده «حس قدرت» به‌عنوان پیامد بازی تلقی شود. حس قدرت شاکله‌ای موقتی‌تر، لذت‌بخش‌تر، ارضاکنده‌تر، تجربه‌پذیرتر و تکرارپذیرتر است. برخی از نوجوانان، حس قدرت را طبیعی دانسته‌اند، زیرا معتقدند انسان اساساً میل به برتری‌طلبی دارد. به‌عبارت‌دیگر، بازی به‌منزله منبع سهل‌الوصول حس قدرت است.

بازی کردن نوعی شیوه تمایزگذاری با سایر دوستان تلقی می‌شود. «گیمر»^۱ بودن هویتی ارزنده برای پسران است. این که او را به‌عنوان یک قهرمان و برنده بازشناسی کنند، حس برتری را ایجاد می‌کند. یکی از بسترهای انگیزاننده برای بازی یا رفتن به «گیم‌نت» وجود یک مشوق هم‌سن به‌مثابه رقیب است. بسیاری از نوجوانان (پسران و دختران) تجربه رقابت را یکی از ناب‌ترین لحظات به‌هنگام بازی از جمله بازی‌های آنلاین تلقی کرده‌اند. هزینه این رقابت، ممکن است کدورت میان دوستان و اختلافات جزئی باشد. پسران بر سر نتیجه بازی شرط‌بندی می‌کنند و هر آنچه را که نتیجه بازی باشد، می‌پذیرند. پس، شوق جدیدی از قدرت؛ یعنی «قدرت ریسک‌پذیری» قدرتی هویت‌بخش و تمایز آفرین است. این نوع از قدرت، قرابتی تنگاتنگ با حس موفقیت و پیروزی دارد. بازی کردن روحیه جسارت و امیدواری را فراهم می‌کند.

«حس رقابت‌خیزی خیلی لذت بخش بوده، خودمو برتر می‌دونم؛ مثلاً طرف مثلاً همین دوستانم... انسان دوست داره برتری رو، اونم برتریه دیگه.» (پسر، منطقه ۳).

«گیم‌نت که میگم، بیش‌تر واسه حس رفاقتی بود... به حسیه که تونستم موفق بشم تو یه بازه‌ای، تا دفعه بعدی که بازی کنی، فعلاً منو به‌عنوان یه برنده می‌شناسن... خیلی حال می‌کنم دیگه.» (پسر، منطقه ۶).

«قدرت پنهان و مذموم» بازی‌ها، یکی از تبعات ناخواسته برای نوجوانان است. منظور از قدرت پنهان و مذموم، میل و لذت فرزند به اختصاص زمان برای انجام آنهاست که به نوعی نافرمانی‌های محتمل نسبت به خواسته‌های والدین و اطرافیان‌شان منجر می‌شود. به عبارتی روشن‌تر، غفلت از پیرامون و اولویت‌های خانواده، ره‌آورد جذب شدن به بازی‌هاست. این قدرت به معنای بی‌اعتنایی عامدانه به اعضای خانواده نیست، اما عملاً نوعی بی‌اعتنایی را دامن می‌زند. بسیاری از نوجوانان از چنین پیامدی ناراضایتی خود را ابراز کرده‌اند.

۴-۴- «قدرت سلسله‌مراتبی»، «اقتدار مشروط»، «اقتدار مفوض»، «قدرت نمایشی» و «قدرت مصرف‌شدنی»: مستخرج از مقوله «پدیده آدمن بودن و داشتن دنبال‌کننده^۱ در اینستاگرام»

پیامد تجربه مدیریت متنوع و گوناگون است. عده‌ای آن را بی‌اهمیت یا بی‌ثمر می‌دانند و در مقابل، عده‌ای آن را ابزاری برای کنترل کردن، ریاست کردن، پیرو داشتن، امرونی کردن، مسلط بودن بر دیگران، طراحی کردن قانون، گزینش کردن دیگران، نشر افکار شخصی و در معرض آنها می‌دانند. این مضامین نشان‌دهنده «قدرت کاریزماتیک» و «قدرت سلسله‌مراتبی» است. قدرت اخیر به معنای قرار داشتن در رأس یک مجموعه

به همراه اختیارات و توانایی‌هایی است. البته مدیر بودن همواره یک امتیاز تلقی نمی‌شود، زیرا مستلزم مسئولیت‌پذیری است.

«یه حس جالبی داره... آدم یه جورهایی احساس می‌کنه که وقتی این عکس رو می‌ذاره و مثلاً ۵۰۰ نفر داره... حداقل ۳۰۰-۲۰۰ نفر «سین» می‌کنن، یه حس پیدا می‌کنه که مثلاً چند نفر زیردست این انگار کار می‌کنن، یه حس خاص مدیریتی داره، مثلاً من مدیر گروهم یا کانال... حالا باز تو گروه‌ها خیلی بیش‌تره، این گروه رو من زدم و اگر هرکسی حرف چیز بزنه، «ریموو» میشه. یه حالت... میشه تقریباً بهش گفت قدرت.» (پسر، منطقه ۶).

