

تاریخ دریافت: ۹۴/۰۵/۳۱

تاریخ پذیرش: ۹۴/۰۶/۲۲

بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان در جمهوری چک و ایران

نوشته

مهدی محسنیان‌راد*
حسین شیعه**

چکیده

این مقاله ابتدا به جایگاه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان بخشی از زیست نوجوانان و جوانان معاصر جهان در فضای مجازی پرداخته و سپس شواهدی مبنی بر نگرانی درباره‌ی خشونت در این بازی‌ها را مطرح کرده‌است. سپس به پژوهشی که در سال ۲۰۱۲ در دانشگاه پراگ بر روی نوجوانان ۱۳ و ۱۴ ساله انجام شده اشاره کرده و توضیح داده‌است که محقق به این نتیجه رسیده که برخی از نوجوانان علاقه‌مند به بازی‌های خشن که بین ۳ ساعت یا بیشتر در روز به انجام بازی‌های خشونت‌آمیز مشغول بوده‌اند، از جهان پیرامون جدا شده و بیشتر از دیگران متوقع، پرمدها و از فرصت‌های همسالان خود محروم شده‌اند.

مقاله در ادامه دو نظریه‌ی مربوط به تأثیرات تماشای خشونت (در دنیای واقعی یا مجازی) که مورد توجه دانشگاه پراگ قرار گرفته را توضیح داده و در ادامه بخشی از نتایج کمی مربوط به پژوهش جمهوری چک را با نتایجی که عیناً از همان روش در آزمایش بر روی تعدادی مشابه از نوجوانان ایرانی انجام شده گزارش کرده‌است و نتایج کاملاً مشابه و متفاوت را در هر دو نمونه نشان داده‌است.

کلیدواژه: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، الگوها و عادات، خشونت، رسانه، نوجوانان، رسانه تعاملی.

مقدمه

انسان امروز از یکسو می‌تواند در دو دنیای واقعی و مجازی زندگی کند — که گاه ممکن است دنیای مجازی او واقعی‌تر از دنیای واقعی جلوه کند — و از سوی دیگر زیستگاه او محیطی شده که بیشتر محیطی "رسانه‌ای شده" محسوب می‌شود، به‌گونه‌ای که گفته‌شده رسانه‌های شنیداری — دیداری در فرهنگ ما، ماده‌ی اصلی فرایندهای ارتباطی امروز ما هستند. به‌عبارت دیگر همان‌گونه که کاستلز

* استاد دانشکده فرهنگ و ارتباطات دانشگاه امام صادق(ع) mohsenianrad@gmail.com

** دانشجوی کارشناسی ارشد معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات h_shieh@live.com

می‌گوید، ما در محیطی زندگی می‌کنیم که بیشتر محرک‌های نمادین ما از رسانه‌هاست. (کاستلز، ۱۳۸۰: ۳۹۱)

این مسئله در مورد بازی‌های رایانه‌ای بارزتر است. زیرا توانسته در بسیاری از جوامع، حتی جایگزین بازی‌های واقعی شود و نقش مهمی در فعالیت‌های روزمره برخی افراد ایفا کند. نیومن سه دلیل اصلی را عامل اهمیت این بازی‌ها دانسته‌است: ۱. حجم عظیم صنعت بازی‌سازی، ۲. محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای در میان کاربران و ۳. تبدیل شدن به یکی از طرق تعامل انسان و رایانه (Newman, 2004: 3). در این میان این باور شکل گرفته که با پیشرفت فناوری‌های نوین ارتباطی و پیدایش رسانه‌های جدید، سهم آنها در انتقال، گسترش و تغییر ارزش‌ها و تأثیر این تغییرات در رفتار مخاطبان افزایش یافته‌است و در این میان نگرانی در مورد محتوای ارائه‌شده آنها، به‌ویژه درباره مقوله‌ای مانند خشونت افزایش یافته و به‌نظر می‌رسد که تأثیرات آن بر رفتار و نگرش کودکان و نوجوانان بیش از پیش افزایش پیدا کرده‌است (Bajovic, 2012: 6-9). همین نگرانی‌های جهانی است که گاه نتایج پژوهش‌های انجام شده درباره رابطه بازی‌های رایانه‌ای و کودکان در صدر خبرهای علمی خبرگزاری‌ها قرار می‌گیرد. از جمله خبر مفصلی^۱ با عنوان "نقش منفی بازی‌های ویدئویی در استدلال اخلاقی کودکان". در این خبر آمده بود که میرجانا باجوویچ، یکی از متخصصان دانشگاه پراگ آزمایشی را روی یک گروه از دانش‌آموزان کلاس هشتم که ۱۳ تا ۱۴ ساله بودند انجام داد تا بفهمد آیا ارتباطی میان بازی‌های ویدئویی نوجوانان، مدت زمان بازی در روز و سطح استدلال‌های اخلاقی در آنها وجود دارد یا خیر؟ همچنین با استفاده از یک مقیاس رسمی، میزان استدلال اخلاقی شرکت‌کنندگان را در چهار سطح دسته‌بندی کرد. نتایج این آزمایش نشان می‌دهد که تفاوت معنی‌داری در سطح بلوغ اجتماعی بین نوجوانانی که یک ساعت در روز بازی‌های خشن می‌کنند و آنهایی که سه ساعت یا بیشتر از این نوع بازی‌ها انجام می‌دهند، وجود دارد.

به نقل از science daily این آزمایش حاکی از آن است که هم محتوا و هم مدت زمانی که صرف چنین بازی‌های ویدئویی می‌شود مبین این واقعیت است که بسیاری از علاقه‌مندان به بازی‌های خشن تنها به مرحله دوم بلوغ اخلاقی اجتماعی رسیده‌اند. پژوهش‌های قبلی نشان می‌داد جوانان و نوجوانانی که از این نقطه و سطح بلوغ فراتر نرفته‌اند معمولاً فرصت کافی برای ایفای نقش‌های مختلف در زندگی نداشته یا در زندگی واقعی زیاد به دیدگاه دیگران توجه نداشته‌اند. این نتایج نشان می‌دهد برخی نوجوانانی که در بین گروه علاقه‌مند به بازی‌های خشن قرار داشتند و بین سه ساعت یا بیشتر در روز به انجام بازی‌های خشونت‌آمیز مشغول بوده‌اند، متوقع و پرمدها از جهان خارج جدا شده و از فرصت‌های همسالان خود محروم شده‌اند.

صرف بیش از حد زمان در دنیای مجازی بازی‌های خشونت‌بار ممکن است نوجوانان را از تجارب مثبت اجتماعی در زندگی واقعی محروم کرده و از بروز احساس مثبت که چه چیزی

درست است یا نادرست، جلوگیری کند. جالب اینجاست در این تحقیق هیچ ارتباطی میان مقدار زمان انجام بازی‌های ویدئویی غیر خشونت‌آمیز و سطح استدلال اخلاقی-اجتماعی وجود نداشت.

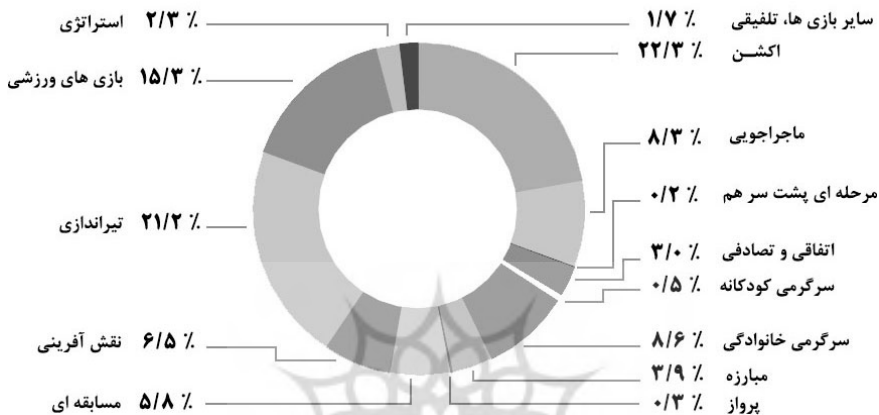
باجوویچ البته تصدیق می‌کند منع کردن نوجوانان از انجام بازی‌های خشن واقع‌بینانه نیست. در عوض پدر و مادر باید از نوع بازی‌های فرزندانشان آگاه بوده و همچنین مدت زمان بازی و همچنین تأثیراتی که ممکن است این بازی‌های ویدئویی بر گرایش، رفتار و رشد اخلاقی و نگرش فرزندانشان دارد، آگاه باشند. باجوویچ همچنین توصیه می‌کند معلمان و والدین باید برای ایجاد نقش‌های مختلف اجتماعی که کمتر در زندگی واقعی بروز کرده و نوجوان فرصت تجربه آنها را دارد تلاش و همکاری کنند. امور خیریه، مشارکت‌های اجتماعی و فعالیت‌های فوق برنامه دانش‌آموزی دیدگاه‌های مختلف و فرصت در اختیار داشتن نقش‌های مثبت را برای نوجوانان افزایش می‌دهد. در نهایت نیاز است هم معلمان و هم والدین، هر دو محتوا و داستان بازی را درک کنند و در مورد داستان به تصویر کشیده شده در بازی و آنچه و حق و باطل عنوان شده در بازی‌هاست به بحث با فرزندشان در خانه و کلاس درس بپردازند. از آنجا که ممکن است این بحث‌ها سخت باشد احتمالاً بیشتر نوجوانان ترجیح می‌دهند به سرعت والدینشان این بحث‌ها را خاتمه دهند. (جام جم، ۱۳۹۲: ۱۶)

