



مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در نوجوانان علاقه‌مند به

سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه

رقیه نوری پور لیاولی *

محمدعلی فردین **

محمود شیرازی ***

غلامعلی افروز ****

مهدی دهستانی ****

چکیده

هدف از پژوهش حاضر، مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای بود. روش این پژوهش، توصیفی از نوع علی-مقایسه‌ای است. جامعه آماری آن را کلیه نوجوانان و جوانان پسر مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر زاهدان (۲۵ گیم‌نت)، در سال ۱۳۹۴ تشکیل می‌دهند. روش نمونه‌گیری، خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود که هشت گیم‌نت به صورت قرعه‌کشی انتخاب و سپس، از بین مراجعه‌کنندگان به گیم‌نت‌های مذکور، نمونه مورد نظر که شامل ۱۵۶ نفر بودند به صورت تصادفی ساده (قرعه‌کشی) از بین اسامی موجود در گیم‌نت انتخاب شدند. به منظور گردآوری اطلاعات از پرسش‌نامه اشتیاق برای برقراری ارتباط مک کروسکی استفاده گردید. نتایج تحلیل واریانس یک‌راهه نشان داد که بین اشتیاق برای برقراری ارتباط در گروه‌های مختلف علاقه‌مند به سبک‌های بازی رایانه‌ای (آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی)، تفاوت معناداری وجود دارد (۰/۰۱ < F). بدین ترتیب که مخاطبان علاقه‌مند به سبک بازی آنلاین گسترده تیمی و سبک ترکیبی، از اشتیاق به برقراری ارتباط بیشتری نسبت به مخاطبان علاقه‌مندان سبک‌های بازی رایانه‌ای انفرادی برخوردار می‌باشند. هم‌چنین، نتایج نشان داد که اشتیاق برای برقراری ارتباط در آزمودنی‌هایی که گیم‌نت و هر دو مکان منزل و گیم‌نت را به عنوان محل بازی انتخاب می‌کردند از آزمودنی‌هایی که تنها منزل را به عنوان محل مورد علاقه برای بازی انتخاب می‌کردند، بیشتر بود. لذا با توجه به نتایج این پژوهش، می‌توان دریافت که هر یک از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند تأثیر مختلفی بر مخاطبان خود داشته باشد.

واژگان کلیدی

اشتیاق برای برقراری ارتباط، بازی رایانه‌ای، سبک بازی

* دانشجوی دکتری مشاوره، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران nooripour.r@gmail.com

** دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، واحد زاهدان، دانشگاه آزاد اسلامی، زاهدان، ایران fardinmohamadali@yahoo.com

*** دانشیار گروه روان‌شناسی، دانشگاه سیستان و بلوچستان، زاهدان، ایران mshirazi@edpsy.usb.ac.ir

**** استاد گروه روان‌شناسی و آموزش کودکان استثنایی، دانشگاه تهران، تهران، ایران afrooz@ut.ac.ir

**** دانشیار گروه روان‌شناسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران dr.dehestani.m@gmail.com

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: محمدعلی فردین

مقدمه

بازی همواره و همیشه در تاریخ وجود داشته است. بازی همزاد و هم‌نشین همیشگی نوزادان، کودکان و نوجوانان بوده است. در آثار هنری کهن، اسباب‌بازی‌ها یا کودکان در حال بازی و با ماسک نمایش دیده می‌شوند. تصور دنیایی بدون کودکان و کودکانی بدون بازی اگر گفته نشود ناممکن، دست کم بسیار دشوار است (Hughes, 2009, 15). با توجه به این که در هر دوره از زمان بسته به امکانات جامعه در آن مقطع زمانی، بازی‌های خاصی مدنظر قشرهای مختلف جامعه هست، امروزه با پیشرفت فن‌آوری علی‌الخصوص در زمینه ارتباطات جمعی، فن‌آوری اطلاعات و شبکه، شاهد آن هستیم که بازی‌های رایانه هم به همین ترتیب پیشرفت چشم‌گیری داشته است. در واقع، پیش از این که به بحث در رابطه با بازی‌های رایانه پرداخته شود، بهتر است که بازی‌های رایانه‌ای را شناخته و فرق آن با دیگر رسانه‌ها (کتاب، تلویزیون، فیلم) را شناخت. به عقیده گرانیک و همکاران (Granic et al., 2014) مهم‌ترین ویژگی متمایزکننده بازی‌های ویدیویی این است که آنها تعاملی هستند. بازیکنان نمی‌توانند به صورت منفعل خود را تسلیم خط سیر بازی کنند. بلکه، بازی‌های ویدیویی طوری طراحی شده است که بازیکنان فعالانه با سیستم خود در تماس باشند و این سیستم‌ها هم در مقابل به رفتارهای ارادی بازیکنان واکنش نشان دهند. بازی‌های رایانه‌ای، فعالیتی داوطلبانه و اختیاری هستند که بازیکن می‌داند، بازی با فضای زندگی او متفاوت است و همین امر باعث می‌شود که او احساس لذت از برد خود در بازی داشته باشد (Rategar, 2013). وجود فرآیند ارتباط، به عنوان فرآیند اصلی اجتماعی، برای تکامل انسان و شکل‌گیری و ادامه بقای گروه‌ها و روابط درون‌گروهی ضرورت دارد. ارتباط، مکانیزمی است که از طریق آن روابط میان انسان‌ها برقرار می‌شود و بسط می‌یابد (Bastani, 2007, 14).

