

نقش و تصویر زن در بازی های الکترونیکی

تهمینه شاوردی^۱

چکیده

بازی وسیله‌ای برای «اجتماعی شدن» یا آشناسازی افراد با هنجارهای رایج در یک جامعه است تا بتوانند این هنجارها را درک کنند و در رفتار خود به کار ببرند.

بازی های الکترونیکی نقش قابل توجهی در پرکردن اوقات فراغت کودکان ونوجوانان دارند و نیمه دهه ۱۹۸۰ را باید نقطه عطف موفقیت این گونه بازی ها به حساب آورد. بررسی ها حاکی از آن است که امروزه سه عنصر خشونت، هیجان و جنسیت، عمده ترین موضوعات این بازی ها هستند. بررسی محتوای این بازی ها از زاویه اجتماعی، نشانگر تأثیری است که روی برداشت کودکان از نقش جنسیت دارد. زیرا در این بازی ها زنان اغلب در نقش هایی منفعل ظاهر می شوند و در موارد افراطی، شکل قربانی را به خود می گیرند. در حالی که مردان نقشی فعال و آغاز کننده عملیات بازی را دارند .

همچنین این بازی ها برای پسران ، جذابیت بیشتری دارد و تمایلات دختران را در نظر نگرفته است. به همین دلیل بازی های کامپیوتری بیشتر جنبه سرگرمی مردانه دارد و دختران تمایل کمتری برای پرکردن اوقات فراغت خود از این طریق دارند.

واژگان کلیدی: بازی های الکترونیکی، بچه ها، خشونت، زنان، نقش

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

مقدمه

بازی از جمله فعالیت هایی است که تاثیری قابل توجه بر جامعه پذیری کودکان دارد. همچنین در تعریف مفهوم بازی به " کاری که مایه سرگرمی باشد، " رفتار کودکانه و غیر جدی برای سرگرمی " و به " کار تفریحی " و " بازی " نیز اطلاق نموده اند. (دهخدا ۱۳۳۴ ص ۳۵۶۴)

بازی را همچون " کار " وسیله ای دانسته اند برای اقناع خواسته های اجتماعی و نیازهای روانی، و نیز برای ارایه شخصیت و همچنین پرورش تجربه ها و گسترش شخصیت و تصور ذهنی اجتماعی فرد. بازی ها، زمان قابل توجهی از اوقات فراغت روزانه کودکان و نوجوانان را پرمی کنند. تحولات جدید در عرصه های گوناگون از جمله استفاده از فناوری های نوین همچون استفاده از رایانه در وسایل بازی سبب گردیده، شیوه های بازی کودکانه دگورونی های چشمگیری یابد. قابلیت های پیچیده و جدیدی که اینگونه بازی ها دارند به شکلی است که دیگر نمی توان آنها را در زمره سایر بازی های کودکان محسوب کرد.

جذابیت بازی های کامپیوتری و استقبال کودکان و نوجوانان از آنها باعث شده از جایگاهی قابل توجه در میان سایر وسایل بازی برخوردار شوند و این امر انگیزه ای برای انجام مطالعات و بررسی های متعدد و از زوایای گوناگون در این خصوص شده است.

این مقاله با رویکردی اجتماعی، تلاش دارد به دو پرسش در باره محتوای بازی های کامپیوتری پاسخ گوید:

- ۱- موضوع ها و محورهای اصلی در طراحی بازی های کامپیوتری بر چه اساسی انتخاب می شوند؟
 - ۲- بازی های کامپیوتری از " شخصیت زن " چه تصویری ترسیم می کنند و این امر بر فرهنگ پذیری کودکان و نوجوانان به لحاظ شناختی که از جنسیت و زنان می یابند، چه اثراتی می تواند برجای گذارد؟
- برای پاسخگویی به پرسش های یاد شده ضروری است نظراتی که در زمینه بازی و نقش آن در فرآیند جامعه پذیری بیان گردیده است همچنین یافته های پژوهش هایی که در خصوص این گونه بازی ها انجام شده به طور اجمالی مورد مطالعه قرار گیرد تا از این طریق بتوان دریافت که بازی های کامپیوتری اصولاً چه نقش هایی را در جریان بازی بر عهده زنان نهاده اند و دوم اینکه موضوعات طراحی این بازی ها بر چه اساسی انتخاب می شوند؟

بازی و اثرات اجتماعی آن

اریکسون معتقد است: " بازی، عملکرد فرد و کوششی جهت هماهنگ کردن فرآیند جسمی، اجتماعی با خویش است " و سبب رشد مهارت های اجتماعی می گردد. کودک از طریق بازی، با دیگران ارتباط برقرار می کند و این عمل وی را قادر می سازد تا تصورش را از خود و دیگران به طور عام رشد دهد. کودکی که بازی می کند به طور مرتب، نقش خودش را تغییر می دهد و به همین قیاس هم مدام مجبور می شود که چشم اندازش را نیز تغییر دهد. او از طریق بازی (به خصوص بازی های گروهی) یاد می گیرد که

قوانین خاصی را رعایت کند و همچنین یاد می‌گیرد تا "توانایی برعهده گرفتن نقش دیگران" را نیز در خودش رشد دهد. (مظلوم ۱۳۷۷، ص ۵۴).

