



نیاز به توجه و خطرات ناشی از آن

نوجوانان را جدی بگیرید

یکتا مجد
نویسنده نو قلم

افزایش داشته است. پیشرفت تکنولوژی تا جایی جذاب است که سلامت جسم و روح افراد را به خطر نیندازد.

با گسترش روزافزون فضای مجازی و کوتاه شدن زمان دسترسی به اطلاعات روز، سطح هیجانات از دیدن و شنیدن این اخبار و حواشی بسیار

جهانی سراسر شوق به دیده شدن و در معرض توجه بودن را با سرعتی باورنکردنی در وجود تمام بشر گسترانده است.



بی هویتی،
جدی گرفته
نشدن در جمع
دوستان، میل
به دیده شدن
و عدم نظارت
و گفت‌وگو
صحیح از سمت
خانواده‌ها همگی
باعث گرایش
هرچه بیشتر این
قشر آسیب‌پذیر
به فضاهای
پرخطر است

که پای چالش‌های روان‌شناسی ۱۰۰ روز سخت، ۲۱ روز تا خودسازی، آرامش درون، صلح جهانی و... به میان آمده و افراد را ترغیب به زندگی سالم می‌کند، البته این به خودی خود بد که نیست بسیار هم خوب است تا جایی که این آرامش و صلح را دور از خداپرستی، و دین را در تنافی با آسایش، پیشرفت و زندگی آرام ندانند.

چالش جدیدی که به تازگی در میان نوجوانان شکل گرفته، برخاسته از یک صفحه متعلق به فردی در آسیای شرقی بوده که با سبک زندگی خاص، میل به خوردن غذاهای پرادویه و بسیار تند را در صفحه خود به نمایش گذاشته است. این چالش که به چپیس فلفلی معروف است توانسته کاربران زیادی را در یوتیوب با خود همراه کند که آنها با خوردن چپیس فلفلی در مدت ۲ دقیقه سعی در شکستن رکورد فرد دیگری دارند.

چالشی که تا کنون تعداد زیادی را دچار مشکلات گوارشی و جسمی کرده و جان یک پسر ۱۴ ساله را نیز گرفته است.

بی هویتی، جدی گرفته نشدن در جمع دوستان، میل به دیده شدن و عدم نظارت و خلأ گفت‌وگو صحیح از سمت خانواده‌ها همگی باعث گرایش هرچه بیشتر این قشر آسیب‌پذیر در جوامع با اهداف سازماندهی شده و تأثیر آن در آینده نوجوانان و متعاقباً نسل بعدی جهان شده است. امیرالمؤمنین علی (ع) در نامه ۳۱ کتاب شریف نهج‌البلاغه می‌فرماید: دل نوجوان مانند زمین آماده است که هر بذری در آن افشاندن شود، می‌پذیرد.

انجام این چالش‌ها و فرامین مجازی حس قدرت و رشد کاذب ذهنی را در ناخودآگاه نوجوان تقویت می‌کند.

یکی از پرخطرترین چالش‌هایی که تلنگری برای جامعه جهانی بود و توانست تا حدی از پیشروی این سیلاب گل‌آلود جلوگیری کند چالش بازی نهنگ‌آبی و خودکشی جلو دوربین بود.

این بازی بعد از فراگیر شدن در سال ۲۰۱۳ در جهان، جان بیش از ۱۳۰ نوجوان را گرفت. طراح این بازی فیلیپ بودکین در دادگاه اعتراف کرد: هدفش پاک‌سازی زمین از آدم‌های بی‌مصرف و بی‌فایده است. فیلیپ بودکین در توضیح خود گفت: با طراحی این بازی قصد داشتم کسانی که وقت اضافه دارند و علاف و بیکار هستند و این چنین بازی را انجام می‌دهند از روی زمین محو کنند. در این میان چالش‌های دیگری هم به میان آمد که همگی باهدف قبح شکنی و حیا زدایی، فعالیت‌های بی‌فایده، خطرناک و توهین‌آمیز را جالب وانمود کرده و روی آنها نام‌هایی چون تخلیه انرژی منفی یا گسترش شادی در جهان گذاشته‌اند.