انتشار خبر فوق، کنجکاوی نویسندگان مقاله حاضر را برانگیخت که اگر همین آزمایش عیناً در ایران انجام شود، چه مشابهت‌ها و تفاوت‌هایی دیده خواهد شد. پس از دستیابی به کلیه جزئیات پژوهش انجام شده در پراگ پرسشنامه‌های مورد استفاده در آنجا به فارسی برگردانده و با نمونه‌ای با همان تعداد و در همان گروه سنی در ایران^۲ مورد آزمون قرار گرفت.

جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در زندگی کودکان و نوجوانان عصر حاضر

بازی‌های رایانه‌ای توانسته در بین کودکان محبوبیت چشم‌گیری پیدا کند و پیش از تلویزیون سهم بسزایی را در پرکردن اوقات فراغت مخاطبان خود به‌دست آورد (Ivory, 2009: 457-60). این اثرگذاری بالای بازی‌های ویدئویی، آن را به یک ابزار با استعداد بسیار بالا برای هویت‌یابی، آموزش و انتقال مفاهیم و حتی ترویج سبک‌های مختلف زندگی تبدیل کرده‌است. در واقع به این دلیل که بازی‌های ویدئویی در قبال یک رفتار خاص به کاربر پاداش می‌دهد، یک عمل و رفتار خاص را دقیقاً برای کاربر شبیه‌سازی می‌کند، کاربر را در انتخاب از بین چندین رفتار آزاد می‌گذارد، و گرافیک و صدای آن بسیار شبیه واقعیت طراحی شده‌است، می‌تواند رفتار مخاطب خود را به‌شدت تحت‌تأثیر قرار دهد: (Anderson, 2001: 353-59). این در حالی است که محتوای غالب بازی‌های ویدئویی، نامناسب و خشن بوده و هر بازی به‌طور میانگین دارای شش ساعت گیم‌پلی (Gameplay) است که در طول آن، مخاطب به تعامل با متن و فضای بازی می‌پردازد. تحقیقات اخیر نشان داده‌است که در بین کاربران، آن دسته از بازی‌های ویدئویی که دارای انواع خشونت انسانی

هستند، بیشتر ترجیح داده می‌شوند (The Media Awareness Network, 2005). نمودار زیر که توسط "انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی" (Entertainment Software Association (ESA) آمریکا منتشر شده‌است، نشان می‌دهد که در میان ژانرهای متفاوت بازی‌های رایانه‌ای، ژانرهای اکشن (Action)، تیراندازی (Shooter) و مبارزه (Fight) که به صورت صریح و مستقیم دارای محتوای خشن و نامناسب هستند، با اختصاص دادن ۴۷/۴ درصد از جدول فروش بازی‌ها، جزو پرفروش‌ترین و محبوب‌ترین ژانرهای بازی در دنیا هستند (ESA, 2013: 8):



نمودار ۱ پرفروش‌ترین بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به تفکیک ژانر در سال ۲۰۱۳

امروزه دسترسی کاربران به بازی‌های رایانه‌ای به سادگی و از طریق بستر اینترنت امکان‌پذیر است و در ایران با توجه به عدم وجود قانون حق مؤلف (Copy Right)، این دسترسی به مراتب آسان‌تر است. به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «سهم خرید بازی در ایران ماهانه سه عدد است و این در حالی است که آمریکا به طور سالانه سه عدد بازی را در سبد خرید بازی‌های رایانه‌ای قرار داده‌است.» (خبرگزاری مهر، ۱۳۹۰، به نقل از بهروز مینایی^۳) و این در حالی است که بازی‌هایی مانند (اتومبیل دزدی بزرگ - Grand Theft Auto G.T.A) که جزو سبک‌های خشن و دارای محتوای نامناسب است در رده اول بازی‌های ویدئویی کاربران ایرانی قرار گرفته‌است (همان). این امر حاکی از آن است که سرانه مصرف بازی‌های ویدئویی در ایران بسیار بالا است. هم‌چنین آمار نشان می‌دهد که اقتصاد حاصل از صنعت بازی‌سازی، در حال پیشی گرفتن از صنعت فیلم سازی است (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۹۰). بر اساس آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، متوسط سن کاربران ایرانی در سال ۱۳۹۲، ۱۶ سال و میانگین سنی شروع بازی ۸ سال است (خبرگزاری مهر، ۱۳۹۰، به نقل از بهروز مینایی). ۲۰ میلیون کاربر گیم در ایران وجود دارد که ۴۶ درصد این کاربران هر روز بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند و میانگین بازی در هفته ۱۵/۵ ساعت برآورد شده‌است. آمارها نشان می‌دهند که روزانه ۴۰ میلیون ساعت صرف بازی‌های ویدئویی می‌شود و سالانه بیش از ۵۰ میلیون نسخه بازی در ایران به فروش می‌رسد. (همان)

هم‌چنین بازی‌های ویدئویی از گذشته که حوزه‌ای تقریباً مردانه تلقی می‌شد خارج شده و تقریباً زنان و مردان به‌طور برابر از آن استفاده می‌کنند، طبق گزارش انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی ۵۵ درصد بازیکنان را مردان و ۴۵ درصد را زنان تشکیل می‌دهند (ESA, 2013: 3). با توجه به این آمارها باید گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای گرچه از طریق پر کردن اوقات فراغت کودکان نقش مهمی پیدا کرده، اما به‌دلیل ترویج فرهنگ مصرف‌گرایی، خشونت و مسائل جنسی به نگرانی‌های بسیاری دامن زده‌است.

چارچوب نظری

پژوهش حاضر در پی آن است تا الگوها و عادات نوجوانان در انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را بررسی کند. در این راستا از نظریات "حساسیت‌زدایی" و "اسکریت" استفاده شده‌است. پیش از پرداختن به چارچوب نظری، لازم است به‌منظور ایجاد فهم مشترک، تعریفی از "بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز" ارائه شود:

تعریف "بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز"

بازی‌های خشونت‌آمیز شامل تصاویر و یا صحنه‌های شبیه‌سازی شده از اعمال خشونت یک فرد بر فردی دیگر است که در آن کاربر (بازیکن) اقدام به کشتن طرف مقابل می‌کند و یا به وی آسیب فیزیکی می‌رساند. این آسیب‌های فیزیکی می‌تواند شامل مرگ فرد دیگر، قطع عضو، ایجاد اختلال و یا از کار انداختن عضوی از بدن و تجاوز جنسی و ایجاد خراش در قسمتی از بدن طرف مقابل باشد (Anderson, 2001: 355; Funk, 2004: 25). البته این خشونت می‌تواند علیه حیوانات نیز صورت گرفته و حتی شامل تخریب ساختمان‌ها و اشیای درون بازی نیز شود. برای نمونه در بازی "ندای وظیفه: عملیات‌های سیاه" (Call of Duty: Black Ops) که یک بازی در ژانر اول شخص شوتر است، بازیکنان در نقش "آلکس مایسون"، سربازی که برای سازمان CIA کار می‌کند، به انجام عملیات‌های سری می‌پردازند (مانند جاسوسی، ترور و قتل اهداف مورد نظر و بازجویی‌هایی که طی آن شکنجه صورت می‌گیرد). بازیکنان انواع مختلفی از سلاح‌ها را برای نابودی دشمنان در اختیار داشته و هم‌چنین می‌توانند از بدن دشمنان خود به‌عنوان محافظی برای حفظ جان خویش استفاده کنند و حتی آنها را از فاصله‌ای نزدیک به قتل برسانند.