در واقع بخش مهمی از مهارت های اجتماعی از طریق بازی و در سنین کودکی کسب می‌گردد و موقعیت ها و هویت جنسی افراد بر اساس نقشی تعیین می‌شود که باید عهده دار گردند.

هربرت مید (۱۹۳۴) نیز معتقد است که قالب‌ریزی شخصیت انسان به دو طریق صورت می‌گیرد: از طریق فراگرفتن زبان و نیز بازی ها و تفریحات کودکان.

وی در خصوص بازی ها می‌گوید از این راه است که بسیاری از مبهمات طبیعت و جهان آشکار می‌گردد و نقش ها و وظایف مشاهده شده به مرحله عمل در می‌آید. کودک در این طرز رفتار، شیوه فکر افرادی را که از رفتار شان تقلید می‌کند، برای خود می‌پذیرد. کودک در حین بازی، طرز فکر همه کسانی را که در این بازی با او شرکت دارند به خود می‌گیرد. این کار وی سبب متشکل ساختن و سازمان دادن به افکار او می‌شود و واکنش فرد، تحت تاثیر این حالت قرار می‌گیرد. سی شور^۲ یکی از صاحبان نظر در روانشناسی نیز در این خصوص اعتقاد دارد که کودک از طریق بازی، کششها و کوشش های دوران بزرگسالی و یا در حقیقت نوعی از همانند سازی را تکرار می‌کند. (فرامرزی، ۱۳۸۱)

در مجموع باید گفت کودک از طریق بازی، تجربه هایی را کسب می‌کند که پایه بزرگسالی او را می‌ریزد و همچنین نقش های مختلف بزرگسالان، مقررات اجتماعی، چگونگی روابط میان انسان ها و معیارهای آنها را یاد می‌گیرد و خود را با آنها هماهنگ می‌سازد.

بازی ها که با تحولات فرهنگی هر جامعه تکامل می‌یابند، برخاسته از فرهنگ و در واقع از مهمترین عناصر فرهنگی هر جامعه محسوب می‌شوند و در طول زمان و با تغییر بسترهای فرهنگی، متحول و دستخوش تغییر شده اند. در این میان وسایل بازی، نقش مؤثری بر تغییر زمینه ها و بسترهای موضوعی بازی ها دارند.

امروزه با وجود پیشرفت فناوری، شاهد ظهور پدیده نوینی در دنیای وسایل بازی کودکان و نوجوانان هستیم که نقطه عطفی در ساختار و محتوای بازی کودکان محسوب می‌شود. دستگاه های جدید همچون سگا، آتاری، کامپیوتر و... دریچه ای تازه از توسعه فناوری را در عرصه وسایل بازی گشوده‌اند. قابلیت های جدید این وسایل بازی باعث شده مورد استقبال روزافزون کودکان قرار گیرند و تقریباً در درون هر خانه ای نفوذ نماید. با توجه به آنچه اشاره شد بازی ها ارزشها و رفتارهایی فرهنگی هستند که به صورت غیر مستقیم این ارزشها و باورها را کودکان و نوجوانان پذیرفته و درونی می‌کنند. بخشی از این باورها، درک و شناخت از شخصیت و هویتی است که از جنس زن یا مرد کسب می‌نمایند.

^۱ Seshor

تحقیقات نشان داده اند، انسان حدود ۲۰ درصد آنچه را که می شنود و حدود ۴۰ درصد آنچه را که می بیند و می شنود به خوبی کسب می کند. اما این مقدار برای آنچه که می شنود، می بیند و با آن کار می کند (مانند بازی های کامپیوتری) به بیش از ۷۵ درصد می رسد. (احمدی ۱۳۷۸، ص ۸۵).

از این رو توجه به این امر به خصوص از نظر نقش و جایگاهی که برای شخصیت زن قایل هستند و تبیین اثراتی که این بازی ها می توانند بر نگرش کودکان نسبت به " هویت و شخصیت زن" بر جای گذارد، بسیار حایز اهمیت است.

روش پژوهش

این مقاله با استفاده از روش مطالعه اسنادی و همچنین تحلیل ثانویه یافته های پژوهش های میدانی که توسط برخی محققان در مورد بازی های کامپیوتری انجام شده، تدوین گردیده است.

تاریخچه بازی های الکترونیکی

به طور کلی بازی های کامپیوتری و ویدئویی به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد بازی شبیه هم هستند و تنها تفاوت آنها در نوع وسیله یا وسایل مورد استفاده جهت انجام بازی است. به عبارتی بازیکنان برای انجام بازی "کامپیوتری" از یک دستگاه کامپیوتر و یک صفحه کلید یا جوی استیک^۳ استفاده می کنند. اما در بازی های ویدئویی بازیکنان انواعی از جعبه های اسباب بازی همچون آتاری^۴، میکرو^۵، سگا^۶ و... را به کار می برند که به یک دستگاه تلویزیون وصل می شود. بازی های ویدئویی را به همین سبب گاهی بازی های تلویزیونی^۷ هم می خوانند. دستگاه های ویدئویی به لحاظ ارزانی، سبک و قابل حمل بودن به سرعت مورد توجه قرار گرفته و به درون بسیاری از خانه ها راه یافتند.