چالش رقص در کنار اتومبیل روشن، دروغ به والدین و دیدن واکنش آنها، آرایش با چشمان بسته، غذا خوردن بدون استفاده از بینی برای تنفس و... از جمله فعالیت‌هایی هستند که هدف از بین بردن کرامت انسانی و احترام به والدین و سوق انسان به سمت مصرف‌گرایی را دنبال می‌کنند. مدت‌ها از ایجاد این چالش‌ها و شرکت افراد با گرایش‌های مختلف در آن می‌گذرد

در سال‌های گذشته، آماری در کشور منتشر شده که حدود ۲۱ درصد از کاربران فضای مجازی را بازه سنی ۱۵ تا ۲۴ تشکیل می‌دهند و ۵۳ درصد از این آمار هم مربوط به کاربران ۲۵ تا ۴۹ سال است.

درصد شرکت‌کننده‌ها در چالش‌های جهانی تیک‌تاک و یوتیوب که عموماً اجرا و به نمایش گذاشتن آنها در اینستاگرام انجام می‌شود، حدود ۶۹ درصد از کل کاربران فضای مجازی اعلام شده است. معروف‌ترین و شاید اولین چالشی که با عنوان حمام یخ در سرتاسر جهان شناخته شده و بسیاری از سلبریتی‌ها و حتی تعدادی از مقامات ارشد کشورها در آن شرکت کردند، پربازدیدترین چالش جهان نام دارد.

بعد از آن افراد برای جا نماندن از این قطار دیده‌شدن و احتمالاً جذب مخاطب و به بهانه‌هایی چون الگوریتم‌های هر روز در حال تغییر اینستاگرام، دست به تولید چالش به امید جلب توجه کاربران جهانی و افزایش مخاطب زدند.

در این میان بیشترین اجراکنندگان این چالش‌ها همان ۲۱ درصد رنج سنی ۱۵ تا ۲۴ سال هستند که قشر نوجوان را تشکیل می‌دهند. دوران نوجوانی و تغییرات هورمونی از یک سو و میل به جذب و جلب توجه از سوی دیگر و ماشینی شدن زندگی و تلاش برای معاش و رفاه بیشتر از سمت والدین همگی دست‌به‌دست هم داده و این گروه سنی را در فضای ذهنی خود و میان انبوه اطلاعات و حواشی ناامن رها کرده است.

چند سالی است که عده‌ای با انجام کارهای عجیب و گاهی پرخطر دیگران و کاربران معمولی رسانه‌ها را دعوت به انجام دادن آن اعمال و قرار گرفتن در این حلقه دیده‌شدن می‌کنند و نام آن را چالش گذاشته‌اند.

چالش در واقع به معنی به وجود آوردن یک پرسش یا یک مسأله برای سایر اشخاص است که آنها در مقابل تلاش برای یافتن پاسخ درست یا حل کردن آن به روش صحیح می‌کنند.

در فضای مجازی بخصوص اینستاگرام نیز این چالش‌ها به صورت سؤال، فعالیت، حرکت یا سایر موارد دیگر به نمایش گذاشته می‌شود. معمولاً آغازگر این فعالیت یا چالش‌ها به صورت مشخص افراد یا گروه‌های پرمخاطبی هستند که برای سرگرمی و افزایش تعداد مخاطبان دست به چنین رفتارهایی می‌زنند. این چالش‌های طراحی شده دست‌به‌دست در میان تمام پیج‌ها و اکانت‌های پربازدید چرخیده و میان کاربران می‌گردد که معمولاً مصرف‌کننده هستند در این فضا می‌رسد و آنها را در مسیر دیده‌شدن با این فعالیت‌ها انداخته تا با وارد شدن به این چالش‌ها در پی یافتن جواب و طرز صحیح انجام دادن یک حرکت، ساعت‌ها تلاش بی‌ثمر داشته باشند.

چالش‌ها مضمون‌های مختلفی دارند که از میان آنها به سه دسته پرتعداد می‌توان اشاره کرد. دسته اول، چالش‌های خیرخواهانه و عام‌المنفعه، دسته دوم چالش‌های طنز و دسته سوم چالش‌های خطرناک یا به اصطلاح آدرنالین است.