در دو دهه گذشته، فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی، بسیاری از جنبه‌های زندگی اجتماعی را دچار تغییر و تحول کرده‌اند. یکی از حوزه‌های متأثر این فن‌آوری‌ها، سرگرمی و اوقات فراغت است. محوریت یافتن خانه در اوقات فراغت، شخصی شدن، اشباع اوقات فراغت با رسانه‌های جدید و رایانه‌ها، خصوصیات جدید اوقات فراغت هستند. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای یکی از انتخاب‌های رایج افراد جامعه، خصوصاً نسل جوان است. تحقیقات گوناگونی تأثیرات روانی، فرهنگی، اجتماعی و حتی سیاسی این بازی‌ها بر کاربران را مورد بررسی قرار داده‌اند (Ebrahimi, 2014, 108). صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر رشد فزاینده‌ای را

به نسبت دیگر بخش‌های صنعت سرگرمی در دنیا تجربه نموده است. به گونه‌ای که امروزه، در ایالات متحده آمریکا ۹۱ درصد بچه‌های بین سنین ۲ تا ۱۷ سال، بازی ویدیویی انجام می‌دهند و فقط در کشور آمریکا در سال ۲۰۱۰ بیش از ۲۵ میلیارد دلار بازی ویدیویی خریداری شده است (Granic et al., 2014). علی‌رغم حمایت این چینی که از بازی‌های رایانه همه‌جا شاهد هستیم؛ اما، قسمت اعظم تحقیقات صورت گرفته توسط متخصصان و روان‌شناسان، بر تأثیرات منفی آن متمرکز بوده است (Framanbar et al., 2013, Doran et al., 2002, Lemola et al., 2011). گرچه نمی‌توان از تحقیقات بی‌شماری که در خصوص ارتباط بازی‌های رایانه با پرخاشگری و انزوای اجتماعی صورت گرفته، چشم‌پوشی کرد؛ اما، به عقیده گرانیک و همکاران (Granic et al., 2014) به‌منظور درک تأثیر بازی‌های ویدیویی بر رشد کودکان و نوجوانان، رویکرد متعادل‌تری لازم است که نه تنها تأثیرات منفی احتمالی، بلکه فواید این بازی‌ها را هم در نظر بگیرد. زیرا، ماهیت این بازی‌ها در دهه اخیر شدیداً تغییر کرده و ماهیت آن بیش از حد پیچیده، متنوع، واقع‌گرایانه و اجتماعی شده است. علاوه بر این، مخاطبان بازی در دنیا به چند دسته اصلی تقسیم می‌شوند. اولین دسته بر اساس رده سنی مخاطبان است، گروه دیگر بر اساس سبک یا ژانر^۱ دسته‌بندی می‌شوند و نوع دیگر برحسب کنسول^۲ بازی می‌باشد که هر مخاطب بر اساس سلیقه و علاقه خود اوقات فراغت خود را سپری می‌کند. بازی‌ها دارای ژانرهای متفاوتی هستند که ژانر، خود به دسته‌بندی‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای گفته می‌شود و این ژانرها حلقه اتصالی بین تولیدکنندگان و مخاطبان می‌باشند (Rastegar, 2013). به عقیده گرانیک و همکاران (Granic et al., 2014)، میلیون‌ها بازی ویدیویی با موضوعات و اهداف گوناگون وجود دارند. این بازی‌ها را می‌توان به صورت گروهی، رقابتی، انفرادی و همراه با سایر بازیکنان حاضر یا با هزاران بازیکن آنلاین روی دستگاه‌های گوناگون انجام داد. به دلیل گوناگونی از لحاظ ژانر و ابعاد گوناگونی که بازی‌های ویدیویی می‌توانند داشته باشند، تدوین یک طبقه‌بندی از بازی‌های معاصر روز به روز دشوارتر می‌شود. به عنوان مثال یکی از انواع سبک بازی‌های رایانه‌ای که از محبوبیت زیادی برخوردار است، بازی‌های آنلاین گسترده تیمی (MMOG^۳) می‌باشد که این بازی به صورت چند نفره و بسیار گسترده که شبیه‌سازی از جهان واقعی و سه‌بعدی می‌باشد که در

1. Genres
2. Console
3. Massively Multiplayer Online Game

آن مردم به همکاری و رقابت با یکدیگر می‌پردازند. اگرچه به‌طور معمول به چشم یک بازی دیده می‌شود؛ اما، جنبه‌های اجتماعی قوی خود را نشان می‌دهد. چرا که در آن بازیکنان، تعامل به دوستی، ایجاد جوامع و با همکاری دیگر به دنبال رسیدن به انواع اهداف می‌باشند.