بازی های " ویدیویی " اولین بار در سال ۱۹۷۰ معرفی شدند. در سال ۱۹۷۴ آتاری یک بازی به نام « هوم پیج^۸ » را طراحی نمود که به بازیکنان این امکان را می داد تا در تلویزیون خود تنیس بازی کنند.

گرچه در اواخر این دهه، این نوع بازی ها تبدیل به فعالیت مورد علاقه کودکان در زمان فراغت شدند ولی از سوی دیگر باعث ایجاد نگرانی والدین مبنی بر عوارض احتمالی بر فرزندانشان نیز گردیدند.

^۳. Joystick

^۲. Atary

^۳. Micro

^۴. Sega

^۵. TV Game

^۶. Home Page

در اواسط سال ۱۹۸۰ بازی های "کامپیوتری" به بازار آمدند و بازی های ویدئویی به شدت افول کردند. در سال ۱۹۸۶ با وجود سیستم های جدید (مانند نینتندو)، محبوبیت بازی های ویدئویی دوباره زنده شد. با توجه به رقابت فشرده بین شرکت های سازنده این بازی ها و پیشرفت تکنولوژی، محتوای بازی ها به طرز چشمگیری تغییر یافت. گرافیک بازی ها و به تبع آن جزئیات بازی ها به سرعت پیشرفت کرد و خشونت بیشتر به چشم آمد.^۹

امروزه یک بازی کامپیوتری که به خوبی نوشته و طراحی شده باشد، صنعتی، هنری محسوب می شود. تصاویر فوق العاده آن باعث نزدیک شدن افراد به نقاشی متحرک گردیده و داستان های پیچیده به مجذوب شدن بازیکنان انجامیده است.

میزان استفاده از بازی های کامپیوتری

از سال ۱۹۹۹ حدود نیمی از جمعیت ایالات متحده از رایانه استفاده نموده که نیم بیشترشان این وسیله را برای بازی به کار برده اند. در سال ۲۰۰۰ در استرالیا نیز ۵۳ درصد بزرگسالان و ۹۴ درصد افراد ۱۲ تا ۱۷ ساله از بازی کامپیوتری استفاده کرده اند.^{۱۰}

این استقبال در سایر کشورها نیز به نسبت از میزان بالایی برخوردار بوده است. با توجه به وسعت استفاده از این بازی ها در میان کودکان و نوجوانان و لذت بخش بودنشان ضرورت دارد محتوی این بازی ها مورد تامل قرار گیرد تا اصولا دریابیم چه ایده ها و پیام هایی در قالب بازی های کامپیوتری، شخصیت اجتماعی کودکان و نوجوان را شکل می دهد و تصویری از دنیایی بزرگتر را در قالب نمادین در ذهن و فکر آنان ترسیم می نماید.

طبیعی است که تولیدکنندگان بازی های کامپیوتری بدون توجه به واقعیات جامعه و اثرات نامطلوبی که محتوای این بازی ها می تواند بر روی کودکان و نوجوانان بگذارد، اقدام به طراحی بازی هایی بنمایند که در آن تصاویر ناپسند به صورت گرافیکی و نزدیک به واقعی به نمایش گذاشته شود و یا واقعیات مورد تحریف قرار گرفته و در قالب موضوع های هیجان انگیز به تصویر درآید.

امروزه فروش سالانه بازی های کامپیوتری در جهان به بیست میلیارد دلار رسیده است^{۱۱} و کشورهای تولیدکننده بیشترین سود را از این بابت کسب می کنند. در حالی که هزینه کنندگان اصلی این مبالغ، خانواده های دارای کودکان و نوجوانان علاقه مند به بازی های کامپیوتری هستند. جالب توجه است خانواده هایی که دارای فرزندان پسر هستند، به دلیل تمایل بیشتر پسران به استفاده از اینگونه بازی ها هزینه بیشتری را از این بابت متحمل می شوند.

1 Robidoux Michael & Joel Tone.
<http://www.media-awareness.ca/eng/med/home/diff/vidgrate.htm#rsac>

1. Effects of Video Games Plying on Children, 2001
<http://www.Mediafamily.org>

گرایش پسران به بازی های کامپیوتری باعث افزایش هزینه استفاده از آنها و نیز برخورداری از وسایل بازی بیشتر (به نسبت دختران) گردیده است. به گونه ای که پسران (۴۱درصد) بیش از دختران (۲۸درصد) دو یا بیشتر وسیله بازی کامپیوتری دارند. همچنین خانواده هایی که فرزند پسر دارند برای تهیه این بازی ها نسبت به خانواده هایی که فرزند دختر دارند (۳۵۲ دلار) مبلغ بیشتری (۴۷۷ دلار) می پردازند. ۱۲

تفاوت های جنسیتی در استفاده از بازی های کامپیوتری

مطالعات انجام شده در خصوص میزان استفاده از بازی های کامپیوتری بیانگر این است که پسران بیش از دختران از این نوع بازی ها استفاده می کنند.

