

## بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای<sup>۱</sup>

تهمینه شاوردی<sup>۲</sup>

دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی، دانشگاه جواهر نهل و استادیار پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی جهاد دانشگاهی

شهرزاد شاوردی

دکتری فلسفه تعلیم و تربیت، آموزش پرورش منطقه ۳

### چکیده

این مقاله به «بررسی نظرات دانش‌آموزان و والدین آنها در خصوص اثرات بازی‌های رایانه‌ای» می‌پردازد که نتایج آن در دو بخش تنظیم شده است. بخش نخست به نظرات دانش‌آموزان در خصوص اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان اختصاص دارد و بخش دوم به نظرات مادران در این خصوص پرداخته است. جامعه آماری این بررسی شامل دانش‌آموزان و مادران آنهاست که دانش‌آموزان مقطع پنجم تا سوم دبیرستان در مناطق ۱۹گانه آموزش و پرورش را شامل می‌شوند. مناطق مورد بررسی عبارتند از: ۳ و ۴ (شمال)، ۱۵ و ۱۶ (جنوب)، ۵ و ۹ (غرب) و ۱۴ و ۸ (شرق). در مجموع نظرات ۳۹۱ نفر از دانش‌آموزان گروه آزمایش (کسانی که در هفته ۷ ساعت یا بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند) و ۳۸۶ گروه گواه (کسانی که در هفته ۴ ساعت یا کمتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند) مورد بررسی قرار گرفته است. در این بررسی از روش پیمایشی استفاده شده و تکنیک جمع‌آوری اطلاعات، پرسشنامه بوده است. همچنین از طریق مصاحبه تلفنی نظرات ۱۰۷ نفر از مادران از گروه گواه و ۱۱۲ نفر از مادران گروه آزمایش کسب شده که نمونه به صورت تصادفی از میان مادران دانش‌آموزان مورد بررسی انتخاب شده است.

**کلید واژه‌ها:** اثرات اجتماعی، اثرات فرهنگی، بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدئویی، کودکان، نوجوانان، والدین.

۱. مقاله حاضر، بخشی از نتایج پژوهشی است پیرامون «بررسی اثرات اجتماعی، فرهنگی و جسمانی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان و نوجوانان» که به پیشنهاد سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی کشور و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۸۴ انجام شده است.

2. shaverdi@acecr.ac.ir

## مقدمه و طرح مسئله

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است.

کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند. از دیگر سو، محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل‌گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است: دسته‌ای این بازی‌ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب‌بازی‌ها دارای کارکردهای مثبت و مفید می‌دانند و بخشی از مطالعات محققان، به کشف کارکردهای منفی بازی‌های رایانه‌ای منجر شده است.

کاهش قابل ملاحظه قیمت دستگاه‌ها، سبب توجه دوباره نوجوانان و جوانان به بازی‌های ویدیویی شد. گرچه بازی‌های ویدیویی از دهه ۷۰ میلادی ارائه شدند، اما در پایان این دهه بود که بازی‌های مذکور یک فعالیت تفریحی به شمار می‌رفتند، کودکان آن را به تفریحات دیگر ترجیح داده و توجه والدین نیز به اثرات نامطلوب این بازی‌ها بر کودکان معطوف شده بود. تحقیقات اولیه بر این اثرات، چندان هم نتایج قاطعی به همراه نداشت. البته با فعال شدن دوباره فروش بازی‌های ویدیویی در اواخر دهه هشتاد که پس از روی کار آمدن سیستم نیتندو به وقوع پیوست، اشتیاق جدیدی در زمینه آزمایش بر روی تأثیرات این بازی‌ها به وجود آمد.<sup>۱</sup>

امروزه یک بازی رایانه‌ای که به خوبی نوشته شده باشد، صنعتی هنری محسوب می‌شود. تصاویر فوق‌العاده آن سبب نزدیکی افراد به نقاشی متحرک و داستان‌های پیچیده آن موجب جذب بازیکنان شده است. کنترل و محاسبات پیچیده به بازیکنان این امکان را می‌دهد که دنیای بازی را تغییر دهند و اینترنت به مردم سراسر جهان امکان می‌دهد تا با هم بازی کنند.



1. Video Games and Children. ERIC DIGEST, Cesarone Bernard, 1994, ED365477.

مردم از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در قرن جدید، زندگی یک سرمایه‌دار بزرگ را به سرعت تجربه کنند، در قالب قهرمانان تخیلی به دنبال نجات جهان باشند و مثل یک خلبان یا سرباز نیرومند با خیل عظیم دشمنان به نبرد پردازند. به قول اس. آی. هایاکاوا «این موضوع حقیقت ندارد که ما تنها یک زندگی داریم. با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانیم هر قدر بخواهیم زندگی‌های بیشتری را با روش‌های گوناگون تجربه کنیم».

همان‌طور که شاهدیم، بازی‌های رایانه‌ای به موازات سخت‌افزارهای رایانه‌ای تحول پیدا کرده‌اند. قالب‌های اصلی تشکیل‌دهنده جنگ فضایی، ارائه‌کننده ساده‌ترین تصاویر و صداها بوده که تا آن زمان هنوز وجود نداشته‌اند. تصاویر و صداها موجود در بازی‌های رایانه‌ای با آنچه در فیلم‌های سینمایی می‌بینیم، به رقابت می‌پردازند، همان‌طور که از طریق اینترنت با دیگران و سایر نقاط جهان به رقابت می‌پردازیم. مسئله بازی‌ها در آینده می‌تواند این باشد که در آنها حقیقت مجازی به گونه‌ای ارائه شود که قابل تشخیص با جهان واقعی نباشد.<sup>۱</sup>

آنچه مسلم است سنجش اثرات بازی‌ها به لحاظ اجتماعی - فرهنگی بر کودکان و نوجوانان و کسب چشم‌اندازی روشن از این بازی‌هاست که پژوهشگران را در نحوه برخورد با قشر متأثر از بازی‌ها یاری نموده و سبب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در این عرصه می‌شود. در این مقاله سعی بر آن است تا این پدیده مورد ارزیابی و بررسی قرار گرفته تا بتوان تصویری روشن از آن ارائه داد. مقاله حاضر تلاشی است در جهت شناخت اثرات اینگونه بازی‌ها بر روی کسانی که بیشترین زمان را صرف انجام اینگونه بازی‌ها می‌کنند.

کودکان و نوجوانان به عنوان عمده‌ترین گروهی که متأثر از بازی‌ها بوده و اثرات بازی‌ها متوجه آنهاست، مورد ارزیابی قرار گرفته‌اند. از یک سو سن شروع بازی‌ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آنها در ۱۲-۱۳ سالگی است، و از دیگر سو دانش‌آموزان به لحاظ ارزیابی و نمونه‌گیری راحت‌تر قابل دسترسی هستند. ضمن اینکه به نظر می‌رسد یکی از مهم‌ترین اثرات اینگونه بازی‌ها، افت تحصیلی دانش‌آموزان باشد، لذا این قشر به عنوان جامعه آماری انتخاب شده است.

در این مرحله چون منظور ما بررسی تعاملات کودکان و نوجوانان با خانواده‌هایشان بوده و اینکه بچه‌ها با چه کسانی، در کجا و چگونه بازی می‌کنند و نیز از آنجا که طبق نظر کارشناسان و دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای، خانواده به عنوان عامل مؤثری در نظارت، هدایت، مشارکت و اجرای یک کنترل مطلوب و طبیعی نقشی حیاتی و تعیین‌کننده دارد، در

1. History of computer, Games, Dr Michael Robidoux, Joel tone



این مرحله علاوه بر سنجش نظرات دانش‌آموزان به مطالعه و بررسی نظرات والدین آنها در این زمینه نیز می‌پردازیم.

## اهداف تحقیق

در این مطالعه تلاش می‌شود نگرش دانش‌آموزان و والدین آنها نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آنها مورد سنجش قرار گیرد. اهداف این بررسی عبارتند از: ۱) شناخت ویژگی‌های کودکان و نوجوانان در دو گروه شاهد و آزمایش، ۲) آشنایی با بازی‌های مورد علاقه کودکان و نوجوانان، ۳) آگاهی از میزان و چگونگی بازی‌های رایانه‌ای توسط کودکان و نوجوانان، ۴) آگاهی از علل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان، ۵) آگاهی از اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان، ۶) آگاهی از اثرات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان و نوجوانان.

سؤالات تحقیق در این بررسی عبارتند از:

۱) ویژگی‌های فردی دو گروه شاهد و آزمایش کدامند؟ ۲) بازی‌های رایانه‌ای مورد علاقه دو گروه کدامند؟ ۳) میزان و نحوه استفاده (زمان، مکان، همبازی، نوع بازی) کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟ - عوامل مؤثر در جذابیت بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان کدامند؟ ۵) اثرات اجتماعی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان کدامند؟



## مبانی نظری

ویگوتسکی، روانشناس روسی به صراحت بیان می‌کند «بازی خصوصیت غالب کودک نیست بلکه عامل راهگشای رشد است». محققان امروزی باور دارند بازی برای رشد خصوصیتی که مربوط به شناخت و رشد اجتماعی است، از اهمیت زیادی برخوردار است.

کودکان چیزهای بسیاری از هم می‌آموزند، چنانکه در خلال بازی‌ها و دعوایشان تجارب بسیاری کسب می‌کنند، آنها می‌آموزند چگونه با دیگران رفتار کنند و چگونه در جامعه سربلند باشند. بازی خصایص اخلاقی سازندگان فردای جامعه را شکل می‌دهد و حس مسئولیت در مقابل جمع به خاطر انجام وظیفه محول شده، حس دوستی و رفاقت، هماهنگی در رسیدن به هدف مشترک و حل مناقشات به صورت دوستانه را موجب می‌شود.

بازی‌هایی که در هر فرهنگ انجام می‌شود تا اندازه زیادی متأثر از آن فرهنگ است.

از این رو، بازی‌ها در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است (معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۷۸): ۱۳۰).

بازی کودک یک امر جدی است که در ذهن او اتفاق می‌افتد. به همین دلیل ادامه آن مهم است نه خود بازی یا نتیجه آن. بچه می‌خواهد بازی کند و به نتیجه بازی چشم ندارد. اساساً بازی فعلیتی است که جریان آن اهمیت دارد نه نتیجه آن و این خصلت عمده و اصلی بازی است. رابطه کودک و اسباب‌بازی نیز از این امر برکنار نیست و این امر یک نتیجه فرهنگی در بردارد که البته زود آشکار نمی‌شود (همان: ۱۶۴).

