സെന്റ് തോമസ് കോളജ് പാലാ ഓട്ടോണമസ്
അരുണാപുരം പി.ഒ., കോട്ടയം 686 574

September 2025
Vol. 2 Issue 1 pages 50-59

പാലൈ
PALAI பாலை
ISSN No: 3049-0316

നവമാധ്യമങ്ങളും കുട്ടികളുടെ അനുഭൂതി നിർമ്മിതിയും തെരഞ്ഞെടുത്ത നവമാധ്യമ പാഠങ്ങൾ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള പഠനം

ജോബിൻ ഫിലിപ്പ് *

സംഗ്രഹം

യൂട്യൂബ്, ഫേസ്ബുക്ക്, വാട്സ്ആപ്പ്, ഷെയർ ചാറ്റ്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം തുടങ്ങിയ അനേകം നവമാധ്യമങ്ങളിലൂടെയാണ് നാമിന്ന് ലോകത്തെ നിരന്തരം വീക്ഷിക്കുന്നത്. മനുഷ്യവംശത്തിന്റെ സഞ്ചാരപഥങ്ങളിൽ ഓരോ തലമുറയും ഒന്നിനൊന്ന് മെച്ചപ്പെട്ട സൗകര്യത്തിലും ജീവിതം കൂടുതൽ ലളിതമാക്കുന്ന സാധ്യതകളിലൂടെയുമാണ് മുന്നോട്ടു പോകുന്നത്. വർത്തമാനകാല സമൂഹത്തിൽ നവമാധ്യമങ്ങളുടെ ഉപയോഗവും ഇടപെടലും ആബാലവൃദ്ധം ജനങ്ങളെയും ഒരുപോലെ സ്വാധീനിച്ചിട്ടുണ്ട്. എന്നാൽ പുതിയ തലമുറയിലെ കുട്ടികളുടെ അനുഭൂതികളെ നിർമ്മിക്കുകയും നിർണയിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന ഒന്നായി നവമാധ്യമങ്ങൾ പുതിയ കാലത്ത് മാറുന്നതായി കാണാം. വിവിധ യൂട്യൂബ് ചാനലുകൾ, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം വീഡിയോകൾ, മെസ്സേജുകൾ, സ്റ്റാറ്റസുകൾ, ഫോട്ടോ, വീഡിയോ തുടങ്ങിയവയെല്ലാം കുട്ടികളുടെ അനുഭവലോകങ്ങളെ നിർണയിക്കുന്നത് എങ്ങനെയെന്നും അവ അനുഭൂതി നിർമ്മിതിയുടെ ഭാഗമായി മാറുന്നതിന്റെ സാംഗത്യം എന്തെന്നും പരിശോധിക്കുകയാണ് ഈ പ്രബന്ധത്തിലൂടെ ചെയ്യുന്നത്.

താക്കോൽ വാക്കുകൾ: കുട്ടികൾ, നവമാധ്യമം, അനുഭൂതി, ഫോട്ടോ, വീഡിയോ, റീൽസ്, സ്റ്റാറ്റസ്

ആമുഖം

മനുഷ്യവംശത്തിന്റെ സഞ്ചാര പഥങ്ങളിൽ ഓരോ തലമുറയും ഒന്നിനൊന്ന് മെച്ചപ്പെട്ട ജീവിതം സാധ്യമാക്കുന്ന സൗകര്യങ്ങളുടെ സാധ്യതയിലൂടെയാണ് മുന്നോട്ടുപോകുന്നത്. ഒരേ ദിശയിലൂടെ മാത്രം സഞ്ചരിക്കുന്ന, വ്യത്യസ്തതകളോ ഏറെയൊന്നും വൈവിധ്യമില്ലാത്തതോ ആയ ജീവിതത്തെ ആയാസകരവും അയത്നലളിതവുമാക്കുന്നതിൽ വിനോദം, ആഘോഷങ്ങൾ, പരസ്പര സംവാദങ്ങൾ എന്നിവയ്ക്ക് ഒപ്പം തന്നെ സാങ്കേതികവിദ്യയും പ്രധാന പങ്കുവഹിക്കുന്നുണ്ട്. വിവരകൈമാറ്റം എന്ന നിലയിലുള്ള മാധ്യമങ്ങളുടെ വളർച്ച അച്ചടിയിൽ നിന്നും ഇന്റർനെറ്റിന്റെ കാലത്ത് എത്തുമ്പോൾ ഓരോ മനുഷ്യനും ഇന്റർനെറ്റും

* ഗവേഷക വിദ്യാർത്ഥി, ഗവ. ആർട്സ് & സയൻസ് കോളേജ് കോഴിക്കോട്
Ph:9809648980, Email: lifologist.jobinphilip@gmail.com

വിവരസാങ്കേതികവിദ്യയും സാധ്യമാക്കിയ അനുഭവ ലോകത്ത് നിന്നുകൊണ്ടാണ് ലോകത്തെ / സമൂഹത്തെ നിരന്തരം വീക്ഷിക്കുന്നത്.

ഈ അനുഭവലോകം കേവലമായി രൂപപ്പെടുന്നതോ വ്യക്തിയെന്ന നിലയിൽ മാത്രം രൂപപ്പെടുത്തി എടുക്കുന്നതോ അല്ല. മറിച്ച് ഒരു സമൂഹത്തിലെ നാനാതരം ബന്ധങ്ങളിൽ നിന്നും ഇടപെടലുകളിൽ നിന്നും ദൈനംദിന ജീവിതത്തിലെ പെരുമാറ്റ രീതികളിൽ നിന്നും രൂപപ്പെട്ടു വരുന്നതാണ്. സ്നേഹം, പ്രണയം, വെറുപ്പ്, ദേഷ്യം, കരുണ, വിദ്വേഷം, വംശീയത തുടങ്ങി ഏതൊരു അനുഭൂതിയും ഇത്തരം അനുഭവ പരിസരത്തിലൂടെ നിരന്തരം രൂപപ്പെടുകയും നിലനിൽക്കുകയും റദ്ദാക്കപ്പെടുകയും ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതായി കാണാം. ഇവ തലമുറകളിൽ നിന്ന് തലമുറകളിലേക്ക് കൈമാറ്റം ചെയ്യപ്പെടുകയോ ഒരൊറ്റ തലമുറയിൽ തന്നെ ഇല്ലാതാവുകയോ നിരന്തരം നവീകരിക്കപ്പെട്ടു കൊണ്ടിരിക്കുകയോ ചെയ്യും.

ബഹുജന മാധ്യമം എന്ന നിലയിൽ പിന്നീട് വികാസം പ്രാപിച്ച ഇന്റർനെറ്റിന്റെ കടന്നുവരവോടെ അതുവരെയുണ്ടായ എല്ലാ അനുഭവ ലോകങ്ങളും അടുത്ത തലമുറകളിലേക്ക് തീർത്തും വ്യത്യസ്തമായാണ് കൈമാറ്റം ചെയ്യപ്പെട്ടത്. കൂടുതൽ വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും വിവരവും വിജ്ഞാനവും കൈമാറ്റം ചെയ്യുമ്പോൾ തന്നെ വിനോദോപാധിയായി കൂടി ഇൻറർനെറ്റിന്റെ ഭാഗമായ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങൾ മാറുന്നു. പങ്കാളിത്തം, ഇടപെടൽ, നിരന്തരമായ പരിഷ്കരണം എന്നിവയിലൂടെ അപൂർവ്വമായ ആശയ പ്രചാരണവും സാമൂഹ്യ സ്വാധീനവും ഉറപ്പാക്കാൻ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങൾക്ക് കഴിയുന്നു.

ലോകത്തിന്റെ വിവിധ കോണുകളിലുള്ള അറിയപ്പെടാത്ത മനുഷ്യരുമായി എളുപ്പത്തിൽ ബന്ധം സ്ഥാപിക്കാവുന്ന ഫേസ്ബുക്ക്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, യൂട്യൂബ് ചാനലുകൾ, ടെലഗ്രാം, ട്വിറ്റർ തുടങ്ങിയ വിവിധ നവമാധ്യമങ്ങൾ, വിവിധ വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ തുടങ്ങിയവയെല്ലാം ഉപയോക്താക്കളുടെ അനുഭവ ലോകത്തെ പുനർനിർമ്മിക്കുന്നതായി കൂടി മാറുന്നു.

"ജീവിതം ആയാസകരവും സ്വാഭാവികവും പ്രതീക്ഷ നിർഭരവുമായി മുന്നോട്ട് ചലിച്ചു കൊണ്ടിരിക്കണമെങ്കിൽ നാം ചെയ്യുന്ന ഓരോ കാര്യവും വളരെ സൂക്ഷ്മമായ അർത്ഥത്തിൽ തന്നെ നമുക്ക് ആസ്വാദ്യകരമായിരിക്കണം. ആസ്വാദനത്തിന്റെ ഏറ്റവും സൂക്ഷ്മമായ ഒരംശമാണ് വിനോദം (ജോസ് കെ മാനുവൽ, 45:2014). പൊതു ഇടങ്ങളും നാട്ടുമൈതാനങ്ങളും അച്ചടി മുതലിങ്ങോട്ടുള്ള മാധ്യമ മേഖലകളും നൽകിയ ഈ വിനോദത്തിന്റെ ആസ്വാദനത്തിന്റെ പ്രതീതി യാഥാർത്ഥ്യമാണ് (Virtual Reality) ഇൻറർനെറ്റും നവമാധ്യമങ്ങളും ചേർന്ന് നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ പ്രതീതി യാഥാർത്ഥ്യം ഏറ്റവും കൂടുതലായി ഇന്ന് സ്വാധീനിക്കുന്ന ഒരു വിഭാഗം കൗമാരക്കാരും കുട്ടികളുമാണ്. "ജൈവ സാമൂഹികതയിൽ നിന്നും ഭിന്നവും നിശ്ചയമായും വിപുലവുമായ പ്രതീതി സാമൂഹികതയ്ക്ക് രൂപം നൽകാൻ നവമാധ്യമ സാങ്കേതികതയ്ക്ക് കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്." – (ജോസ് കെ , മാനുവൽ: 792014).