در سال ۱۹۹۲ پژوهشی ۱۳ در خصوص میزان استفاده از بازی های کامپیوتری در میان ۳۵۷ دانش آموز پایه هفتم و هشتم انجام پذیرفت. در این بررسی نوجوانان در میان پنج مقوله مطرح در بازی های کامپیوتری، به ترتیب موارد زیر را انتخاب کردند: بازی های با محتوای خشونت آمیز ۳۲درصد، ورزشی ۲۹درصد، سرگرم کننده و تفریحی ۲۰درصد، خشونت های انسانی ۱۷درصد و آموزشی کمتر از ۲درصد.

همچنین بر طبق نتایج این بررسی حدود ۳۶ درصد از دانش آموزان پسر ۱ تا ۲ ساعت و ۲۹ درصد ۳ تا ۶ ساعت از وقت هفتگی خود را به این بازی ها اختصاص می دهند و تنها ۱۲ درصد از آنها اصلاً به بازی های کامپیوتری نمی پردازند. حال آنکه در میان دختران دانش آموزی که در منزل به بازی های کامپیوتری می پردازند، حدود ۴۲ درصد از ۱ تا ۲ ساعت و ۱۵ درصد بین ۳ تا ۶ ساعت از وقت هفتگی شان را به بازی کامپیوتری اختصاص می دهند. همچنین نزدیک ۳۷ درصد از دختران به هیچ بازی کامپیوتری نمی پردازند. نتایج این بررسی نشان داد که ۳۸ درصد از پسران و ۱۶ درصد از دختران در هفته بین ۱ تا ۲ ساعت را در "کلوپ های ویدیویی" به بازی می گذرانند و ۵۳ درصد از پسران و ۸۱ درصد از دختران اظهار داشتند که در این محل ها بازی نمی کنند. ۱۴

بر اساس مطالعات انجام شده، با وجودی که تقریباً نیمی از افراد جامعه، دختران هستند اما تولیدکنندگان برنامه های تلویزیونی و سازندگان بازی های کامپیوتری ترجیح می دهند نمایش ها و بازی های خشونت بار را که تنها مورد تقاضای پسران است تهیه نمایند و در این خصوص سرمایه گذاری کنند و از تولید بازی هایی که با روحیه و علایق دختران سازگار باشد، پرهیز می کنند.

مقایسه میان زمان صرف شده توسط دختران و پسران در بازی نشان می دهد که نه تنها پسران بیشتر از دختران به بازی های کامپیوتری می پردازند بلکه مدت زمان بیشتری را نیز اختصاص می دهند. به عبارتی دیگر مقایسه طول مدت استفاده از بازی های کامپیوتری در میان دو جنس نشان می دهد

2. Video games culture: Leisure and play pre preferences of B.C. Teen, 1992.

<http://www.mediawareness.ca/eng/issues/violence/resource/reports/Vgames.htm>.

3. Fank

1. Video Games and Children Eric Digest, Cesarone Bernard, 1994 ED365477

<http://www.erricece.org>

حتی دخترانی که بازی های کامپیوتری انجام می دهند نیز ساعات کمتری را نسبت به پسران به این کار اختصاص می دهند.

پژوهش دیگری در سال ۱۹۹۸ بر روی نگرش و رفتارهای نوجوانان در مورد بازی کامپیوتری انجام پذیرفته است که جامعه آماری این پژوهش شامل ۶۴۷ نفر از کودکان و نوجوانان ۱۱ تا ۱۸ ساله از کل مدارس استان بریتیش کلمبیا ۱۵ در کانادا بوده است. هدف اصلی این پژوهش پاسخ به این پرسش بود که چرا بسیاری از جوانان امروزه برای کسب هیجان، پرکردن اوقات فراغت و آرامش خاطر در میان انواع بسیاری از روشهای دیگر سرگرمی و پرورش خود به بازی های کامپیوتری تمایل دارند؟

نتایج به دست آمده در خصوص انگیزه های دختران و پسران برای بازی های کامپیوتری حاکی است که اکثریت نوجوانان (بیش از ۸۰ درصد) معتقدند که بازی کردن، تجربه های خوشایند، مهیج، رقابتی و جالبی به آنها می دهد. در همین حال تجربه های دختران با پسران، بسیار متفاوت بوده است. پسرها در خصوص انگیزه بازی، احساسات مثبتی را بیان می دارند. (مثلاً خوشایند، مهیج و سرگرم کننده) در حالیکه بازیکنان دختر، احساسات منفی را نسبت می دهند. (مثل خسته کننده و پراضطراب

16)

با توجه به نتایج به دست آمده در خصوص تمایل بیشتر پسر ها به استفاده از بازی های کامپیوتری این اعتقاد وجود دارد که درخواست و تقاضای مذکور نسبت به بازی ها ممکن است از تمایلات ذاتی پسران ناشی نگردد بلکه از تمایل آنها نسبت به جستجوی الگوهای نقش محکم و سخت (مردانه) که در این بازی ها یافت می شود سرچشمه بگیرد. به عبارتی تصویری که از جنس مرد در این بازی ها ارائه می گردد به پسران، نوعی احساس برتری، غلبه و اعتماد به نفس نسبت به جنس دیگر می دهد.