در رابطه با تعریف بازی MMORPG^۱ یا MMOG تعاریف گوناگونی وجود دارد و در همه آنها به توصیف بازی‌های آنلاین اشاره می‌شود و به این واقعیت اشاره دارد که میلیون‌ها نفر از مردم علاقه‌مند به بازی‌های آنلاین، همدیگر را شناسایی کرده و به‌طور هم‌زمان پس از اتصال به اینترنت مشغول بازی می‌شوند، به عنوان مثال، امروزه بازی «World of Warcraft» که نمونه‌ای از این سبک بازی رایانه‌ای می‌باشد با ۱۱/۵ میلیون طرفدار از محبوبیت زیادی در سطح جهانی برخوردار است (Barnett & Coulson, 2010). ویلیامز و همکاران (Williams et al., 2006) از بازی World of Warcraft به عنوان یک ورزش اجتماعی گروهی یاد کرده‌اند که دارای قوانین خاص خود، مرزهای تحت‌اللفظی و هنجارهای اجتماعی می‌باشد. از این رو بحث اصلی این است که بازیکنان به سرعت مهارت‌های اجتماعی و رفتار فرا اجتماعی را یاد می‌گیرند که ممکن است به هم‌سالان و روابط اجتماعی خارج از محیط خانه تعمیم پیدا کند (Granic et al., 2014).

هم‌چنین، به عقیده دوچنثوت و موور (Ducheneaut & Moore, 2005) بازی‌های (MMORPGs) به یک جهان اجتماعی بسیار پیچیده تبدیل شده‌اند، به گونه‌ای که بیش از رسیدن به اهداف ساده می‌باشد. چرا که در این نوع بازی، فرصتی برای یادگیری‌های اجتماعی مانند: چگونگی دیدار با مردم، چگونگی مدیریت یک گروه کوچک و چگونگی همکاری با مردم فراهم می‌شود. ولی، در ژانر اکشن^۲ کشمکش میان خیر و شر محوریت دارد و بازیکن به عنوان نماینده خیر وظیفه خود می‌داند که با شر مبارزه کند (Jalalzadeh & Doran, 2009). بازی‌های رایانه‌ای سبک ترکیبی^۳، بازی‌هایی هستند که انواع سبک بازی، از جمله: انفرادی^۴، اکشن، اول شخص، سوم شخص، مسابقه‌ای^۵، آنلاین و دیگر سبک‌ها را در خود جای داده است.

بنابراین، به جای این که بازی‌های ویدیویی و اثرات آن بر مخاطبان‌ش طبق یک ساختار سنتی مورد بررسی قرار گیرد، بهتر است ابتدا ژانر بازی و سبک به کاررفته در بازی رایانه‌ای مورد نظر از لحاظ

-
1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
 2. Action Genre
 3. Hybrids
 4. Single-Player Video Games
 5. Racing

انفرادی، گروهی یا رقابتی بودن معین شود (Fardin & Shirazi, 2016)، چرا که بیش از حد ساده‌انگارانه است که تنها به اثرات مثبت و منفی تمامی بازی‌های رایانه پرداخت و به ابعاد مختلف این بازی‌ها از جمله: مقدار^۱، فرم^۲، محتوا^۳ و مکانیک^۴ آن توجه نشود. زیرا هر یک از این ابعاد، اثرات متفاوتی بر مخاطبانش می‌گذارد (Gentile & Stone, 2005). علاوه بر این، نتایج نشان داده‌اند که عوامل مختلفی از جمله نحوه انجام بازی‌ها و طراحی کلید عملکرد بازی‌ها می‌تواند در گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین و اجتماعی نقش داشته باشد. عامل دیگر گرایش نوجوانان به این بازی‌ها لذت استفاده از فن‌آوری‌های نوین است. اما عاملی که بیش از پیش بازی‌های آنلاین را نسبت به بازی‌های سنتی رایانه‌ای متمایز می‌سازد، ادراک «دیده شدن» است؛ زیرا از طریق کسب امتیازات بیشتر در بازی و به اشتراک گذاشتن اطلاعات امتیازات خود برای دوستان، فرصت بیشتری برای حضور و ادراک اجتماعی در بین دوستان و هم‌سالان خود پیدا می‌کنند. از سوی دیگر، برخی از افراد ممکن است نه برای کسب لذت، بلکه با هدف حفظ روابط و حضور اجتماعی، بازی‌های آنلاین و اجتماعی را انجام دهند (Sun, Zhao, Qi Jia & Zheng, 2015). بدین منظور، این پژوهش، پس از انتخاب سه سبک آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی به دنبال پاسخ به پرسش‌های زیر است:

۱. آیا تفاوتی در اشتیاق برای برقراری ارتباط نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی

رایانه وجود دارد؟

۱. آیا تفاوتی در اشتیاق برای برقراری ارتباط نوجوانان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای با تأکید

بر محل بازی وجود دارد؟

روش

روش این پژوهش توصیفی، از نوع علی-مقایسه‌ای بود. جامعه آماری این پژوهش را کلیه نوجوانان پسری که در تیرماه سال ۱۳۹۴ به ۲۵ گیم نت دارای مجوز رسمی از سازمان فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان زاهدان مراجعه کرده بودند، تشکیل دادند. روش نمونه‌گیری، خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود. بدین ترتیب که از بین ۲۵ گیم نت، ۸ گیم نت به صورت قرعه‌کشی انتخاب