സ്വാനുഭവങ്ങൾ മനുഷ്യർ തമ്മിൽ നേരിട്ട് പങ്കുവച്ചു കൊണ്ടുള്ള ശൈലി മാറി സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളിൽ പോസ്റ്റ് ചെയ്തു കിട്ടിയ ലൈക്കിന്റെയും കമന്റിന്റെയും മാത്രം അടിസ്ഥാനത്തിൽ രൂപപ്പെട്ടു വരുന്ന അനുഭവങ്ങളാണ് പുതിയ തലമുറ നേരിടുകൊണ്ടിരിക്കുന്നത്. മനുഷ്യരെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം യഥാർത്ഥ സംഭവങ്ങളേക്കാൾ കൂടുതൽ, ആവേശത്തിലും ഭാവനയിലും വിരിഞ്ഞ കഥകളാണ് വായിക്കുന്നത് എന്ന് കാണാം. വായനയ്ക്കപ്പുറം ഇന്ന് നവ മാധ്യമങ്ങൾ ഈ രംഗം പ്രത്യേകിച്ചും കുട്ടികളിൽ കൂടുതലായി ആകർഷണം വളർത്തിയിരിക്കുന്നു. ഇത് യഥാർത്ഥാനുഭവങ്ങളെക്കാൾ കൂടുതൽ അയഥാർത്ഥാനുഭവ ചിത്രീകരണവുമാണ്. ഇങ്ങനെ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്ന അനുഭൂതി തലങ്ങൾ കുട്ടികളുടെ അനുഭവങ്ങളെ എങ്ങനെ നിർണയിക്കുന്നു എന്ന പരിശോധിക്കുകയാണ് ഈ പഠനത്തിലൂടെ ചെയ്യുന്നത്.

വിവരസാങ്കേതികവിദ്യ ആവിർഭാവവും വളർച്ചയും

മനുഷ്യജീവിതത്തിന്റെ സാമൂഹ്യവും സാംസ്കാരികവുമായ ചിന്തകളിലും ജീവിതരീതികളിലും വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ടാണ് സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെ വിവരങ്ങൾ കൈമാറുന്ന നൂതന സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ രൂപംകൊണ്ടതും വികാസം പ്രാപിച്ചതും. കേവലം ആശയവിനിമയോപാധി എന്ന നിലയിൽ നിന്ന് ഭാഷയും വിനിമയ സാങ്കേതികയും ആഗോളതലത്തിൽ തീർത്തും വ്യത്യസ്തമായ ഒരു ഘട്ടത്തിലേക്ക് വളർന്നിട്ടുണ്ട്. ഭാഷയും ഭാഷയിൽ നിന്ന് വിനിമയത്തിന്റെ കേന്ദ്രീകരണമായി മാധ്യമങ്ങളും ആശയ കൈമാറ്റം നടത്തിയിരുന്ന കാലത്തുനിന്നും അകലങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കിയാണ് സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ

 ISSN No: 3049-0316

മനുഷ്യനെയും മനുഷ്യന്റെ ജീവിതത്തെയും നിർണയിച്ചതും നിർമ്മിച്ചതും. നാഗരിക സംസ്കാരത്തിന്റെ വ്യാപനത്തോടുകൂടി മനുഷ്യർ തമ്മിലുള്ള സമ്പർക്കം കുറഞ്ഞുകൊണ്ടിരിക്കുന്നിടത്താണ് അറിവുകളും ചിന്തകളും അന്വേഷണങ്ങളുമായി മാധ്യമങ്ങൾ ഉടലെടുക്കുന്നത്. മാധ്യമ വളർച്ചയുടെ പിൽക്കാലത്ത് സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ വികസിക്കുകയും വിവര - വിനിമയ - വിനോദ - വിജ്ഞാന രംഗത്ത് പുതിയ വേഗം കുറിക്കുകയും ചെയ്തു. പത്തൊൻപതാം നൂറ്റാണ്ടിലെ രണ്ടാം പാദത്തിൽ കമ്പ്യൂട്ടർ സാങ്കേതികവിദ്യയും ഇരുപതാം നൂറ്റാണ്ടിന്റെ ഉത്തരാർധത്തിൽ ഇൻറർനെറ്റും വിനിമയരംഗത്ത് പുതിയ സാധ്യതകൾ തുറന്നിട്ടു. അച്ചടി, റേഡിയോ, സിനിമ തുടങ്ങിയ ബഹുജന മാധ്യമങ്ങളിൽ ഒടുവിലത്തെതായാണ് ഇലക്ട്രോണിക് മാധ്യമമായ കമ്പ്യൂട്ടറും മൊബൈൽ ഫോണും മാധ്യമ മേഖലയിൽ ഇടപെടുന്നത്. അച്ചടിയിൽ ആരംഭിച്ച മാധ്യമ ചരിത്രം അതിന്റെ വികാസ പരിണാമങ്ങളിലൂടെ പുതിയകാലത്ത് സ്ഥല - കാല അതിർത്തികളെ അതിലംഘിച്ച് സാങ്കേതികവിദ്യയിലൂടെയുള്ള വിവര വിനിമയ കൈമാറ്റ രംഗത്ത് എത്തിനിൽക്കുന്നു. അച്ചടിയിൽ നിന്നും ഇലക്ട്രോണിക് മാധ്യമ രംഗത്തേക്കുള്ള വളർച്ച അക്ഷരാർത്ഥത്തിൽ മനുഷ്യ വികാസത്തിന്റെ ചരിത്രം കൂടിയാണ്.

ലോകത്തെ കൂടുതൽ അടുപ്പിക്കുകയും മനുഷ്യജീവിതം ലളിതമാക്കുകയും ചെയ്തു എന്നതാണ് ഇന്റർനെറ്റിന്റെ മേന്മ. ലോകത്തെവിടെയുമുള്ള ഏതൊരു കാര്യവും നിമിഷങ്ങൾക്കുള്ളിൽ വിരൽത്തുമ്പിൽ എത്തിക്കുന്ന ആഗോള ഗ്രാമം കൂടിയാണ് ഇൻറർനെറ്റ്. ആശയവിനിമയം, വിദ്യാഭ്യാസം, ആരോഗ്യം തുടങ്ങിയ മേഖലകളിൽ എല്ലാം തന്നെ വിവര സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ വളർച്ച വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചിട്ടുണ്ട്. 1950കളിൽ അമേരിക്കൻ സൈനിക ഗവേഷണത്തിൽ നിന്ന് ഉത്ഭവിച്ച അർപനെറ്റ് എന്ന കമ്പ്യൂട്ടർ ശൃംഖലയാണ് ഇൻറർനെറ്റായി വികസിച്ചത്. ലോകത്തെവിടെയുമുള്ള വിവരങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നു എന്നതിനൊപ്പം ഏത് ഭൂപ്രദേശത്തുമുള്ള വ്യക്തിയുമായും ബന്ധം സ്ഥാപിക്കുന്നതിന് ഇന്റർനെറ്റ് വഴിയൊരുക്കുന്നു. പത്രം, സിനിമ, റേഡിയോ, ടെലിവിഷൻ എന്നീ മാധ്യമങ്ങളെ എല്ലാം ഇൻറർനെറ്റ് പൂർണമായും ഉൾക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നു എന്നതിനാൽ തന്നെ ഇന്റർനെറ്റിന്റെ സ്വീകാര്യതയും നാൾക്കുനാൾ വർദ്ധിച്ചു വന്നു. അച്ചടി, റേഡിയോ, സിനിമ, ടെലിവിഷൻ എന്നീ മാധ്യമങ്ങളിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി തൽസമയം വിവരങ്ങൾ കൈമാറ്റം ചെയ്യുന്നതിന് ഇന്റർനെറ്റ് സാധ്യതയെ ഉപയോഗപ്പെടുത്താം. ഈ മാധ്യമങ്ങളുടെ എല്ലാം സാധ്യതകളെ കൃത്യമായി ഉപയോഗപ്പെടുത്തി കൊണ്ടാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ ശൃംഖലകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. വൈഫൈ, ബ്ലൂട്ടൂത്ത് തുടങ്ങിയ സാങ്കേതികതയിലൂടെയും ഷെയർ ഇറ്റ്, ഷെയർ മി തുടങ്ങിയ ആപ്ലിക്കേഷനിലൂടെയും കുറഞ്ഞ ദൂരപരിധിയിലെ വിവരവിനിമയം ശബ്ദങ്ങളിലൂടെയും ചിത്രങ്ങളിലൂടെയും വീഡിയോകളിലൂടെയും കൈമാറ്റം ചെയ്യാൻ കഴിയുന്നു.

ഇന്റർനെറ്റ് ഇടപെടലും പ്രസക്തിയും

ഇരുപത്തിയൊന്നാം ശതകത്തിന്റെ ആദ്യദശകത്തിൽ ഏറ്റവും അധികം വികാസം പ്രാപിച്ച വിജ്ഞാന ശാഖയാണ് വിവരസാങ്കേതികവിദ്യ. ജീവിതത്തിന്റെ നാനാ മേഖലകളെ പരസ്പര കണ്ണികൾ ആക്കുന്നതിനും നിമിഷനേരം കൊണ്ട് സേവനങ്ങൾ സാധ്യമാക്കുന്നതിനും വിവരസാങ്കേതികവിദ്യ സഹായിക്കുന്നു. വിദ്യാഭ്യാസം, ആരോഗ്യം, ശാസ്ത്രം, വാണിജ്യം, തൊഴിൽ, വിനോദസഞ്ചാരം തുടങ്ങിയ സമസ്ത മേഖലകളിലും വിവരസാങ്കേതികവിദ്യ വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചു. ലോകത്തെ ആഗോള ഗ്രാമമായി ചുരുക്കുകയും ആവശ്യമുള്ള ഏതു വിവരങ്ങളും വിരൽത്തുമ്പിൽ എത്തിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതിലൂടെ വ്യവഹാര വിനിമയത്തിന്റെ കാലതാമസം ഒഴിവാക്കി വൈജ്ഞാനിക മേഖലയുടെ പുതിയ വാതായനങ്ങൾ തുറന്നിടാൻ ഇന്റർനെറ്റിനു കഴിഞ്ഞു.