کلارک (۱۹۹۳) یکی از دیگر پژوهشگران در این خصوص اذعان دارد که درخواست برای بازی های خشونت آمیز نمی تواند ناشی از میل درونی پسرها برای دیدن خشونت باشد، بلکه به این خاطر است که پسرها در جستجوی الگوهایی با نقشی قدرتمند هستند که در این نمایش ها و بازی ها پیدا می کنند. ۱۷)

همچنین انجمن (ACM) 18 به کاهش تعداد زنان دارای درجه لیسانس در علوم رایانه در سال های اخیر اشاره داشته و معتقد است امروزه نگرانی فزاینده ای وجود دارد که دخترها علاقه شان را به رایانه از دست داده اند. دلایل زمینه ساز این واقعیت، کاملاً پیچیده و مربوط به تعامل عوامل اجتماعی بسیاری است که بازی های کامپیوتری یکی از مهمترین آنها محسوب می شود. زیرا برای اکثر دختران، نخستین تجربه رایانه، تنها از طریق بازی های کامپیوتری به دست می آید و عدم توجه به علایق و ویژگی های

¹⁵ British Colombia

2. Video games culture: Leisure and play pre preferences of B.C. Teen, 1992.

http://www.mediawareness.ca/eng/issues/violence/resource/reports/V_games.htm

1. Video Games and Childrenm Eric Digest, Cesarone, Bernard, 1994 ED365477

<http://www.erricece.org>

2. Association for Computing Machiner

روحي دختران در طراحي اين بازي ها باعث گرديده در اكثر اوقات نخستين تجربه دختران با رایانه، منفي باشد. (دوران، ۱۳۸۰، ص ۳۷)

محتوای بازی های کامپیوتری

سیزارون (۱۹۹۴) می گوید: «بالا رفتن دوباره میزان فروش بازی های ویدئویی، باعث شد بار دیگر بررسی اثرات این بازی ها مورد توجه قرار گیرد» به این مطلب نیز باید اشاره نمود که بسیاری از منابع موجود به موازات تحقیقات به عمل آمده درباره تلویزیون و سایر رسانه ها هستند. براساس نتایج یک گزارش تحقیقی، افرادی که بیش از دیگران از تلویزیون استفاده می کنند بیشترین استفاده کنندگان از باشگاه های تفریحات کامپیوتری نیز محسوب می شوند. همچنین «در حالیکه استفاده از بازی های کامپیوتری در "ویدئو کلپ ها" می تواند همان نیازهایی را مهیا سازد که تلویزیون برآورده می کند، همچنین کاری را می کند که تلویزیون قادر به انجام آن نیست؛ ارتباطی فعال را با یک رسانه الکترونیکی برقرار می سازد» ۱۹.

این بازی ها انواع موضوعات را از مضمون های آموزشی تا عاشقانه شامل می گردند و هر یک تلاش دارند در زمینه های خشونت، برهنگی و ... گوی سبقت را از سایر رقبا گرفته تا بتوانند میزان بیشتری از بازی های خود را به فروش برسانند.

والش یکی از صاحبان نظر و روانشناس معتقد است: کودکانی که بازی های خشن بازی می کنند آن رفتارها و منش ها را به زندگی واقعی خود وارد می کنند. (ریز پردازنده ۱۳۷۹، ص ۱۹).

یکی از مسایل قابل توجه در این بازی ها استفاده از زنان در فعالیت های محدود و ویژه است حتی زمانی که از حضور آنان به عنوان بازیکن اصلی استفاده می شود، بیشتر بر جاذبیت جنسی و یا نمایش آنها بدون پوشش، تکیه دارد. بیشتر بازی های کامپیوتری، تصویری که از زن آرایه می دهند موجودی ضعیف و ناتوان و نیازمند کمک مردان است و وابستگی زنان به مردان و برتری مردان در طول بازی مورد تایید و تاکید قرار می گیرد. همچنین در این بازی ها بیشتر بر برجسته نمودن ناتوانایی های جسمی زن تاکید می شود نه توانایی های فکری او. ضمن اینکه سمت و سوی بسیاری از رفتارهای خشن و پرخاشگرانه مردان به طرف زنان است.

در مجموع محتوای این بازی ها دربردارنده پیام هایی است که به شکلی غیر مستقیم اما مؤثر به مخاطبین منتقل می شود.

۱. پرخاشگری علیه زنان

دیتز ۲۰ در تحلیل محتوایی که در مورد ۳۳ بازی مشهور ویدئویی به عمل آورده نتیجه گرفته است که در ۴۱ درصد بازی های مزبور، زن وجود نداشته و در ۲۸ درصد دیگر از این بازی ها زنان به مثابه

یک هدف جنسی مطرح شده بودند. همچنین ۱۸ درصد از بازی‌ها همراه پرخاشگری بوده که در ۲۱ درصد از این پرخاشگری‌ها متوجه زنان بوده است. (منطقی، ۱۳۸۰، ص ۱۵۳)

بررسی دیگری در سال ۱۹۹۸ مشخص کرد ۸۰ درصد از بازی‌های کامپیوتری که جوانان ترجیح می‌دهند شامل خشونت و پرخاشگری بوده که در ۲۱ درصد آن، خشونت بر ضد زنان نمایش داده شده است. ۲۱.