داشتن دنبال‌کننده در صفحه شخصی «اینستاگرام» نیز عمده‌تأ قدرت ناشی از دیده شدن و در مقبول بودن نزد دیگران را فراهم می‌آورد. یکی از دختران از مفهوم «خود-شاخ پنداری» در توصیف علاقه نوجوانان به افزایش تعداد دنبال‌کنندگان استفاده کرده است. این مفهوم به معنای توانایی فخرفروشی و ایجاد تمایز با دیگری است.

«اوایلش خوب، خیلی حس به قول بچه‌های ما شاخ مجازی بودن، خیل حس ...، خودشاخ پنداری بوده [خنده]... بعد، این اصطلاحیه که من خودم ساختمش، بعد... بعد، الآن مثلاً خود مثلاً مدیر اینا مثلاً اصلاً فرقی نمی‌کنه.» (دختر، منطقه ۱).

مهم‌ترین دستاوردهای مدیر بودن یا داشتن تعداد زیادی از دنبال‌کنندگان، فضای مفهومی را از قدرت به اقتدار؛ یعنی تمرکز بر قدرت مشروع و مقبول نزد دیگران می‌کشاند. اقتدار همواره در مناسبات کنش و در بافتی از فضای به‌هم‌پیوسته یا شبکه‌ای از بازی‌های کنشی پدیدار می‌شود. اقتدار می‌تواند بر اساس خصوصیات شخصیتی به سلطه کشیده شود. به‌عنوان مثال، برخی از نوجوانان خود را علاقه‌مند به تسلط بر دیگران معرفی کرده‌اند.

با توجه به این که این «اقتدار مشروط» و ضمیمه شده به فضای مجازی است، نوعی «اقتدار مَفوَّض» یا اقتدار تفویض شده محسوب می‌شود (گو این که از مجرای مشروع و معتبر به فرد محوّل یا منتقل شده باشد) و به محض خروج از فضای موضوعیت خود را از دست می‌دهد. بنابراین، تمایل نوجوانان به بودن در فضای مجازی به دلیل امکان دستیابی به منابع قدرت برای آنهاست. این کشش نشان‌دهنده «میل به قدرت بالقوه» است. شبکه‌های اجتماعی زمینه‌ای را فراهم می‌آورند که هم قدرت در آن به نمایش گذاشته می‌شود و هم قدرت از آن کسب می‌شود. در این جا مفهوم «قدرت نمایشی» نیز استخراج پذیر است. این قدرت پیوندی عمیق با معاشرت پذیری و میل به برقراری روابط اجتماعی دارد. این موضوع شقی از «خود-جامعه پذیری» نیز محسوب می‌شود.

یکی از متمایزترین قدرت‌های مندرج در کانال‌های «تلگرام»، امکان درآمدزایی و رسیدن به منافع مالی است. البته نوجوانان این موضوع را نیازمند اختصاص زمان مبسوط دانسته‌اند که با شرایط درسی آنها تراحم‌هایی دارد. از این‌جا، دو گروه از نوجوانان متمایز می‌شوند: دسته اول، عواید و امتیازات درس خواندن را نوعی «قدرت سرمایه‌گذارانه» می‌دانند و عده‌ای دیگر دستاوردهای ناشی از فضای مجازی را «قدرت مصرف‌شدنی» به حساب می‌آورند. اولین قدرت به این معناست که فواید آن در آینده قابل برداشت است و دومین قدرت به معنای سود بردن از دسترس‌پذیری آن است. به همین دلیل، عده‌ای از نوجوانان به‌طور آگاهانه مصرف فضای مجازی خود را محدود می‌کنند تا به یک «امتیاز معوق»؛ یعنی تحصیلات و ورود به دانشگاه دست یابند و در مقابل، برخی تمایل دارند تا «امتیاز محصل» را مغتنم بشمارند. البته گروهی از نوجوانان سرمایه‌گذاری بر فضای مجازی را برای آینده خود مفید تلقی کرده‌اند.

«همه دوست دارن مدیریتو داشته باشن، یه چیز یو مدیریت کنن... به درد

آینده‌مون هم می‌خوره، از نظر من چیز خوبیه.» (پسر، منطقه ۱).

۴-۵- «قدرت پاداشی» و «قدرت کنترل»: مستخرج از مقوله «مهارت و آگاهی

فناورانه نوجوانان»

مراجعه والدین، خویشاوندان یا همکاران والدین به نوجوانان برای حل مسأله‌ای فناورانه نشان‌دهنده نوعی «قدرت دانشی» و «قدرت پاداشی» است. پاداش کسب شده از این رابطه، پاداش مادی نیست، بلکه کسب «اعتبار و جاهت اجتماعی» برای او محسوب می‌شود. برخی از مفاهیم به‌کاررفته در صحبت‌های نوجوانان عبارت از دیکشنری، مهندس، مسئول فنی، قهرمان، استاد و مخترع بودن است. این الفاظ دلالت بر حس برتری، غرور، قدرت، سربلندی، مفید بودن و الگو بودن دارد. در مواردی، چنین اقتداری به هدایت کردن والدین نیز کشیده می‌شود. به‌عنوان مثال، برخی از نوجوانان اذعان کردند که تعمداً مهارت‌های فناورانه را به والدین خود آموزش نمی‌دهند تا آنها درگیر تبعات فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی جدید نشوند.