شدند. حداقل مراجعه کنندگان ثابت به این گیم نت‌ها در طول روز حداقل ۲۶۰ نفر بودند. لذا، از هر گیم نت ۲۰ نفر مراجعه کننده ثابت به صورت تصادفی ساده (قرعه کشی) از بین اسامی موجود در گیم نت انتخاب شدند و پرسش‌نامه در بین آنها توزیع گردید. در نهایت، ۱۵۶ پرسش‌نامه گردآوری شد، هم‌چنین، به منظور تعیین حجم نمونه از فرمول کوکران استفاده شد. توزیع سنی نمونه مورد مطالعه در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱. ویژگی‌های دموگرافیک نمونه مورد مطالعه

ویژگی	فراوانی	درصد
۷-۱۰	۱۱	۷/۱
۱۱-۱۵	۷۱	۴۵/۵
۱۶-۲۰	۳۴	۲۱/۸
۲۱-۲۵	۲۸	۱۷/۹
۲۶-۳۰	۱۲	۷/۷

سن (سال)

به منظور گردآوری اطلاعات از پرسش‌نامه اشتیاق برای برقراری ارتباط استفاده گردید و به منظور آگاهی یافتن از سبک مورد علاقه مراجعه کنندگان، از سؤالاتی که در این زمینه طراحی شده بود، استفاده شد.

پرسش‌نامه اشتیاق برای برقراری ارتباط توسط مک کروسکی^۱ ارائه شده است و دارای ۱۲ سؤال است که به صورت بلی (۱) و خیر (صفر) نمره‌گذاری می‌شود. اعتبار این آزمون توسط مک کروسکی ۰/۹۲ و اعتبار باز آزمون آن ۰/۷۹ گزارش شده است. در پژوهش صورت گرفته توسط بیرامی و همکاران، اعتبار این آزمون از طریق بازآزمایی پس از چهار ماه ۰/۷۲ و همسانی درونی آیتم‌های ۱۲ گانه آزمون توسط آلفای کرونباخ ۰/۶۹ به دست آمد (Beyrami, Mohammadpur, Gholamzadeh & Esmaili, 2012, 3).

پس جمع‌آوری داده‌ها، تجزیه و تحلیل داده‌ها در دو سطح آمار توصیفی و استنباطی صورت گرفت که در سطح توصیفی از شاخص‌های توزیع فراوانی، درصد، میانگین، میانه، انحراف

استاندارد و در سطح استنباطی از آزمون تحلیل واریانس یک‌راهه (ANOVA) و آزمون تعقیبی شفه استفاده شده است.

یافته‌ها

آماره‌های توصیفی مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای بر اساس سابقه انجام بازی رایانه‌ای، ساعات انجام بازی در طول روز، محل مورد علاقه برای انجام بازی رایانه‌ای و سبک بازی مورد علاقه در جدول ۲ ارائه شده است.

جدول ۲. اطلاعات مربوط به علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای

ویژگی	فراوانی	درصد	
سابقه انجام بازی رایانه‌ای	کمتر از ۱ سال	۲۸	۱۷/۹
	۱ تا ۲ سال	۱۳	۸/۳
	۳ تا ۴ سال	۳۷	۲۳/۷
	۵ تا ۷ سال	۲	۱/۳
	بیش از ۸ سال	۷۶	۴۸/۷
میزان ساعات انجام بازی در طول روز	نیم تا ۱ ساعت	۴۲	۲۶/۹
	۱ تا ۲ ساعت	۲۹	۱۸/۶
	۲ تا ۳ ساعت	۴	۲/۶
	۴ تا ۵ ساعت	۵	۳/۲
محل مورد علاقه برای انجام بازی رایانه‌ای	بیش از ۵ ساعت	۷۶	۴۸/۷
	منزل	۳۵	۲۲/۴
	گیم نت	۴۸	۳۰/۸
سبک بازی مورد علاقه	منزل و گیم نت	۷۳	۴۶/۸
	بازی آنلاین گسترده تیمی	۶۱	۳۹/۱
	بازی‌های انفرادی	۵۸	۳۷/۲
بازی‌های ترکیبی	۳۷	۲۳/۷	

جدول ۳. شاخص‌های گرایش مرکزی گروه‌های نمونه بر اساس سبک بازی مورد علاقه و محل بازی مورد علاقه

متغیر	فراوانی	میانگین	انحراف معیار
اشتیاق برای برقراری	۶۱	۸/۸۰	۳/۳۵
ارتباط بر اساس سبک	۵۸	۴/۰۰	۳/۵۱
بازی رایانه‌ای	۳۷	۷/۴۰	۲/۳۳
منزل	۳۵	۳/۰۲	۲/۸۵
اشتیاق برای برقراری	۴۸	۸/۸۳	۳/۰۰
ارتباط بر اساس محل بازی	۷۳	۷/۰۲	۳/۵۱

جدول ۴. نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف

متغیر	تعداد	Kolmogorov-smirnov z	سطح معناداری
اشتیاق برای برقراری ارتباط	۱۵۶	۰/۷۹	۰/۴۴