دسته‌ای از مطالعات به اعتیاد و وابستگی به بازی‌ها در کلوپ‌ها پرداخته‌اند. بررسی‌های مایکلز (۱۹۹۳) حاکی از این است که مشاهده رفتار بازیکنان در کلوپ‌ها شواهدی دال بر اعتیادآور بودن بازی‌ها به دنبال ندارد. از این منظر، گرمی بازار بازی در کلوپ‌ها به گونه‌ای معنادار با وقوع رویدادهای رقابت‌آمیزی که برای جوانان جذابیت بیشتری دارد، یا رویدادهایی که فعالیت‌هایی مانند رفتن به مدرسه را محدود می‌کند، وابسته است. در مقابل دسته‌ای از پژوهش‌ها به صورت غیرمستقیم به اعتیادآور بودن بازی‌ها در کلوپ‌ها اعتقاد دارند. زمانی که افراد برای پرداخت هزینه بازی در کلوپ‌ها، به ربودن پول روی می‌آورند یا هزینه ناهار خود را صرف آن می‌کنند، دال بر اعتیاد به این مکان‌ها و بازی‌هاست (همان: ۶۴-۶۲).

بخش دیگری از مطالعات نیز به رابطه میان رفتن به کلوپ‌ها و بزهکاری پرداخته‌اند اما اکثر این مطالعات، این ارتباط را بسیار ضعیف ارزیابی می‌کنند. به دشواری می‌توان یافته‌هایی را ذکر کرد که نشان دهد کلوپ‌های بازی ویدیویی رفتار انحرافی را در نوجوان تسهیل کرده باشد. تنها رابطه آزمایشی به دست آمده از پژوهش (الیس، ۱۹۸۴) نشان داده، کسانی که همواره به کلوپ‌ها می‌روند، تا دیروقت از خانه بیرون می‌مانند. همین امر تا اندازه‌ای بر احتمال درگیری فرد در رفتارهای بزهکارانه می‌افزاید. نتایج پژوهش‌های آبوت، پالمیسانو و دیکرسون (۱۹۹۹) در استرالیا بر بازیکنان یازده تا شانزده ساله نشان داد هیچ شواهدی مبنی بر ارتباط مستقیم میان انجام بازی‌های ویدیویی و بزهکاری نوجوانان وجود ندارد (همان: ۱۱۴-۱۱۳).

بیشتر پژوهش‌ها در مورد نقش و جایگاه کلوپ‌های بازی‌های ویدئویی، آنها را از منظر مکانی برای گرد آمدن نوجوانان و دیدار با یکدیگر ارزیابی کرده‌اند. در واقع بسیاری از نوجوانان به جای بازی، برای ملاقات و بودن با دوستانشان به این کلوپ‌ها می‌روند و زمانی طولانی را در آنجا می‌گذرانند. آنها خودشان بازی نمی‌کنند بلکه به تماشای بازی دیگران می‌پردازند.



اگلی و میرز (۱۹۸۴) دریافتند کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای مکان‌ها و مراکز اجتماعی برای گسترش دوستی‌هاست. بری‌گانتز نیز بر اساس پژوهش سلنو (۱۹۸۴) معتقد است «رفتن به کلوپ‌های بازی نمایانگر جنبه مهمی از زندگی اجتماعی» نوجوانان است. «این کلوپ‌ها محل ملاقات دیگران، آموختن شیوه رفتار آنان و چگونگی رفتار در برابر آنان است.» این دیدگاه که کلوپ‌ها محیط اجتماعی مهمی برای بازیکنان به شمار می‌آید در پژوهش‌های دیگری تأیید شده است. کالول، گریدی و رایتی (۱۹۹۵) دریافتند بازیکنان افراطی در مقایسه با غیربازیکنان تمایل دارند دوستان خود را بیشتر بیرون از مدرسه و بنا به نیازهای درونی، به گونه‌ای منظم ملاقات کنند.

در تأیید اهمیت محیط اجتماعی کلوپ‌ها، تعدادی از پژوهش‌ها بیانگر این مسئله است که «محیط‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای به صورت اتصال به شبکه ایجاد می‌کند، از دیدگاه اجتماعی جانشین سودمندی را برای کسانی می‌آفریند که برقراری ارتباط رودررو با دیگران را دشوار می‌یابند و می‌توانند در این فضای تازه، احساس آسودگی و اعتماد به نفس بیشتری کنند».

بر اساس نتایج پژوهش‌های کیسلر و اسپرول (۱۹۸۶) و کیسلر، سیکل و مک‌گوایر، (۱۹۸۴)، برنامه‌های بازی‌های چند کاربره (شبکه)، «مجموعه‌ای از ابزارهایی را ارائه می‌دهد که کاربران با بهره‌گیری از آن می‌توانند محیطی اجتماعی و فرهنگی برای ایجاد ارتباط‌هایی پُر بار و متنوع با دیگران بیافرینند. گمنامی بازیکنان که به دلخواه خودشان است، سبب می‌شود رابطه‌هایی را با دیگران برقرار کنند که در دنیای واقعی به احتمال زیاد به مانع برمی‌خورد. آنان آزادی بیشتری را در بیان اندیشه‌ها و احساس‌هایشان می‌یابند، بی‌آنکه مانند ارتباط‌های رودررو دچار محدودیت شوند» (همان: ۱۳۶-۱۳۴).

### پیشینه تحقیق

سیروس احمدی (۱۳۷۷) طی یک بررسی به این نتیجه رسید که با اطمینان ۹۵ درصدی، رابطه معناداری بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و پرخاشگری وجود دارد. وی همچنین دریافته که بر اساس چهار شاخص: نگرش نسبت به مد، موسیقی، ارزیابی جایگاه فرهنگی ایران در دنیا و نگرش نسبت به ارزش‌ها و هنجارهای جامعه و محیط مدرسه، نوعی همبستگی میان انجام بازی‌های رایانه‌ای و بیگانگی اجتماعی - فرهنگی وجود دارد. این نتایج نشان می‌دهد دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند در مقایسه با دانش‌آموزانی که این بازی



را انجام نمی‌دهند، بیگانگی اجتماعی - فرهنگیشان بسیار بیشتر است. وی همچنین دریافته مشارکت اجتماعی که از طریق میزان مشارکت در فعالیت‌های فوق برنامه و کنش متقابل و هفت شاخص: ورزشی، هنری، ادبی، قرآنی و نهج‌البلاغه، نماز جماعت مدرسه، مراسم و اعیاد خاص و همچنین تعداد دوستان صمیمی سنجیده شده، نشان می‌دهد شاخص‌های میزان مشارکت در فعالیت‌های ورزشی، میزان مشارکت در فعالیت‌های هنری و تعداد دوستان صمیمی، وجود یک رابطه معنی‌دار بین بازی‌های رایانه‌ای و مشارکت اجتماعی کمتر را تأیید نمی‌کند، اما شرکت در فعالیت‌های فوق برنامه و شاخص‌های میزان مشارکت در مسابقات و فعالیت‌های ادبی، میزان شرکت در مسابقات و فعالیت‌های فرهنگی قرآن و نهج‌البلاغه، میزان شرکت در نماز جماعت مدرسه و راهپیمایی‌ها و میزان شرکت در برگزاری مراسم در ایام خاص، وجود همبستگی بین انجام بازی رایانه‌ای و کاهش مشارکت اجتماعی را تأیید می‌کنند. مشارکت اجتماعی دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند در مقایسه با دانش‌آموزانی که این بازی‌ها را انجام نمی‌دهند، بسیار کمتر است.

همچنین نتایج این بررسی وجود یک رابطه معنی‌دار بین وضعیت بازی و افت تحصیلی را تأیید نمی‌کند. به عبارتی بین انجام بازی رایانه‌ای و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود ندارد و دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند و دانش‌آموزانی که این بازی‌ها را انجام نمی‌دهند، به لحاظ تحصیلی وضعیت یکسان و مشابهی دارند.

پژوهش دیگر «بررسی ویژگی‌های فردی، رفتاری و خانوادگی مراجعین به کلوپ‌های رایانه‌ای» است که توسط دکتر جعفر دارابی (۱۳۷۹) انجام شده است. نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهد مراجعین به کلوپ‌ها، اغلب در دوره متوسطه تحصیل می‌کنند و از سن ۱۳ به بالا می‌باشند. زمان مراجعه پاسخگویان به ویدئو کلوپ‌ها بیشتر غروب‌هاست. از نظر آنها بازی مانع درس خواندنشان نمی‌شود. اکثر بازیکنان، بازی در کلوپ‌ها را مثبت ارزیابی کرده‌اند.

بررسی دیگر توسط بهناز دوران (۱۳۸۰) تحت عنوان «بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان» انجام پذیرفته است. جامعه آماری این بررسی، پسران مقطع اول دبیرستان‌های شهر تهران است و گروه نمونه ۲۵۸ نفر می‌باشند. فرضیه اصلی این پژوهش این است که «استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، با مهارت‌های اجتماعی نوجوانان رابطه معکوس دارد». نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهد گرچه تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس دارد (یعنی هرچه بازی بیشتر باشد، مهارت‌های اجتماعی کمتر است) اما این





رابطه معنی‌دار نبوده و در مقابل، وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی و حضور دیگران در محل بازی متمرکز است. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی یا ترجیح تنها بودن در محل بازی، رابطه معکوسی با مهارت‌های اجتماعی دارد و پرداختن به بازی در محل‌هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، با متغیر مهارت‌های اجتماعی رابطه مستقیم دارد. همچنین مشخص شد متغیر وابسته با متغیرهای محل بازی، حضور دیگران در محل بازی و متغیر میزان اشتغال به بازی رابطه مستقیم و معنی‌داری دارد.

علیرضا امین وزلی (۱۳۸۱) پژوهش دیگری در این خصوص تحت عنوان «بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار پرخاشگرانه، وابستگی و عملکرد تحصیلی کودکان و نوجوانان شهر تهران» انجام داده که نتایج به شرح زیر است:

۱. پسران در مقایسه با دختران ساعات بیشتری را برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی صرف می‌کردند.

۲. در زمینه وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بین پسران و دختران تفاوت معناداری وجود نداشت.

۳. پسران بیشتر از دختران از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کردند.

۴. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه رابطه معناداری وجود داشت.

۵. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و احساس حسومت و خشم، رابطه معناداری وجود داشت.

در خصوص پژوهش‌هایی که در سایر کشورها انجام شده نیز می‌توان به چند پژوهش اشاره کرد. یکی از این بررسی‌ها توسط سازمان BC<sup>۱</sup> و تحت عنوان «فرهنگ بازی ویدئویی، اوقات فراغت و اولویت‌های بازی نوجوانان BC» در سال ۱۹۹۶ انجام گرفته است. جامعه نمونه در این بررسی شامل ۶۴۷ کودک و نوجوان بین سنین ۱۱ تا ۱۸ سال است. نتایج این بررسی نشان می‌دهد تفاوت‌های بسیاری بین نگرش‌ها و رفتارهای پسران و دختران در این زمینه وجود دارد، از این رو نتایج بر اساس پاسخ‌های پسران و دختران و همراه نتایج کلی گزارش شده است. همچنین رابطه میان جنسیت و میزان زمان مشاهده تلویزیون نشان می‌دهد پسرها به طور متوسط ۱۵ ساعت در هفته تلویزیون تماشا می‌کنند در حالی که دختران کمتر و





در حد متوسط ۱۱ ساعت تلویزیون تماشا می‌کنند. به طور کلی، بازی ویدئویی بیشتر برای جوانانی است که در خانه خود یا دوستانشان بازی می‌کنند.