نظریه حساسیت‌زدایی (Theory of Desensitization)

انتظار می‌رود که واکنش طبیعی هر انسانی نسبت به هرگونه نشانه‌ای از خشونت، چه در مورد ناظر بودن یک صحنه واقعی خشونت‌بار، یا دیدن یک عکس و تصویر از آن صحنه، یا حتی فکر کردن در مورد آن منفی باشد (Carnagey & Anderson, 2003: 90). این واکنش‌های منفی می‌تواند منجر به مهار خشم، تأثیر بر فرایند تصمیم‌گیری و انتخاب رفتار، و حتی تحریک شخص برای کمک به فرد قربانی خشونت شود (Bartholow, , 2006: 286; Funk, 2003: 421). بنابراین

حساسیت طبیعی و منفی نسبت به خشونت، احتمال رفتار پرخاشگرانه را کاهش داده و در مقابل احتمال کمک به قربانیان خشونت را افزایش می‌دهد. این نظریه معتقد است که احتمال دارد که در معرض رسانه‌هایی با محتوای خشونت‌آمیز قرار گرفتن، حساسیت شخص نسبت به خشونت را از بین ببرد (Carnagey, 2007: 493; Eisenberg, 2000: 668-69). و هرگاه حساسیت‌زدایی رخ دهد، مهار پرخاشگری مشکل خواهد شد و تأثیرات آن بر رفتار اجتماعی و ارتباطات میان فردی بروز خواهد کرد. به‌موجب این نظریه افرادی که ساعات قابل توجهی را صرف تماشای برنامه‌های خشونت‌آمیز تلویزیون و یا فیلم‌های سینمایی خشونت‌آمیز می‌کنند، حساسیت کمتری نسبت به محتوای خشنی که در آینده می‌بینند خواهند داشت (Carnagey et al., 2007: 486) و حتی قرارگرفتن مکرر در معرض این محتواهای خشن می‌تواند عاطفه فرد را تحت تأثیر قرار دهد و فرد نسبت به خشونت در زندگی واقعی نیز حساسیت‌زدایی شده و رفتار پرخاشگرانه و خشن برای او امری طبیعی قلمداد شود (Funk, 2004: 29-30). بنابراین "حساسیت‌زدایی شناختی" موقعی رخ می‌دهد که باور مخاطب از این موضوع که خشونت امری غیرمعمول و ناپسند است را تبدیل به این باور کند که خشونت امری معمول و اجتناب‌ناپذیر است. حساسیت‌زدایی فرد نسبت به خشونت موجب تمایل وی به انجام انواع مختلف اقدامات خشونت‌آمیز خواهد شد و از آنجایی که خشونت امری طبیعی برای وی تلقی می‌شود، کمتر به عواقب ناشی از اقدامات خشونت‌آمیز خود فکر می‌کند (Eisenberg, 2000: 690) و خشونت را امری ساده و اجتناب‌ناپذیر فرض می‌کند.

دو دیدگاه در مورد اینکه «خشونت امری ساده و اجتناب‌ناپذیر است» وجود دارد؛ نخستین دیدگاه بیان می‌کند که وقتی خشونت به‌عنوان عملی مشترک و مکرر در بین انسان‌ها دیده شود، موجب کاهش اضطراب مرتبط با آن خواهد شد. این اضطراب معمولاً در کنترل رفتار و ارتباط پرخاشگرانه مؤثر است و کاهش آن، احتمال وقوع رفتار خشن و پرخاشگرانه را افزایش خواهد داد (Carnagey et al., 2007: 490; Eisenberg, 2000: 692). دیدگاه دیگر بر این باور است که "خشونت اجتناب‌ناپذیر" واکنش‌های عاطفی مثبت را کاهش می‌دهد و در نتیجه احساس نگرانی، همدلی و یا همدردی بینندگان خشونت واقعی را تضعیف می‌کند. (Funk et al., 2004: 33)

نظریه نسخه برداری (Script Theory)

به موجب این نظریه، کودکانی که در معرض مقدار زیادی از خشونت قرار دارند، چه در زندگی واقعی و چه از طریق رسانه‌ها، نسخه‌برداری‌های شناختی خود را به‌گونه‌ای توسعه می‌دهند که رفتار پرخاشگرانه تبدیل به یکی از راه‌های حل مسائل و مشکلات می‌شود. "نسخه‌ها" مجموعه‌ای از مفاهیم مکرر، مشخص و مرتبط با هم هستند که اگر به‌خوبی در ربط با یکدیگر قرار بگیرند، می‌توانند یک معنی (meaning) واحد را در حافظه شکل دهند (Huesmann, 1998: 82). بر اساس نظریه "نسخه" هیوسمن، متن‌های پرخاشگرانه و خشن،

موجب پیدایش ارزش‌های هنجاری در مورد مناسب بودن یک عمل خشن در موقعیت‌های مشابه و تکراری می‌شود (Ibid, 2001: 53). از سوی دیگر ارزش‌های هنجاری کنترل می‌کنند که اولاً آیا متن‌های خشن در حافظه به‌خاطر سپرده شده‌اند یا نه و ثانیاً در چه موقعیت خاصی تبدیل به گُنش خواهند شد (Ibid, 2001: 79). این وضعیت در مورد بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز با دریافت پاداش همراه است. به این ترتیب که معمولاً بازیگر در مقابل رفتار پرخاشگرانه و خشنی که از خود بروز می‌دهد، امتیاز و در واقع پاداش دریافت می‌کند و این درک را در مخاطب (بازیکن) ایجاد می‌کند که خشونت راهی مناسب برای مقابله با درگیری‌ها و تعارضات بین فردی در فضای بازی‌های رایانه‌ای است.

بر اساس این نظریه، وقتی کودکان اعمال خشونت‌آمیز را در تلویزیون یا سینما تماشا می‌کنند، در ابتدا یک نسخه را برای تداعی آن موقعیت انتخاب کرده و سپس نقشی را برای خود در آن فرض می‌کنند. هنگامی که یک نسخه توسط مخاطب فرا گرفته شد، ممکن است بعدها در موقعیتی خاص به‌عنوان یک رفتار از آن استفاده و "نسخه‌برداری" شود و به‌تدریج ممکن است به‌عنوان یک نسخه خاص از فرایند یادگیری اجتماعی محسوب شود (Bandura, 2001: 16). چنانچه این نسخه‌ها (و یا مجموعه‌ای از مفاهیم مکرر)، به‌خوبی با هم مرتبط باشند می‌توانند انتظارات و مقاصد فرد را در رفتارها و ارتباطات میان فردی تغییر دهند (Anderson, 2000: 783). بر اساس این نظریه، می‌توان فرض کرد بازیکنی که بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام می‌دهد و هنگام اسلحه به دست گرفتن و تجاوز به حقوق دیگران امتیاز و پاداش کسب می‌کند، به احتمال زیاد چیزی برای نسخه‌برداری در دسترس دارد که می‌تواند در بسیاری از موارد مشابه از جمله در زندگی واقعی آن را تعمیم داده و تبدیل به عمل کند. به بیان دیگر نسخه‌های پرخاشگرانه ممکن است تبدیل به تفکر و اعمال پرخاشگرانه مخاطب در موقعیت‌های مختلف زندگی واقعی شود که ناشی از تغییر نگرش وی نسبت به مقوله خشونت است.