«مامان من که اصلاً مثلاً کلاً فضای مجازی رو نمی‌دونه چیه، اصلاً

خوشش می‌آدا، بعد، من براش نمی‌ریزم [خنده]... نمی‌ذارم داشته باشه...

دوست ندارم داشته باشه دیگه، این جوریه بهتره.» (دختر، منطقه ۶).

مآلاً، عرصه‌ای بالقوه از طرد، جذب، محرومیت و برخورداری برای فرزندان پدید می‌آید. این عرصه مسیر را برای «کنترل» بر محیط و دیگران هموار می‌سازد. توانایی کنترل کردن در یک «قلمرو» شکل می‌گیرد. نوجوان ممکن است از این شرایط برای به حداکثر رساندن امتیازات و سودها برای خود استفاده یا سوءاستفاده کند. «مذاکره کردن» برای گرفتن امتیاز از والدین یک ره‌آورد مهم تلقی می‌شود؛ مانند رفع برخی محدودیت‌ها یا گرفتن پول از جمله امتیازات هستند. پس، فرزند نوجوانان در جایگاه تعیین‌کننده قرار می‌گیرد. اما تمام این شرایط بالقوه‌اند و ممکن است نوجوانان از آنها استفاده نکنند. یکی از عوامل بازدارنده، قائل بودن به حریم اخلاقی برای والدین است. البته این قلمرو نفوذپذیر است و در صورت مهارت فناورانه متقابل والدین، انحصار

امتیاز شکسته می‌شود. مضافاً این که مهارت و آگاهی فناورانه لزوماً ارتباطی به سطح تحصیلات والدین ندارد.

«می‌گفت این تنظیمات گوشی من ... می‌گفتم آگه من درست کنم، ۲۰
تومن ازت می‌گیرم، [می‌گفتم] خوب، باشه... [می‌گفت] باشه، من بهت میدم،
شما درست کن، من بیرون نبرم، درست می‌کردم، پولو خودم می‌گرفتم، اون
پولی که می‌خواد بده بیرون، بده به من [با حالت خنده].» (پسر، منطقه ۱).

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای قدرت دانشی برای فرزندان، کسب رضایت والدین از آنهاست که به تقویت یا ترمیم روابط و مناسبات میان آنها کمک می‌کند. اعتماد یکی از آن ره آوردهاست که فرزندان نوجوان به آن نیاز دارند. بنابراین، آن قلمرو مذکور در بستری وسیع‌تر از روابط قرار دارد و با «نیاز متقابل» فرزندان به والدین تخفیف می‌یابد و تعدیل می‌شود.

«ما که هیچ کاری نتونستیم بکنیم مثلاً برا خانواده، شاید مثلاً با این کار
بتونیم دل‌شونو خوشنود کنیم... اگر از طرف کسی آورده باشن، یا مثلاً این که
در حق ما مثلاً لطف داشته در هر زمینه‌ای، بعدش هم حالا داده، ما به ذره از
محبتی که کرده، جبران کنیم.» (پسر، منطقه ۳).

«می‌بینم هیچ انسانی کامل نیست دیگه، خوب، هیچ انسانی کامل نیست
دیگه، مثلاً من توی حیظه مثلاً فناوری این چیزا از پدر مادرم بالاترم، خوب،
چرا؟ برای این که من از ۵ سالگی، از ۶ سالگی «پلی استیشن» بازی می‌کردم،
به این دلیل، خوب و رفتن مثلاً گوشیهو گرفتم دستم، و رفتن «ستینگ»،
فلان... آشنا شدم، ولی پدر مادر من اینا رو از من یاد گرفتن... من واقعاً اصلاً
واسم چیزی نداره.» (پسر، منطقه ۶).

۴-۶- «قدرت مقاومت، نفوذ و چانه‌زنی»: مستخرج از مقوله «نظارت و

محدودیت‌های والدین»

واکنش‌های فرزندان در قبال محدودیت‌ها مختلف است: «پذیرش داوطلبانه»، «پذیرش از روی اجبار»، «بی‌اعتنایی»، «مقاومت کردن»، «استراتژی‌های دور زدن قواعد»، «مقابله به مثل کردن»، «استراتژی نفوذ». به‌عنوان مثال، بیش‌تر درس خواندن به هدف موفقیت درسی، بلکه با هدف کسب رضایت والدین در لغو یا تعدیل یک محدودیت نوعی استراتژی نفوذ است. قانع کردن والدین نیز می‌تواند نوعی نفوذپذیری تلقی شود. همچنین، پنهان کردن لوازم شخصی والدین برای تحت فشار قرار دادن آنها نوعی استراتژی مقابله به مثل محسوب می‌شود.