അനുനിമിഷം പരിവർത്തനത്തിന് വിധേയമായി കൊണ്ടിരിക്കുന്ന ലോകത്ത് ജീവിതത്തെയും ജീവിതരീതിയെയും വലിയ തോതിൽ പുതിയ സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ സ്വാധീനിക്കുന്നുണ്ട്. പൊതു ഇടങ്ങൾ ഇല്ലാതായിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്ന വർത്തമാനകാലത്ത് ഓരോ വ്യക്തിയും അവന്റേതായ ഇടങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ലോകം കൂടിയാണ് ഇന്റർനെറ്റ്. ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ഉപയോക്താക്കളെ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പരസ്പരം ആശയവിനിമയം നടത്താൻ സാധിക്കുന്ന സെർച്ച് എഞ്ചിനുകളിൽ നിന്നും അസംഖ്യം വെബ്സൈറ്റുകൾ വഴി ജീവിതത്തിന്റെ വിവിധ ഘട്ടങ്ങളിൽ വിവിധതരത്തിലുള്ള സേവനങ്ങളെ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനും നമുക്ക് കഴിയുന്നുണ്ട്.

ISSN No: 3049-0316

മൊബൈൽ എന്ന ബഹുജനമാധ്യമം

ഇന്റർനെറ്റിനും കമ്പ്യൂട്ടറിനും ഒപ്പം തന്നെ സ്ഫോടനാത്മകമായ മാറ്റം മനുഷ്യജീവിതത്തിൽ സാധ്യമാക്കിയ ഏഴാമത്തെ ബഹുജന മാധ്യമമാണ് മൊബൈൽ ഫോൺ എന്ന് ടോണി ടി. അഹോനൻ അഭിപ്രായപ്പെടുന്നു (ബിനു സചിവോത്തമപുരം: 2011). മനുഷ്യന്റെ സാമൂഹ്യവും സാംസ്കാരികവുമായ ചിന്തകളിലും ജീവിതരീതികളിലും വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ടാണ് ആധുനിക യുഗത്തിൽ മൊബൈൽ ഫോൺ കടന്നുവരുന്നത്. റേഡിയോ, പത്രങ്ങൾ, ചലച്ചിത്രങ്ങൾ, ടെലിവിഷൻ തുടങ്ങിയ ബഹുജന മാധ്യമങ്ങളെ പോലെ തന്നെ പുതിയകാലത്ത് മൊബൈൽ ഫോണും മാധ്യമത്തിന്റെ എല്ലാ ധർമ്മങ്ങളും നിർവഹിക്കുന്നു. പരസ്പരം സംസാരിക്കുക എന്ന പ്രാഥമികോദ്ദേശ്യത്തോടൊപ്പം തന്നെ ഫോട്ടോഗ്രാഫി, വീഡിയോഗ്രാഫി, ഇന്റർനെറ്റ് കൂടാതെ ഫേസ്ബുക്ക്, വാട്ട്സ്ആപ്പ് ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, യു ട്യൂബ്, തുടങ്ങിയ വിവിധ ആപ്ലിക്കേഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള വിപുലമായ സാധ്യതകളാണ് മൊബൈൽ ഫോൺ തുറന്നിടുന്നത്. ഒരു വ്യക്തിയുടെ ഒട്ടനവധി ആവശ്യങ്ങളെ നിവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള ഉപകരണമായാണ് നവ ഇലക്ട്രോണിക് മാധ്യമമായ മൊബൈൽ ഫോൺ ഇന്ന് ജനകീയമാകുന്നത്. കമ്പ്യൂട്ടർ സാക്ഷരത നേടിയവർക്ക് ഒപ്പം തന്നെ ആ നിലയിലുള്ള സാക്ഷരത കൈവരിക്കാത്തവർക്കും വളരെ എളുപ്പത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഒന്നായി മൊബൈൽ ഫോണിന്റെ ഉപയോഗം മാറിയിട്ടുണ്ട്. ഇന്റർനെറ്റിനൊപ്പം മൊബൈൽ ഫോണും സർവ്വത്രികമായതോടുകൂടി ലോകത്തിന്റെ ഏത് കോണിൽ നിന്നുമുള്ള കാര്യങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഞൊടിയിടയിൽ അറിയുന്നതിനും അതോടൊപ്പം തന്നെ പ്രതികരിക്കുന്നതിനും സാധ്യമാകുന്നു. എന്നാൽ വിവരങ്ങൾ കൈമാറ്റം ചെയ്യുക / അറിവ് പങ്കുവെക്കപ്പെടുക എന്നതിനൊപ്പം തന്നെ വിനോദോപാധിയായി കൂടി ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഒന്നായി മൊബൈൽ ഫോൺ മാറിയിട്ടുണ്ട്. വിവിധ മൊബൈൽ ആപ്ലിക്കേഷനുകളായ ഫേസ്ബുക്ക്, വാട്സ്ആപ്പ്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, ഷെയർ ചാറ്റ്, യൂട്യൂബ് തുടങ്ങിയ നവമാധ്യമങ്ങളെല്ലാം തന്നെ, എവിടെയാണോ നാം ഇരിക്കുന്നത് അവിടെ ഇരുന്നു കൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കാൻ പറ്റാവുന്ന സാധ്യത വന്നതോടുകൂടി ഫോട്ടോ, വീഡിയോ തുടങ്ങിയവ പോസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നതിനും വിവിധ വിഷയങ്ങളെ അധികരിച്ച് വീഡിയോ തയ്യാറാക്കുന്നതിനും കഴിയുന്നു.നവീന മാധ്യമങ്ങൾ മനുഷ്യരുമായി ബന്ധപ്പെട്ട എല്ലാ മേഖലകളിലും ആധിപത്യം സ്ഥാപിച്ചു കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്.

"സംസ്കാരത്തിന്റെ ശിഥിലീകരണവും അമിതോൽപാദനവും എന്ന സങ്കല്പം ഉത്തരാധുനികതയുടെ പ്രത്യേകതയാണ്. മുമ്പൊക്കെ മനുഷ്യരാൽ ചുറ്റപ്പെട്ട മനുഷ്യർ ഇപ്പോൾ വസ്തുക്കളാൽ ചുറ്റപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു എന്ന് ഉത്തരാധുനിക സൈദ്ധാന്തികനായ ബ്രോദ്രിയാർ അടയാളപ്പെടുത്തുന്നുണ്ട് " (ജോസ് കെ മാനുവൽ , 93 : 2014). സ്വകാര്യ ഉപയോഗ ഉപകരണമായ മൊബൈൽ ഫോൺ വ്യക്തിക്കൊപ്പം എപ്പോഴും സാധ്യതയുടെ മാധ്യമമായി തന്നെയാണ് നിൽക്കുന്നത്. "ജൈവ സാമൂഹികതയിൽ നിന്നും ഭിന്നവും നിശ്ചയമായും വിപുലവുമായ പ്രതീതി സാമൂഹികതയ്ക്ക് രൂപം നൽകാൻ നവമാധ്യമ സാങ്കേതയ്ക്ക് കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട് " എന്ന് ജോസ് കെ മാനുവൽ അഭിപ്രായപ്പെടുന്നുണ്ട്. ഫോളോവേഴ്സ്, ലൈക്ക്, കമന്റ് തുടങ്ങിയവ വർധിപ്പിക്കുന്നതിനും ആ നിലയിലുള്ള ഒരു സമാന്തര ലോകം രൂപപ്പെടുന്നതിലും ഇന്റർനെറ്റും മൊബൈൽ ഫോണും പ്രധാന പങ്കു വഹിക്കുന്നുണ്ട്.

നവമാധ്യമങ്ങളും പ്രകടനാത്മകതയും

അച്ചടി, റേഡിയോ തുടങ്ങിയ ബഹുജന മാധ്യമത്തിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി പ്രതീതി യാഥാർത്ഥ്യത്തിന്റെ ഇടമാണ് ഇന്റർനെറ്റും കമ്പ്യൂട്ടറും മൊബൈലും നൽകുന്ന വലിയ സാധ്യത. "യാഥാർത്ഥ്യത്തെ നിഷ്പ്രഭമാക്കുന്ന അതിയാഥാർത്ഥ്യമാണ് മാധ്യമം ശീലമാക്കിയവരെ സ്വാധീനിക്കുന്നതെന്ന് ബോദ്രിയാർ വിലയിരുത്തുന്നുണ്ട്. യാഥാർത്ഥ്യത്തെ അതി സൂക്ഷ്മമായി ഛായാഗ്രഹണം പോലെയുള്ള സങ്കേതങ്ങളിലൂടെ ഒപ്പിയെടുക്കുകയും എഡിറ്റിങ്ങിന്റെ പൊതുസാധ്യതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി മറ്റൊന്നായി പുനസൃഷ്ടിച്ച് പ്രത്യുൽപാദനക്ഷമതയുള്ള മാധ്യമങ്ങളിലൂടെ അവതരിപ്പിക്കുമ്പോൾ യാഥാർത്ഥ്യം മുമ്പത്തേക്കാൾ തീവ്രവും ശക്തവുമാകുന്നതാണ് അതിയാഥാർത്ഥ്യം." അച്ചടി മുതൽ സിനിമ വരെയുള്ള മാധ്യമത്തിൽ ഇടപെടുന്നതിൽ ബഹുജനങ്ങളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം വലിയ പരിമിതികൾ ഉണ്ട്. എന്നാൽ ഇന്റർനെറ്റിന്റെയും മൊബൈലിന്റെയും പുതിയകാലത്ത് ഫേസ്ബുക്ക്, യൂട്യൂബ്, മെസ്സഞ്ചർ, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, ത്രഡ്സ് തുടങ്ങിയവയുടെ കടന്നുവരവ് ദ്വിമുഖമായ ആശയവിനിമയം സാധ്യമാക്കുന്നുണ്ട്. ഓരോ മനുഷ്യന്റെയും പ്രകടനാത്മകതയെ അതേപടി അവതരിപ്പിക്കാനും പ്രചരിപ്പിക്കാനും സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളിലൂടെ കഴിയുന്നു. വ്യത്യസ്തവും വൈവിധ്യവും അപൂർവവുമായ ചിത്രങ്ങളും വീഡിയോകളും നവ മാധ്യമങ്ങളിൽ പോസ്റ്റ് ചെയ്യുകയും കമന്റുകളും ലൈക്കുകളും ശ്രദ്ധിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതിലേക്ക് കുട്ടികൾ ഉൾപ്പെടെയുള്ളവരുടെ അനുഭൂതി ലോകം മാറി മാറിവരുന്നതായി കാണാം.