سؤالات و مسئله پژوهش

پژوهش حاضر در پی پاسخ به سؤالات زیر است:

1. نوجوانان تا چه حد بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند؟ و چه میزان از وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند؟
2. دلیل گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای چیست؟
3. نوجوانان اغلب اوقات چه بازی‌هایی انجام می‌دهند؟ و بازی‌های مورد علاقه ایشان کدام‌اند؟
4. نوجوانان تا چه حد بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام می‌دهند؟ و آیا از انجام این‌گونه بازی‌ها لذت می‌برند؟
5. نوجوانان وقتی بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام می‌دهند چه احساسی پیدا می‌کنند؟ با توجه به باور دیرینه اندیشمندانی همچون هربرت مید به نقش بازی‌ها در شخصیت کودکان، مسئله اصلی پژوهش حاضر آن است که الگوها و عادات نوجوانان در استفاده از

بازی‌های رایانه‌ای و به ویژه بازی‌های خشونت‌آمیز و هم‌چنین دلایل گرایش آنان به بازی‌های مذکور، طیف انواع بازی‌های مورد علاقه آنان و نیز میزان وقتی که صرف چنین بازی‌هایی می‌کنند را به دست آورد که می‌تواند در روشن‌شدن درک شخصیت کودکان و نوجوانان کمک کند.

روش پژوهش

در این پژوهش، استفاده از پرسشنامه‌هایی با سؤالات بسته (رویکرد کمی) و سؤالات باز تشریحی (رویکرد کیفی) سبب شد که محقق پراگ، رویکرد پژوهشی خود را روش تلفیقی (Mixed) میکس اعلام کند. در ایران نیز همین رویکرد اتخاذ و مطابق روش پراگ، سه نوع پرسشنامه که آخرین آن عملاً ابزاری با رویکرد کیفی محسوب می‌شد، مورد استفاده قرار گرفت. نمونه ایران نیز مشابه پراگ ۱۰۹ تن شامل ۶۱ پسر و ۴۸ دختر کلاس هشتم، در بازه سنی ۱۳ تا ۱۴ سال از ۴ مدرسه دوره اول متوسطه (دولتی، غیردولتی و تیزهوشان) در شهرستان نجف‌آباد استان اصفهان انتخاب شد.^۴

جهت دستیابی به نگرش شرکت‌کنندگان نسبت به انجام بازی‌های رایانه‌ای و الگوها و عادات ایشان در انجام این بازی‌ها از "پرسشنامه خود اظهاری رسانه" (Media Self - Report Questionnaire) (Elliott, 2006: 82.5) استفاده شده بود که کارکرد آن بررسی عادات کودکان در استفاده از رسانه‌های مختلف و تأثیر آنها بر ارزش‌ها، باورها و جهان‌بینی آنان است. البته محقق پراگ، پرسشنامه مذکور را با سؤالات مرتبط با پژوهش به‌روز کرده و برخی سؤالات را متناسب با اهداف، سؤالات و فرضیات تحقیق به‌منظور تمرکز بر عادات و الگوهای انجام بازی‌های رایانه‌ای جایگزین سؤالات "پرسشنامه خود اظهاری رسانه" کرده بود. نتیجه نهایی منتهی به پرسشنامه‌ای شد با ۲۱ سؤال باز و بسته که در شش صفحه تنظیم شده بود. مشابه این پرسشنامه با برگردان فارسی برای تحقیق در ایران تهیه شد. در ادامه، ابتدا پرسشنامه اولیه به‌منظور سنجش خطاهای احتمالی و رفع ابهام در سؤالات به‌صورت آزمایشی در بین شش نفر از نوجوانان (۱۴ ساله) توزیع و از ایشان تقاضا شد تا با مطالعه تک‌تک سؤالات، نظر خود را نسبت به مفهوم و روشن‌بودن سؤالات اعلام کنند. پرسشنامه طراحی شده دارای سه دسته سؤال است: دسته اول: سؤالات بسته با پاسخ‌های مشخص و محدود (مانند آیا بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهید؟ تاکنون بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام داده‌اید؟ و ...)، دسته دوم: سؤالات مقیاس لیکرت (جهت اعلام میزان توافق شرکت‌کنندگان با گزینه‌های موجود مانند من بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهم چون: سرگرم‌کننده هستند؛ هیجان‌انگیزند و ...) و دسته سوم: سؤالات باز به‌منظور دادن فرصت پاسخگویی به‌نحو دلخواه پاسخ‌دهنده. (دسته اول و دوم به روش کمی و دسته سوم به روش کیفی تحلیل شد.) برای تحلیل داده‌ها در ایران از نرم افزار^۵ MRP که قابلیت تحلیل داده‌های کمی و نیز کیفی را دارد استفاده شده است.

تحلیل قسمتی از یافته‌ها

به دلیل حجم بالای نتایج حاصل از پژوهش حاضر، بخشی از نتایج به دست آمده در پژوهش ایران با نتایج پراگ و مقایسه حاصل از آن به شرح زیر ارائه می‌شود:

۱. نوجوانان تا چه حد بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند؟

با توجه به نتایج به دست آمده در جدول شماره ۱، ۸۸ درصد از نوجوانان جمهوری چک به انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند در حالی که این رقم در بین نوجوانان ایرانی ۷۹ درصد است. آزمون کای اسکویر نشان می‌دهد که تفاوت معنی‌داری در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بین نوجوانان ایران و جمهوری چک وجود ندارد.^۶

جدول ۱ سهم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان دو کشور

انجام بازی رایانه‌ای		جمهوری چک		ایران		جمع	
تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد
۹۶	۸۸	۸۶	۷۹	۱۸۲	۸۴		
۱۳	۱۲	۲۳	۲۱	۳۶	۱۶		
۱۰۹	۱۰۰	۱۰۹	۱۰۰	۲۱۸	۱۰۰		

در میان نوجوانان ایرانی، پسرها ۸۹ درصد و دخترها ۶۷ درصد از بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای را شامل شده‌اند. این نسبت‌ها در جمهوری چک به ترتیب ۹۵ و ۷۹ درصد است. (جدول ۲). مقایسه مذکور بیانگر اقبال بیشتر دخترهای جمهوری چک به بازی‌های رایانه‌ای است (۷۹ و ۶۷ درصد). آزمون کای اسکویر با سطح اطمینان ۹۵ درصد برای جمهوری چک^۷ و همین مقدار برای ایران^۸ تأییدکننده گرایش بیشتر پسرها به این گونه بازی‌ها در هر دو کشور است.

جدول ۲ سهم دختران و پسران در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دو کشور

فرآوانی انجام بازی‌های رایانه‌ای		جمهوری چک				ایران	
		پسرها		دخترها		دخترها	
تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد
۵۸	۹۵	۳۸	۷۹	۵۴	۸۹	۳۲	۶۷
۳	۵	۱۰	۲۱	۷	۱۲	۱۶	۳۳
۶۱	۱۰۰	۴۸	۱۰۰	۶۱	۱۰۰	۴۸	۱۰۰

۲. نوجوانان دو کشور چه میزان از وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند؟

با توجه به نتایج به دست آمده در جدول شماره ۳، ۴۱ درصد نوجوانان جمهوری چک و ۳۹ درصد نوجوانان ایرانی هر روز وقت خود را به انجام بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند. بنابراین در هر دو کشور، درصد بیشتری از نوجوانان هر روز وقت خود را صرف انجام

بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. آزمون کای‌اسکویر نشان می‌دهد تفاوت معنی‌داری در میزان بازی‌کردن بین نوجوانان جمهوری چک و ایران وجود ندارد.^۹

جدول ۳ میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان دو کشور

جمع		ایران		جمهوری چک		میزان انجام بازی رایانه‌ای در دو کشور
درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	
۴۰	۹۶	۳۹	۳۷	۴۱	۵۹	۱. هر روز
۱۴	۳۴	۱۳	۱۳	۱۴	۲۱	۲. چند روز یک‌بار
۱۸	۴۵	۱۱	۱۱	۲۴	۳۴	۳. چند بار در هفته
۲۸	۶۸	۳۷	۳۸	۲۱	۳۰	۴. چند بار در ماه
۱۰۰	۲۴۳	۱۰۰	۹۹	۱۰۰	۱۴۴	جمع

جدول ۴، میزان وقتی که بازیکنان صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند را به تفکیک کشور و جنسیت نشان می‌دهد. با توجه به این جدول، بیشتر پسرها در هر دو کشور ایران و جمهوری چک، هر روز بازی می‌کنند (به ترتیب ۵۳ و ۵۲ درصد) در حالی که دخترها فقط چند بار در ماه وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند (به ترتیب ۵۷ و ۳۲ درصد). آزمون کای‌اسکویر با سطح اطمینان ۹۸ درصد برای جمهوری چک^{۱۰} و سطح اطمینان ۹۹ درصد برای ایران^{۱۱} بیان‌کننده این مطلب است که پسرها زمان بیشتری را به انجام بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند.