به طور کلی، نوجوانان بیشتر با خواهر و برادرانشان بازی می‌کرده‌اند تا والدینشان. بر این اساس تعداد بسیاری از نوجوانان گفته‌اند گاهی یا بیشتر اوقات با برادرشان و گاه با خواهرشان بازی می‌کنند. کسانی که بیشتر بازی می‌کنند، معتقد بودند بازی‌های ویدئویی: مهیج (۹۸ درصد)، جالب (۹۶ درصد)، خوشایند (۹۲ درصد) و سرگرم‌کننده (۹۰ درصد) هستند. بازیکنانی که بیشتر بازی می‌کنند، بازی‌هایی را ترجیح می‌دهند که دارای تحرک بیشتری باشد (۶۰ درصد) و زد و خورد داشته باشد (۶۱ درصد). ضمن اینکه دانش‌آموزانی که کمتر بازی می‌کنند، بیشتر به بازی‌های آموزشی و حل معما علاقه‌مندند.

در خصوص اعتیاد به بازی‌های ویدئویی، پاسخ‌دهندگان موافق بودند که بازی‌های ویدئویی می‌تواند اعتیادآور باشند. ۲۴ درصد معتقدند بسیاری از نوجوانان کاملاً به بازی‌های ویدئویی وابسته هستند، ۳۴ درصد اعتقاد داشته‌اند برخی از نوجوانان بیشتر از حد بازی می‌کنند و ۳۰ درصد اظهار نموده‌اند در میان منتقدین بازی‌های ویدئویی، دختران در مقایسه با پسران نسبت به بازی‌های ویدئویی انتقادهای شدیدتری داشته‌اند. هیچ رابطه‌ی معنی‌داری بین میزان بازی و نگرانی در مورد خشونت یا اعتیاد وجود نداشته است. بازیکنانی که بیشتر بازی می‌کنند نسبت به بازیکنانی که کمتر بازی می‌کنند، نگرش منفی کمتری به بازی‌های ویدئویی دارند. والدین کودکان نیز آنها را در انجام این بازی‌ها آزادتر گذاشته‌اند و در مقایسه با تماشای تلویزیون یا فیلم‌های ویدئویی، حساسیت کمتری از خود نشان داده‌اند.

پژوهش دیگر در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، «خشونت در بازی‌های ویدیویی درجه E (برای همه)» نام دارد که توسط ام. کیمبرلی و کوین هاینیگر انجام شده است.

موضوع این پژوهش عبارت است از: تماس کودکان با خشونت، الکل، دخانیات و دیگر مواد و پیام‌های جنسی در رسانه‌های گروهی که در سال‌های اخیر منشأ نگرانی‌هایی در مورد سلامت عمومی شده است.

هدف از اجرای این بررسی ارزیابی کمی و مشخص نمودن نمایش خشونت، الکل، دخانیات و دیگر مواد، و سکس در بازی‌های ویدیویی درجه E (برای همه) و مقایسه آن با فیلم‌های درجه G می‌باشد که استفاده از آن برای همه نوع بیننده‌ای مناسب است. نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهد بر اساس تجزیه و تحلیل ۶۷۲ بازی ویدیویی درجه E جدید که



در خانه‌ها استفاده می‌شود، ۷۷ درصد مربوط به ورزش‌ها، مسابقات یا نوع action بوده‌اند و ۵۷ درصد هیچ عنوان موضوعی خاصی نداشته‌اند. ۳۵ بازی از ۵۵ بازی دارای خشونت‌های عمدی بوده‌اند. این خشونت‌ها به طور متوسط در ۳۰/۷ درصد بازی‌ها وجود داشته است. تفاوت‌های عمده‌ای در میزان خشونت در انواع بازی‌ها وجود داشته است. در ۳۳ بازی (۶۰ درصد) مصدوم نمودن شخصیت بازی امتیاز داشته یا برای ادامه دادن بازی لازم بوده است. وجود هر موضوع خشونت‌آمیز بازی (n=۲۳) به طور قابل ملاحظه‌ای با وجود خشونت عمدی در بازی (در حد معنی دار ۹۵ درصد) همبستگی داشته است. ۱۴ بازی از ۳۲ بازی (۴۴ درصد) که برچسب توصیفی خشونت نداشته‌اند حاوی اعمال خشونت‌آمیز بوده‌اند. بازی‌های Action و تیراندازی دارای بیشترین تعداد تلفات در انواع اعمال خشونت‌آمیز بوده‌اند. همبستگی قابل ملاحظه‌ای بین میزان بازی‌های خشونت‌آمیز و تعداد تلفات در هر دقیقه بازی وجود داشته است.



## روش پژوهش

در این بررسی از روش پیمایش استفاده شده است. تکنیک جمع‌آوری اطلاعات، پرسشنامه است که ترکیبی از سؤالات باز و بسته است. جامعه آماری در این بررسی شامل دانش‌آموزان مقطع پنجم تا سوم دبیرستان مناطق ۱۹ گانه آموزش و پرورش است. نمونه مورد مطالعه شامل چهار منطقه از تهران است که به صورت تصادفی از مناطق ۳ و ۴ در شمال شهر تهران، مناطق ۱۵ و ۱۶ در جنوب، مناطق ۵ و ۹ در غرب و ۱۴ و ۸ در شرق تهران انتخاب شده‌اند.

## یافته‌ها

### الف - نظرات دانش‌آموزان

یافته‌های بخش اول در این مرحله از طرح با استفاده از مصاحبه با دانش‌آموزان به دست آمده است. بررسی ویژگی‌های فردی دو گروه شاهد و آزمایش، بررسی بازی‌های رایانه‌ای مورد علاقه دو گروه، میزان و نحوه استفاده پاسخگویان از بازی‌های رایانه‌ای (زمان، مکان، نوع، همبازی) و علل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان از جمله سؤال‌های اختصاصی تحقیق در این مرحله بوده است. در پاسخ به این سؤال‌ها، یافته‌های تحقیق در

بخش‌های ویژگی‌های فردی، ویژگی‌های تحصیلی، ویژگی‌های خانوادگی و فردی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده است.

### ب- ویژگی‌های تحصیلی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای

در بررسی ویژگی‌های تحصیلی به میزان معدل، میزان تجدیدی و میزان مردودی در بین دو گروه پرداخته شده است. بررسی معدل در بین دو گروه نشان می‌دهد گرچه میانگین معدل نزد دو گروه تقریباً یکسان است و بیانگر اختلاف خاصی نمی‌باشد (۱۸/۰۸ برای کسانی که کمتر بازی می‌کنند و ۱۸/۰۶ برای کسانی که بیشتر بازی می‌کنند) اما کسانی که کمتر بازی می‌کنند درصد بیشتری از معدل ۱۷-۱۹ را به خود اختصاص داده‌اند. میزان معدل کمتر از ۱۳ نیز در بین کسانی که بیشتر بازی می‌کنند، نیز بیشتر از کسانی است که کمتر از ۴ ساعت بازی می‌کنند. بررسی میزان تجدیدی و میزان مردودی در بین دو گروه نیز تفاوت خاصی را در این زمینه نشان نمی‌دهد. بر این اساس، بررسی ویژگی‌های تحصیلی در میان دو گروه در این بررسی تفاوت قابل توجهی را نشان نمی‌دهد. توجه به سایر تحقیقات انجام شده در این زمینه، عموماً بیانگر این نتیجه است که اهمیت بازی‌های رایانه‌ای تأثیر زیادی بر وضعیت تحصیلی بازیکنان نمی‌گذارد.

### ج- ویژگی‌های خانوادگی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای

بررسی ویژگی‌های خانوادگی با استفاده از متغیرهای شغل، سن و میزان تحصیلات پدر و مادر، تعداد خواهران و برادران، رتبه فرزند در بین خواهران و برادران، میزان محدودیت از سوی والدین و نوع محدودیت (محدودیت از نظر زمانی، مکان، نوع بازی، همبازی) و بررسی نظر دانش‌آموزان نسبت به ضرورت محدودیت بازی‌ها انجام شده است.

بررسی متغیر شغل مادران در بین دو گروه بیانگر این است که اختلاف قابل توجهی میان دو گروه ملاحظه نمی‌شود اما به نظر می‌رسد به میزان نامحسوسی فرزندان مادران خانه‌دار و متخصصان عالی، کمتر بازی می‌کنند این امر می‌تواند ناشی از نظارت بیشتر این قشر بر فرزندان خود باشد.

در مورد شاخص سن مادران، آمارهای توصیفی حاکی از این است که کسانی که کمتر بازی می‌کنند مادران جوان‌تری دارند و کسانی که بیشتر بازی می‌کنند مادران مسن‌تری دارند. میانگین سن مادران برای گروهی که کمتر بازی می‌کنند، ۳۸/۵ و برای کسانی که بیشتر بازی می‌کنند ۳۸/۹ است.



بررسی و ترکیب دو متغیر شغل و تحصیلات مادران در بین دو گروه نیز نشان می‌دهد مادرانی که سطح سواد و تحصیلات و بالطبع مشاغل بالاتری دارند، فرزندانشان کمتر بازی می‌کنند و برعکس. بنابراین شاخص سواد و تحصیلات مادر در میزان بازی بازیکنان تعیین‌کننده است و به عبارتی مادران تأثیرگذاری بیشتری بر فرزندان‌شان دارند و فرزندان مادران جوان و تحصیلکرده کمتر بازی می‌کنند. بررسی سن پدر نشان می‌دهد از آنجاکه مادران بیشتر با فرزندان ارتباط دارند و بالطبع تأثیرات بیشتری بر فرزندان خود دارند، سن پدران سبب وجود تفاوت خاصی بین دو گروه نشده است. در عین حال تحصیلات پدر نیز همانند تحصیلات مادر موجب وجود تفاوت در بین دو گروه شده است.

بر این اساس بررسی دو گروه نشان می‌دهد پدرانی که تحصیلات بالاتری دارند کنترل بیشتری بر فرزندان خود دارند و میزان بازی نزد فرزندان این گروه کمتر از کسانی است که تحصیلات پایین‌تری دارند. بررسی شغل پدران حاکی از این است که پدرانی که بازنشسته هستند یا به فروشنده‌گی اشتغال دارند، فرزندان‌شان کمتر از سایرین بازی می‌کنند که البته به نظر می‌رسد این موارد بیانگر ویژگی خاصی نزد آنها باشد.

در مجموع، شغل، سن و تحصیلات مادر و پدر موجب میزانی تفاوت نزد دو گروه شده، ضمن اینکه میزان تأثیرگذاری مادران بیشتر از پدران است.

نتایج نشان می‌دهد بازیکنانی که جزء اولین یا دومین فرزند هستند، مدت کمتری را به بازی اختصاص می‌دهند و برعکس. مقایسه دو گروه نشان می‌دهد ۶۵/۸ درصد کسانی که کمتر از ۴ ساعت بازی می‌کنند جزء اولین یا دومین فرزند خانواده هستند. این امر می‌تواند ناشی از نظارت بیشتر خانواده بر فرزندان اول و دومشان باشد.