 ISSN No: 3049-0316

"ഓരോരുത്തരും തന്റെ ക്യാമറയിൽ പതിയുന്ന ഇത്തരം അപൂർവ ദൃശ്യങ്ങളെ കൊണ്ട് എന്താണ് ചെയ്യുന്നത്. ഷെയറിങ്ങ് ആണ് ഇത്തരം ദൃശ്യങ്ങളുടെ പ്രാഥമിക ഉപയോഗം. തന്റെ മൊബൈലിൽ കിടക്കുന്ന ചിത്രവും വീഡിയോയും മറ്റുള്ളവരെ കാണിച്ചു കൊണ്ടാകാം അതല്ലെങ്കിൽ പൊതുമാധ്യമങ്ങളെ ഉപയോഗിച്ച് അനവധി സാധ്യതകളെ ഉപയോഗിച്ചു കൊണ്ടാകാം മറ്റുള്ളവരെ കാണിക്കാൻ പാകത്തിന് ഒരു അപൂർവ്വ സംഭവത്തിൽ എന്റെ ഇടപെടൽ എന്റെ പങ്കാളിത്തം എന്റെ സാന്നിധ്യം അത് മറ്റുള്ളവർക്ക് മുന്നിൽ തെളിവുകൊണ്ട് സ്ഥാപിക്കുന്നു. പങ്കാളിത്ത ആസ്വാദനത്തിന്റെ ഏറ്റവും പ്രധാന സ്വഭാവം ഇതാണ്. ഒരു സംഭവത്തെ നിങ്ങൾക്ക് ആസ്വാദ്യകരമാക്കണമെങ്കിൽ അതിന്റെ നാടകീയമായ അംശത്തെ നിങ്ങൾ മറ്റുള്ളവർക്ക് മുന്നിൽ ആസ്വാദ്യകരമാം വിധം എക്സ്ക്ലൂസീവ് അവതരിപ്പിക്കണം. ഒരു സംഭവം, അത് എത്രമാത്രം ശോചനീയമോ ദയനീയമോ ആകട്ടെ അതിന്റെ ആസ്വാദന ഭാഗത്തെ അടർത്തിയെടുത്ത് വിനോദ ഉപാധിയാക്കാനുള്ള സാധ്യതയെ പുതുമാധ്യമങ്ങൾ ഉത്തേജിപ്പിക്കുന്നു. മനുഷ്യന് സ്വന്തം അഭിമാനവും സ്വത്വവും നിലനിർത്താൻ ഇത്തരം വിനോദ ആസ്വാദന ശീലങ്ങൾ വേണമെന്നത് ഒരു സമകാലിക യാഥാർത്ഥ്യമായി അവ മാറ്റിയെടുക്കുന്നു" (ജോസ്. കെ മാനുവൽ: 53,2014). അതായത് കേവലം ആശയ വിനിമയോപാധി എന്നതിൽ കവിഞ്ഞ് മനുഷ്യന്റെ ഇഷ്ടങ്ങളും ആഗ്രഹങ്ങളും പരസ്യമായി പ്രകടിപ്പിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു പൊതു ഇടം ഈ നവമാധ്യമങ്ങൾ തുറന്നിടുന്നു. ഗുഹാ പരിസരങ്ങളിലും പാറക്കല്ലുകളിലും കോറി വരച്ച ചിത്രങ്ങളിൽ തുടങ്ങിയ ആശയവിനിമയം സമകാല സാഹചര്യത്തിൽ ഫോട്ടോ വീഡിയോ തുടങ്ങിയ സാധ്യതകളെ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒന്നായി മാറുന്നതിന് ഇന്റർനെറ്റും മൊബൈലും വലിയ പങ്ക് വഹിച്ചിട്ടുണ്ട്.

സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളും കുട്ടികളും

ഏകമുഖമായ അഭിപ്രായ രൂപീകരണത്തെയും വിവരവിതരണത്തെയും അട്ടിമറിച്ചു കൊണ്ടാണ് സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങൾ രൂപപ്പെട്ടത്. ഇൻറർനെറ്റ് കഫേകളിൽ നിന്ന് ശൃംഖലാമാധ്യമത്തിന്റെ തീവ്രതയെയും വൈകാരികതയെയും സംവാദങ്ങളെയും ചലിക്കുന്ന ഇടത്തിലേക്ക് പ്രാവർത്തികമാക്കിയത് മൊബൈൽ ഫോൺ ആണ്. ക്യാമറയുടെയും വീഡിയോയുടെയും സാധ്യതകൾക്കൊപ്പം ഇൻറർനെറ്റും സാധ്യമാക്കിയതോടുകൂടി ഫേസ്ബുക്ക്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, ട്വിറ്റർ, യു ട്യൂബ് തുടങ്ങിയ ശൃംഖല മാധ്യമങ്ങളുടെ ഉപയോഗവും മൊബൈൽ ഫോൺ സർവത്രികമാക്കി.

സമയ നിബന്ധനയോ ദേശഭേദമോ ഇല്ലാതെ ചലിക്കുന്ന ഇടമാണ് മൊബൈൽ ഫോൺ മുന്നോട്ടുവയ്ക്കുന്നത്. ഓരോ നിമിഷവും കൺമുന്നിലെ കാഴ്ചകളും വർണ്ണങ്ങളും നവമാധ്യമങ്ങളിൽ അപ്ലോഡ് ചെയ്യാനും ഷെയർ ചെയ്തു സംവദിക്കാനുമുള്ള ഒരിടം ഇവ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. സമൂഹത്തിലെ ഓരോ മാറ്റങ്ങളെയും സംഭവങ്ങളെയും സൂക്ഷ്മമായി വിലയിരുത്താനും അപ്പപ്പോൾ അഭിപ്രായം രേഖപ്പെടുത്താനും മൊബൈൽ ഫോണിലെ സാമൂഹ്യ മാധ്യമത്തിന്റെ ഉപയോഗത്തിലൂടെ കഴിയുന്നു. നിലവിൽ ഉണ്ടായിരുന്നതും പലരും കൈകാര്യം ചെയ്തിരുന്നതുമായ കേന്ദ്രീകരിക്കപ്പെട്ട ഒന്നിനെ ജനകീയമാക്കി എന്നതാണ് ശൃംഖല മാധ്യമങ്ങൾ മൊബൈൽ ഫോണിലൂടെ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്റെ പ്രാധാന്യം. സമൂഹത്തിലെ മേൽത്തട്ടുകാർ കമ്പ്യൂട്ടർ ശൃംഖലകളിലൂടെ മാത്രം ഉപയോഗിച്ചിരുന്ന ഈ നവമാധ്യമ ഇടപെടലിന് ജനാധിപത്യത്തിന്റെയും സർവ്വ സ്വീകാര്യതയുടെയും തലത്തിലേക്ക് മാറ്റിയത് മൊബൈൽ ഫോൺ വളർച്ചയാണ്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ അഭിപ്രായ വികേന്ദ്രീകരണത്തിന്റെ സൈബർ മേഖലയായി ശൃംഖലാമാധ്യമങ്ങളെ മാറ്റിയെടുക്കുന്നതിന് മൊബൈൽ ഫോണിന് കഴിഞ്ഞു. വിനോദത്തിന്റെയും വിനിമയങ്ങളുടെയും വിജ്ഞാനത്തിന്റെയും ബഹുവിധമായ ഘടകങ്ങളെയാകെ മൊബൈൽ ചതുരത്തിന്റെ സാധ്യതയിലേക്ക് ചുരുക്കുന്നതിലൂടെ ആശയാവിഷ്കരണം മേഖലയുടെ വിപുലമായ ഇടം മൊബൈൽ ഫോൺ തുറന്നിടുന്നു. വിജ്ഞാനം, വിനോദം, ആരോഗ്യം, വിദ്യാഭ്യാസം, വാർത്തകൾ ചിത്രങ്ങൾ, വീഡിയോഗെയിമുകൾ തുടങ്ങി ജനസാമാന്യത്തിന് ആവശ്യമായ ഓരോ വിഷയത്തിനും ഒട്ടനവധി അപ്ലിക്കേഷൻ വിവര വിജ്ഞാന വിനിമയം നടത്തുന്നവയാണ്. കേന്ദ്രീകരണവും വികേന്ദ്രീകരണവും നടത്തുന്നതോടൊപ്പം തന്നെ ഒരേ സമയം സ്വകാര്യ - പൊതു ഇടത്തെ നിർമ്മിക്കുകയും ഇല്ലാതാക്കുകയും കൂടി ഇവ ചെയ്യുന്നു.