جدول ۴ میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان دو کشور به تفکیک جنسیت

ایران				جمهوری چک				میزان انجام بازی رایانه‌ای در دو کشور
دخترها		پسرها		دخترها		پسرها		
درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	
۱۷	۷	۵۳	۳۰	۲۰	۱۰	۵۲	۴۹	۱. هر روز
۷	۳	۱۷	۱۰	۱۶	۸	۱۴	۱۳	۲. چند روز یک‌بار
۱۹	۸	۵	۳	۳۲	۱۶	۱۹	۱۸	۳. چندبار در هفته
۵۷	۲۴	۲۵	۱۴	۳۲	۱۶	۱۵	۱۴	۴. چندبار در ماه
۱۰۰	۴۲	۱۰۰	۵۷	۱۰۰	۵۰	۱۰۰	۹۴	جمع

۳. دلیل گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای چیست؟

یکی از معیارهایی که برای سنجش میزان گرایش شرکت‌کنندگان به بازی‌های خشونت‌آمیز در نظر گرفته شده، چرایی انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان است که در طرح پیش‌بینی شده بود. آزمون آماری جدول شماره ۵ حاکی از آن است که سهم دلایل نوجوانان دو کشور با ۹۹ درصد اطمینان یا یکدیگر تفاوت دارد.^{۱۲} علت این تفاوت بیشتر ناشی از بالا بودن سهم دلیل لذت از رقابت

در ایرانیان نسبت به جمهوری چک (ایران ۶۳ درصد و چک ۱۷ درصد) و در عوض بالا بودن سهم فرار از خستگی و بی‌حوصلگی در جمهوری چک نسبت به ایرانیان بوده است (ایران ۲۹ درصد و چک ۷۳ درصد). دلیل سرگرم‌کنندگی در هر دو کشور رتبه اول را دارد (به ترتیب در چک و ایران ۸۵ و ۸۰ درصد) و تفاوت معنی‌داری میان آنها دیده نمی‌شود. به همین ترتیب سهم پنج دلیل دیگر نیز در هر دو کشور تقریباً مشابه و فاقد تفاوت معنی‌دار است.

جدول ۵ دلیل‌گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای در دو کشور

ایران		جمهوری چک		چرا بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهید؟
درصد	تعداد	درصد	تعداد	
۷۹/۸	۸۷	۸۵/۳	۹۳	۱. چون سرگرم‌کننده هستند
۷۷/۱	۸۴	۷۳/۴	۸۰	۲. چون هیجان‌انگیز هستند
۲۹/۴	۳۲	۷۳/۴	۸۰	۳. در شرایط خستگی و بی‌حوصلگی بازی می‌کنم
۶۳/۳	۶۹	۱۷/۴	۱۹	۴. چون از رقابت لذت می‌برم
۶۸/۸	۷۵	۶۲/۴	۶۸	۵. چون به پیدا کردن راه‌حل بازی علاقه دارم
۲۱/۱	۲۳	۳۳	۳۶	۶. چون بازی کردن به من آرامش می‌دهد
۳۶/۷	۴۰	۳۲/۱	۳۵	۷. چون استفاده از تفنگ و سلاح را دوست دارم
۲۷/۵	۳۰	۲۸/۴	۳۱	۸. چون به من کمک می‌کند تا خشم خود را خالی کنم

۴. بازی‌های مورد علاقه نوجوانان چیست؟

در پرسشنامه مآخذ بررسی از مخاطبان خواسته شده بود تا دو بازی رایانه‌ای مورد علاقه خویش را نام ببرند. مجموع پاسخ‌های نوجوانان جمهوری چک منتهی به فهرستی حاوی ۶ بازی شد درحالی‌که فهرست نوجوانان ایرانی مشتمل بر ۴۴ بازی شد. دلیل این اختلاف فاحش را می‌توان در عدم وجود قانون حق مؤلف در ایران دانست که سبب می‌شود بازار این‌گونه بازی‌ها، هر چه دستشان می‌رسد را تکثیر و با قیمت بسیار ناچیز در اختیار نوجوانان قرار دهند و در بسیاری از موارد نیز کاربر بدون پرداخت هیچ هزینه‌ای، بازی را به اصطلاح کپی کند. درحالی‌که تهیه هر بازی برای نوجوانان جمهوری چک به‌طور میانگین ۵۰ دلار هزینه دارد. بنابراین اگر ۵۱ درصد از نوجوانان جمهوری چک بازی شلیک‌کننده اول شخص "ندای وظیفه" یا همان "Call of Duty" که یک بازی خشونت‌آمیز است را نام برده‌اند، مفهومی آن است که این بازی پرفروش‌ترین بوده درحالی‌که دو بازی رتبه بالای مورد علاقه نوجوانان ایرانی بازی استراتژیک (Clash of Clans) و بازی فوتبالی "تکاملی حرفه‌ای" "PES" بوده است که می‌تواند

به دلایل دیگری همچون در بیشتر در دسترس بودن دانست. (جدول ۶، فهرست نوجوانان چک و جدول ۷ فهرست نوجوانان ایران را به تفکیک دختر و پسر نشان می دهد)

جدول ۶ بازی های مورد علاقه نام برده شده توسط نوجوانان ایرانی

ردیف	بازی های مورد علاقه	پسرها		دخترها		جمع	
		تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد
۱	Clash of Clans	۲۱	۳۴/۴	۳	۶/۳	۲۴	۲۲/۰
۲	PES	۱۹	۳۱/۱	۳	۶/۳	۲۲	۲۰/۲
۴	GTA	۸	۳۱/۱	۹	۱۸/۸	۱۷	۱۵/۶
۵	FIFA	۱۱	۱۸/۰	۴	۸/۳	۱۵	۱۳/۸
۶	Call of Duty	۱۰	۱۶/۴	۱	۲/۱	۱۱	۱۰/۱
۷	Need for Speed	۴	۶/۶	۵	۱۰/۴	۹	۸/۳
۸	Zombies Vs. Planet	۱	۱/۶	۶	۱۲/۵	۷	۶/۴
۹	Angry birds	۲	۳/۳	۳	۶/۳	۵	۴/۶
۱۰	Subway Surf	۰	۰/۰	۵	۱۰/۴	۵	۴/۶
۱۱	Counter Strike	۳	۴/۹	۱	۲/۱	۴	۳/۷
۱۲	Hokm	۲	۳/۳	۲	۴/۲	۴	۳/۷
۱۳	The Sims	۰	۰/۰	۴	۸/۳	۴	۳/۷
۱۴	World of Warcraft	۴	۶/۶	۰	۰/۰	۴	۳/۷
۱۵	Prince of Persia	۳	۴/۹	۰	۰/۰	۳	۲/۸
۱۶	Stronghold Crusader	۳	۴/۹	۰	۰/۰	۳	۲/۸
۱۷	Volleyball	۳	۴/۹	۰	۰/۰	۳	۲/۸
۱۸	Assassins Creed	۱	۱/۶	۱	۲/۱	۲	۱/۸
۱۹	Chess	۱	۱/۶	۱	۲/۱	۲	۱/۸
۲۰	Motorcycle	۱	۱/۶	۱	۲/۱	۲	۱/۸
۲۱	Pink Panther	۰	۰/۰	۲	۴/۲	۲	۱/۸
۲۲	2048	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۲۳	Alex	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۲۴	Boom Beach	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۲۵	Bubble	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۲۶	Candy Mania	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۲۷	Clash of Lords	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۲۸	Crazy Cars	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۲۹	Dark Moor	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۰	Diner Dash	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۱	Hercules	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۲	IGI	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۳	Jungle Heat	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۳۴	King's Empire	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۳۵	Koshti kaj	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۳۶	Little Empire	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹

۳۷	Mafia	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۸	Max Payne	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۳۹	Metro Redux	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۴۰	Neighbors from Hell	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۴۱	Rabbit	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۴۲	Snail	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹
۴۳	Sniper	۱	۱/۶	۰	۰/۰	۱	۰/۹
۴۴	Super Mario	۰	۰/۰	۱	۲/۱	۱	۰/۹