«هیچ وسیله‌ای در دسترسم نیست... کنار می‌آم، اما یه جا دیگه جبران می‌کنم... یعنی یه کاری می‌کنم... پشیمون [بشن]... بابام مثلاً یه کاری از، با من داره، میگم خودت باید انجام بدی... بابام میگه وسیله من کو، این کجاست، میگم به من چه، بهش میگم، میگم در صورتی که، در صورتی که با من خوب رفتار کنن، منم باهاشون خوب رفتار می‌کنم، بهشون گفتم، در صورتی که شما به هم، به من قابلیتو اینا بدین، منم بهتون قابلیت میدم، هر کاری بگین، انجام میدم، اما ندین، منم بهتون.» (پسر، منطقه ۶).

«فقط بحث اجازه است دیگه که خودش یه پروسه هفت‌خان هس.» (پسر، منطقه ۳).

خریدن و تهیه فناوری‌های جدید نیز در زمره قلمرو نظارتی والدین قرار دارد که ممکن است زمینه‌ای برای همکاری، تفاهم یا اختلاف میان دو طرف باشد. فرزندان استراتژی‌های واکنشی خود را در فرآیند خرید دنبال می‌کنند. هزینه از پس‌انداز شخصی یا درس خواندن برای جلب رضایت والدین برخی از آن موارد است. «استراتژی چانه‌زنی» نیز یکی از موارد خاص است که معطوف به تحمیل خواسته فرزند به والدین

است. البته تمام نوجوانان والدین خود را تحت فشار قرار نمی‌دهند، بلکه به مصلحت‌اندیشی آنها احترام می‌گذارند یا ملاحظه شرایط مالی آنها را می‌کنند.

«از نظر قیمت یا حالا به شرایطی که پدر و مادرم مشخص می‌کنن... اما اکثراً خودم گفتم، ولی شرایط کاملاً چیز بوده... یعنی سیخ و کباب نسوختن [حالت خنده.]» (پسر، منطقه ۶).

«به کارایی مشخص میشه، بعد، آگه اونا رو نتونم انجام بدم به این دلیل، اون، اون دلیل، نه کلاً فقط، به اون دلیل حذف میشه یا این که تغییر می‌کنه.» (پسر، منطقه ۶).

۴-۷- «قدرت انتخابگری یا گزینش» و «قدرت تفکر انتقادی»: مستخرج از

مقوله «اولویت‌دهی نوجوانان به والدین یا به فضای مجازی برای دریافت پاسخ یک مشکل»

پیش از هر چیز، امکان اولویت‌دهی و برگزیدن چندراه، حاکی از «قدرت انتخابگری یا گزینش» برای نوجوانان است. چهار گروه از نوجوانان قابل تقسیم‌بندی هستند: (۱) مراجعه‌کنندگان به فضای مجازی (۲) مراجعه‌کنندگان به والدین؛ (۳) صاحبان نگرش ترکیبی و تکمیلی به هر دو منبع؛ (۴) صاحبان نگرش به منبعی جایگزین (راه سوم).

گرایش به فضای مجازی برای یافتن پاسخ یا راه‌حل یک مشکل و سؤال، دلایل متعددی دارد. صراحت و بی‌پردگی، نداشتن سوگیری، متناسب با همگان بودن، تأثیر بیشتر، جامع و کامل‌تر بودن، امکان مراجعه مکرر و امکان مقایسه دیدگاه‌های متعدد از آن جمله‌اند. تعدادی از نوجوانان اعتماد بیشتر به فضای مجازی را اظهار کرده‌اند. اعتماد به فضای مجازی در برابر اعتماد به والدین نشان از شکل‌گیری نوعی انتقال مرجعیت دانشی از والدین به سمت دیگری است. برخلاف گذشته که اقتدار والدین، نوعی مرجعیت دانشی را در ذهن فرزندان به همراه داشت، اکنون «اسطوره والدین دانا»

متزلزل شده است. نوجوان درمی‌یابد که رویکردهای بدیل و رقیبی وجود دارند که راهگشاتر از راه‌حل‌های والدینشان هستند. منابع دانش منتشر و متکثر شده‌اند و دیگر یک مرجع اعلی وجود ندارد. نوجوانان صراحتاً اذعان کرده‌اند که والدین تفکری خاص را القا می‌کنند و مرجعی همیشه حاضر یا همیشه پاسخگو نیستند.

«اینترنت اولاً به منابع مختلفی دسترسی داریم، بعدش هم جامع‌تر و کامل‌تر توضیح می‌دهد، بعدش هم خوب، هر وقت که خواستی، اطلاعات در دستشه، در دست آدم هست مثلاً، مثلاً نیازی نیست که هر، مثلاً آگه چیزبو نفهمیدی یا یه سؤال دیگه، دوباره می، ۱۰ بار بری بپرسی، هر جا نفهمیدی، دوباره مثلاً مرور می‌کنی ببینی چه ...» (پسر، منطقه ۶).