بازی دیگری که «دام شبانه» نام دارد، خون آشام‌هایی را به تصویر می‌کشد که در کمین شکار خود یعنی پنج زن نیمه‌عریان بوده، گردنشان را سوراخ کرده و آنها را بر چنگک (مخصوصاً آویزان کردن گوشت) می‌آویزند. فناوری تصویرسازی زنده در این بازی‌ها، خشونت موجود را بسیار واقعی‌تر نشان می‌دهد ۲۲

۲. استفاده ابزاری از زنان

طراحان بازی‌های کامپیوتری از تمامی روش‌های مؤثر و پرجاذبه برای جلب توجه نوجوانان بهره گرفته‌اند، به این ترتیب می‌کوشند تا با روش‌ها و تصویرهای هیجان‌انگیز، آنان را تحت تاثیر خود قرار دهند.

در بسیاری از بازی‌ها (مانند بازی «نوکس» ۲۳) حتی زمانی که تصویری از یک زن قهرمان به نمایش گذاشته می‌شود او را به صورت نیمه‌عریان نمایش می‌دهند. (منطقی، ۱۳۸۰: ۱۵۴)

۳. القای ناتوانی زنان

طراحی بازی‌هایی که در آنها زنان به عنوان جنس ضعیف و ناتوان در مقابل مرد به تصویر کشیده شده‌اند بخش دیگری از موضوع‌های اصلی بازی‌های کامپیوتری را تشکیل می‌دهد.

نتایج به دست آمده در پژوهش‌های گوناگون نشان می‌دهد زنان در بسیاری از بازی‌ها بیشتر به شکل شخصیت‌های ضعیف‌تری ترسیم می‌شوند که ناتوان هستند و نقش قربانی را داشته‌اند. نتایج مطالعه‌ای که توسط «تری تولز» ۲۴ در سطح یکصد بازی کامپیوتری انجام شد، نشان داد که در ۹۲ درصد این بازی‌ها جنس زن، هیچ نقشی ندارد. در ۸ درصد باقیمانده نیز، در ۶ درصد از موارد، زنان در معرض خطرات گوناگون قرار داشته‌اند و باید یک مرد آنها را نجات می‌داده است. بنابراین تنها در دو درصد از بازی‌ها زنان، نقشی فعال را برعهده داشته‌اند که در این موارد هم هیچ‌یک از آنها در شکل انسان ظاهر نشده‌اند. در یک مورد یک «کانگورو»ی مادر درصدد نجات دادن فرزندش بود و در مورد بعد هم یک موجود مؤنث خیالی، نقش آفرین بوده است. (منطقی، ۱۳۸۰، ص ۱۶۷)

2. Video Games & Their Effects, 1999.

<http://www.mediascope.org/pubs/ibriefs/vge.htm>

3. The Risks to Children Using Electiveic Games, Valdemar w.Setzer.George E.duckett

<http://www.ime.usp.br/vwsetzer>

1. Nox

2.Tery Tolz

بنابراین کودکان و نوجوانان در طول اجرای بازی ها همواره شاهد قهرمان آفرینی مردان و ناتوانی زنان هستند و بازی های کامپیوتری این نکته را در ذهن آنها شکل می دهند که زنان ، شخصیتی ضعیف داشته و توان رویارویی با مردان را ندارند و به این صورت به تحقیر شخصیت زنان می پردازند. در بررسی دیگر که به تحلیل محتوای ۴۷ بازی ویدئویی پرداخته است، مشخص گردید داستان ۳۰ درصد بازی ها پیرامون ماجراهای زنی است که ربوده شده و برای به دست آوردن آزادی خویش محتاج کمک دیگران است. در بازی های اخیر در حالی که زنان همواره توسط مردانی قدرتمند و برتر، نجات می یابند، نمونه ای از نجات مردان توسط هیچ زنی ملاحظه نمی شود. (منطقی ۱۳۸۰ ، ص ۱۶۷)

پرونز (۱۹۹۱) برای بررسی چگونگی القائات نقش جنسی زن در بازی های کامپیوتری، در تحقیق از دانش آموزان کلاس پنجم خواست تا به طراحی یک بازی ویدئویی دست بزنند. نتیجه این شد که دانش آموزان هنگام ترسیم شخصیت یک زن در جریان بازی ، معمولاً او را به صورت یک فرد قربانی قلمداد می کنند که محتاج کمک مردی است تا از راه برسد و به نجات او بشتابد (منطقی ۱۳۸۰ ص ۱۶۸)

محتوای اجتماعی بازی های ویدئویی می تواند روی برداشت کودکان از نقش جنسیت تأثیر بگذارد. در بیشتر بازی ها (مانند بازی های نیتندو) زنان، اغلب در نقش افرادی هستند که عملیات روی آنها صورت می گیرد، نه اینکه آغازگر عملیات باشند و در موارد افراطی، شکل قربانی را به خود می گیرند. نتایج تحلیل محتوای برخی بازی های کامپیوتری که در سال ۱۹۹۲ توسط پروونزو بر روی ۴۷ بازی انجام پذیرفت، نشان داد که موضوع آنها در بردارنده تصویر ۱۱۵ شخصیت مرد و ۹ شخصیت زن است. از میان شخصیت ها ۲۰ شخصیت مرد در نقش غالب، بازی کرده ولی هیچیک از شخصیت های زن، نقش غالب را نداشته اند. همچنین داستان ۱۳ بازی از ۴۷ بازی دیگر بررسی شده چنین بوده که یک زن ربوده شده یا می باید نجات داده شود.