ഇന്റർനെറ്റിന്റെ കടന്നുവരവിന് ഒപ്പം തന്നെ മൊബൈൽ ഫോണുകൾ സർവ്വസാധാരണമായതും ടുജി യിൽ നിന്ന് നാലാം തലമുറയിലേക്ക് വളർന്നതും സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളുടെ ഉപയോഗം സാർവത്രികമാക്കി. പ്രായ - ലിംഗ ഭേദമന്യേ ഏവരും മൊബൈലും സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളും ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിലും കുട്ടികളിലും കൗമാരക്കാരിലും ആണ് ഇവ എളുപ്പത്തിൽ സ്വാധീനം ചെലുത്തുന്നത്. കുട്ടികളുടെ സാമൂഹ്യവും മാനസികവുമായ

വളർച്ചയും വികാസവും പിൽക്കാല ജീവിതത്തെ വലിയ തോതിൽ സ്വാധീനിക്കുന്നതായി കാണാം. "വളർച്ച ഘടനാപരവും ശാരീരികവുമായ മാറ്റത്തെ കുറിക്കുന്നു. വികസനം ആകട്ടെ വളർച്ചയോടൊപ്പം പരിസ്ഥിതിയുടെ സ്വാധീനം വഴി വ്യവഹാരത്തിൽ വന്നുചേരുന്ന മാറ്റങ്ങളെ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു" (വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ മനശാസ്ത്ര ഭൂമിക - Page 27) കുട്ടിയുടെ വികസനം എന്നാൽ ഒരു വൈയക്തിക പ്രക്രിയ കൂടിയാണ്. ഓരോ വ്യക്തിക്കും അവരുടേതായ വികസന അളവ് ഉണ്ടായിരിക്കും. ഒരേ പ്രായപരിധിയിൽപ്പെട്ട കുട്ടികളുടെ വ്യവഹാരങ്ങൾ നോക്കുമ്പോൾ തന്നെ സാമൂഹികവും വൈകാരികവുമായ വികസനത്തിൽ വലിയ വ്യക്തി വ്യത്യാസങ്ങൾ കാണാൻ സാധിക്കും. പിയാഷെയുടെ വൈജ്ഞാനിക വികസനപ്രക്രിയയിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ടത് നാലാമത്തെ ഘട്ടമാണ് ഏഴു മുതൽ 12 വയസ്സുവരെയുള്ള വസ്തുനിഷ്ഠ മനോവ്യാപാരഘട്ടം. ഈ ഘട്ടത്തിൽ യുക്തിപൂർവ്വം ചിന്തിക്കാനുള്ള ശേഷി വർദ്ധിക്കുകയും പ്രഖ്യാപനം വേണ്ടിവരുന്ന മനോ വ്യാപാരങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടാനുള്ള ശേഷി പ്രത്യക്ഷപ്പെടുകയും ചെയ്യുന്ന ഘട്ടവുമാണ്. പക്ഷേ അനുഭവങ്ങൾ പദാർത്ഥനിഷ്ഠമാക്കേണ്ടതാണ്. പദാർത്ഥങ്ങളുടെയോ അനുഭവങ്ങളുടെയോ സഹായത്തോടെ മാത്രമേ മനോ വ്യാപാരം നടക്കുകയുള്ളൂ എന്ന കാര്യം ഈ ഘട്ടത്തിന്റെ പ്രത്യേകതയാണ്. വൈജ്ഞാനിക വികസനത്തിലെ ബ്രൂണർ രേഖപ്പെടുത്തുന്ന ഘട്ടത്തിൽ മൂന്നാമത്തെ ഘട്ടമാണ് പ്രതിരൂപാത്മക ഘട്ടം.ഈ മൂന്നാമത്തെ ഘട്ടത്തിൽ വൈജ്ഞാനിക അനുഭവങ്ങൾ സ്വീകരിക്കുന്നതും പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതും മുഖ്യമായും ഭാഷ വഴിയാണ്. ഇവിടെ പ്രവർത്തനവും ബിംബങ്ങളും ഭാഷാപദങ്ങളായി മാറുകയും അങ്ങനെ ഗുണാത്മക ചിന്തനത്തിലേക്ക് വ്യക്തിയെ നയിക്കപ്പെടുകയുമാണ് ചെയ്യുന്നത്. നവമാധ്യമങ്ങളാണ് ഇന്ന് വൈജ്ഞാനിക അനുഭവങ്ങളും കുട്ടിയിലേക്ക് പകർന്നു നൽകുന്നത്.

നവമാധ്യമങ്ങളും അനുഭൂതി നിർമ്മിതിയും

കമ്പ്യൂട്ടർ ലാപ്ടോപ്പ് ഉപയോഗിച്ചുള്ള നവമാധ്യമ ഇടപെടലിൽ സ്ഥലം എന്നതിന് വലിയ പരിമിതിയാണ്. എന്നാൽ ഈ പരിമിതിയെ കടക്കാനുള്ള ചലനാത്മകത മൊബൈൽ ഫോണിനുണ്ട്. സമയ - ദേശഭേദമില്ലാതെ ഇൻറർനെറ്റിന്റെ എല്ലാ സാധ്യതയും ഉപയോഗപ്പെടുത്താൻ മൂന്നും നാലും തലമുറ ഫോണുകളിലൂടെ കഴിയും. ഒന്നും രണ്ടും തലമുറ ഫോണുകൾ ശബ്ദ വിനിമയത്തിനാണ് പ്രാധാന്യം നൽകിയതെങ്കിൽ ശബ്ദത്തോടൊപ്പം ചിത്രങ്ങളും വീഡിയോകളും അതിവേഗം കൈമാറ്റം ചെയ്യുന്നതിലായിരുന്നു പുതുതലമുറ ഫോണുകൾ ശ്രദ്ധിച്ചത്. ഫേസ്ബുക്ക് ട്വിറ്റർ വാട്സ്ആപ്പ് ഇൻസ്റ്റഗ്രാം ഷെയർ ചാറ്റ് തുടങ്ങി ഒട്ടനവധി ആപ്ലിക്കേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാനും അതുവഴി തൽസമയം തന്നെ സംഘ സംവാദവും വിനിമയവും നടത്തുന്നതിനും പുതിയ കാലത്ത് കഴിയുന്നു. കൂടുതൽ വേഗതയിലും മികവിലും വീഡിയോ കോളിംഗ്, വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ, ഷോപ്പിംഗ്, ബാങ്കിംഗ്, ഇൻഷുറൻസ്, മാർക്കറ്റിംഗ് തുടങ്ങിയ സേവനങ്ങളും ഇന്റർനെറ്റിന്റെ സഹായത്തോടെ നവമാധ്യമങ്ങൾക്ക് ഒപ്പം തന്നെ മൊബൈൽ ഫോണിലൂടെ ഉപയോഗിക്കാൻ സ്ഥലത്തിന്റെയോ സമയത്തിന്റെയോ പരിമിതികൾ ഇല്ലാതെ നമുക്ക് കഴിയുന്നുണ്ട്.

ഇൻറർനെറ്റ് ലോകത്തെ ഏറ്റവും വലിയ സെർച്ച് എൻജിനായ ഗൂഗിളിന്റെ ഭാഗമായുള്ള ഗൂഗിൾ മാപ്പ്, ഗൂഗിൾ മീറ്റ്, ഗൂഗിൾ ഡ്രൈവ്, ഗൂഗിൾ കലണ്ടർ, ഗൂഗിൾ ഫോട്ടോസ് തുടങ്ങിയവയും ഷോപ്പിംഗ്, ബാങ്കിംഗ്, ഇൻഷുറൻസ്, ആരോഗ്യം, വിദ്യാഭ്യാസം തുടങ്ങിയവയും മൊബൈൽ ഫോൺ കേന്ദ്രിതമായ അനുഭവമായി മാറികഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. ജീവിതത്തിന്റെ സമസ്ത തലങ്ങളിലും ഇടപെടാനും സമയത്തെ അതിലംഘിക്കുന്ന വ്യക്തികേന്ദ്രമായ വിനിമയോപാധിയായി മാറാനും മൊബൈൽ ഫോണിന് കഴിഞ്ഞു. ഇങ്ങനെയുള്ള വളരെ വിപുലവും വിശാലവുമായ സാധ്യതകളിലാണ് കുട്ടികൾ അവരുടെ സൈബർ സ്പെയ്സ് കണ്ടെത്തുന്നത്. ഓരോ മനുഷ്യരുടെയും ഓരോ തരത്തിലുള്ള അനുഭവങ്ങൾ സോഷ്യൽ മീഡിയ പ്ലാറ്റ്ഫോമിൽ ഏകാനുഭവമായി കൂടി മാറുന്നു. വ്യത്യസ്ത തരത്തിലുള്ള അനുഭവങ്ങളുടെ പ്രതീതി സൃഷ്ടിക്കുന്ന എഴുത്തുകളും ഫോട്ടോകളും ചെറുതും വലുതുമായ വീഡിയോകളും തുടങ്ങി എന്തും എപ്പോഴും പോസ്റ്റ് ചെയ്യാവുന്ന പൊതു ഇടമായി - മറവുകളോ വിലക്കുകളോ ഇല്ലാത്ത - മാറുന്ന നവമാധ്യമ ശൃംഖലകൾ നിർമ്മിച്ചെടുക്കുന്ന അനുഭൂതികളിലാണ് മനുഷ്യരിന്ന് സഞ്ചരിക്കുന്നത്. ഇതിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനമായി കുട്ടികളുടെ അനുഭൂതികളെ നിർമ്മിച്ചെടുക്കുന്നവയായി മാറുന്നത് യൂ ട്യൂബ്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, ഷെയർ ചാറ്റ്, വാട്സ്ആപ്പ് തുടങ്ങിയവയാണ്. അവരവർക്ക് ഇഷ്ടമുള്ളത് എന്തും കാണാനും കേൾക്കാനും പോസ്റ്റ് ചെയ്യാനും കഴിയുന്ന ഒരു പ്രതീതി ഇടമായി നവമാധ്യമങ്ങൾ മാറുന്നു. ഇതര ബഹുജനമാധ്യമങ്ങളിൽ നിന്നും സമൂഹ്യമാധ്യമങ്ങളെ വ്യത്യസ്തമാക്കുന്നതും അവരവരുടെ ആവിഷ്കാരത്തിനുള്ള ഈ സാധ്യത തന്നെയാണ്.