در حالی که ۶۲/۴ درصد کسانی که بیشتر از ۷ ساعت بازی می‌کنند، در گروه اولین یا دومین فرزندان قرار دارند. همچنین ۱۵/۸ درصد کسانی که کمتر از ۴ ساعت بازی می‌کنند در گروه چهارمین فرزند و بیشتر جای دارند و ۱۶/۲ درصد کسانی که بیشتر از ۷ ساعت بازی می‌کنند به این گروه تعلق دارند.

در بررسی رابطه میان تعداد فرزندان و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نتایج نشان داده است ۵۷/۶ درصد دانش‌آموزانی که کمتر از ۴ ساعت بازی می‌کنند، در خانواده‌هایی کم‌جمعیت (دارای حداکثر سه فرزند) زندگی می‌کنند. در مقابل ۵۱/۴ درصد از دانش‌آموزان خانواده‌های پرجمعیت، بیشتر از ۷ ساعت به بازی می‌پردازند.



بررسی بُعد خانوار نزد دو گروه نشان می‌دهد با افزایش تعداد اعضای خانوار، میزان بازی افزایش می‌یابد و برعکس. بر این اساس کسانی که فرزند کمتری دارند، به دلیل نظارت بیشتر بر فرزندانشان کمتر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.

بررسی میزان محدودیت و نوع محدودیت از سوی والدین بر فرزندان بیانگر این است که کسانی که کمتر بازی می‌کنند بیشتر محدود می‌شوند و برعکس. این وضعیت در مورد سایر محدودیت‌ها چون محدودیت دانش‌آموزان از نظر زمانی، مکانی، نوع بازی و همبازی نیز صدق می‌کند. بر این اساس کسانی که از نظر زمان بازی، مکان بازی، نوع بازی و همبازی بیشتر محدود می‌شوند، کمتر بازی می‌کنند و برعکس.

همان‌گونه که انتظار می‌رود خانواده نقش تعیین‌کننده‌ای در رشد و نمو کودک و جامعه‌پذیری او بر عهده دارد. در این بررسی نیز ملاحظه می‌شود ویژگی‌های خانوادگی به لحاظ میزان تحصیلات، شغل و آگاهی و توجه به فرزندان، مؤلفه‌های مهمی در میزان اهتمام کودکان به بازی‌های رایانه‌ای است.

#### د- ویژگی‌های فردی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای

آگاهی از بازی‌های رایانه‌ای مورد علاقه دو گروه و علل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای نزد کودکان و نوجوانان از جمله سؤال‌هایی بوده که در این بررسی مدنظر قرار داشته است. بنابراین در مطالعه ویژگی‌های بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، سن شروع به بازی، تعداد روزهای بازی در هفته، میزان و دقایق بازی در هر مرتبه، دلیل علاقه به بازی، بیشترین وسیله بازی رایانه‌ای مورد استفاده، تعداد لوح‌های فشرده یا کارت‌ریج بازی موجود در منزل، تعداد بازی‌های انجام‌شده، میزان علاقه به بازی‌های رایانه‌ای و محبوب‌ترین ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای نزد دانش‌آموزان پرداخته شده است.

بررسی متغیر «سن شروع به بازی» نشان می‌دهد کسانی که قبل از شروع دبستان بازی با کامپیوتر را آغاز کرده‌اند، مدت بیشتری را در زمان حاضر به بازی اختصاص می‌دهند. (۲۷ درصد گروه گواه در مقابل ۳۴/۵ درصد گروه تجربی)؛ در حالی که مقایسه دو گروه رده‌های سنی بعدی حاکی از این است که کسانی که بعد از شروع مدرسه بازی با کامپیوتر را آغاز کرده‌اند در حال حاضر مدت زمان کمتری را در مقایسه با گروه قبل به بازی اختصاص داده‌اند (۷۳ درصد گروه گواه در مقابل ۶۵/۵ درصد گروه آزمایش).

بررسی دلیل علاقه بازی‌ها نزد دو گروه نشان می‌دهد با وجود اینکه هیچ‌کدام بودن بازی‌ها



از جمله شاخصه‌هایی است که هر دو گروه به آن اشاره کرده‌اند، اما گروهی که بیشتر بازی می‌کنند ۲ درصد بیشتر به هیجانی بودن اشاره کرده‌اند. در مجموع هیجانی بودن، جذاب بودن و فکری بودن برای گروهی که بیشتر بازی می‌کنند از اولویت برخوردار بوده است، در حالی که هدفدار بودن، سرگرم‌کننده بودن و گروهی بودن برای دسته‌ای که کمتر بازی می‌کنند (نسبت به گروه تجربی) از اولویت برخوردار بوده است.

بررسی وسایل بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد عمده‌ترین وسیله بازی نزد دو گروه، رایانه خانگی است. در عین حال گروهی که بیشتر بازی می‌کنند به دستگاه کامپیوتر و «سونی» بیش از سایر وسایل بها داده‌اند. به عبارت دیگر کسانی که بیشتر بازی می‌کنند به وسایل جدیدتر بازی مجهزترند. در حالی که «نیتندو» و «سگا» که از وسایل قدیمی‌تر بازی‌های رایانه‌ای هستند، در میان کسانی که کمتر بازی می‌کنند به نسبت گروه دیگر بیشتر مورد استفاده قرار گرفته است. بررسی دانش‌آموزان بر اساس دارا بودن تعداد لوح‌های فشرده تا کارت‌ریج بازی در منزل نشان می‌دهد کسانی که کمتر بازی می‌کنند لوح‌های فشرده کمتری در منزل دارند و برعکس. همچنین این وضعیت در مورد توزیع دانش‌آموزان بر اساس تعداد بازی‌های انجام‌شده نیز صدق می‌کند. شاخص میزان علاقه به بازی‌ها نیز نشان می‌دهد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند بیشتر به بازی‌ها علاقه‌مندند و برعکس.

توجه به متغیر «محبوب‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد نزد گروهی که کمتر بازی می‌کنند، سرعت بالای بازی‌ها، تنوع رنگ بازی‌ها و رقابتی بودن بازی‌ها نسبت به گروه مقابل، بیشتر توجه آنها را به خود جلب کرده است. در مقابل گروهی که بیشتر بازی می‌کنند به هیجان زیاد بازی‌ها، رسیدن به هدف و موفقیت در فرایند مبارزه، کشتار و مبارزه در بازی‌ها، تصویر و صدای پُر قدرت و امکان شرط‌بندی، بیشتر از گروه گواه اهمیت می‌دهند.

در مجموع به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای با توجه به ویژگی‌هایی چون نور و صدای بی‌نظیر، تنوع رنگ و... با ویژگی‌های خاص سنی کودکان و نوجوانان مطابق بوده، بیشترین هیجان را در آنها ایجاد می‌کنند و به همین دلیل بسیار مورد توجه آنها هستند. بر این اساس اگر بتوانیم راه‌های جایگزینی برای تخلیه هیجانی این گروه سنی بیابیم، یقیناً میزان گرایش به این بازی‌ها کاسته خواهد شد.

بررسی ویژگی‌های فردی، تحصیلی، خانوادگی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و همچنین ویژگی‌های بازی نزد آنها توصیفی کلی از وضعیت بازیکنان در این پژوهش ترسیم می‌کند.



## ه- اثرات بازی‌های رایانه‌ای

در بخش دوم به تجزیه و تحلیل اثرات اجتماعی - فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان، از آزمون‌های آماری استفاده شده است. عمده‌ترین سؤال تحقیق در این پژوهش که در همه مراحل طرح مدنظر بوده، تأثیرات اجتماعی - فرهنگی بازی‌ها بوده است. در بررسی نظرات دانش‌آموزان، این سؤال‌ها به صورت عمیق‌تر و اساسی‌تر مورد کنکاش قرار گرفته است.

### ۱. بررسی تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان

بررسی اثرات اجتماعی بازی‌ها به وسیله متغیرهای «میزان شرط‌بندی»، «میزان تماشای تلویزیون»، «میزان و زمان مراجعه به کلپ‌های بازی»، «همبازی دانش‌آموزان در انجام بازی‌ها»، «مکان انجام بازی»، «تعداد دوستان صمیمی»، «تعداد دوستان صمیمی و همبازی»، «میزان محبوب‌ترین فعالیت دانش‌آموزان»، «نظر دانش‌آموزان در خصوص تأثیر بازی‌ها بر میزان اضطراب»، «خشونت»، «رابطه با اطرافیان»، «افت تحصیلی»، «اعتیاد به بازی‌ها» و نیز نظر آنها نسبت به «اثرات مثبت بازی‌ها»، «بازی توسط خواهر و برادر کوچک‌ترشان» و «واکنش آنها به هنگام شکست و عصبانیت در بازی‌ها» مورد بررسی و سنجش قرار گرفته است.

بررسی‌های انجام‌شده در زمینه تأثیرات اجتماعی - فرهنگی بازی‌ها نشان می‌دهد در این زمینه تشمت آرا وجود دارد و هیچ اتفاق نظر قطعی وجود ندارد. دسته‌ای از نظرات با رویکردی منفی تأثیرات مذکور را ارزیابی می‌کنند و پاره‌ای دیگر از پژوهشگران این تأثیرات را مثبت می‌دانند. نتایج برخی تحقیقات بیانگر این است که بازی‌های رایانه‌ای سبب خشونت و پرخاشگری، بیگانگی اجتماعی - فرهنگی، افت تحصیلی، انزوا و کاهش تعاملات اجتماعی، عدم سازگاری اجتماعی، احساس اضطراب و عدم اعتماد به نفس، اعتیاد به بازی، بی‌حوصلگی، القای ارزش‌های خاص سیاسی، خدشه‌دار شدن ارزش‌های دینی و فرهنگی و... می‌شوند. در مقابل نتایج دسته‌ای دیگر از پژوهش‌ها نشان می‌دهد بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت، اضطراب، افت تحصیلی، عدم سازگاری اجتماعی، انزوای اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و... هیچ رابطه‌ای وجود ندارد و در همین راستا برخی به وجود رابطه مثبت بین این متغیرها اعتقاد دارند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای تعاملات اجتماعی را افزایش می‌دهد، دوستی‌ها را تقویت می‌کند و سبب تخلیه هیجانی و ایجاد حس اعتماد به نفس می‌شود. در این پژوهش تلاش بر این بوده تا به وسیله برخی شاخص‌ها و مؤلفه‌ها که حاصل بررسی سایر پژوهش‌ها در این زمینه بوده است، به تأثیرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ اجتماعی - فرهنگی





پرداخته شود. نتیجه بررسی این تأثیرات و بررسی نظرات دانش‌آموزان در این خصوص چنین حاصل شده است.

شرط‌بندی: عدم سازگاری اجتماعی با توجه به متغیر شرط‌بندی از جمله نتایج این بررسی است. با توجه به اینکه شرط‌بندی مسئله‌ای خلاف عرف اجتماعی در جامعه است، این نتیجه را می‌توان از جمله تأثیرات منفی بازی‌ها عنوان کرد. در این رابطه بررسی نتایج نشان می‌دهد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند بیشتر شرط‌بندی می‌کنند و برعکس.