نکته مهم اینکه حتی در زمان مطرح شدن زن به عنوان یک قهرمان، باز هم توانایی های او در قالب صفات مردانه به نمایش در می آید. در این زمینه در یک بازی (مانند " قهرمانان ۳ " ۲۵) برای ترسیم نهایت اوج اعتلا و قدرت زنان، آنها را به شکل یک شبه مرد ترسیم و معرفی می کنند. (منطقی ۱۳۸۰ ، ص ۱۶۳)

تأثیر بازی های کامپیوتری بر دختران

در خصوص بازی های کامپیوتری این اعتقاد وجود دارد که تأثیر اینگونه بازی ها بر روی دختران با پسران متفاوت است.

دو محقق کوپر ۲۶ و مک کی ۲۷ در سال ۱۹۸۶ طی یک بررسی به بررسی اثرات بازی ها بر روی رفتار ۴۴ پسر و ۴۰ دختر کلاس های چهارم و پنجم پرداختند که به صورت تصادفی انتخاب شده

بودند. نتایج حاکی از آن بود که بازی و یا مشاهده بازی های کامپیوتری ، دارای پیامدهای قابل پیش بینی بر رفتار دختران هستند. به عبارتی انجام بازی های خشن کامپیوتری همانند بازی با اسباب بازی های خشن، موجب افزایش فعالیت دختران می شود. از سوی دیگران بازی هایی که دارای پرخاشگری و خشونت کمتر بودند، به آرامی موجب کاهش فعالیت دختران و افزایش بی تفاوتی آنان می شدند. همچنین بررسی رفتار پسران نشان داد که آنان تحت تأثیر هیچ نوع بازی کامپیوتری قرار نگرفتند. گرایش پسران به بازی های خشن و تهاجمی به مراتب بیشتر از دختران بود و در هنگام بازی و یا مشاهده آن نیز تغییری در آنان ایجاد نشده است. دخترانی که کمتر به خشونت و بازی های پرخاشگرانه عادت دارند، با برانگیختگی بیشتری در مقابل این نوع بازی ها واکنش نشان می دهند.

با وجود آنکه تحقیقات بیشتری در زمینه های فرهنگی متفاوت لازم است ولی مطالعه این دو پژوهشگر حاکی از آن بود که بازی های کامپیوتری. دارای تأثیراتی کاملاً متفاوت بر دختران و پسران هستند. یافته های پژوهشی بیانگر آن است که دختران، تأثیرپذیری بیشتری از این بازی ها نسبت به پسران از خود نشان داده اند. یک فرضیه نیز حاکی از آن است که تجربه کمتر دختران در زمینه بازی ها ممکن است موجب برانگیختگی بیشتر آنان باشد. همچنین ممکن است از آن جایی که پسران بیشتر با این نوع بازی ها و خشونت در آنان سروکار داشته اند، حساسیت آنان نسبت به خشونت کمتر از دختران است. 28.

پیشرفت های اخیر فن آوری باعث شده تا تجسم تصویری (تصویرسازی) واقعی تری در زمینه بازی های کامپیوتری امکان پذیر شود. با پیشرفت سریع در زمینه ارائه بازی ها، استفاده ای فزاینده از فن آوری طرح داستان های بسیار خشن به عمل آمده است. گرچه دلایل وجود خشونت در اکثر بازی ها متنوع است ولی به نظر می رسد که دو دلیل عمده وجود دارد.

۱- آسان بودن طراحی این بازی ها برای طراحان: استفاده از این شیوه به این لحاظ است که تنها چیزی که می بایست انجام شود خلق موقعیتی مناسب برای قهرمانان داستان است و همه چیز در دو کلمه خلاصه می شود: کشتن یا کشته شدن.

۲- تقاضا و استقبال پسران : وجود بازار پردرآمد و جذاب برای بازی های خشن، تولیدکنندگان را به تولید بیشتر این بازی ها علاقه مند می کند و با وجود اینکه دختران سعی در پرهیز از خشونت و این نوع بازی ها دارند ، این امر باید راه جدیدی به منظور ساختن بازی های غیر خشن در پیش روی تولیدکنندگان قرار دهد. اما به نظر می رسد تا زمانی که پسران تماشاگرانی سرسخت برای بازی های خشن هستند، این نوع بازی ها نیز همواره وجود خواهند داشت. ۲۹.

-
1. Video Games & Violence, Derrick Janushew and Myne Truong, 1999
<http://www.media-awareness.ca/eng/MED/HOME/diff/vidgrate.htm#rsac>
 2. Video Games & Violence, Derrick Janushew and Myne Truong, 1999
<http://www.media-awareness.ca/eng/Med/Home/diff/vidgrate.htm#rsac>

نتیجه گیری

بررسی محتوایی بازی های کامپیوتری و همچنین استخراج نتایج به دست آمده از دیگر بررسی های انجام شده، نشان می دهد از سوی سیاستگذاران و تولید کنندگان این نوع بازی ها به علایق و تمایلات دختران، اعتنایی نمی شود و با وجودی که می توان با طراحی بازی های عاطفی و ارتباطی، نیازهای آنان را نیز تامین نمود اما محتوای بازی های کامپیوتری بیشتر در جهت خواست و تقاضای کودکان و نوجوانان پسر است. به عبارتی، بیشتر برنامه ها و موضوع بازی ها بر اساس علایق و استعداد پسرها تنظیم شده است تا توانایی و علاقه های دختران. در حالیکه با توجه به روحیه عاطفی و احساسات قوی دختران می توان بازی هایی طراحی نمود که این احساسات در مسیر مثبتی قرار گیرد، ضمن اینکه توجه دختران را نیز به این بازی ها برانگیزاند.