«پدر مادر دیدگاه خودشونو دارن و مثلاً فکر خودشونو دارن.» (پسر، منطقه ۱۱).

واقعیت مذکور، هم از استقلال فکری نوجوانان منشأ می‌گیرد و هم به استقلال فکری نوجوان می‌افزاید. در این‌جا دودسته از نوجوانان تفکیک می‌شوند: اول، کسانی که «گذار از مرجعیت دانشی والدین» را می‌پذیرند و دوم، کسانی که بنا به دلایل تربیتی یا ملاحظات اخلاقی، مسأله تجربه زندگی واقعی والدینشان را به پیش می‌کشند. به عبارت دیگر، فضای مجازی را عمدتاً نوعی دانش منهای تجربه زیسته می‌انگارند. افزایش «تفکر انتقادی» در نسل جدید (متولدین اواخر دهه ۷۰ و اوایل دهه ۸۰)، نوعی مرجعیت به آنها نیز داده است. بسیاری از نوجوانان معتقد بودند که از پاسخ‌ها و راه‌حل‌های والدین خود قانع نمی‌شوند. از دلایل قابل تأمل در اظهارات یکی از نوجوانان، مؤکداً «گذار از شنیدن به خواندن» شناسایی شد. شنیدن از والدین مسیری یک‌طرفه است، ولی خواندن مسیری دست‌کم دوطرفه از متن به خواننده و از خواننده به متن است. منطق «هرمنوتیک فضای مجازی» ایجاب می‌کند که تفکر چرخشی و غیرخطی برای نوجوانان شکل بگیرد. تفکر انتقادی با رویکرد هرمنوتیک قرین و عجین است.

«خوب، مثلاً من تا چیزی رو خودم نخونم و نفهمم، متوجه نمیشم، درکش نمی‌تونم بکنم، حالا پدر من بیاد ۱۰۰۰ بار برای من توضیح بده [با حالت خنده]، نه، درکش نکنم، نمی‌تونم هضمش کنم موضوع رو، به خاطر همینم بهتره خودم برم بخونم.» (دختر، منطقه ۱۱).

«آگه بینم هم پدر مادرم می‌دونن، هم... اول، پدر مادرم می‌پرسم، بعد، میرم با اینترنت مقایسه‌اش می‌کنم... بعد، «ریزالت»هایی که برام می‌آد رو اونجا رو هم مقایسه می‌کنم با هم دیگه، بینم کدوم‌شون بیش‌تر درست دارن میگن؛ یعنی کدوم‌شون شبیه هم‌اند.» (پسر، منطقه ۶).

جدول ۱- سنخ‌شناسی قدرت‌های نوجوانان

قدرت‌های اکتسابی	قدرت‌های منتقل‌شونده
قدرت دانشی و مهارتی	قدرت هم‌افزایی
قدرت کاریزماتیک	حس قدرت
قدرت ریسک‌پذیری	قدرت پنهان و مضموم
قدرت سلسله‌مراتبی	اقتدار مشروط
قدرت نمایشی	اقتدار مفوض
قدرت پاداشی	قدرت مصرف‌شدنی
قدرت تفکر انتقادی	قدرت کنترل
قدرت مقاومت، نفوذ و چانه‌زنی	قدرت انتخابگری یا گزینش

۵- جمع‌بندی، بحث و نتیجه‌گیری

خانگی شدن فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی در خانواده هم متأثر از تغییرات کلان در بافت اجتماعی و هم برآمده از تصمیم خانواده بوده است. علی‌الاصول نسل قدیمی نسبت به تغییرات جامعه محافظه‌کارانه‌تر و نسل جدید پذیراتر است. برای برخی از

والدین نوعی بیگانگی نسبت به کارکردهای اجتماعی، سرگرمی، آموزشی یا مهارتی فناوری‌های جدید وجود دارد. در مقابل، نسل جدید هم‌نواپی بیش‌تری با این پدیده از خود نشان می‌دهد. بخشی از روابط و مناسبات میان اعضای خانواده در یک محیط مخلوق به جریان می‌افتد. این محیط تابعی از امکانات و منافع قابل بهره‌برداری است. فناوری‌ها می‌توانند به‌منزله یکی از امکانات کنش‌ایفای نقش کنند.

فرزندان نوجوان تلاش می‌کنند تا نوعی تحرک اجتماعی محدود در سطح خانواده، دوستان و خویشاوندان برای خود فراهم کنند. موقعیت اجتماعی و منزلت کوتاه‌بُرد فرزندان در خانواده به آنها این امتیاز را می‌دهد تا برخی محدودیت‌ها را جبران کنند. گسترش و رواج فناوری‌های جدید میان نوجوانان به یک پدیده هویتی برای آنها تبدیل می‌شود. این وسایل عمدتاً جنبه سرگرمی برای آنها به همراه می‌آورد و در مواردی نیز تقویت سواد و مهارت فناورانه حائز اولویت می‌شود.