تماشای تلویزیون: تماشای تلویزیون بحث جامعه‌پذیری کودکان را مطرح می‌کند. بر این اساس به نظر می‌رسد در دوره جدید، تلویزیون صرف‌نظر از تأثیرات منفی، کارکرد مثبتی در جامعه‌پذیر کردن کودکان و نوجوانان دارد.

بررسی متغیر تماشای تلویزیون و رابطه آن با بازی‌های رایانه‌ای بیانگر این است که بین دو متغیر مذکور رابطه وجود دارد. لذا با افزایش میزان بازی‌های رایانه‌ای میزان تماشای تلویزیون افزایش می‌یابد و برعکس. در میان کسانی که حداکثر دو ساعت در روز تلویزیون تماشا می‌کنند، ۳۸/۷ درصد به گروه گواه و ۲۸/۴ درصد به گروه تجربی تعلق دارند. در میان کسانی که بیشتر از ۲ ساعت تلویزیون تماشا می‌کنند، ۶۱/۳ درصد به گروه گواه و ۶۶/۵ درصد به گروه تجربی تعلق دارند.

انزوای اجتماعی: در بررسی میزان و زمان مراجعه به کلپ‌های بازی، هدف بررسی انزوای اجتماعی در بین کودکان و نوجوانان بوده است. بررسی‌ها نشان می‌دهد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند به دلیل تمایل به انزوای بیشتر، غالباً در منزل بازی می‌کنند. اما نتایج این بررسی نشان می‌دهد بچه‌هایی که بیشتر بازی می‌کنند بیشتر به کلپ می‌روند و برعکس. در مورد زمان مراجعه به کلپ نیز به نظر می‌رسد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند در تمام طول سال به کلپ‌های بازی مراجعه می‌کنند و کسانی که کمتر بازی می‌کنند، در فصل تابستان بیشتر به کلپ‌های بازی می‌روند. نتایج بررسی نشان می‌دهد گرچه به لحاظ آماری بین این دو متغیر رابطه‌ای وجود ندارد، اما شواهد نشان می‌دهد گروهی که کمتر بازی می‌کنند بیشتر در طول تابستان به کلپ‌ها می‌روند و برعکس. بر این اساس بین دو گروه به لحاظ زمان مراجعه به کلپ تفاوت وجود دارد در حالی که محاسبه‌ها و ضرایب آماری عدم ارتباط را نشان می‌دهد. روابط اجتماعی: بررسی میزان و کیفیت روابط اجتماعی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای با اطرافیان از شاخصه‌های دیگری است که در تحلیل تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای مورد نظر است.



در بررسی این مقوله نیز به سنجش رابطه میان برخی متغیرهای مرتبط با این زمینه پرداخته شده است. بر این اساس، برای سنجش شاخص ارتباطات اجتماعی به بررسی متغیرهایی چون همبازی دانش‌آموزان، مکان بازی، تعداد دوستان صمیمی و همبازی، محبوب‌ترین فعالیت اجتماعی، میزان ارتباط با خانواده و... اشاره شده است.

بررسی متغیر «همبازی دانش‌آموزان در انجام بازی‌های رایانه‌ای» نشان می‌دهد بین دو گروه، تفاوت قابل ملاحظه‌ای وجود ندارد و هر دو ترجیح می‌دهند به تنهایی بازی کنند (۵۰/۵ درصد گروه گواه و ۴۸/۵ درصد گروه تجربی) اما در مجموع به نظر می‌رسد گرچه به لحاظ آزمون‌های آماری ارتباطی میان متغیرهای مستقل و وابسته وجود ندارد اما گروهی که بیشتر بازی می‌کنند تمایل به بازی با دوستان، سایرین و والدین، نزد آنها کمی بیشتر از گروه مقابل است، درحالی‌که گروهی که کمتر بازی می‌کنند تمایل بیشتری به بازی با خواهر و برادر خود نسبت به بازی با دوستان و سایرین دارند.

توزیع دانش‌آموزان برحسب تعداد دوستان صمیمی و همبازی حاکی از این است که گرچه به لحاظ آماری بین متغیرهای ساعات بازی و تعداد دوستان صمیمی و ساعات بازی و تعداد دوستان صمیمی همبازی رابطه‌ای وجود ندارد اما گروهی که بیشتر بازی می‌کنند، بیشتر دوست صمیمی دارند. ضمن اینکه این گروه، دوستان صمیمی بیشتری نسبت به گروهی دارند که کمتر بازی می‌کنند. تا اینجا به نظر می‌رسد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند، لزوماً با مسئله کاهش روابط اجتماعی با اطرافیان مواجه نیستند و ارتباط اجتماعی آنها معقول و متناسب به نظر می‌رسد.

محبوب‌ترین فعالیت‌ها: مشاهده‌ها نشان می‌دهد گرچه به لحاظ آماری رابطه معناداری بین متغیرها وجود ندارد اما در خصوص فعالیت‌هایی چون رفتن به سینما، گشت زدن با دوستان، ورزش، رفتن به مهمانی و پارک، گروهی که بیشتر بازی می‌کنند نسبت به گروه مقابل درصد بیشتری را به خود اختصاص داده‌اند، درحالی‌که در خصوص فعالیت‌های تماشای تلویزیون یا ویدیو، بازی کامپیوتری، استفاده از اینترنت، مطالعه کتاب یا مجله و بیرون رفتن با جنس مخالف، گروهی که کمتر بازی می‌کنند میزان بیشتری را به خود اختصاص داده‌اند؛ (توجه به این مسئله لازم است که این اختلاف به لحاظ آماری قابل توجه نیست و تنها به لحاظ مشاهدات تجربی می‌تواند قابل توجه باشد) بنابراین بررسی دخالت‌های محبوب بازیکنان نشان می‌دهد اهتمام زیاد به بازی‌ها تأثیری بر روابط اجتماعی افراد بازیکن ندارد. توجه به نوع فعالیت‌هایی



که گروه تجربی به آن توجه دارند (همچون رفتن به سینما و ورزش، رفتن به مهمانی، گشت زدن با دوستان) مستلزم روابط اجتماعی گسترده‌تری است. بنابراین در این بررسی نه تنها کاهش روابط اجتماعی بازیکنان تأیید نمی‌شود بلکه چه بسا بتوان گفت که کسانی که بیشتر بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند روابط اجتماعی گسترده‌تری دارند.

همچنین نظر دانش‌آموزان در مورد تأثیر بازی‌ها بر کاهش رابطه بازیکنان با خانواده و به طور کلی کاهش روابط اجتماعی مؤید مطلب فوق است. حدود ۶۰ درصد بازیکنان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر کاهش رابطه با خانواده کم و بسیار کم عنوان نموده‌اند و تنها ۲۰ درصد از این افراد کاهش رابطه را زیاد قلمداد دانسته‌اند. حدود ۶۸ درصد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای کاهش روابط اجتماعی را کم و بسیار کم و تنها حدود ۱۴ درصد کاهش روابط اجتماعی را زیاد و بسیار زیاد برآورد نموده‌اند. بررسی نظرات مادران نیز کاهش روابط اجتماعی، بازیکنان در اثر بازی‌ها را تأیید نمی‌کند. بنابراین بر اساس این پژوهش سنجش میزان روابط اجتماعی بازیکنان بازی‌های کامپیوتری با اطرافیان هم به صورت مستقیم و هم به صورت غیرمستقیم نشان می‌دهد بازی‌های کامپیوتری موجب کاهش روابط اجتماعی نشده است.

بررسی میزان خشونت، اضطراب، افت تحصیلی و اعتیاد به بازی از جمله مؤلفه‌های دیگری است که در بخش تأثیرات اجتماعی بازی‌ها به آنها پرداخته شده است. به طور یقین سنجش این متغیرها به صورت غیرمستقیم و در طول زمان می‌تواند معقول‌تر و به لحاظ علمی اساسی‌تر باشد اما از آنجاکه این مهم به زمان طولانی نیاز دارد، لذا در این بررسی ابتدا نظر دانش‌آموزان را در این خصوص جویا شدیم و سپس به منظور سنجش دقیق‌تر تأثیرات بازی، به آزمودن نظرات آنها با استفاده از سؤال‌های دیگر پرداخته‌ایم. در سؤال‌هایی که نظر بازیکنان را در مورد بازی خواهر و برادرشان و بازی‌های مناسب آنها جویا شده‌ایم، این کنترل را اعمال نموده‌ایم.

خشونت و اضطراب: در این خصوص، گرچه به لحاظ آماری بین متغیرها رابطه معناداری وجود ندارد اما مشاهدات تجربی نشان می‌دهد گروهی که بیشتر بازی می‌کنند، حدود ۵ درصد تأثیر بازی‌ها بر اضطراب و خشونت را بیشتر از گروه مقابل دانسته‌اند. بررسی متغیر واکنش دانش‌آموزان به هنگام شکست در بازی نیز مؤید همین مطلب است. بر این اساس، گرچه به لحاظ آماری رابطه معناداری بین واکنش دانش‌آموزان به هنگام شکست در بازی و عصبانیت در باخت وجود ندارد اما بنا به مشاهدات تجربی، گروهی که بیشتر بازی می‌کنند حدود ۹



درصد بیشتر از گروه مقابل به هنگام شکست در بازی عصبانی می‌شوند. ضمن اینکه این گروه، هنگام عصبانیت بیشتر خشونت به خرج می‌دهند. بر این اساس، واکنش منفی گروهی که کمتر بازی می‌کنند خاموش کردن دستگاه بازی، تکرار مجدد بازی و سایر موارد منطقی است درحالی که گروهی که بیشتر بازی می‌کنند واکنش‌های خشنی چون زدن مشت و لگد به اطراف، پرتاب اسباب و وسایل دم دست، پرخاشگری و ناسزاگویی و کتک‌کاری با همبازی از خود نشان می‌دهند. در مجموع به نظر می‌رسد بازی‌ها به میزان نامحسوسی سبب ایجاد خشونت، اضطراب و عصبانیت بازیکنان می‌شوند.

لازم به توضیح است بررسی نظرات مادران در خصوص اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد خشونت و اضطراب از جمله متغیرهایی هستند که مادر بازیکنان به آنها اشاره کرده‌اند.