همان‌طور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود، اطلاعات جمع‌آوری شده از پرسش‌نامه اشتیاق برای برقراری ارتباط با توجه به سطح معناداری ($P < ۰/۰۵$) از توزیع کاملاً نرمال پیروی می‌کند. سؤال اول: آیا تفاوتی در اشتیاق برای برقراری ارتباط در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی رایانه وجود دارد؟ به منظور تجزیه و تحلیل داده‌های مرتبط با سؤالات پژوهش، از آزمون ANOVA استفاده شده است که نتایج در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول ۵. نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌راهه، به منظور مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در انواع سبک بازی رایانه

متغیر	مجموع مجذورات	df	مجذور میانگین	F	سطح معناداری
اشتیاق برای برقراری ارتباط	بین گروه‌ها	۲	۳۵۵/۵۲۵	۳۴/۴۵۹	۰/۰۰۰
	درون گروه‌ها	۱۵۳	۱۰/۳۱۷		
	جمع	۱۵۵	۲۲۸۹/۶۰۹		

همان‌طور که در جدول ۵ مشاهده می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌راهه با توجه به مقدار $F(۳۴/۴۵۹)$ ، نشان می‌دهد که بین اشتیاق برای برقراری ارتباط در گروه‌های مختلف علاقه‌مند به سبک‌های بازی رایانه‌ای (آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی)، تفاوت معناداری ($P < ۰/۰۱$) وجود دارد.

جدول ۶. نتایج آزمون تعقیبی شفه، به منظور مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در انواع سبک بازی رایانه‌ای

متغیر	سبک‌های بازی رایانه	میانگین اختلاف	خطای استاندارد	سطح معناداری
اشتیاق برای برقراری ارتباط	آنلاین گسترده تیمی	بازی‌های انفرادی	۴/۸۰۳	۰/۵۸۹
		بازی‌های ترکیبی	۱/۳۹۷	۰/۶۶۹
	بازی‌های انفرادی	آنلاین گسترده تیمی	-۴/۸۰۳	۰/۵۸۹
		بازی‌های ترکیبی	-۳/۴۰۵	۰/۶۷۵
	بازی‌های ترکیبی	آنلاین گسترده تیمی	-۱/۳۹۷	۰/۶۶۹
		بازی‌های انفرادی	۳/۴۰۵	۰/۶۷۵

همان‌طور که در جدول ۶ مشاهده می‌شود، آزمون تعقیبی شفه نشانگر آن است که در اشتیاق به برقراری ارتباط، در بین مخاطبان سبک آنلاین گسترده تیمی با سبک انفرادی، تفاوت معناداری ($P < ۰/۰۱$) وجود دارد. هم‌چنین، بین سبک بازی‌های ترکیبی با سبک بازی‌های انفرادی هم تفاوت معنادار است ($P < ۰/۰۱$)؛ اما، تفاوتی در اشتیاق به برقراری ارتباط در مخاطبان سبک بازی آنلاین گسترده تیمی و بازی‌های سبک ترکیبی، مشاهده نشد ($P > ۰/۰۵$). لذا، مخاطبان بازی‌های

سبک آنلاین گسترده تیمی و بازی‌های ترکیبی بیشترین میانگین اشتیاق برقراری ارتباط را دارا هستند.

سؤال دوم: آیا تفاوتی در اشتیاق برای برقراری ارتباط نوجوانان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر محل بازی (منزل، گیم‌نت یا هر دو مکان) وجود دارد؟

جدول ۷. نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌راهه، به منظور مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط با توجه به محل بازی

متغیر	مجموع مجذورات	df	مجذور میانگین	F	سطح معناداری
بین گروه‌ها	۶۹۸/۰۲۶	۲	۳۴۹/۰۱۳		
اشتیاق برای برقراری ارتباط	۱۵۹۱/۵۸۳	۱۵۳	۱۰/۴۰۳	۳۳/۵۵۱	۰/۰۰۰
جمع	۲۲۸۹/۶۰۹	۱۵۵			

همان‌طور که در جدول ۷ مشاهده می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌راهه با توجه به مقدار F (۳۳/۵۵۱) به دست آمده نشان می‌دهد که اشتیاق برای برقراری ارتباط در مخاطبان به بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر محل بازی (گیم‌نت، منزل، یا هر دو مکان)، تفاوت معناداری ($P < ۰/۰۱$) وجود دارد.

جدول ۸. نتایج آزمون تعقیبی شفه، به منظور مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط با توجه به محل بازی

متغیر	محل بازی	میانگین اختلاف	خطای استاندارد	سطح معناداری
اشتیاق برای برقراری ارتباط	گیم‌نت	-۵/۸۰۴	۰/۷۱۶	۰/۰۰۰
	منزل	-۳/۹۹۸	۰/۶۶۳	۰/۰۰۰
	منزل	۵/۸۰۴	۰/۷۱۶	۰/۰۰۰
گیم‌نت	هر دو مکان	۱/۸۰۵	۰/۵۹۹	۰/۰۱۰
	منزل	۳/۹۹۸	۰/۶۶۳	۰/۰۰۰
	گیم‌نت	-۱/۸۰۵	۰/۵۹۹	۰/۰۱

همان‌طور که در جدول ۸ مشاهده می‌شود، آزمون تعقیبی شفه نشانگر آن است که از لحاظ اشتیاق برای برقراری ارتباط با توجه به محل بازی (منزل، گیم‌نت، هر دو مکان) به صورت جفتی تفاوت معناداری وجود دارد. بدین ترتیب که بین آزمودنی‌هایی که منزل و گیم‌نت و منزل و هر دو مکان را برای بازی انتخاب می‌کنند، تفاوت معنادار است؛ هم‌چنین، تفاوت آزمودنی‌هایی که (گیم‌نت و هر دو مکان) را برای بازی انتخاب می‌کنند معنادار است. لذا، با توجه به میانگین‌های به دست آمده می‌توان نتیجه گرفت که به ترتیب آزمودنی‌هایی که گیم‌نت و یا هر دو مکان را برای بازی انتخاب می‌کنند از اشتیاق به برقراری ارتباط بیشتری، نسبت به آزمودنی‌هایی که منزل را به عنوان مکان بازی انتخاب می‌کنند، برخوردار هستند.