فناوری هم‌تبعاتی در روابط اجتماعی و زندگی شخصی به وجود می‌آورد و هم می‌توانند به‌منزله یک منبع، سبب ساخت دادن به روابط اجتماعی و خانوادگی شود. همچنین، فناوری‌های جدید ممکن است ابزاری برای بازتاب و انعکاس اغراض و نیات کنش نوجوانان باشند. به‌عنوان مثال، شبکه‌های اجتماعی می‌توانند نوجوانان خودپسند را از مسئولیت‌پذیران متمایز کنند. پس، فناوری به‌عنوان محرکی برای برون‌افکنی برخی مقاصد عمل می‌کند؛ درعین‌حال، انگیزه کنش نیز به‌حساب می‌آید. نگاهی به سنخ‌شناسی قدرت‌های فرزندان نشان می‌دهد که آورده فناوری‌ها بیش از تبعات است.

مجموعه‌ای از شرایط ممکن است فرزند نوجوان را به شخصیتی اقتدارطلب مبدل سازد. کارکرد پنهان فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی برای آنها، کسب اعتبار اجتماعی است. امتیازاتی مانند بازاجتماعی شدن از طریق برخی بازی‌ها، نیز یک امتیاز است. مرز میان دو جنس، خاستگاه طبقاتی فرد و پایگاه اجتماعی والدین به‌طور قابل‌ملاحظه‌ای رنگ می‌بازند. البته به‌موازات افزایش سن نوجوانان، قدرت ابعاد گسترده‌تری می‌یابد، اما از اهمیت برتری‌جویانه قدرت و سواد فناورانه فرد در برابر اقتدار نهادی والدین

کاسته می‌شود. به عبارت دیگر، نوجوانان دارای سن و سال کم‌تر قدرت محول از فناوری را عاملی قوی‌تر برای تمایز گذاری خود با والدینشان به حساب می‌آورند. به هر حال، تعدادی از نوجوانان فناوری را وسیله‌ای برای پوشاندن نقایص احتمالی‌شان؛ یعنی ابزاری برای خودیاری تلقی کرده‌اند. اساساً، فناوری به خودروشنگری منتج می‌شود و بسیاری از حصرهای اجتماعی ذهنی را در هم می‌شکند. «قدرت محول»^۱ از فناوری‌ها توانمندسازی را در اختیار فرد قرار می‌دهد. البته بخشی از قدرت نوجوانان ناشی از خونسردی است و همه قدرت‌ها خصلتی فعال ندارند.

خانگی شدن فناوری‌ها، دلالت بر شکل‌گیری سلوک جدیدی میان نوجوانان است. این سلوک، مرام و مسلک خاصی دارد، اما درون بافت و بستر نهاد خانواده حالت می‌گیرد و به جریان می‌افتد. بنابراین، فرض نهاد زدایی (بی‌نهادی شدن)^۲ خانواده ایرانی منتفی است و همچنان مهم‌ترین گروه عضویت است. به عبارت دیگر، این ایده که خانواده به‌عنوان یکی از مهم‌ترین نهادهای اولیه، صرفاً گذرگاهی برای عبور فرد تا مرحله دوران نوجوانی است، کم‌تر با واقعیت اجتماعی موجود در نگرش‌های کنشگران درگیر با مسأله این پژوهش مطابقت دارد. همچنان شخصیت نوجوان تا حد قابل‌ملاحظه‌ای درون این نهاد تعیین می‌یابد و الزامات هنجاری در بازدارندگی نوجوان از سرکشی‌های تنش‌آفرین نقش بسزایی دارد. خانواده از قابلیت بازسازی برخوردار است. باین‌حال، والدین با شماری از دوراهی‌ها و سردرگمی‌ها مواجه‌اند.

فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی سبب انتشار قدرت و کثرت منابع قدرت در خانواده شده‌اند. برای فرزندان نوجوان، مهارت فناورانه به یک مهارت اجتماعی تبدیل شده است، زیرا ممکن است او را به یک کارشناس یا «مهندس کوچک» در خانه و میان خویشاوندان تبدیل کند. البته دوگانگی ساختاری فناوری به‌طور بالقوه هم خلق کنش و هم انفعال در عمل را در پی دارد. فناوری می‌تواند بخشی از کنش‌های مورد علاقه فرد

1. Assigned Power
2. De-institutionalization

را که در زندگی واقعی مجالی برای بروز نداشته‌اند، آشکار کند؛ مانند توانایی‌های نهفته یا زیرینی که با تحریک فناوری‌ها فعال می‌شوند. این مکانیزم برای نوجوان لذت‌بخش، هویت‌ساز و توأم با حس قدرت است. هم‌نشینی نوجوانان با فناوری به تدریج ایده پیوند کنشگری انسان با فناوری برای نسل جدید را حداقل به لحاظ درجه وابستگی نمایان ساخته است. دورنمای این چشم‌انداز، توان‌بخشی به برخی از محدودیت‌های انسان و تقویت عملکرد اوست.