افت تحصیلی: نظر دانش‌آموزان در مورد تأثیر بازی‌ها بر افت تحصیلی نشان می‌دهد از نظر آزمون‌های آماری، رابطه معناداری بین متغیرهای بازی و افت تحصیلی وجود ندارد و مشاهدات تجربی نیز نشان می‌دهد گروهی که بیشتر بازی می‌کنند، تأثیر بازی‌ها بر افت تحصیلی را کمتر از گروه مقابل دانسته‌اند اما کنترل پاسخ‌ها حاکی از این است که معدل ۱۹-۲۰ بیشتر به گروهی اختصاص دارد که کمتر بازی می‌کنند و معدل کمتر از ۱۳ نیز بیشتر به گروهی اختصاص دارد که بیشتر بازی می‌کنند. در خصوص علت مخالفت بازیکنان با بازی خواهر یا برادر کوچک‌ترشان، بررسی مقوله افت تحصیلی نشان می‌دهد گروهی که بیشتر بازی می‌کنند، بیشتر به آن اشاره داشته‌اند. بر این اساس گرچه از منظر بازیکنان، بازی‌های رایانه‌ای تأثیری بر افت تحصیلی نداشته و ملاحظه‌های آماری نیز مؤید این مطلب نیست، اما مشاهدات تجربی به میزان محسوسی این تأثیر را تأیید می‌کند. بررسی نظرات مادران در این خصوص نیز نشان می‌دهد تأثیر بازی‌ها بر افت تحصیلی بسیار اندک بوده است.

اعتیاد به بازی: سنجش نظرات بازیکنان در مورد تأثیر بازی‌ها بر اعتیاد بازیکنان به بازی‌ها نشان می‌دهد هم آزمون‌های آماری و هم مشاهدات تجربی مؤید تأثیر بازی‌ها بر اعتیاد بازیکنان به بازی است. این مسئله در بررسی نظرات مادران نیز به میزان متوسطی تأیید شده است. سایر پژوهش‌ها نیز وجود اعتیاد به بازی در بازیکنان را تأیید کرده است.

اثرات مثبت بازی‌ها: بررسی نظرات دانش‌آموزان در خصوص تأثیرات مثبت بازی‌ها نشان می‌دهد در مورد اعتقاد به اثرات مثبت بازی‌ها و میزان بازی، رابطه معناداری وجود ندارد. اما



ملاحظه‌های تجربی نشان می‌دهد کسانی که بیشتر بازی می‌کنند، حدود ۴ درصد بیشتر از گروه مقابل به اثرات مثبت بازی‌ها توجه دارند. این گروه تأثیرات مثبت را تقویت ذهن، سرعت عمل، دقت بیشتر و هدف‌مداری عنوان کرده‌اند. درحالی‌که گروهی که کمتر بازی می‌کنند، بیشتر به تخلیه هیجان، تقویت زبان، ایجاد روحیه مبارزه و بُعد آموزشی بازی‌ها توجه داشته‌اند. سرگرم‌کننده بودن بازی‌ها شاخصی است که هر دو گروه به یک میزان به آن توجه داشته‌اند. به منظور سنجش دقیق‌تر تأثیرات بازی‌ها، نظر آنها در مورد بازی خواهر یا برادر کوچک‌ترشان مورد پرسش واقع شده است. این سنجش نشان می‌دهد در بین دو گروه هیچ تفاوتی در مورد بازی خواهر یا برادر کوچک‌ترشان وجود نداشته و ۷۱ درصد در هر دو گروه موافقت خود را در این مورد اعلام نموده‌اند. اما بررسی نظرات مخالفین با این امر نشان می‌دهد از بین ۲۸ درصدی که با بازی خواهر و برادر کوچک‌ترشان مخالف بوده‌اند، گروهی که بیشتر بازی می‌کنند بیشتر به موارد استرس، افت تحصیلی و مشاجره با یکدیگر اشاره داشته‌اند؛ درحالی‌که گروهی که کمتر بازی می‌کنند، به ایجاد خشونت و بدآموزی بیشتر توجه داشته‌اند. بررسی نظر دانش‌آموزان در مورد بازی‌های مناسب برای خواهر یا برادر کوچک‌ترشان نشان می‌دهد هر دو گروه، بازی‌های آموزشی را بیشتر برای خواهر و برادرشان مناسب تشخیص داده‌اند. ضمن اینکه گروهی که بیشتر بازی می‌کنند بیشتر به بازی‌های مهیج، غیرمهیج، مناسب سن و موضوعات مورد علاقه خواهر و برادرشان توجه داشته‌اند. درحالی‌که گروهی که کمتر بازی می‌کنند بیشتر به بازی‌های کارتونی، آموزشی، ورزشی و تحلیلی برای خواهر و برادرشان توجه نشان داده‌اند.

در مجموع به نظر می‌رسد تأثیرات مثبت و منفی بازی‌ها از منظر دو گروه مورد توجه است. استرس، افت تحصیلی، مشاجره، ایجاد خشونت و بدآموزی مواردی است که به عنوان تأثیرات منفی بازی‌ها به آنها اشاره شده است. در مقابل، تقویت ذهن، سرگرم‌کننده بودن بازی‌ها، ایجاد روحیه مبارزه، تقویت زبان انگلیسی و ابعاد آموزشی بازی‌ها از جمله اثرات مثبتی است که هر دو گروه به آن توجه داشته‌اند. ضمناً بررسی نظرات مادران در این خصوص نشان می‌دهد خشونت و اضطراب دو مورد منفی است که به آن اشاره شده و به‌کارگیری فکر (۳۵/۸ درصد) تلاش برای رسیدن به هدف (۳۱/۶ درصد) سرگرم‌کننده بودن (۱۵/۷ درصد) افزایش تمرکز (۹ درصد) و جنبه آموزشی بازی‌ها (۷/۹ درصد) از تأثیرات مثبت بازی‌ها عنوان شده‌اند.

## ۲. بررسی تأثیرات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان

مخدوش ساختن ارزش‌های دینی و فرهنگی از طریق محتوای بازی‌ها و القای فرهنگی خاص،



ایجاد روحیه نژادپرستی در طراحی سوژه برخی از بازی‌ها، القای دید تحقیرآمیز نسبت به زن‌ها به دلیل در نظر گرفتن نقش‌های ضعیف و تحقیرآمیز از جمله مواردی است که پژوهشگران و محققان در سایر بررسی‌ها به آن اشاره داشته‌اند.

فعالیت‌های فوق برنامه: به منظور بررسی تأثیرات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای در این بررسی به شاخص‌ها و مؤلفه‌های چون میزان شرکت بازیکنان در فعالیت‌های (ادبی، ورزشی، علمی، فرهنگی، سیاسی و دینی) موسیقی مورد علاقه بازیکنان، نقش زن و مرد در بازی‌ها و نگرش بازیکنان نسبت به نقش سفیدپوست و سیاه‌پوست در بازی‌ها توجه شده است.

بررسی متغیر شرکت در فعالیت‌های ادبی و میزان بازی نشان می‌دهد به لحاظ آماری رابطه مستقیمی بین دو متغیر مذکور وجود ندارد. اما مشاهدات حاکی از این است که گروهی که کمتر بازی می‌کنند به میزان نامحسوسی بیشتر در این فعالیت‌ها شرکت می‌کنند و برعکس. در مورد شرکت در فعالیت‌های علمی نیز بین متغیرها رابطه‌ای وجود ندارد، اما توجه به متغیر فعالیت‌های فرهنگی نظیر تشکیل انجمن‌های دانش‌آموزی شعر و ادب، گروه‌های روزنامه‌نگاری و غیره... نشان می‌دهد بین میزان شرکت در این فعالیت‌ها و میزان بازی هم به لحاظ آماری و هم به

لحاظ مشاهدات تجربی رابطه وجود دارد. بر این اساس میزان ساعات بازی با کامپیوتر بر میزان فعالیت‌های فرهنگی اثرگذار است و کسانی که کمتر بازی می‌کنند، بیشتر به فعالیت‌های فرهنگی می‌پردازند. توجه به متغیر شرکت در نماز جماعت و راهپیمایی و رابطه آن با ساعات بازی نیز نشان می‌دهد گرچه به لحاظ آماری بین متغیرهای مذکور رابطه وجود ندارد اما مشاهدات تجربی نشان می‌دهد کسانی که کمتر بازی می‌کنند بیشتر در فعالیت‌هایی مانند نماز جماعت شرکت می‌کنند. توجه به مؤلفه‌های مذکور می‌تواند بیانگر این باشد که تقویت بُعد ارزشی افراد در جامعه می‌تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می‌تواند افراط و تفریط آنها در بازی‌ها و برنامه‌هایی را که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند.

موسیقی: در بررسی موسیقی مورد علاقه دانش‌آموزان این فرض مطرح است که کسانی که بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای اهتمام دارند بیشتر به موسیقی خارجی علاقه نشان می‌دهند و توجه آنها به موسیقی ایرانی به مرور زمان کمتر می‌شود. بر اساس داده‌های این پژوهش و بر اساس ضرایب آماری بین افزایش میزان بازی و گرایش به موسیقی خارجی رابطه وجود دارد. بر این اساس، افرادی که به موسیقی ایرانی توجه بیشتری دارند به گروهی تعلق دارند که به میزان کمتری به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و برعکس.



نقش و جایگاه زنان: بررسی جایگاه و نقش زنان در بازی‌ها نشان می‌دهد حدود ۶۰ درصد بازیکنان به ضرورت حضور زنان در بازی‌ها اعتقاد دارند و از این میزان حدود ۵۰ درصد نیز این ضرورت را زیاد و بسیار زیاد ارزیابی می‌کنند. همچنین این بازیکنان نقش زن را در بازی‌ها بیشتر به عنوان قربانی در نظر می‌گیرند و سپس نقش قهرمان را نسبت به نقش قاتل بیشتر برای زنان مناسب می‌دانند. این موارد هم در مورد کسانی که زیاد بازی می‌کنند صادق است و هم در مورد کسانی که کم بازی می‌کنند.

تبعیض جنسیتی: سنجش نظرات بازیکنان در مورد جایگاه و نقشی که در بازی‌ها برای مردان و زنان به لحاظ جنسی و به لحاظ نژادی قائل می‌شوند، می‌تواند نشان‌دهنده تأثیرات فرهنگی بازی‌ها بر بازیکنان باشد. در مورد نقش و جایگاهی که بازیکنان برای یک مرد سفیدپوست در بازی‌ها قائلند و ساعات بازی، رابطه معنادار آماری وجود ندارد. مشاهدات تجربی نشان می‌دهد در مجموع بازی‌های رایانه‌ای، تصویر خاصی از شخصیت‌های بازی به لحاظ جنسیت در ذهن بازیکنان ایجاد نکرده است. به عبارتی به جز تصور بازی نقش قهرمان توسط یک مرد سفیدپوست که حدود ۲ درصد میزان پاسخگویان گروه آزمایش برتری دارد، در تبیین سایر نقش‌ها تفاوت قابل توجهی میان دو گروه دیده نمی‌شود.

### نظرات مادران در خصوص اثرات بازی‌های رایانه‌ای

بخش دوم این بررسی به نظرات مادران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای اختصاص دارد. از آنجا که در این بررسی آشنایی با نظرات مادران به طور کلی مدنظر بوده، تفکیک بر اساس دو گروه (کمتر از ۴ ساعت و بیشتر از ۷ ساعت) اعمال نشده است. نتایج این بررسی نشان می‌دهد ۷۰ درصد مادران با بازی فرزندان خود موافق و ۳۰ درصد مخالف بوده‌اند.