بحث و نتیجه‌گیری

اگر ارتباط انسان‌ها با یکدیگر نبود، بنای عظیم فرهنگ انسانی پا نمی‌گرفت و هیچ یک از دستاوردهای بزرگ انسانی مانند زبان و خط پدید نمی‌آمد (Bastani, 2007, 18). عوامل گوناگونی می‌توانند بر تعامل اجتماعی و میل به برقراری ارتباط در نوجوانان تأثیرگذار باشند که از جمله این عوامل می‌توان به مدرسه، محیط دوستان، رسانه‌ها و خانواده اشاره نمود که هر یک از این عوامل و دیگر عوامل نقش به‌سزایی در اجتماعی شدن جوانان ایفا می‌کنند. اما، با همه‌گیر شدن و رشد روزافزون رایانه و بازی‌های نوین رایانه‌ای که پیشرفت چشم‌گیری در سال‌های اخیر داشته‌اند، نمی‌توان از نقش این بازی‌ها در اجتماعی شدن و چه بسا تمایل به برقراری ارتباط با دیگر دوستان چشم‌پوشی نمود. هم‌سو با این مطلب، یافته‌های این پژوهش نیز نشان داد که ۴۸/۷ درصد از آزمودنی‌ها بیش از ۸ سال سابقه انجام بازی رایانه‌ای دارند و هم‌چنین، ۴۸/۷ درصد از آزمودنی‌ها به‌طور میانگین روزی ۵ ساعت این بازی‌ها را انجام می‌دهند.

اما، محیط‌های بازی و شرایطی که بازیکنان در آن قرار می‌گیرند، باعث ایجاد انگیزه‌های متفاوتی در آنها می‌شود که این انگیزه‌ها را می‌توان به محیط‌های کار و مدرسه و تمایل به برقراری ارتباط به دیگران تعمیم داد. علاوه بر این، تفاوت‌های فردی در شخصیت بازیکنان و ترجیحاتشان برای ژانرها و سبک‌های مختلف بازی می‌تواند تأثیر متفاوتی بر نتایج انگیزشی و ارتباطی‌شان داشته باشد. به عنوان مثال گرین و باویلر (Green & Bavelier, 2012) در پژوهشی دریافته‌اند که افزایش عملکرد ذهنی در تمام ژانرها و سبک‌های بازی مشاهده نمی‌شود، بلکه، شدیدترین

تأثیرات بر عملکرد ذهنی حاصل از بازی‌های «تیراندازی» است و نه بازی‌هایی نظیر «نقش‌آفرینی و پازل». نتایج به دست آمده در این پژوهش هم نشان داد که در اشتیاق برای برقراری ارتباط گروه‌های مختلف علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی رایانه‌ای (آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی)، تفاوت معناداری وجود دارد. به گونه‌ای که مخاطبان بازی‌های سبک آنلاین گسترده تیمی و بازیکنان بازی‌های سبک ترکیبی دارای بیشترین میانگین اشتیاق برقراری ارتباط هستند، چرا که این سبک از بازی‌ها علاوه بر این که یک سرگرمی می‌باشند، فرصت برقراری ارتباط با دیگران و هم‌سالان را به مخاطبان خود می‌دهد. نتایج این پژوهش با پژوهش ولز، ماهوود، اوولدسن و مویر-گوسه (Velez, Mahood, Ewoldsen & Moyer-Guse, 2012) که نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای شراکتی، حس همکاری بازیکنان با اعضای گروه را بیشتر از هنگامی می‌کند که به صورت رقابتی بازی می‌کنند و نتیجه پژوهش یی (Yee, 2006) که دریافت مخاطبان از طریق حمایت دیگران و کمک کردن به دیگران و برقراری ارتباط با دیگران لذت می‌برند، هم‌سو بود. در واقع، به نظر می‌رسد که بازیکنان مهارت‌های مهم فرا اجتماعی، تعامل و میل به برقراری ارتباط با دیگران را در بازی‌های رایانه‌ای یاد می‌گیرند چرا که در پژوهش جنتیل و همکاران (Gentile et al., 2009) که به صورت همبستگی، طولی و تجربی صورت پذیرفت، نتایج نشان داد که بازی‌های ویدیویی فرا اجتماعی، علاوه بر این که با رفتارهای فرا اجتماعی رابطه دارند، پیش‌بینی‌کننده رفتارهای فرا اجتماعی هم می‌باشند. هم‌چنین، کودکانی که در ابتدای سال تحصیلی بازی‌های فرا اجتماعی تری بازی کنند، در اواخر سال، به احتمال زیاد، رفتارهای یاری‌رسانی بیشتری از خود نشان می‌دهند. لذا، نتایج این پژوهش با تحقیقات پیشین جنتیل و همکاران (Gentile et al., 2009) و کول و گریفیتس (Coole & Griffiths, 2007) هم‌سو بود. هم‌چنین، در پژوهشی که توسط تیر و نیلسون (Tear & Nielsen, 2013) صورت پذیرفت، نتایج نشان داد که حتی خشن‌ترین بازی‌های موجود در بازار (اتومبیل دزدی بزرگ چهار، ندای وظیفه^۲) هم نمی‌توانند رفتارهای فرا اجتماعی آموخته شده حاصل از بازی را کم رنگ کنند.