جدول ۷ بازی‌های مورد علاقه نام برده شده توسط نوجوانان جمهوری چک

ردیف	بازی مورد علاقه	پسرها		دخترها		جمع	
		تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد
۱	Call of Duty: Black Ops	۴۹	۸۰	۶	۱۲	۵۵	۵۱
۲	Super Mario Series	۳	۵	۲۴	۵۰	۲۷	۲۵
۳	NHL 2	۱۶	۲۶	۲	۴	۱۸	۱۶
۴	GTA	۱۱	۱۲	۲	۴	۱۳	۱۲
۵	The Sims	۳	۵	۱۱	۱۸	۱۴	۱۳
۶	Call of Duty: Modern Warfare	۱۰	۱۷	۱	۲	۱۱	۱۰

۵. نوجوانان اغلب اوقات چه بازی‌های رایانه‌ای را انجام می‌دهند؟

در هر دو پژوهش، در شرایطی که هنوز فهرست بازی‌های مورد علاقه پاسخ‌دهندگان فهرست نشده بود (در نتیجه بی‌توجه به آن فهرست) لیستی حاوی چهار بازی با عنوان Call of Duty، Grand Theft Auto (GTA)، Need for Speed و FIFA در اختیار شرکت‌کنندگان قرار گرفت که هر کدام ژانری متفاوت با دیگری داشت و به ترتیب در ژانرهای شوتر اول شخص، نقش‌آفرینی، مسابقه‌ای و ورزشی بود. دو بازی Call of Duty و Grand Theft Auto گرچه در دو ژانر متفاوت قرار می‌گیرند، اما هر دو بازی خشونت‌آمیز محسوب می‌شوند. زیرا بازیکن در ازای انجام اعمال خشونت‌آمیز (کشتن دیگران، آسیب رساندن به دیگران، دزدی و ...) امتیاز کسب می‌کند. دو بازی دیگر، Need for Speed و FIFA، از جمله بازی‌های مسابقه‌ای و ورزشی هستند که بازیکنان با ماشین‌های مختلف مسابقه می‌دهند و یا با تیم فوتبال مورد علاقه خود در مسابقات شرکت می‌کنند. با این اطلاعات، پژوهشگر دنبال آگاهی از پاسخ این سؤال بود که آزمودنی‌ها تا چه چه میزان به آن بازی‌ها می‌پردازند. آزمون آماری بر روی نتایج جدول ۴ نشان می‌دهد که با ۹۹ درصد اطمینان، نوجوانان جمهوری چک بیش از ایرانی‌ها بازی خشونت‌بار Call of Duty را بازی می‌کنند. در عوض با همان میزان اطمینان، ایرانی‌ها بیش از جمهوری چک بازی خشونت‌بار Grand Theft Auto را بازی می‌کنند.^{۱۳} جدول ۸ نشان می‌دهد

که در هر دو کشور، گرایش نوجوانان به بازی ورزشی Need for Speed پایین است. (تفاوت معنی داری نیز وجود ندارد) اما با ۹۹ درصد اطمینان گرایش نوجوانان ایرانی به بازی FIFA بیش از جمهوری چک است.^{۱۴}

جدول ۸ فراوانی انجام بازی‌های رایانه‌ای مشخص در بین نوجوانان دو کشور

نام بازی	کشور	اغلب اوقات		به ندرت		هرگز		جمع	
		درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد
Call of Duty	جمهوری چک	۶۱	۳۶	۳۱	۵۷	۳۲	۸۲	۱۰۹	۱۰۰
	ایران	۱۶	۱۶	۲۷	۲۷	۵۸	۵۷	۱۰۱	۱۰۰
	جمع	۲۵	۵۲	۵۸	۲۸	۹۰	۴۳	۲۱۰	۱۰۰
Grand Theft Auto	جمهوری چک	۱۲	۱۳	۲۴	۲۲	۷۲	۶۶	۱۰۹	۱۰۰
	ایران	۲۷	۲۷	۴۱	۴۰	۳۴	۳۳	۱۰۲	۱۰۰
	جمع	۱۹	۴۰	۶۵	۳۱	۱۰۶	۵۰	۲۱۱	۱۰۰
Need for Speed	جمهوری چک	۱۰	۱۱	۳۳	۳۱	۶۵	۵۹	۱۰۹	۱۰۰
	ایران	۱۶	۱۶	۲۳	۲۳	۶۱	۶۱	۱۰۰	۱۰۰
	جمع	۱۳	۲۷	۵۶	۲۷	۱۲۶	۶۰	۲۰۹	۱۰۰
FIFA	جمهوری چک	۵	۶	۱۴	۱۳	۸۹	۸۲	۱۰۹	۱۰۰
	ایران	۱۶	۱۶	۲۳	۲۳	۶۱	۶۱	۱۰۰	۱۰۰
	جمع	۱۰	۲۲	۳۷	۱۸	۱۵۰	۷۱	۲۰۹	۱۰۰

۶. سهم نوجوانان دو کشور در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز چگونه است؟
 ۸۶ درصد از نوجوانان جمهوری چک تجربه انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را دارند و ۱۴ درصد آنان تا کنون از این‌گونه بازی‌ها استفاده نکرده‌اند. این نسبت‌ها در بین نوجوانان ایرانی به ترتیب ۶۸ و ۳۲ درصد است (جدول ۹). با ۹۹ درصد اطمینان این تفاوت معنی‌دار است و نوجوانان ایرانی کمتر از هم‌سن‌های خود در جمهوری چک، تجربه بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز را دارند.^{۱۵} در ادامه در جدول ۱۰ می‌توان سهم نسبت‌های مذکور را به تفکیک دختر و پسر در هر دو کشور دید. تحلیل آماری جدول مذکور حاکی از آن است که در هر دو کشور، پسرها بیش از دخترها از بازی‌های خشونت‌آمیز استفاده می‌کنند. (سطح اطمینان برای بیان این تفاوت در جمهوری چک ۹۹ درصد و در ایران ۹۵ درصد) است.^{۱۶} فاصله سهم تجربه بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای در میان پسران جمهوری چک بیش از دختران آن کشور است. (پسرها ۹۷ درصد و دختران ۷۳ درصد)

جدول ۹ سهم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در میان نوجوانان دو کشور

انجام بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز		جمهوری چک		ایران		جمع	
درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد
۹۴	۸۶	۷۴	۶۸	۱۶۸	۷۷		
۱۵	۱۴	۳۵	۳۲	۵۰	۲۳		
۱۰۹	۱۰۰	۱۰۹	۱۰۰	۲۱۸	۱۰۰		

جدول ۱۰ سهم دختران و پسران در انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در دو کشور

فراوانی انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز	جمهوری چک				ایران			
	پسران		دختران		پسران		دختران	
	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد
۱. بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام می‌دهد	۹۷	۳۵	۷۳	۴۷	۷۷	۲۷	۵۶	
۲. بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام نمی‌دهد	۳	۱۳	۲۷	۱۴	۲۳	۲۱	۴۴	
جمع	۱۰۰	۴۸	۱۰۰	۶۱	۱۰۰	۴۸	۱۰۰	

۱۵۷

بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان در جمهوری چک و ایران

۷. آیا نوجوانان از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز لذت می‌برند؟

۶۹ درصد از نوجوانان جمهوری چک بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را لذت بخش دانسته‌اند. این در حالی است که ۴۴ درصد از نوجوانان ایرانی گفته‌اند از انجام بازی‌های خشن لذت می‌برند.^{۱۷} (جدول ۱۱)

کای اسکویپر به دست آمده با سطح اطمینان ۹۹ درصد تفاوت معنی‌داری را بین بیان نوجوانان ایران و جمهوری چک در لذت بردن از انجام بازی‌های خشن نشان می‌دهد.^{۱۸}

جدول ۱۱ تفاوت نوجوانان دو کشور در لذت بردن از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز

لذت بردن از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز	جمهوری چک		ایران		جمع	
	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد
۱. از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز لذت می‌برم	۷۵	۶۹	۴۸	۴۴	۱۲۳	۵۶
۲. از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز لذت نمی‌برم	۳۴	۳۱	۶۱	۵۶	۹۵	۴۴
جمع	۱۰۹	۱۰۰	۱۰۹	۱۰۰	۲۱۸	۱۰۰

۸. نوجوانان وقتی بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز انجام می‌دهند چه احساسی پیدا می‌کنند؟
 ۵۰ درصد از نوجوانان جمهوری چک اظهار کرده‌اند که وقتی بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام می‌دهند، "احساس هیجان" پیدا می‌کنند؛ این درصد برای نوجوانان ایرانی ۵۴ درصد بوده است. اما آزمون آماری تفاوت معنی‌داری را نشان نمی‌دهد.^{۱۹}

۴۸ درصد از نوجوانان جمهوری چک و ۵۰ درصد از نوجوانان ایرانی هنگام انجام بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای، "احساس رقابت" را تجربه کرده‌اند. در این مورد نیز تفاوت معنی‌داری بین نوجوانان این دو کشور دیده نمی‌شود.^{۲۰}

نوجوانان ایرانی (۳۲ درصد) بیش از نوجوانان جمهوری چک (۱۶ درصد) هنگام انجام بازی‌های خشن، "خشمگین می‌شوند" و آزمون کای‌اسکویر به عمل آمده نیز با سطح اطمینان ۹۹ درصد^{۲۱} بیانگر تفاوت معنی‌دار بین نوجوانان این دو کشور در خشمگین شدن پس از انجام این‌گونه بازی‌ها است.