കമ്പ്യൂട്ടർ / ലാപ്ടോപ്പ് ഉപയോഗിച്ചുള്ള നവമാധ്യമ ഇടപെടലിൽ സ്ഥലം എന്നത് വലിയ പരിമിതിയാണ്. എന്നാൽ ഈ പരിമിതിയെ മറികടക്കാനുള്ള ചലനാത്മകത. മൊബൈൽ ഫോണിനുണ്ട്. ഫേസ്ബുക്ക്, വാട്ട്സ്ആപ്പ്, യൂട്യൂബ്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം തുടങ്ങിയ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളും വീഡിയോ ഗെയിമുകളും കുട്ടികളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം അവരുടെ കേവലമായ വിനോദോപാധിയായി മാത്രം ഉപയോഗിക്കാൻ പറ്റുന്നതാണ്. എന്നാൽ ഇവയുടെ നിരന്തരമായ ഉപയോഗം പൊതു ഇടങ്ങളിലെ കാഴ്ച ശീലങ്ങളെ പുനർ നിർമ്മിക്കുകയും കുട്ടികളുടെ കർതൃത്വ രൂപീകരണത്തിൽ പ്രധാന പങ്കു വഹിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. നിരന്തരം നവീകരിക്കപ്പെട്ടു കൊണ്ട് മുന്നോട്ടു കുതിക്കുന്ന സമൂഹത്തെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം റദ്ദാക്കപ്പെട്ട പലതും പുതിയ കാലത്തെ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങൾ വഴി പൊതുമണ്ഡലത്തിൽ നിലനിൽക്കുന്നതായി കാണാം. ഒരേസമയം വിനോദത്തിനും വിജ്ഞാന വിപ്ലവത്തിനും സാധ്യമായ ഒരു പൊതുവിടത്തെ കേവലമായ ആസ്വാദനത്തിന്റെ കാഴ്ച ശീലങ്ങളിലേക്ക് മാറ്റുന്ന വീഡിയോ ഗെയിമുകളും യൂട്യൂബ് ചാനലുകളും ആണ് പാഠം എന്ന നിലയിൽ ഈ പഠനത്തിന്റെ ഭാഗമാകുന്നത്.

സാമൂഹ്യ ശൃംഖല

സ്മാർട്ട് മൊബൈൽ ഫോണുകളുടെ വ്യാപനം സോഷ്യൽ മീഡിയയുടെ ഉപയോക്താക്കളെ ഗണ്യമായി സ്വാധീനിച്ചു. ടെലിവിഷൻ, സിനിമ, ഇൻറർനെറ്റ് എന്നിവയുടെ തുടർച്ചയായി നാലാമത്തെ തിരശ്ശീല കൂടിയായാണ് മൊബൈൽ ഫോൺ അവതരിപ്പിക്കപ്പെടുന്നത്. ഇൻറർനെറ്റും മൊബൈലും കണക്ട് ചെയ്യപ്പെട്ടതോടെ കേവലമായ ആശയവിനിമയത്തിനപ്പുറം സാമൂഹ്യ-സംഘ-സംവാദങ്ങൾ സാധ്യമാവുകയും ആശയ സംവാദങ്ങൾക്ക് വേദിയാവുകയും ചെയ്തു. സോഷ്യൽ മീഡിയ ഉപയോക്താക്കളുടെ എണ്ണം കണക്കാക്കിയാൽ തന്നെ ഇൻസ്റ്റാഗ്രാം 2.04 ബില്യൻ, ഫേസ്ബുക്ക് 3.05 ബില്യൻ, വാട്സ്ആപ്പ് 2.78 ബില്യൻ) ദശലക്ഷക്കണത്തിന് മനുഷ്യർ നിരന്തരം ഇടപെടുന്ന പൊതു സൈബർ ഇടമായി (യാഥാർത്ഥ്യമെന്ന പ്രതീതി സൃഷ്ടിക്കുന്ന) ഈ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങൾ മാറിയതായി കാണാം.

ഫേസ്ബുക്ക്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, വാട്സ്ആപ്പ്, ഷെയർ ചാറ്റ്, ക്ലബ് ഹൗസ്, ത്രെഡ്സ്, തുടങ്ങിയ നിരവധി സാമൂഹ്യ ശൃംഖലകൾ ഇന്റർനെറ്റിൽ നമുക്ക് ലഭ്യമാണ്. ഇതിൽ ഫേസ്ബുക്ക്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം, വാട്സ്ആപ്പ്, ടെലഗ്രാം തുടങ്ങിയവയാണ് ഏറ്റവും പ്രധാനമായി കുട്ടികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത്. ഫോട്ടോ, ചെറുതും വലുതുമായ വീഡിയോകൾ തുടങ്ങിയവ പോസ്റ്റ് ചെയ്യാനും പ്രത്യേക വിഷയം അധികരിച്ച് ഗ്രൂപ്പ് നിർമ്മിച്ച് സംഘ വിനിമയം നടത്താനും ഇവയിലൂടെ കഴിയുന്നു. തുറന്നതും അടഞ്ഞതുമായ ഗ്രൂപ്പുകൾ ഇതിലുണ്ട്. കുട്ടികൾ സോഷ്യൽ വെബ്സൈറ്റുകൾ വഴി സാമൂഹിക ബന്ധം സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ തന്നെ മൊബൈൽ ഫോൺ കവറേജിന്റെ പുറത്തുള്ള കുട്ടികളുടെ ലോകം കുട്ടികളെ വിഭിന്ന വ്യക്തിത്വങ്ങൾ ആയി കൂടി ചിത്രീകരിക്കുന്നു.റദ്ദാക്കപ്പെട്ടതോ അടക്കി നിർത്തിയതോ ഒഴിവാക്കപ്പെട്ടതോ ആയ പലതും ഈ സോഷ്യൽ മീഡിയ ഗ്രൂപ്പുകൾ വഴി പുനരവതരിപ്പിക്കപ്പെടുന്നു. യാതൊരുവിധത്തിലുള്ള "എഡിറ്റിംഗ്" കൂടാതെ പോസ്റ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കുന്നതുകൊണ്ടുതന്നെ പൊതുസമൂഹത്തിന്റെ ഗുണപരമായ മുന്നോട്ട് പോക്കിന് ഉപയുക്തമായതും അല്ലാത്തതുമെല്ലാം സോഷ്യൽ മീഡിയ കണ്ടന്റ് ആയി മാറുന്നു. ഫാക്ട് ചെക്ക് ചെയ്യാതെ ഓരോരുത്തർക്കും ശരിയെന്ന് തോന്നുന്നത് അതേപടി പോസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നതുകൊണ്ടുതന്നെ യാഥാർത്ഥ്യവും അല്ലാത്തതും തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയാതെ വരുന്നു. ഇവ കുട്ടികളെ പലപ്പോഴും തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കാനും ഇടയാക്കുന്നു. ആത്യന്തികമായി എല്ലാ മനുഷ്യരിലും ഒരു രഹസ്യാത്മകത ഉള്ളതായി കാണാം..കുട്ടികളിലും ഈ രഹസ്യാത്മകത പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ട്. നവമാധ്യമങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന കുട്ടികളിൽ ഈ രഹസ്യാത്മകത കൂടുതലായി കാണാം. പൊതുവേ മുതിർന്നവരിലും ഈ രഹസ്യാത്മക സ്വഭാവം കാണാമെങ്കിലും കുട്ടികളിൽ നവമാധ്യമങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ച രഹസ്യാത്മകത തീവ്രമാണ്. കാരണം വളർച്ചയുടെ ഓരോ പടവുകളിലും സ്വാഭാവികമായി ലഭിക്കുന്ന അറിവിന് പകരം മാധ്യമങ്ങൾ വഴി വസ്തുതാപരമായതോ അല്ലാത്തതോ എന്ന് തിരിച്ചറിയാൻ ആവാത്ത തരത്തിലുള്ള അറിവ് / വിവരങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ കുട്ടികളുടെ അനുഭവത്തെ മറികടക്കുകയും, പിയാഷയുടെ സന്തുലിതാവസ്ഥയ്ക്കപ്പുറം നിന്ന് ജൈവാനുകൂലനം സാധ്യമാകാതെ വരുന്നു. നവമാധ്യമങ്ങൾ ബഹുജന മാധ്യമം എന്ന നിലയിൽ വിനിമയം ചെയ്യുന്ന കാലത്തിന്റെ പാഠമാണ് എന്ന നിലയിൽ നിൽക്കുമ്പോഴും വസ്തുനിഷ്ഠ യാഥാർത്ഥ്യവും ആത്മനിഷ്ഠ യാഥാർത്ഥ്യവും എളുപ്പത്തിൽ മനസ്സിലാക്കാൻ ഇത്തരം നവ മാധ്യമങ്ങളിലെ പോസ്റ്റുകളിലൂടെ കഴിയുന്നില്ല.

ISSN No: 3049-0316 പാലൈ PALAI பாலை 57
വാല്യം 2 ലക്കം 1 സെപ്റ്റംബർ 2025

വീഡിയോ ഗെയിമുകളും കാർട്ടൂണുകളും

വിവരസാങ്കേതികവിദ്യ നൽകുന്ന വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ അനുഭവിക്കുന്ന പുതിയ തലമുറയുടെ വിനോദത്തിനുള്ള സൈബർ ലോകത്തിന്റെ ഇടങ്ങളാണ് വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ. സൈബർലോകം ഒരു സാങ്കൽപ്പിക ലോകമാണ്. പ്രതീതി യാഥാർത്ഥ്യത്തിന്റെ (Virtual Reality) ഈ ലോകത്ത് വിനോദവും വിജ്ഞാനവും കൂട്ടി കലർത്തി പുതിയ കളിയിടങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുകയാണ് വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ. അഥവാ വലിയൊരു മൈതാനത്തെ ഒരു ചാൺ മാത്രം വലുപ്പമുള്ള സ്ക്രീനിലേക്ക് ചുരുക്കുന്നു. മൈതാനങ്ങൾ നൽകുന്ന വിശാലതയിൽ നിന്നും മുറിയിലേക്ക് പറിച്ചു നടുന്നതോടെ ഒരു പരിധിവരെ ഈ കളിയിടങ്ങൾ ഊഷരമായി മാറുന്നുണ്ട്.