در سال‌های اخیر، بازی‌های آنلاین و اجتماعی، محبوبیت گسترده‌ای در بین کاربران پیدا کرده‌اند و جزء فعالیت‌های اصلی آنها به شمار می‌آیند (Park et al., 2014). چرا که در رابطه با

سؤال دوم نتایج نشان داد که اشتیاق برای برقراری ارتباط در مخاطبان به بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر محل بازی (گیم نت، منزل، یا هر دو مکان)، تفاوت معناداری وجود دارد. لذا، آزمودنی‌هایی که گیم نت و یا منزل- گیم نت را برای بازی انتخاب می‌کنند از اشتیاق به برقراری ارتباط بیشتری، نسبت به آزمودنی‌هایی که منزل را به عنوان مکان بازی انتخاب می‌کنند، برخوردار هستند. به عقیده سئو و داکوستا (Seo & DaCosta, 2015) از طریق بررسی برخی از بازی‌های آنلاین اجتماعی، می‌توان از آنها به عنوان فعالیت‌های فکری و مهارت‌های اجتماعی نوینی که نوجوانان از آنها بهره می‌برند یاد کرد. در پژوهشی که توسط یی (Yee, 2006) صورت پذیرفت، یافته‌ها نشان داد که ده مؤلفه انگیزه، برای انجام بازی‌های آنلاین وجود دارد که می‌توان آنها را به سه گروه اصلی موفقیت^۱، اجتماعی^۲ و جذابیت^۳ تقسیم نمود. اول این که بازیکنان از طریق پیشرفت و کسب موفقیت لذت می‌برند. دوم، از طریق حمایت دیگران و کمک کردن به دیگران و برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران لذت می‌برند و سوم این که از طریق غرق شدن در بازی احساس لذت می‌کنند. کول و گریفیتس (Coole & Griffiths, 2007) که تنها به مطالعه بازی‌های آنلاین گسترده تیمی پرداختند، دریافتند که این بازی‌ها علاوه بر آن که باعث افزایش تعامل اجتماعی در افراد شرکت کننده می‌شود، خود نیز زمینه‌ساز دوست‌یابی، روابط عاطفی محکم و برقراری ارتباط با دیگران است. هم‌چنین، استینکوهرل و دونکن (Steinkuehler & Duncan, 2008) تنها به بررسی بازی «World of Warcraft» پرداختند که نتایج تجزیه و تحلیل نشان داد، ۸۶ درصد از مباحث مطرح شده در انجمن متشکل از گیمرهای این بازی، با مباحثی که ساخت دانش اجتماعی^۴ را به دنبال دارد، تشکیل شده است و نه شوخی‌های کنایه‌دار و تمسخر دیگران. بدون شک ادراک لذت، ارزش مندی و بعد اجتماعی از جمله عوامل گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین و امروزی می‌باشد، چرا که در بازی‌های دیجیتال سنتی تعامل تنها از طریق چهره به چهره صورت می‌پذیرفت. اما، در بازی‌های کنونی علاوه بر این که این بازی‌ها هیچ‌گونه محدودیت زمانی و مکانی ندارند، شرایطی را برای بازیکنان فراهم می‌آورند تا امتیازات خود را با دوستان خود به اشتراک بگذارند و دیگران را به چالش کشیده و به رقابت دعوت نمایند. دیده شدن از طریق امتیازات به دست آمده و به اشتراک گذاشتن آنها عامل دیگری در گرایش به انجام این بازی‌ها

1. Achievement

2. Social

3. Immersion

4. Social Knowledge Construction

می‌باشد که خود نمونه‌ای از برقراری ارتباط و حمایت اجتماعی ادراک‌شده در آنها می‌باشد (Sun, Zhao, Qi Jia & Zheng, 2015).