۲۸ درصد نوجوانان جمهوری چک و ۲۷ درصد نوجوانان ایران اظهار کرده‌اند که پس از انجام این بازی‌ها، «حس تجاوز و پرخاشگری پیدا می‌کنند».

کای‌اسکویر به دست آمده تفاوت معنی‌داری را میان دو کشور نشان نمی‌دهد.^{۲۲}

۳۰ درصد از نوجوانان جمهوری چک و ۲ درصد نوجوانان ایرانی از انجام بازی‌های خشونت‌آمیز "احساس آرامش" پیدا می‌کنند. در این مورد نیز آزمون آماری تفاوت معنی‌داری را نشان نمی‌دهد.^{۲۳} (جدول ۱۲)

جدول ۱۲ احساس نوجوانان از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز

ایران		جمهوری چک		وقتی بازی خشن انجام می‌دهید چه حسی پیدا می‌کنید؟
درصد	تعداد	درصد	تعداد	
۵۴/۱	۵۹	۴۹/۵	۵۴	۱. باعث می‌شود احساس هیجان کنم
۱۰/۱	۱۱	۲۲/۰	۲۴	۲. شاید احساس هیجان به من دست می‌دهد
۴۹/۵	۵۴	۴۷/۷	۵۲	۳. حس رقابت به من دست می‌دهد
۱۱/۰	۱۲	۲۴/۸	۲۷	۴. شاید حس رقابت در من ایجاد می‌شود
۳۲/۱	۳۵	۱۵/۶	۱۷	۵. خشمگین می‌شوم
۶/۴	۷	۲۲/۹	۲۵	۶. شاید مرا خشمگین می‌کند
۲۶/۶	۲۹	۲۷/۵	۳۰	۷. حس تجاوز و پرخاشگری پیدا می‌کنم
۶/۴	۷	۲۰/۲	۲۲	۸. شاید حس تجاوز و پرخاشگری در من ایجاد شود
۱۱/۹	۱۳	۳۰/۳	۳۳	۹. حس آرامش پیدا می‌کنم
۱۴/۷	۱۶	۲۱/۱	۲۳	۱۰. شاید به من حس آرامش می‌دهد
۳۳/۹	۳۷	۳۴/۹	۳۸	۱۱. هیچ احساسی به من دست نمی‌دهد
۱۳/۸	۱۵	۲۴/۸	۲۷	۱۲. شاید احساس خاصی به من دست ندهد

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

انسان امروز گاه می‌تواند در دو دنیای واقعی و مجازی زندگی کند - و حتی ممکن است دنیای مجازی او واقعی‌تر از دنیای واقعی جلوه کند- در این میان بازی‌های رایانه‌ای بیش از سایر ابزارهای نوین، قادر به ایجاد این احساس هستند و توانسته‌اند در بین کودکان محبوبیت چشم‌گیری پیدا کنند (Ivory, 2009: 457-60). تحقیقات نشان داده که محتوای غالب بازی‌های ویدئویی، نامناسب و خشن بوده و در میان ژانرهای متفاوت بازی‌های رایانه‌ای، ژانرهای اکشن، تیراندازی و مبارزه که به صورت صریح و مستقیم دارای محتوای خشن و نامناسب هستند، با اختصاص دادن ۷/۴ درصد از جدول فروش بازی‌ها، جزو پرفروش‌ترین و محبوب‌ترین ژانرهای بازی در دنیا هستند (ESA, 2013: 8). امروزه دسترسی کاربران به بازی‌های رایانه‌ای به سادگی و از طریق بستر اینترنت امکان‌پذیر است و در ایران با توجه به عدم وجود قانون حق مؤلف (Copy Right)، این دسترسی به مراتب آسان‌تر است.

تحقیقات نشان داده که جایگاه خشونت در برخی از این بازی‌ها بالاست و شواهدی حاکی از تأثیرات این‌گونه از بازی‌ها بر رفتار و نگرش کودکان و نوجوانان دیده شده‌است (Bajovic, 2012: 6-9). این شواهد با دو نظریه قابل توجیه است.

در نظریه حساسیت‌زدایی این اعتقاد وجود دارد که ناظر خشونت بودن - از جمله در بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای - سبب می‌شود که واکنش منفی طبیعی آدمی نسبت به خشونت که خود عامل مهار خشونت خواهد شد، کاهش یابد و حساسیت طبیعی او به خشونت زوده شود (Carnagey, 2003: 90 & 2007: 493). و (Bartholow, 2006: 286; Funk, 2003: 421) و هرگاه حساسیت‌زدایی رخ دهد، مهار پرخاشگری مشکل خواهد شد و تأثیرات آن بر رفتار اجتماعی و ارتباطات میان فردی بروز خواهد کرد (Carnagey et al., 2007: 486). در نظریه نسخه‌برداری گفته می‌شود که کودکانی که در معرض مقدار زیادی از خشونت قرار دارند، چه در زندگی واقعی و چه از طریق رسانه‌ها، نسخه‌برداری‌های شناختی خود را به‌گونه‌ای توسعه می‌دهند که رفتار پرخاشگرانه تبدیل به یکی از راه‌های حل مسائل و مشکلات می‌شود. (Huesmann, 2001: 53)

نکته قابل توجه آن است که تفاوت مهم میان تماشای خشونت در سینما یا تلویزیون و بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز آن است که در دومی دریافت پاداش نیز مطرح است و این درک را در مخاطب (بازیکن) تشویق می‌کند که خشونت راهی مناسب برای مقابله با درگیری‌ها و تعارضات بین فردی در فضای بازی‌های رایانه‌ای است. (Bandura, 2001: 16)

یکی از این پژوهش‌ها، کار میرجانا باجوویچ، یکی از متخصصان دانشگاه پراگ، که آزمایشی را روی یک گروه از دانش‌آموزان ۱۳ تا ۱۴ ساله درباره "سطح استدلال اخلاقی" انجام داد تا بفهمد آیا ارتباطی میان بازی‌های ویدئویی نوجوانان، مدت زمان بازی در روز و سطح استدلال‌های اخلاقی در آنها وجود دارد یا خیر؟ همچنین با استفاده از یک مقیاس رسمی،

میزان استدلال اخلاقی شرکت‌کنندگان را در چهار سطح دسته‌بندی کرد. نتایج این آزمایش نشان می‌دهد که تفاوت معنی‌داری در سطح بلوغ اجتماعی بین نوجوانانی که یک ساعت در روز بازی‌های خشن می‌کنند و آنهایی که سه ساعت یا بیشتر از این نوع بازی‌ها انجام می‌دهند، وجود دارد. یکی از نتایج مهم این پژوهش آن بود که صرف بیش از حد وقت در دنیای مجازی بازی‌های خشونت‌بار ممکن است نوجوانان را از تجارب مثبت اجتماعی در زندگی واقعی محروم کرده و از بروز احساس مثبت که چه چیزی درست است یا نادرست، جلوگیری کند.

تحقیق مشابه انجام شده در یک شهر غیر پایتخت و غیر مرکز استان در ایران (نجف‌آباد) و مقایسه بخشی از نتایج پروژه اصلی که در این مقاله آمده حاکی از آن است که سهم بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان مورد بررسی در هر دو کشور بالاست و تفاوت معنی‌داری میان دو نمونه وجود ندارد. در هر دو نمونه پسرها بیش از دخترها گرایش به این‌گونه از بازی‌ها دارند. اما اقبال دخترهای جمهوری چک بیش از ایران است.