همچنین همانگونه که اشاره شد کاهش تمایل دختران به انتخاب رشته کامپیوتر نیز که بیشتر از تجربه های اولیه آنان در استفاده از این بازی ها و اثرات منفی آنها تاثیر می گیرد باعث ایجاد این ذهنیت در آنان می شود که اصولاً رایانه یک وسیله مردانه است و کارکردهای آن هم در مسیر رفع نیازهای آنان است. ضمن اینکه پیامدهای منفی این نگرش در عدم تمایل به استفاده از سایر قابلیت های رایانه مانند استفاده از نرم افزارها نیز قطعاً بی تاثیر نیست.

این تفکر در حالی شکل می گیرد که در جهان امروز اهمیت کامپیوتر به عنوان یک وسیله ارتباط جمعی نوین پذیرفته شده و نقش ابزاری آن در انتقال اطلاعات علمی، اجتماعی، فرهنگی، ... از طریق اینترنت، به ثبوت رسیده است و ضرورت استفاده از این تکنولوژی در میان همه اقشار، بیش از پیش احساس می شود.

بنابراین با بازنگری محتوای این بازی ها باید تلاش شود برای تدوین و طراحی بازی های رایانه ای از موضوع های مناسب با روحیات و علاقه های هر دو جنس استفاده شود تا از تبعات نامناسب فرهنگی - اجتماعی این بازی ها پیشگیری و در همان حال سبب ایجاد علاقه بیشتر دختران در این خصوص گردد.

بطور یقین، بررسی دقیق تر و همه جانبه محتوای بازی های کامپیوتری به یک پژوهش با استفاده از تکنیک تحلیل محتوا نیازمند. ضمن اینکه باید در نظر داشت تقریباً تمامی مطالعات کنونی به سوگیری منفی محتوای بازی های کامپیوتری بر علیه زنان اذعان داشته اند و محتوای این بازی ها را در جهت القای باورهای اشتباه فرهنگی - اجتماعی در خصوص شخصیت و هویت زنان مؤثر می دانند.

منابع

- احمدی- سیروس (۱۳۷۸)، « بررسی اثرات بازی های کامپیوتری بردانش آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان » ، دانشگاه اصفهان، پایان نامه کارشناسی ارشد، اصفهان.
- مظلوم- اشرف (۱۳۷۷)، « بازی، زبان سمبلیک کودک » ، شماره دهم، سال سیزدهم، تیرماه .
- دهخدا - علی اکبر، (۱۳۳۴-۱۲۸۵)، لغتنامه دهخدا، جلد سوم.
- دوران - بهناز، (۱۳۸۰) ، « بررسی رابطه بازی های کامپیوتری و مهارت های اجتماعی نوجوانان »، دانشگاه تربیت مدرس، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران.
- نشریه ریزپردازنده، (۱۳۷۹)، شماره ۷۹، سال هفتم.
- منطقی - مرتضی، (۱۳۸۰)، « بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی و کامپیوتری »، فرهنگ و دانش، تهران.
- فرامرزی - محمد، (۱۳۸۱)، « تأثیر بازی بر رشد اجتماعی کودکان و نوجوانان »، <http://www.sportiran.org/farsi/pezesh/p7.htm>

- Effects of Video Games Plying on Children, 2001
<http://www.Mediafamily.org>
- Video Games and Children ERIC DIGEST, Cesarone, Bernard, 1994
ED365477
<http://www.erricece.org>
- Computer Games as a Learning Resource, Alan Amory, Kevin Naicker, Jackie Viencent and Claudia Adams,
<http://www.und.ac.za/und/biology/staff/amory/edmedia98.html>
- Computer Games Violent: A Child Friend or Foe?,
<http://www.ucalgary.ca/~dabrent/380/webproj/sue.html>
- The Risks to Children Using Electric Games, Valdemar w.setzer. George E. Duckett
<http://www.ime.usp.br/vwsetzer>
- Denying the Effects of Violent Video Games, 2001
[http://www.infotrad.co.uk/wordview/violentvideo games.htm](http://www.infotrad.co.uk/wordview/violentvideo%20games.htm)
- Video Games & Violence, Derrick Janushew and Myne Truong, 1999
<http://www.mediawareness.ca/eng/MED/HOME/diff/vidgrate.htm#rsac>
- History of computer, Games, Dr Michael Robidoux, Joel tone
<http://www.jjtone.com/joel/histcompgames.html>.
- Video Games Culture: Leisure and Play pre Preferences of B.C. Teen, 1992.
<http://www.mediawareness.ca/eng/issues/violence/resource/reports/Vgames.htm>
- Video Games & Their Effects, 1999.
<http://www.mediascope.org/pubs/ibriefs/vge.htm>.