نتایج این پژوهش نشان داد که علاقه‌مندان به بازی‌های سبک آنلاین، اشتیاق به برقراری ارتباط بیشتری دارند، چرا که به واسطه انجام بازی‌های آنلاین، بدون هیچ‌گونه حد و مرزی به صحبت و انجام بازی با هم‌سالان خود می‌پردازند که این اشتیاق و برقراری ارتباط در دو سبک بازی دیگر مشاهده نشد. در واقع، این گونه می‌توان نتیجه گرفت که برخی از سبک‌های بازی‌های رایانه، از جمله آنلاین گسترده تیمی، نه تنها باعث انزوا و گوشه‌گیری نمی‌شوند، بلکه زمینه‌ساز برقراری روابط اجتماعی با سایر مخاطبان این بازی‌ها می‌شوند. از این رو نتایج تحقیق حاضر می‌تواند، دانش موجود در این زمینه را گامی به پیش ببرد. لذا، بهتر است، ابتدا بازی‌های رایانه‌ای را به طور دقیق و با توجه به سبک و ژانر به کار رفته در آن بازی شناخته، سپس به مطالعه و تحقیق در رابطه با آن پرداخت، چرا که با توجه به نتایج پژوهش‌هایی که به مطالعه موردی برخی از سبک‌های بازی پرداختند و هم‌چنین، نتایج پژوهش حاضر، می‌توان گفت: تا بازی‌های رایانه‌ای به طور کاملاً تخصصی شناخته نشوند، به هیچ وجه نمی‌توان موضع‌گیری خاصی نسبت به آن داشت. لذا با رشد روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و تنوع و گسترش سبک‌های مختلف، پیشنهاد می‌شود:

- کارگاه‌های آموزشی جهت آشنایی هر چه بیشتر و بهتر خانواده‌ها و نوجوانان با تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای و مزایا و معایب آن اجرا گردد.
- زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، در صورتی که نوجوان از تماس‌های اجتماعی خود کاسته باشد؛ محدود گردد.
- تا حد امکان، از ورود بازی‌های غیرمجاز و مخرب به داخل کشور، توسط مراجع ذیصلاح ممانعت به عمل آید و به دنبال آن، نظارت جدی والدین بر کار فرزندان با کامپیوتر در خانه، خصوصاً استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اعمال شود و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به فرزندان آموخته شود.
- میزان آگاهی والدین از تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای و راه‌کارهای مقابله با آن بررسی شود.

References

1. Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
2. Bastani, G. (2007). *Principles and techniques of effective communication with others* (second edition). Tehran: Phoenix. (in Persian).
3. Beyrami, M., Mohammadpur, W., Gholamzadeh, M., & Esmaili, B. (2012). Compare students' happiness and willingness to communicate in attachment styles. *Journal of Behavioral Sciences*, 6(2), 109-105. (in Persian).
4. Coole, H., & Griffiths, M. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583
5. Doran, B., Azadfallah, P., & Eje'i, J. (2002). Check computer games and social skills of adolescents. *Journal of Psychology*, 21(1), 5-17. (in Persian).
6. uuchnaau .. , & oo or., R. J. (2005). Mor hlmnjus PP Laarning so kllls in massively multiplayer online games. *Interactive Technology & Smart Education*, 2(2), 89-100.
7. Ebrahimi, Y. (2014). Video games and the gender gap. *Seasonal Special Edition of Email Journal*, 1(1), 108-111. (in Persian).
8. Fardin, M. A., Shirazi, M. (2016). Comparing social support in adolescents interested in different types of computer games. *Iran J Health Educ Health Promot*, 4(1), 65-73. (in Persian).
9. Framanbar, R., Tavana, Z., Estibsar, F., & Atrkar, Z. (2013). Relationship between computer games and aggression in students in Rasht city. *Health Education and Health Promotion Journal*, 1(3), 57-66. (in Persian).
10. Gentile, D. A., & Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents: A review of the literature. *MINERVA PEDIATR*, 57(6), 337-358.
11. Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.
12. Granic, S., Lobel, A., Rutger, C., & Engels, M. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychological Association*, 69(1), 66-78.
13. Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, 22(6), R197-R206.
14. Hughes, F. (2009). *Psychology of play "Children, play and grow"* (Translated by Ganji, K.). Tehran: Roshd Publication. (in Persian).
15. Jalalzadeh, B., & Doran, B. (2009). Decoding of computer games: A case study of computer game "Special Operation 85". *Journal of Cultural Studies*, 2(7), 96-77. (in Persian).

16. Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51(2), 117-122.
17. Park, E., Baek, S., Ohm, J., & Joon Chang, H. (2014). Determinants of player acceptance of mobile social network games: An application of extended technology acceptance model. *Telematics and Informatics*, 31(1), 3-15.
18. Rastegar, Z. (2013). *Lifestyle in the gaming*. Retrieved from <http://borhan.ir/nsite/fullstory/news/?Id=5060> (in Persian).
19. Seo, S., & DaCosta, B. (2015). Predicting video game behavior: An investigation of the relationship between personality and mobile game play. *Games and Culture*, 10(5), 481-501.
20. Steinkuehler, S., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17, 530-543.
21. Sun, Y., Zhao, Y., Qi Jia, Sh., & Yi Zheng, D. (2015). Understanding the antecedents of mobile game addiction: The roles of perceived visibility perceived enjoyment and Flow. *PACIS 2015 Proceeding*, Paper 141.
22. Tear, M. J., & Nielsen, M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. *PLOS ONE Journal*, 8(7), 68-75.
23. Velez, J. A., Mahood, C., Ewoldsen, D. R., & Moyer-Gusé, E. (2012). Ingroup versus outgroup conflict in the context of violent video game play: The effect of cooperation on increased helping and decreased aggression. *Communication Research*, 41(5), 607-626.
24. Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games & Culture*, 1(4), 338-361.
25. Yee, N. (2006). Motivations of play in online games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.