عمده‌ترین دلیل موافقت از سوی مادران، سرگرم‌کننده بودن بازی‌ها عنوان شده است (۴۷ درصد). حدود ۳۱ درصد علت موافقت را علاقه فرزندان به بازی‌ها دانسته‌اند و حدود ۱۲ درصد امکان کنترل بیشتر فرزندان از طریق بازی‌ها را ذکر کرده‌اند و تنها حدود ۸ درصد از مادران به بعد آموزشی بازی‌ها توجه داشته‌اند.

بر این اساس این فرضیه که بیشتر خانواده‌ها شناخت دقیقی از جایگاه بازی‌ها ندارند و بیشتر به بازی‌ها از منظر سرگرم‌کننده بودن و وسیله‌ای برای کنترل فرزندان توجه دارند، مورد تأیید قرار می‌گیرد. همان‌گونه که گفته شد حدود ۴۱ درصد مادران علت موافقت خود را علاقه





فرزندانشان ذکر کرده‌اند که این مؤلفه می‌تواند دلیلی بر عدم شناخت خانواده‌ها از بازی‌ها باشد چون علاقه صرف فرزندان در نظر گرفته شده است. در میان مادرانی که با بازی فرزندانشان مخالف بوده‌اند (۳۰ درصد)، ۷۸ درصد آنها بازی‌های رایانه‌ای را موجب اتلاف وقت دانسته‌اند و حدود ۱۶ درصد نیز به رفتار تهاجمی و عصبی شدن فرزندانشان نظر داشته‌اند. بررسی نظرات مادران در خصوص تأثیرات مثبت و منفی بازی‌ها نشان می‌دهد خشونت و اضطراب از عمده‌ترین تأثیرات روانی - اجتماعی بازی‌هاست که مادران به آن اشاره کرده‌اند.

حدود ۳۵ درصد مادران در این بررسی معتقدند بازی‌های رایانه‌ای باعث فعال شدن ذهن، پرورش خلاقیت و تقویت حس کنجکاوی می‌شوند. حدود ۳۱ درصد آنها معتقدند این بازی‌ها باعث می‌شود بچه‌ها برای رسیدن به هدفشان تلاش نموده و در زندگی برنامه‌ریزی داشته باشند، حدود ۱۵ درصد اعتقاد دارند بازی‌ها سبب می‌شود بچه‌ها در منزل سرگرم شوند، ۹ درصد به افزایش سرعت عمل و دقت و تمرکز و رسیدن به آرامش فکری و حدود ۸ درصد به جنبه‌های آموزشی نظیر تقویت زبان، آشنایی با کامپیوتر اشاره کرده‌اند.

بررسی نظرات مادران در مورد موافقت یا مخالفت با بازی فرزندانشان با توجه به متغیر سن مادران، حاکی از این است که با افزایش سن، میزان موافقت مادران با انجام بازی به تدریج افزایش می‌یابد. در بین مادران جوان ۲۷ تا ۳۵ ساله، ۶۴/۳ درصد با بازی فرزندانشان موافق و ۳۵/۷ درصد مخالف هستند، در حالی که در میان مادران در سن ۴۰ سال و بیشتر، این میزان به ۸۶/۵ درصد موافق و ۱۴/۵ درصد مخالف افزایش می‌یابد. بر این اساس نتایج نشان می‌دهد مادران جوان‌تر نسبت به سایر مادران، موافقت کمتری با انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط فرزندانشان دارند؛ به عبارتی میزان مخالفت آنها با این بازی‌ها بیش از سایر مادران است.

میزان موافقت یا مخالفت مادران در سنین مختلف زمانی به خوبی قابل تبیین است که میزان آگاهی و اطلاع آنها بر اساس سنشان بررسی شود. نظرات مادران در خصوص موافقت یا مخالفت با بازی‌ها با توجه به دو متغیر سن و آگاهی از کیفیت و درجه‌بندی بازی‌ها، نشان می‌دهد تنها حدود ۲۶/۵ درصد مادران از محتوای بازی‌ها و درجه‌بندی آنها مطلع هستند و ۷۲/۵ درصد آنها نسبت به بازی‌ها و درجه‌بندی آنها آگاهی ندارند و در میان مادرانی که آگاهی دارند، بیشترین میزان به مادرانی که در سنین ۴۱ سال به بالا قرار دارند دیده می‌شود و مادران جوان نسبت به مادران مسن‌تر در این زمینه اطلاع چندانی ندارند. آنچه مهم است این است که در این بررسی حدود ۷۲ درصد مادران نسبت به بازی‌ها اطلاع خاصی ندارند.



سنجش و بررسی نظرات مادران در خصوص ایجاد محدودیت (زمانی، مکانی، همبازی، نوع بازی و...) با توجه به متغیر سن مادران نشان می‌دهد حدود ۷۰ درصد مادران با توجه به متغیرهای یادشده، محدودیت‌هایی را برای فرزندانشان در نظر می‌گیرند. داده‌های این بررسی حاکی از این است که بیشترین میزان محدودیت به مادرانی تعلق دارد که در گروه‌های سنی ۲۷ تا ۴۰ سال قرار دارند و میزان محدودیت در میان مادران مسن‌تر کم‌تر است. اما از میان مادرانی که برای فرزندان خود محدودیت زمانی در نظر می‌گیرند (مثلاً زمان مشخص برای انجام بازی)، مادران واقع در سنین ۴۶ سال و بالاتر، بیشترین میزان محدودیت زمانی را برای فرزندان خود اعمال می‌کنند. اما مادرانی که نسبت به مکان بازی بیشتر از زمان بازی حساسیت نشان داده و اجازه بازی در هر مکانی را نمی‌دهند، در میان مادران جوان (۷۰ درصد) است و در میان مادران سالمند کمتر اعمال می‌شود. از دیگر محدودیت‌هایی که توسط مادران اعمال می‌شود، محدودیت در نوع بازی است. در واقع این مادران باید آگاهی بیشتر و بالطبع کنترل بیشتری بر فرزندان خود داشته باشند.

نتایج به دست آمده حاکی از این است که مادران جوان‌تر، بیشتر فرزندان خود را در خصوص نوع بازی محدود می‌کنند و مادران ۴۵-۴۱ سال کمتر این محدودیت را اعمال می‌کنند. محدودیت در خصوص همبازی و اینکه فرزندان اجازه دارند با چه کسانی بازی کنند، از جمله مواردی است که مورد توجه مادران ۳۶ تا ۴۰ سال است، به عبارتی این طبقه سنی با ۷۳/۸ درصد، نسبت به سایر مادران، فرزندان خود را از نظر همبازی بیشتر محدود می‌کنند. با توجه به نتایج این بررسی، مادران ۴۶ سال و بیشتر در این خصوص کمتر حساسیت نشان می‌دهند. بررسی میزان موافقت یا مخالفت مادران با بازی‌های رایانه‌ای با توجه به متغیر وضعیت شغلی، نشان می‌دهد در میان شاغلین، حدود ۷۲ درصد با بازی‌ها موافقت و حدود ۲۷ درصد مخالف. در میان غیرشاغلین نیز حدود ۷۰ درصد با بازی‌ها موافق و حدود ۳۹ درصد مخالفند؛ بنابراین مادران غیرشاغل تمایل کمتری به بازی‌های رایانه‌ای توسط فرزندانشان دارند و گروه مادران شاغل تمایل بیشتری دارند.

همچنین بررسی نظرات مادران با توجه به متغیر تعداد فرزند نشان می‌دهد از میان مادرانی که ۱ تا ۲ فرزند دارند حدود ۷۱ درصد موافق بازی فرزندانشان هستند. از میان مادرانی که ۳ تا ۴ فرزند دارند، حدود ۶۷ درصد موافق و از میان آنها که ۵ فرزند و بیشتر دارند، حدود ۷۸ درصد موافق بازی فرزندانشان هستند.



جمع‌بندی نظرات مادران با توجه به متغیر سن نشان می‌دهد در مجموع مادران مسن‌تر بیشتر موافق بازی فرزندانشان هستند. آگاهی آنها در زمینه محتوا و درجه‌بندی بازی‌ها بیشتر است، کمتر فرزندان خود را محدود می‌کنند اما در بین آنها کسانی که این محدودیت را برای فرزندان خود اعمال می‌کنند، بیشتر به محدودیت زمانی توجه دارند و نسبت به محدودیت مکانی، نوع بازی و محدودیت همبازی، کمتر حساسیت به خرج می‌دهند. برعکس مادران جوان‌تر، مخالفت بیشتری با بازی بچه‌ها دارند، آگاهی آنها از درجه‌بندی بازی‌ها کمتر است و محدودیت بیشتری برای بازی بچه‌ها اعمال می‌کنند.

همچنین مادران غیر شاغل و مادرانی که فرزند کمتری دارند، بیشتر مخالف بازی فرزندانشان هستند. در بررسی ویژگی‌های خانوادگی بازیکنان، توجه به ویژگی متغیر شغل مادران در بین دو گروه نشان می‌دهد گرچه اختلاف قابل توجهی میان دو گروه ملاحظه نمی‌شود اما به میزان نامحسوس، مادران خانه‌دار و متخصصان عالی‌رتبه فرزندانشان کمتر بازی می‌کنند و فرزندان مادران کارمند بیشتر.

در مورد شاخص سن مادران نیز آماره‌های توصیفی به دست آمده از نظرات دانش‌آموزان نشان می‌دهد کسانی که کمتر بازی می‌کنند، مادران جوان‌تری دارند و برعکس. تقابل این نظر با بررسی و سنجش نظرات مادران با توجه به متغیر سن داده‌های مذکور را تأیید می‌کند. به عبارت دیگر بررسی نظرات دانش‌آموزان نشان می‌دهد با افزایش سن مادران، میزان بازی بازیکنان افزایش می‌یابد. بررسی نظرات مادران نیز نشان می‌دهد مادران مسن‌تر بیشتر موافق بازی فرزندانشان هستند، بررسی و مقایسه متغیر بعد خانوار در نظرات دانش‌آموزان و نظرات مادران بیانگر این است که با افزایش تعداد اعضای خانوار، مخالفت مادران با بازی‌ها کمتر شده و بر میزان بازی افزوده می‌شود.

### نتیجه‌گیری

بررسی آرای صاحب نظران و نتایج تحقیقات و پژوهش‌ها حکایت از این مهم دارد که با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه‌ای در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی‌حد و حصر رایانه‌ها در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرایند جامعه‌پذیری آنها، بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای مقدمه مناسبی برای ورود به این عرصه محسوب می‌شوند. به همین لحاظ ضروری است با این بازی‌ها برخوردی از سر تأمل و تدبیر داشت. همان‌گونه



که در نتایج این طرح عنوان شد، برخورد واقع‌بینانه و صحیح ایجاب می‌کند برای دور ماندن از تأثیرات منفی بازی‌ها و دستیابی به جنبه‌های مثبت آن، «فعال ساختن محیط اجتماعی» را به عنوان یک راهکار کلان مدنظر قرار دهیم. اما آنچه در این «فعال‌سازی» باید به آن توجه داشت این است که شرط دستیابی به نتیجه مطلوب در گروه فعالیت مجموعه‌ای از عوامل به هم مرتبط است و با کنترل و دستکاری پاره‌ای از متغیرها نمی‌توان به اهداف لازم دست یافت. در مجموع به نظر می‌رسد:

۱. انجام بازی‌های رایانه‌ای نتوانسته مانع کاهش تماشای تلویزیون در میان دانش‌آموزان گروه آزمایش شود و به عبارتی این گروه از کودکان از اثرات جامعه‌پذیری تلویزیون نیز برخوردار هستند (۶۱/۳ درصد گروه گواه و ۶۶/۵ درصد گروه آزمایش بیش از ۲ ساعت تلویزیون تماشا می‌کنند).