یکی از مهم‌ترین تفاوت‌ها، تنوع بازی‌های در دسترس نوجوانان ایرانی نسبت به جمهوری چک است. زیرا از دو بازی مورد علاقه ۱۰۹ آزمایش‌شونده جمهوری چک فهرست ۶ تایی فراهم شد، در حالی که فهرست نوجوانان ایرانی شامل ۴۴ بازی شد. که به احتمال زیاد علت آن عدم حمایت حق مؤلف در ایران است. در میان انواع بازی‌ها، نوجوانان جمهوری چک بیش از ایرانی‌ها بازی خشونت بار Call of Duty را بازی می‌کنند. در عوض ایرانی‌ها بیش از جمهوری چک بازی خشونت بار Grand Theft Auto را بازی می‌کنند.^۴ در هر دو کشور، گرایش نوجوانان به بازی ورزشی Need for Speed پایین است. اما گرایش نوجوانان ایرانی به بازی FIFA بیش از جمهوری چک است.

نوجوانان ایرانی کمتر از هم‌سن‌های خود در جمهوری چک، تجربه بازی رایانه‌ای خشونت‌آمیز را دارند. در هر دو کشور، پسرها بیش از دخترها از بازی‌های خشونت‌آمیز استفاده می‌کنند. تفاوتی در میان سهم نوجوانانی که در هر دو کشور گفته‌اند وقتی بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام می‌دهند، "احساس هیجان" پیدا می‌کنند، دیده نشد. اما سهم نوجوانانی که در جمهوری چک، بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را لذت بخش دانسته‌اند ۱/۵ برابر ایرانی‌ها بوده است. نوجوانان ایرانی دو برابر نوجوانان جمهوری چک گفته‌اند هنگام انجام بازی‌های خشن، "خشمگین می‌شوند". در واقع نوجوانان شهرستان نجف‌آباد استان اصفهان دو برابر هم‌سن‌های خود در پراگ، دچار "واقعی‌پنداری" فضای مجازی می‌شوند. اما سهم آنانی که گفته‌اند پس از انجام این بازی‌ها، "حس تجاوز و پرخاشگری پیدا می‌کنند" در هر دو کشور یکسان و کمتر از یک سوم پاسخ‌دهندگان بوده است.

پژوهش حاضر نشان می‌دهد که از یکسو چگونه نسل جدیدی در جهان در حال عبور از دوران بلوغ است که تجربه‌هایی را در عمل داشته که با نسل‌های پیشین که روبه‌روی رسانه‌های قدیمی چون مطبوعات، رادیو و تلویزیون می‌نشستند متفاوت است و از سوی دیگر نشستند

پای رسانه‌های نوین پیامدهایی دارد که ابعاد آن هنوز کمتر شناخته شده است و تا همین مقدار از شناخت نیز مشخص می‌کند که چگونه کاربران رسانه‌های نوین لازم است از طریق افزایش سواد رسانه‌ای به رفتارهای معقول و متوازن ارتباطی دست یابند.

پی‌نوشت‌ها

۱. خبر ۳۰۰ کلمه‌ای صفحه آخر روزنامه جام جم، سوم اسفند ۱۳۹۲.
۲. آزمایش با ۱۰۹ دانش‌آموز دختر و پسر ۱۳ تا ۱۴ ساله در شهرستان نجف آباد استان اصفهان انجام شد.
۳. بهروز مینایی رئیس سابق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.
۴. آنچه در این مقاله آمده، قسمتی از نتایج پرسشنامه مربوط به رویکرد کمی است.
۵. نرم افزار ایرانی آم‌پی که در یک بازه ۲۵ ساله در ایران تولید و تکمیل شده، تا قبل از انتشار عمومی مخفف Mohsenian Rad Program و پس از انتشار عمومی کتاب و لوح فشرده به Multidisciplinary Research Package تغییر نام داد.
۶. کای اسکویر = $3/3$ و درجه آزادی = ۲ و سطح اطمینان ۸۰ درصد.
۷. کای اسکویر = $6/4$ و درجه آزادی = ۲
۸. کای اسکویر = $7/7$ و درجه آزادی = ۲
۹. کای اسکویر = $11/6$ و درجه آزادی = ۶ و سطح اطمینان ۹۰ درصد.
۱۰. کای اسکویر = $15/1$ و درجه آزادی = ۶
۱۱. کای اسکویر = $17/6$ و درجه آزادی = ۶
۱۲. کای اسکویر = $52/8$ و درجه آزادی = ۷
۱۳. کای اسکویر = $11/6$ و درجه آزادی = ۲
۱۴. کای اسکویر = $22/7$ و درجه آزادی = ۲
۱۵. کای اسکویر = $10/4$ ، درجه آزادی = ۱
۱۶. کای اسکویر آمار مربوط به جمهوری چک ۱۲.۸ و ایران ۵.۳ هردو با درجه آزادی ۱
۱۷. این احتمال وجود دارد که فضای پروپاگاندای اخلاق‌گرایی در نظام سیاسی مسلکی ایران، سبب شده باشد که سهمی از پاسخ‌دهندگان ایرانی از بیان امری که به تعبیر آنان غیر اخلاقی است، خودداری کرده باشند.
۱۸. کای اسکویر = $13/6$ و درجه آزادی = ۲
۱۹. کای اسکویر = $4/6$ و درجه آزادی = ۲ و سطح اطمینان ۹۰ درصد
۲۰. کای اسکویر = $4/6$ و درجه آزادی = ۲ و سطح اطمینان ۹۰ درصد
۲۱. کای اسکویر = $16/3$ و درجه آزادی = ۲
۲۲. کای اسکویر = ۵ و درجه آزادی = ۲ و سطح اطمینان ۹۰ درصد
۲۳. کای اسکویر = $1/5$ و درجه آزادی = ۲ و سطح اطمینان ۵۰ درصد
۲۴. کای اسکویر = $11/6$ و درجه آزادی = ۲

منابع

- خبرگزاری مهر (۱۳۹۰/۱۰/۲۶)، آمار استفاده ایرانی‌ها از بازی‌های رایانه‌ای/ مصرف روزانه ۰۰ میلیون ساعت "گیم"، به نقل از بهروز مینایی. تاریخ دستیابی ۱۳۹۴/۵/۱۹. آدرس اینترنتی: <http://www.mehrnews.com/news/1510734>
- کاستلز، م (۱۳۸۰)، عصر اطلاعات، ظهور جامعه شبکه‌ای، ترجمه علیقلیان و خاکباز، جلد ۱، تهران، طرح نو.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۹)، عصر بازی، بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر، تهران، دریاچه نو.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta – analytic review of the scientific literature. *Psychological Science* 12.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78.
- Bajovic, M. (2012). *Violent Video Game Playing, Moral Reasoning, and Attitudes Towards Violence in Adolescents: Is There a Connection?* Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Educational Studies, Faculty of Education, Brock University.
- Bandura A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review in Psychology*, 52.
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2003). Theory in the study of media violence: The general aggression model. In D. Gentile (Ed.) *Media violence and children* Westport, CT: Praeger.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real – life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43.
- Eisenberg, N. (2000). Emotion regulation and moral development. *Annual Review of Psychology*, 51.
- Elliott, A. (2006). *Children's stories as Cultural Mirrors. Longitudinal research project*. Brock University, Faculty of Education. St. Catharines, ON.
- ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY (2013). Entertainment software association. Retrieved from http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf
- Funk, J. B., Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real – life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24.
- Funk, J. B., Elliott, R., Urman, M., Flores, G., & Mock, R. (1999). Measuring attitude change following a "resensitization" intervention: The attitudes towards violence scale. *Journal of Interpersonal Violence*, 14.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior In R. G. Geen & E. Donnerstein, (Eds.), *Human aggression: Theories, research, and implications for policy*. New York: Academic Press.
- Huesmann, L. R. (2001). *The psychology of media violence: Why it has a lasting impact on children*. Ames, IA: Iowa State University.
- Ivory, J. D., Williams, D., Martins, N., & Consalvo, M. (2009). Good clean fun? A content analysis of profanity in video games and its prevalence across game systems and ratings. *Cyber Psychology & Behavior*, 12(4).
- Newman, J. (2004). *Video Games*. New York: Routledge.
- The Media Awareness Network (2005). *Young children in a wired world – phase II*. Retrieved from www.erinresearch.com.