فناوری‌ها به‌عنوان یک منبع و امتیاز برای نوجوان شرایط نفوذ و مقاومت در روابط با والدینش را به‌پیش می‌کشند. قدرت فرزند نوجوان عمدتاً همراه با رضایت طرف مقابل (والدین) در شبکه روابط قدرت نیست؛ یعنی قدرت او توانایی مشروع تلقی نمی‌شود. پدر و مادر با فرزند خود بر سر چنین قدرتی به یک توافق نرسیده‌اند و برداشت‌های متفاوتی از آن وجود دارد. باوجود اختلاف بر سر چگونگی ایجاد قدرت، یکی از نتایج موقت، فراهم شدن امکان انجام چیزی^۱ به نفع فرزند است. حداقل پیامد کلی آن نیز نمایش و ارائه قدرت و همچنین، افزایش سهم و مشارکت در برخی فرآیندهای تصمیم‌گیری است. والدین به تدریج وارد عرصه‌ای از مناسبات می‌شوند که در آن ناگزیرند امتیازاتی را دادوستد کنند.

به‌هرحال، نوعی اطاعت اخلاقی از والدین سبب بازدارندگی رفتارهای بدعت‌گذارانه یا خود-شیفتگی فرزند می‌شود. روحیه نظارت‌پذیری نیز به این موضوع کمک می‌کند. البته نیاز و وابستگی فرزند به والدین هم به سهم خود دخیل است. این موضوع سبب جلوگیری از دوقطبی شدگی روابط و مناسبات میان والدین و فرزندان خواهد بود. تحقق این شرایط از تصور زبردست بودن والدین نیز پیشگیری می‌کند.

در مجموع، چنین به نظر می‌رسد که یکی از آئین‌های گذار برای اکثر نوجوانان، هم‌نشینی و مجالست با فناوری‌های جدید خانه‌محور باشد. بالتبع، مناسبات قدرت در

خانواده دستخوش تغییر خواهد شد، اما فرزندان نوجوان مجموعه‌ای از قدرت‌های «وابسته، مشروط، موقت، بالقوه، غیر مشروع، لحظه‌ای، نمایشی و کوتاه-بُردی» را دارند که همواره به سه عامل وابسته است:

- ۱) درک فرزند از جایگاه فرزندى در خانواده و در قبال والدین خود که حاوی محدودرات یا تحفظات اخلاقی و چشم‌پوشی از برخی مقدرات است؛
- ۲) چگونگی و میزان عملی شدن اقتدار والدین (به‌عنوان قدرت مشروع) در خانه که نظارت و محدودیت والدین را به همراه دارد؛
- ۳) نوع فناوری‌های جدید، سطح مهارت و آگاهی فناورانه فرزند و میزان استفاده از آنها که به مسأله غلبه فناوری بر فرد (دگرکنترلی) یا فرد بر فناوری (خودکنترلی) نیز مرتبط است.

نتایج مقاله نشان می‌دهند که در خانواده می‌توان هم‌زمان شاهد قدرت، اقتدار، سلطه و نفوذ بود. علی‌الاصول، اقتدار به والدین تعلق دارد. اقتدار والدین یکی از ارکان مهم در فرآیند جامعه‌پذیری محسوب می‌شود و کیفیت این اقتدار در انتقال آموزه‌های اجتماعی، تربیتی و روانی به نسل‌های بعدی، تأثیر مستقیم دارد. سلطه از ویژگی‌های شخصیتی و کاریزماتیک والدین ناشی می‌شود و بر این مبنا، در همه خانواده‌ها نمی‌توان شاهد سلطه والدین (یا یکی از والدین) بود. نفوذ نیز تابعی از قدرت است. قدرت در بین اعضای خانواده به‌مثابه امری اجتماعی در جریان بوده و از منابع متکثری مانند: ثروت، علم، سن، جنسیت، اعتبار اجتماعی و غیره نشأت می‌گیرد که در این میان، فناوری‌های جدید برای نوجوانان دسترس‌پذیر ترند. اکنون، منابع قدرت در خانه شقوق متنوعی مانند با واسطه یا بی‌واسطه، مادی یا غیرمادی و فردی یا فرا فردی به خود گرفته‌اند. نوجوانان به‌واسطه فناوری‌های جدید، به سطوحی از قدرت و نفوذ دست می‌یابند. این مسأله اجتماعی می‌تواند برای پژوهش‌های جامعه‌شناسی و مددکاری اجتماعی چشم‌اندازهای مطالعاتی جدیدی را به همراه داشته باشد.