۲. بازی‌های رایانه‌ای نتوانسته بر روابط اجتماعی کودکان و نوجوانان تأثیر منفی بگذارد. به عبارتی میزان تمایل هر دو گروه به انجام فردی بازی‌های رایانه‌ای تقریباً یکسان است. (۵۰/۵ درصد گروه گواه و ۴۸/۵ درصد گروه تجربی). این تفاوت در میزان گرایش دو گروه به انجام بازی در کلوب‌های ویدئویی نیز وجود ندارد.

۳. اگرچه فعالیت‌ها و سرگرمی دو گروه با یکدیگر متفاوت است اما نمی‌توان گفت گروه آزمایش روابط اجتماعی محدودتری دارند. در هر دو گروه فعالیت‌های جمعی مشابهی به چشم می‌خورد.

۴. نتایج، کاهش رابطه بازیکنان در گروه آزمایش را با خانواده‌هایشان تأیید نمی‌کند.  
۵. گرچه بسیاری از مادران معتقدند بازی‌های رایانه‌ای سبب افزایش میزان خشونت و اضطراب در میان بازیکنان می‌شوند اما مقایسه رفتار دو گروه بیانگر میزان متفاوت رفتار خشونت‌آمیز و اضطراب‌آمیز نیست و تنها در نوع و کیفیت رفتار تفاوت دیده می‌شود.  
۶. نتایج، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را گرچه اندک بر کاهش کیفیت تحصیلی نشان می‌دهد.  
۷. اعتیاد به بازی از آثار منفی است که هم بازیکنان و هم مادران بدان اشاره کرده‌اند.  
۸. در خصوص اثرات مثبت بازی‌ها نیز می‌توان به تلاش برای رسیدن به هدف، به‌کارگیری فکر، سرگرم‌کننده بودن بازی‌ها، افزایش تمرکز و جنبه آموزشی بازی‌ها اشاره داشت.  
۹. گرچه تبعیض جنسیتی در بازی‌ها وجود دارد اما به لحاظ ذهنی تأثیر محسوسی در بازیکنان ایجاد نکرده است.



## پیشنهادها و راهکارها

مؤلفه‌ها و عواملی که در ایجاد یک فضای مناسب و سودمند در این زمینه می‌توانند مؤثر باشند عبارتند از:

۱. مسئولان و عاملان برنامه‌ریزی و اجرایی کشور؛
۲. خانواده‌ها به عنوان مهم‌ترین نهاد جامعه؛
۳. مدارس و نظام آموزشی و تربیتی کشور؛
۴. ویدئوکلپ‌های بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای به عنوان عاملین تأثیرگذار بر کودکان و نوجوانان؛

### الف - ارائه راهکار به مسئولان کشور

۱. مسئولان و دست‌اندرکاران نظام برنامه‌ریزی و اجرایی کشور در تصمیم‌گیری و تعیین خط‌مشی صحیح به سایر سازمان‌ها، نیازمند درک جایگاه فناوری جدید، جدی گرفتن آن و کسب آگاهی‌های لازم در این زمینه هستند؛

۲. از آنجا که برای شناخت و فهم آثار بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به‌ویژه آثار اجتماعی آنها کوشش‌ها و تحقیقات لازم و کافی صورت نپذیرفته، کسب آگاهی‌های لازم در این زمینه نیازمند تحقیقات فراوان، به‌ویژه تحقیقات تجربی است؛

۳. انجام یک حرکت تحقیقی بنیادی جهت شناخت وضعیت روحی - روانی و ویژگی‌های اجتماعی - فرهنگی کودکان و نوجوانان با توجه به ویژگی‌های عصر جدید؛

۴. یک نگرش کلان به علل گرایش بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در جامعه ما، به طور ضمنی و تلویحی گرایش به غرب و فرهنگ آن را به نمایش می‌گذارد. در بیشتر بازی‌ها، نوعی تهاجم فرهنگی به چشم می‌خورد که در آنها ارزش‌ها، هنجارها و اعتقادات جامعه مورد حمله قرار می‌گیرد. انتقال این تفکر از سطح کارشناسان و مسئولان نظام اجرایی به خانواده‌ها و افراد جامعه نیازمند ایجاد حس همدلی، همفکری و یگانگی میان مسئولان و خانواده‌هاست. ایجاد چنین فضایی می‌تواند به پیروی خانواده‌ها از مسئولان در این زمینه منجر شود؛

۵. آگاهی خانواده‌ها از جایگاه بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای و آشکار ساختن جنبه‌های مثبت و منفی آنها از طریق رسانه‌ها، مدارس و...؛

۶. کنترل محتوای بازی‌ها: در این راستا لازم است نظارت تخصصی بر تهیه و توزیع بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای صورت پذیرد، برخورد گزینشی با تولیدات و نرم‌افزارهای رایانه‌ای غربی به عمل آید و از نرم‌افزارهای مناسب در این زمینه استفاده شود؛



۷. طبقه‌بندی بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای برای سنین مختلف زیر نظر کارشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت؛

۸. در نظر گرفتن یک سرمایه‌گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای منطبق با فرهنگی بومی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت مشارکت و همکاری، ایثار و همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی‌ها.

### ب - ارائه راهکار به مسئولان مدارس

۱. شناخت جایگاه رایانه و بازی‌های ویدیویی - کامپیوتری در نظام آموزشی کشور؛
۲. استفاده از رایانه به عنوان یک وسیله عمومی در مدارس و ابزاری آموزشی - تفریحی؛
۳. ورود به عرصه آموزش‌های کامپیوتری از طریق بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در مدارس با نظارت اولیای مدارس؛
۴. آموزش خانواده‌ها در زمینه جایگاه بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای و آگاه ساختن آنها در این زمینه از طریق انجمن اولیا و مربیان؛
۵. سنجش اثرات بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای به دانش‌آموزان از طریق ارائه بازی‌ها به طور تجربی.

### ج - ارائه راهکار به خانواده‌ها

۱. ایجاد رابطه صمیمی و دوستانه با فرزندان در خانواده؛
۲. آشنایی والدین با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و افزایش اطلاعات در این زمینه؛
۳. انتخاب بازی‌های مناسب ویدئویی - رایانه‌ای برای فرزندان؛
۴. تعیین ساعت‌هایی برای بازی با کودکان و نوجوانان به همراه والدین؛
۵. همراهی و مساعدت والدین در استفاده فرزندان از کلوب‌های ویدیویی - رایانه‌ای والدین و خانواده باید نقش همبازی را در بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای ایفا کنند و از این طریق روابط خود با فرزندان را عمیق و مستحکم نمایند؛
۶. پرهیز از افراط و تفریط در پرداختن به بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای از سوی والدین.



## منابع

- هارلوکس، ا. (۱۳۶۴) بازی، مترجم: وحید رواندوست، تهران: یوش.
- احمدی، س. (۱۳۷۷) «بررسی اثرات بازی‌های کامپیوتری بر دانش‌آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان.
- ارونسون، ا. (۱۳۸۰) روانشناسی اجتماعی، مترجم: حسین شکرکن، تهران: رشد.
- بری، گ. (۱۳۸۳) اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان، مترجم: سید حسن عابدی نایینی، تهران: جوانه رشد.
- پیازه، ژ. هلدر، ان (۱۳۷۵) روانشناسی کودک، مترجم: ایرج باقرپور، تهران: دانشگاه سپاهیان انقلاب ایران.
- خداپناهی، م. (۱۳۷۶) انگیزش و هیجان، تهران: سمت.
- دوران، ب. (۱۳۸۰) «بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی.
- ریتال، ا. (۱۳۷۵) ارنست هیلگارد، زمینه روانشناسی، جلد ۱، تهران: رشد.
- ژان، ش. (۱۳۷۶) مریان بزرگ، مترجم: غلامحسین شکوهی، تهران: دانشگاه تهران.
- ساعی، ع. (۱۳۸۱) تحلیل آماری در علوم اجتماعی، تهران: انتشارات کیان‌مهر.
- سیف، ا. (۱۳۸۰) روانشناسی پرورشی، تهران: آگاه.
- فرجاد، م. (۱۳۷۶) روانشناسی رشد ۲، تهران: سروا.
- کارسون، ی. و سیسیلیانرن نایلیستن (۱۳۷۹) کودکان و نخبونت در رسانه‌های جمعی، مترجم: مهدی شفقتی، تهران: سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، مرکز تحقیقات، مطالعه و سنجش برنامه‌ای.
- کالینگور، س. (۱۳۸۰) کودکان و تلویزیون، مترجم: وازگن سرکیسیان، تهران: سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، مرکز تحقیقات، مطالعه و سنجش برنامه‌ای.
- کریمی، ی. (۱۳۷۶) روانشناسی اجتماعی، تهران: ارسباران.
- منطقی، م. (۱۳۸۰) بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، تهران: فرهنگ و دانش.
- معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۷۸) پیامدهای فرهنگی اسباب‌بازی، تهران: فرهنگ و دانش.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۷۲) روانشناسی تربیتی (روش‌های اصلاحی و درمانی)، تهران: جهاد دانشگاهی دانشگاه تربیت معلم.
- مهجوری، س. (بی‌تا) روانشناسی بازی، چاپ سوم، تهران: راهگشا.
- مهرآرا، ع. (۱۳۷۳) زمینه روانشناسی اجتماعی، تهران: مهرداد.





- Dorman Steve M. (1997) "Video and Computer Games: Effect on Children and Implications for Health Education", *Journal of School Health*, Vol. 67(4): 133-138.
- Dill, K.E., Gentile, D.A., Richter, W.A., & Dill, J.C. (2005) "Violence, Sex, Race and Age in Popular Video Games: A Content Analysis", in E. Cole and J. Daniel (eds), *Featuring Females: Feminist Analysis of the Media*, Washington: American Psychological Association.
- Miller, P. (2002) *The Effect of Frequent Computer Play on Eye-hand Coordination Skills of Young Children with Spina Bifida*, Doctoral Dissertation, School of Medicine, John Hopkins University.
- Vaupel, C. (2002) *The Effects of Video Game Playing on Academic Task Performance and Brain Wave Activity*, Unpublished PhD Thesis, University of Tennessee.
- Yu, H. (2002) *Effects of Success and Failure in Interpersonal Competition in Violent and Nonviolent Video Games on Players' Affect and Self-ascribed Toughness*, Dissertation, Humanities & Social Sciences, University of Alabama.