1950 മുതൽ വീഡിയോ ഗെയിമുകളുടെ പ്രാഗ് രൂപങ്ങൾ എന്ന് വിശേഷിപ്പിക്കുന്നവ ഉണ്ടായിരുന്നെങ്കിലും 1972 ൽ പുറത്തിറങ്ങിയ പോങ്ങ് (PONG) ആണ് ലക്ഷണമൊത്ത ആദ്യ ഗെയിമായി കരുതുന്നത്. മൊബൈൽ ഫോണിന്റെ വ്യാപനത്തോടെ ഇരുപതാം നൂറ്റാണ്ടിന്റെ അവസാന ദശകങ്ങളിലും 21 നൂറ്റാണ്ടിന്റെ ആദ്യ ദശകത്തിലുമാണ് വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ ജന പ്രിയമായത്. സ്പൈഡർമാൻ, ആംഗ്രി ബഡ്സ്, മിനി മിലിഷ്യ, പബ്ജി, BGMI, തുടങ്ങി ത്രിമാന സ്വഭാവം ഉള്ളതും ഇല്ലാത്തതുമായ ഒട്ടേറെ വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ പ്രചാരത്തിലുണ്ട്. മൊബൈൽ ഫോണിന്റെ പ്രചാരണത്തിനൊപ്പം തന്നെയാണ് വീഡിയോകളും പ്രചാരം നേടിയത്. സമയത്തെയും കാലത്തെയും തീർത്തുനിഷ്പ്രഭമാക്കി വിനോദത്തിന്റെയും വിജ്ഞാനത്തിന്റെയും (Infotainment) പുതിയൊരു ഭൂമിക മൊബൈൽ വീഡിയോ ഗെയിം തീർക്കുന്നു. വിരസതയ്ക്കും കാലഹരണപ്പെട്ടവയ്ക്കും സ്ഥാനമില്ലാത്ത തരത്തിൽ നിരന്തരം നവീകരണത്തിന് വിധേയമാകുന്നവയാണ് വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ. ഓരോ തലമുറ ഫോണിനും അനുയോജ്യമായ ഗെയിമുകൾ മൊബൈൽ കമ്പനി നൽകുന്നുണ്ട്. ഒപ്പം തന്നെ ആയിരക്കണക്കായ ആപ്ലിക്കേഷനിൽ നിന്ന് സൗജന്യമായും വിലകൊടുത്തും ഗെയിമുകൾ വാങ്ങുന്നതിനും കഴിയും.

ടെലിവിഷനിൽ നിറഞ്ഞുനിന്ന കാർട്ടൂൺ ചാനലുകളുടെ ലോകം മൊബൈലിന്റെ മൂന്നാം തലമുറയുടെ വരവോടെ കൂടുതൽ ആളുകളിലേക്ക് എത്തിത്തുടങ്ങി. ഒപ്പം തന്നെ വ്യത്യസ്തങ്ങളായ കാർട്ടൂൺ വീഡിയോകളും കുട്ടികളുടെ കാഴ്ച ശീലങ്ങളെ പുനർ നിർമിച്ചു. തീരെ ചെറിയ കുട്ടികളെ ഒരിടത്ത് ഒതുക്കി നിർത്താൻ ശക്തിയുള്ളതായി ഈ കാർട്ടൂൺ വീഡിയോകൾ മാറുന്ന കാഴ്ചയാണ് നമ്മുടെ വീടുകങ്ങളിൽ കണ്ടുവരുന്നത്. കുടുംബാംഗങ്ങളുടെയും മറ്റും ഒരുമിച്ചിരിക്കുകയും കളിച്ചു നടക്കുകയും ചെയ്യപ്പെടേണ്ടതിനുപകരം പൂർണമായും ഈ കാർട്ടൂൺ വീഡിയോകളിൽ കുട്ടികൾ കേന്ദ്രീകരിക്കപ്പെടുന്നു - അഥവാ അവരതിനു. നിർബന്ധിക്കപ്പെടുന്നു. നവമാധ്യമങ്ങളുടെ ലോകം അവസരത്തിന്റേതായ വലിയ സാധ്യത തുറക്കുമ്പോഴും തീരെ ചെറിയ പ്രായത്തിൽ തന്നെ ഇത്തരം കാർട്ടൂണുകളിൽ അഭിരമിക്കുന്നവരായി കുട്ടികളെ മാറ്റുന്നത് ഒരു പരിധിവരെ അവരുടെ സൃഷ്ടിപരതയെ ഇല്ലാതാക്കുന്നതായി മാറിയേക്കാവുന്നതാണ്.

മനുഷ്യജീവിതവുമായി ബന്ധപ്പെടുന്ന എല്ലാത്തരം അനുഭവ പരിസരങ്ങളുടെയും സമയ - സ്ഥല ക്ലിപ്തതയെ റദ്ദ് ചെയ്തുകൊണ്ട് ചലനാത്മകത ഉറപ്പിക്കാൻ മൊബൈലിന് കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. എവിടെ വച്ചും ഏത് സമയവും ഗെയിം, കാർട്ടൂൺ, വീഡിയോ തുടങ്ങിയവ കാണാനും കേൾക്കാനും കഴിയുന്ന ഒരിടമായി മൊബൈൽ ഫോൺ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഇത് വീഡിയോ ഗെയിമിനും ബാധകമാണെന്ന് കാണാം. ഒന്നും രണ്ടും തലമുറ ഫോണിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി മടുപ്പിക്കാത്ത തരത്തിലുള്ള വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ കുട്ടികളെ ഏറെ സ്വാധീനിക്കുന്നു. ചുറ്റുവട്ടത്തിലുള്ള എല്ലാത്തിനെയും ശത്രുതാ മനോഭാവത്തോടെയോ ആക്രമണോത്സുകതയോടെയോ കാണാവുന്നതാക്കി തീർക്കുന്നു എന്നതാണ് ഈ വീഡിയോ ഗെയിമുകളുടെ ഒരു അവതരണ രീതി. യുദ്ധവും ആക്രമണങ്ങളും വളർത്തു മാത്രമല്ല ചുറ്റുവട്ടത്തിൽ ആകമാനം ശത്രുവിനെ കാണാൻ പ്രേരിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുന്നുണ്ട് പല വീഡിയോ ഗെയിമുകളും. ബിജിഎംഐ, ബ്ലൂ വെയിൽ, മിനി മിൽഷ്യ തുടങ്ങിയവയെല്ലാം ഇത്തരത്തിൽ എളുപ്പത്തിൽ കുട്ടികളെ സ്വാധീനിക്കുന്നവയാണ്. ഒരു പ്രത്യേക ടാസ്ക് നൽകി ഓരോ ഘട്ടവും കടന്നു ഏറ്റവും ഒടുവിൽ മരണം വരെ എത്തിക്കുന്നവയും വീഡിയോ ഗെയിം എന്ന പേരിൽ തന്നെയാണ് പ്രചാരം നേടിയത്. നിരന്തരം ഇത്തരം ഗെയിമുകളിൽ ഏർപ്പെടുന്ന കുട്ടികൾ ഗെയിം അടിക്ട് ആവുകയും ചികിത്സിക്കേണ്ട സാഹചര്യത്തിൽ എത്തുകയും ചെയ്യുന്നുണ്ട്.

 ISSN No: 3049-0316

യൂട്യൂബും കുട്ടികളുടെ കാഴ്ചശീലവും

ടെലിവിഷനും സിനിമയും മാത്രം കണ്ടു പരിചയിച്ച ഒരു സമൂഹത്തിന്റെ കാഴ്ച ശീലങ്ങളെ ശിഥിലീകരിച്ചുകൊണ്ട് കാഴ്ചയുടെ പുതിയ ലോകം തുറന്നിടുകയാണ് യൂട്യൂബ് ചെയ്യുന്നത്. മനുഷ്യരുടെ ആരോഗ്യം, വിദ്യാഭ്യാസം, പരിസ്ഥിതി, കലാപ്രവർത്തനങ്ങൾ, സാംസ്കാരിക ഇടപെടലുകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട വീഡിയോ, പുസ്തകങ്ങൾ, പാചകം, കൃഷി തുടങ്ങിയവ എല്ലാം നിമിഷാർത്ഥത്തിൽ വിരൽത്തുമ്പിൽ എത്തുന്ന വൈജ്ഞാനിക വിപ്ലവം കൂടിയാണ് യൂട്യൂബിൽ നമുക്ക് കാണാൻ കഴിയുക. ശരാശരി 2.49 ബില്യൺ ഉപയോക്താക്കളാണ് ഓരോ മാസവും യൂട്യൂബിൽ ആക്ടീവ് ആയിരിക്കുന്നത്.