منابع

- بنت، اندی. (۱۳۸۶)، *فرهنگ و زندگی روزمره*، ترجمه: لیلا جو افشانی و حسن چاوشیان، تهران: اختران.
- تامپسون، جان بروکشیر. (۱۳۸۰)، *رسانه‌ها و مدرنیته: نظریه اجتماعی رسانه‌ها*، ترجمه: مسعود اوحدی، تهران: سروش.
- ترلو، کریسپین و همکاران. (۱۳۹۰)، *ارتباطات کامپیوتر-واسط: تعاملات اجتماعی و اینترنت*، ترجمه: سروناز تربتی، تهران: جامعه‌شناسان.
- خلیلی آذر، هایده. (۱۳۹۲)، *شناخت ویژگی‌های شبکه‌های اجتماعی و تأثیرات آنها بر روابط بین فردی نوجوانان، پژوهش‌های ارتباطی*، شماره ۷۵.
- داتن، ویلیام. (۱۳۸۴)، *دگرگونی‌های اجتماعی در یک جامعه اطلاعاتی*، ترجمه: محمد توکل و ابراهیم کاظمی پور، تهران: کمیسیون ملی یونسکو.
- ساروخانی، باقر. (۱۳۸۷)، *جامعه‌شناسی ارتباطات*، تهران: اطلاعات.
- سعدی پور، اسماعیل. (۱۳۹۲)، *بررسی اثرات اینترنت بر خانواده‌های دارای فرزند نوجوان، پژوهش‌های ارتباطی*، شماره ۷۶.
- سعدی پور، اسماعیل. (۱۳۹۳)، *دنیای دیجیتال: با تأکید بر نوجوانان*، تهران: جامعه‌شناسان.
- صادقی فسایی، سهیلا؛ عرفان منش، ایمان. (۱۳۹۴)، *مبانی روش‌شناختی روش پژوهش اسنادی در علوم اجتماعی، راهبرد فرهنگ*، شماره ۲۹.
- عاملی، سعید رضا. (۱۳۸۸)، *مطالعات شهر مجازی تهران: رویکرد تحلیلی به فضاهای عمومی*، جلد ۱، تهران: قلم.
- علی‌بابایی، یحیی. (۱۳۸۷)، *قشربندی اجتماعی*، همدان: نور علم.
- کاستلز، مانوئل. (۱۳۸۵)، *عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ*، جلد‌های ۱، ۲ و ۳، ترجمه: احد علی‌قلیان و افشین خاکباز، تهران: طرح نو.

- کاستلز، مانوئل. (۱۳۹۳)، *قدرت ارتباطات*، ترجمه: حسین بصیریان جهرمی، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- کیا، حامد. (۱۳۹۲)، از نیرو تا قدرت: سرریز شدن امر طبیعت در امر اجتماع، *جامعه، فرهنگ، رسانه*، شماره ۷.
- گیدنز، آنتونی. (۱۳۹۲)، *تجدد و تشخیص: جامعه و هویت شخصی در عصر جدید*، ترجمه: ناصر موفقیان، تهران: نی.
- لادیر، ژان. (۱۳۸۰)، *رویارویی علم و تکنولوژی با فرهنگ‌ها*، ترجمه: پروانه سپرده، تهران: مؤسسه پژوهشی فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- محسنی، منوچهر. (۱۳۸۰)، *جامعه‌شناسی جامعه اطلاعاتی*، تهران: دیدار.
- مک‌کی، هیو و همکاران. (۱۳۸۶)، *تحقیق در جامعه اطلاعاتی*، ترجمه: رامین کریمیان، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- میروویتز، جاشوا. (۱۳۸۷)، *رسانه‌ها و رفتار: حلقه مفقوده در نظریه‌های ارتباطات*، ترجمه: گودرز میرانی، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- هنسون، جریس؛ نارولا، اوما. (۱۳۸۱)، *تکنولوژی‌های جدید ارتباطی در کشورهای در حال توسعه*، ترجمه: داوود حیدری، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.

- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society: The Internet in Everyday Life*, London: Sage.
- Buckingham, D. & et al. (2008). *Youth, Identity & Digital Media*, Cambridge: MIT.
- Cavanagh, A. (2007). *Sociology in the Age of the Internet*, England: Open University.

- Hertlein, K. M. (2012). Digital Dwelling: Technology in Couple & Family Relationships, *Family Relations*, Volume 61, pp374-387.
- Jordan, T. (2001), *Cyberpower: The Culture & Politics of Cyberspace & the Internet*, London: Routledge.
- Patton, M. (1990). *Qualitative Evaluation & Research Methods*, CA: Sage.
- Silverstone, R. (1999). *Why Study the Media?*, London: Sage.
- Watne, T. & et al. (2011). Children as Agents of Secondary Socialisation for Their Parents, *Young Consumers*, Volume 12(4), pp285-294.
- Zinn, M. B.; Eitzen, D. S. (1990). *Diversity in Families*, New York: Harper & Row.
- <http://atlas.tehran.ir>.
- <http://tmicto.tehran.ir/Portals/0/Document/Amarname/AmarShahr93/index.html>.