

مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ویدئویی فرزندان و ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی

مقداد مهرابی *

علیرضا دهقان **

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۱۱/۱۱

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۰۱/۳۰

چکیده

هدف از این پژوهش مطالعه ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی از دید والدین است. در مطالعه این ضرورت، ابعاد نظارت والدین بر رفتار بازی فرزندان را نیز مورد مطالعه قرار دادیم. با روش تحقیق کیفی مصاحبه عمیق مقوله‌های مشترک مربوط به الگوهای نظارت، انواع والدین بر اساس دیدگاه نسبت به نظام رتبه‌بندی و بازی فرزندان و دیدگاه نسبت به تأثیرات بازی‌ها را شناسایی کردیم. با کمک ادبیات تحقیق و مقوله‌های استخراج شده رواج هر مقوله را در پیمایشی از ۲۳۰ پدر و مادر مطالعه کردیم.

* پژوهشگر پسادکتری ارتباطات دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران. (نویسنده مسئول).

meh0004@ntu.edu.sg

adehghan@ut.ac.ir

** دانشیار ارتباطات دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.

مهم‌ترین نتایج تحقیق بیانگر آن است که الگوی نظارت محدودکننده زمانی به دلیل عدم وجود مکانیسم‌های دیگر نظارت در ایران، رایج‌تر است. در مقایسه با دیگر مقوله‌های مربوط به دیدگاه نسبت به نظام رتبه‌بندی، مقوله والدین مشتاق کسب آگاهی نسبت به شیوه‌های نظارت بر رفتار بازی فرزندان رایج‌تر است. اغلب والدین نسبت به تأثیر بازی‌ها بر فرزندان خود دیدگاه کاملاً منفی دارند. تحلیل رابطه بین داده‌های پیمایش نشان می‌دهد هر چه سن فرزندان کمتر باشد میزان نظارت والدین بر انجام بازی‌های ویدئویی فرزندان و اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی از نظر آن‌ها افزایش می‌یابد.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های ویدئویی، نظام رتبه‌بندی، والدین، نظارت

بر بازی‌های ویدئویی

مقدمه و بیان مسئله

تحقیقات بسیاری به مطالعه تأثیرات زیانبار بازی‌های کامپیوتری بر کاربران جوان این بازی‌ها پرداخته‌اند (اندرسون، ۲۰۰۴؛ اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱؛ جنتایل، ۲۰۱۱؛ جنتایل و اندرسون، ۲۰۰۶؛ اسمیت و دیگران، ۲۰۰۳؛ کاکس، ۲۰۱۴). بر اساس دغدغه والدین نسبت به تأثیرات منفی بازی‌ها بر بازیکنان، در بسیاری از کشورهای دنیا رتبه‌بندی‌های بازی‌ها بر اساس سن و توصیف‌گرهای محتوای احتمالاً نامناسب بازی‌ها انجام شده است تا والدین را نسبت به محتوای این بازی‌ها که ممکن است برای فرزندان‌شان مضر باشد آگاهی بخشند.

در ایران طی سال‌های اخیر استفاده جوانان و نوجوانان از بازی‌ها افزایش چشمگیری داشته است. بازی‌های رایج در ایران اغلب بصورت وارداتی و بدون توجه به قوانین مصرف آن‌ها در غرب، مورد استفاده قرار می‌گیرند. با وجود استفاده رو به رشد بازی‌ها در ایران، متأسفانه تحقیقات اندکی درباره بازی‌های کامپیوتری در ایران صورت گرفته است. یکی از دلایل مهم این نقصان آن است که با وجود هراس اخلاقی

بزرگی که بازی‌های کامپیوتری در جامعه برانگیخته‌اند، تحقیق درباره بازی‌ها موضوعی درخور جامعه علمی دانشگاهی تلقی ن شده است (کوثری، ۱۳۸۵).