വിനോദ വൈജ്ഞാനികരംഗത്ത് വലിയ ഇടപെടൽ തന്നെ നടത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു വെർച്വൽ പ്ലാറ്റ്ഫോമാണ് യൂട്യൂബ്. ടെലിവിഷനിലെ റിയാലിറ്റി ഷോകൾ പോലെ വ്യത്യസ്ത വിഷയങ്ങളെ അധികരിച്ചുകൊണ്ടുള്ള വിവിധ ട്യൂബ് ചാനലുകൾ നമുക്കിടയിലുണ്ട്. മുത്തുമണി, ഇ ബുൾജെറ്റ്, ഫക്രു, തൊപ്പി തുടങ്ങിയ പല ലോകങ്ങളാണ് യൂട്യൂബ് തിരയുമ്പോൾ നമുക്ക് കാണാൻ കഴിയുക. "ബഹുജന മാധ്യമങ്ങൾ മേൽകൈ നേടിയ ലോകം കാഴ്ചയിൽ മാത്രമേ പൊതു മണ്ഡലം ആവുന്നുള്ളൂ എന്ന ഹേബർ മാസിന്റെ നിരീക്ഷണം യൂട്യൂബിന്റെ ഇത്തരം ചാനലുകൾ നിരീക്ഷിക്കുമ്പോൾ നമുക്ക് മനസ്സിലാക്കാം. വസ്തുനിഷ്ഠമായി വിഷയാനുസാരിയായി വിനോദ - വിജ്ഞാനങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുന്ന യൂട്യൂബ് ചാനലുകളേക്കാൾ സബ്സ്ക്രൈബേർസ് ബഹളങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന യൂട്യൂബ് ചാനലിന്റെ ലോകത്താണ് ആളുകൾക്ക് കൂടുതൽ പ്രിയം. അഥവാ വസ്തുനിഷ്ഠ യാഥാർത്ഥ്യത്തെ അവതരിപ്പിക്കാത്തത് കൊണ്ടോ മുഖ്യധാരായിടങ്ങളിൽ നിന്ന് മാറി നിൽക്കുന്നത് കൊണ്ടോ ബഹുഭൂരിപക്ഷം ആളുകളും ഇവ ശ്രദ്ധിക്കുന്നില്ലെന്ന് കാണാം. എന്നാൽ ഇവയുടെ വരിക്കാരിൽ വലിയൊരു വിഭാഗം കുട്ടികളാണ്. അന്താരാഷ്ട്ര വിഷയങ്ങളോ ഭരണകൂടമോ ഭരണഘടനയോ അധ്വാനമോ കലാ - കായിക - സംസ്കാരിക പ്രശ്നങ്ങളോ രാഷ്ട്രീയ പ്രശ്നങ്ങളോ ചർച്ച ചെയ്യാത്ത അപരലോകങ്ങളെയാണ് ഈ ചാനലുകൾ പ്രതിനിധാനം ചെയ്യുന്നത്. നിയതമായ ചട്ടക്കൂടിലുള്ള / വിശകലന മനോഭാവമുള്ള മനുഷ്യർക്കു പകരം ആൾക്കൂട്ടങ്ങളെയാണ് ഇത്തരം അപര ലോകം സൃഷ്ടിക്കുന്നത്. ഈ ആൾക്കൂട്ടത്തിന്റെ നേർചിത്രങ്ങൾ തൊപ്പി, റോബിൻ ഫാൻസ്, രജത ആർമി തുടങ്ങിയ വർത്തമാനകാല അനുഭവങ്ങളിൽ നമുക്കുണ്ട്. ഇ ബുൾജെറ്റിനുവേണ്ടി ചാവാനും കത്തിക്കാനും തയ്യാറാകുന്ന കുട്ടികളുടെ ആൾക്കൂട്ടം മുതൽ തൊപ്പി എന്ന യൂട്യൂബറിനെ കാണാൻ വേണ്ടി സ്കൂളിൽ പോകാത്ത കുട്ടികൾ വരെ ഈ കൂട്ടത്തിൽ പെടുന്നുണ്ട്. ഇത്തരം യു ട്യൂബർമാരിൽ ബഹുഭൂരിപക്ഷവും കലാ - കായികം, രാഷ്ട്രീയം, സാംസ്കാരികം തുടങ്ങി ഏതെങ്കിലും മേഖലകളിൽ പ്രത്യേകമായ നൈപുണ്യം നേടിയവർ ആകണമെന്നില്ല. അങ്ങനെ അവർ അവകാശപ്പെടുകയോ "ആരാധക വൃന്ദങ്ങൾ" അതൊന്നും ശ്രദ്ധിക്കുകയോ അവശ്യപ്പെടുകയോ ഇല്ല. മറിച്ച് ചിൽ ആണ്, മാസ്സാണ് തുടങ്ങിയ ഭാഷാപ്രയോഗങ്ങളിലൂടെ ഇത്തരം കൂട്ടങ്ങളുടെ ഭാഗമാവുകയാണ് കുട്ടികൾ ചെയ്യുന്നത്. സെൽഫിയുടെയും ആത്മ രതിയുടെയും ലോകത്തുനിന്ന് തീർത്തും അരാഷ്ട്രീയമായ ഭാവിയുടെ യാതൊരു സാധ്യതകളെയും ഉൾക്കൊള്ളാൻ ആകാത്ത ഒരു തലമുറയെ കൂടിയാണ് ഇവ സൃഷ്ടിക്കുന്നത്. അരാഷ്ട്രീയ ആൾക്കൂട്ടങ്ങളെ സൃഷ്ടിച്ച ഇത്തരം യൂട്യൂബർമാരെ കാണാനും തൊടാനും ഫോട്ടോയെടുക്കാനും കൂടുതലായി വരുന്നതും ഫാൻസ് ആർമി എന്നൊക്കെയുള്ള പേരിലുള്ള ഇത്തരം കുട്ടിക്കൂട്ടങ്ങളാണ്.

നാം കണ്ടു പരിചയിച്ച അനുഭവത്തിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായ അനുഭൂതിയുടെ ലോകമാണ് ഇവിടെ കുട്ടികൾക്ക് ലഭിക്കുന്നത്. കർതൃ പദവി അഥവാ കർതൃ രൂപീകരണം എന്നതിലും ഇവ സ്വാധീനം ചെലുത്തുന്നുണ്ട്. പുതിയ കാലത്ത് മൊബൈൽ ഫോൺ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരാൾ നവസാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ ഭാഗമായി നിൽക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയെയാണ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ ഈ സാങ്കേതികതയുടെ ഭാഗമായ നവമാധ്യമ പാഠങ്ങൾ വ്യക്തിയുടെ കർതൃത്വം കൂടി രൂപപ്പെടുത്തുന്നുണ്ട്. പോസ്റ്റ്, സ്റ്റാറ്റസ്, ഷെയർ, ലൈക്ക്, ഫോളോവേഴ്സ്, കമന്റ് തുടങ്ങിയ നവ സാങ്കേതിക പദങ്ങളിലാണ് കുട്ടികളുടെ ഭാഷ തട്ടി നിൽക്കുന്നത്. എന്തും എപ്പോഴും ഷെയർ ചെയ്യാനും പോസ്റ്റ് ചെയ്യാനും സ്റ്റാറ്റസും റീൽസുമായി മാറ്റാനും കഴിയുന്ന സാഹചര്യത്തിൽ സാമൂഹ്യ മാധ്യമങ്ങളിലുള്ള ഓരോ ഇടപെടലിന്റെയും ലൈക്കും കമന്റും നോക്കി സ്വയം വിലയിരുത്തുന്ന ആത്മരതിയുടെ ലോകമാണ് ഇവർ കുട്ടികൾക്ക് നൽകുന്നത്. സ്ത്രീ വിരുദ്ധത, വംശീയത, ജാതി - മത വിരോധം, അപരവിദ്വേഷം തുടങ്ങി റദ്ദാക്കപ്പെടേണ്ട എല്ലാം ഇവിടെ സാധ്യമാക്കപ്പെടുന്നു. കാഴ്ചയുടെ അനുഭവത്തിനുമപ്പുറം ഫോളോവേഴ്സിന്റെ എണ്ണം, ലൈക്ക്, കമന്റ് തുടങ്ങിയവയാണ് സാമൂഹിക ശൃംഖലകളിൽ പ്രധാനമായി നിൽക്കുന്നത്.

ഉപസംഹാരം

ആഘോഷങ്ങളുടെ ലോകത്തെ മാത്രം അവതരിപ്പിച്ചുകൊണ്ടുള്ള സാമൂഹ്യ ശൃംഖലകൾ വിമർശനാത്മകമായി വളർന്നു വരേണ്ട ഒരു സമൂഹത്തിന് പകരം ആൾക്കൂട്ടങ്ങളെ സൃഷ്ടിക്കാനാണ് പോകുന്നത്. കണ്ടുതീർക്കാവുന്ന അനുഭവ പരിസരമില്ലാത്ത അനുഭൂതി ലോകങ്ങളായി ഇത്തരം സാമൂഹ്യമാധ്യമങ്ങളുടെ കണ്ടെന്റുകൾ മാറുന്നുണ്ട്. കുട്ടികളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം കാഴ്ച സാധ്യമാക്കുന്ന ഈ അനുഭവവും അനുഭൂതിയും ചേർന്ന ഒരു സമാന്തര ലോകത്താണ് അവരുടെ ജീവിതം നിലനിൽക്കുന്നത്. അതിനുമപ്പുറം മനുഷ്യവംശത്തിന്റെ വലിയ അനുഭവത്തിൽ നിന്നും കൂടുതൽ നവീകരിച്ച, മുന്നോട്ടുപോകാനുള്ള പൗരസമൂഹത്തെ രൂപപ്പെടുത്തിയെടുക്കുമ്പോഴാണ് നവമാധ്യമങ്ങളുടെ ഇടപെടലും പ്രസക്തിയും വർദ്ധിക്കുന്നത്.

സഹായക ഗ്രന്ഥങ്ങൾ

1. അജു കെ നാരായണൻ, ചെറി ജേക്കബ്, 2012 പലവക സംസ്കാര പഠനങ്ങൾ, സാഹിത്യ പ്രവർത്തക സഹകരണ സംഘം, കോട്ടയം.
2. ആദർശ് വി കെ 2010, ഇനി വായന ഇ-വായന, ഡിസി ബുക്ക്, കോട്ടയം.
3. ജോസ് കെ. മാനുവൽ (എഡി), 2014,മാധ്യമങ്ങളും മലയാള സാഹിത്യവും, സാംസ്കാരിക പ്രസിദ്ധീകരണ വകുപ്പ്, തിരുവനന്തപുരം
4. രവീന്ദ്രൻ പി.പി., 2013, സംസ്കാര പഠനം ഒരു ആമുഖം, സാഹിത്യപ്രവർത്തകസഹകരണസംഘം, കോട്ടയം.
5. സുനിത ടി.വി, 2002, ഇ മലയാളം കേരളഭാഷ ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട്, തിരുവനന്തപുരം

ആനുകാലികങ്ങൾ

1. ദിനേശ് വർമ്മ,2010, സോഷ്യൽ നെറ്റ് വർക്കുകൾ ഉന്നം വയ്ക്കുന്നതാരെ, ദേശാഭിമാനി ആഴ്ച പതിപ്പ് ,മെയ് 2.
2. ബിനു സചിവോത്തമ പുരം, 2018, മൊബൈൽ ഫോൺ എന്ന മാധ്യമം ഇടപെടലും പ്രസക്തിയും, മലയാളം റിസർച്ച് ജേണൽ മെയ് , ലക്കം 2.
3. ബിനു സചിവോത്തമപുരം,2014, നവമാധ്യമ സംസ്കാരവും ഭാഷയും, സാഹിത്യലോകം, ഓഗസ്റ്റ് ലക്കം 4.
4. രാജഗോപാലൻ ഇ. പി, 2008, ഇ- എഴുത്തും ഈ യെഴുത്തും , ഭാഷാപോഷിണി , മെയ് ലക്കം 12.
5. വെങ്കിടേശ്വരൻ സി എസ് 2006 മൊബൈൽ ഫോൺ ചില കുറിപ്പുകൾ ഭാഷാപോഷിണി, ലക്കം 4.