با افزایش نگرانی‌ها در خصوص تأثیر بازی‌ها بر کودکان و نوجوانان برخی نظام‌های رتبه‌بندی مانند هیئت رتبه‌بندی نرم‌افزار سرگرمی^۱ (۱۹۹۴) در ایالات متحده آمریکا و کانادا و اطلاعات بازی برای ملت‌های اروپایی (۲۰۰۳) در کشورهای اروپایی شکل گرفت. در سال‌های اخیر در ایران، زمزمه‌هایی وجود داشته است که از طریق بازی‌های ویدئویی محتوای نامناسبی ارائه می‌گردد که از نظر سنی برای برخی افراد مناسب نیست. در این خصوص، حتی در دیگر جوامع نیز اتفاق نظر کمی وجود دارد که چگونه دسترسی به این محتوا محدود گردد. نظام رتبه‌بندی با این دیدگاه که نظام‌های اجباری نوعی سانسور هستند مخالف می‌باشد؛ به گونه‌ای که هدف خود را افزایش آگاهی ذکر می‌کنند (فانک و دیگران، ۱۹۹۹). می‌توان گفت هدف نهایی نظام‌های رتبه‌بندی بازی‌ها این است که جهت کنترل دسترسی گروه‌های آسیب‌پذیر به محتوای نامناسب رسانه‌ها اطلاعاتی ارائه دهند. در خصوص ایران نیز می‌توان گفت گروه‌های آسیب‌پذیر کودکان و نوجوانان کمتر از سن بلوغ، یعنی ۱۸ سال هستند که می‌توان توسط والدین دسترسی آن‌ها به محتوای نامناسب بازی‌های ویدئویی را محدود کرد.

در خصوص اهمیت این پژوهش می‌توان به آمار و ارقام مربوط به مصرف رو به رشد و فروش بازی‌های ویدئویی در دنیا اشاره کرد و این که صنعت سرگرمی بازی‌های ویدئویی در حال پشت سر گذاشتن صنعت سینمای هالیوود است (دی اف سی اینتلیجنس^۲، ۲۰۱۴). چنین آماری تنها بیانگر اهمیت اقتصادی بازی‌های کامپیوتری نیست. بازی‌ها نماینده یک رسانه قدرتمند هستند که فرهنگ‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهند (پاور، ۲۰۰۷) و منجر به شکل‌گیری هراس‌های اخلاقی در جوامع مختلف شده‌اند. در جوامع غربی، آمریکا و برخی جوامع آسیایی گستردگی استفاده از بازی‌های

1. Entertainment Software Rating Board (ESRB)
2. DFC Intelligence

ویدئویی، ابعاد فرهنگی بازی‌ها و همچنین ضرورت توجه به هراس‌های اخلاقی، منجر به شکل‌گیری نظام‌های رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی شده است تا به‌عنوان ابزار پیشگیری‌کننده و آگاهی‌بخش عمل کند. روند رو به رشد مصرف بازی‌ها و عدم وجود محدودیت‌های دسترسی به بازی‌های ویدئویی در ایران، به دلیل عدم رعایت حق تکثیر انحصاری و نگرانی درباره اثرات منفی بازی‌ها، ضرورت شناخت ابعاد نظارت والدین بر رفتار بازی فرزندان و همچنین مطالعه دیدگاه آن‌ها نسبت به ایجاد نظام‌های رتبه‌بندی بازی‌ها را بیش‌ازپیش آشکار می‌سازد.

ادبیات تحقیق

والدین پژوهی^۱ در جوامع غربی بویژه در آمریکا که نظام‌های رتبه‌بندی رسانه‌ها جایگاه تثبیت شده خود را کسب کرده‌اند، نشان می‌دهد که برای خانواده‌ها دشوار است که با استفاده از رتبه‌بندی‌های بازی‌ها تعیین کنند که آیا بازی‌های ویدئویی شامل محتوای نامناسب می‌باشند یا خیر (هانینگر و تامپسون، ۲۰۰۴؛ میلر، ۲۰۰۴؛ پیتوفسکی، ۲۰۰۰). میلر (۲۰۰۴) برای کارآمد ساختن رتبه‌بندی‌های رسانه‌ها نشان می‌دهد که ضروری است صنعت بازی‌های ویدئویی اطلاعات توصیفی بیشتری ارائه کند، آگاهی والدین نسبت به رتبه‌بندی را افزایش دهند و از دیگر تکنولوژی‌ها استفاده کنند تا به والدین امکان دسترسی مضاعف به رتبه‌بندی داده شود. اشمیت و دیگران (۲۰۰۵) گزارش می‌دهند که بسیاری از والدین خواهان اطلاعات دقیق از سوی نظام رتبه‌بندی " ای اس آر بی " هستند و ممکن است از این اطلاعات برای انتخاب بازی‌های ویدئویی برای فرزندان خود بهره بگیرند. جنتایل و والش (۲۰۰۲) به ارزیابی آگاهی والدین در خصوص رسانه‌ها پرداخته‌اند و یافته‌های آن‌ها نشان می‌دهد که والدین آگاهی محدودی نسبت به نظام‌های رتبه‌بندی‌های بازی‌های ویدئویی دارند و تنها ۲۵ درصد

مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ... ۵

آن‌ها بیان کردند که از مقیاس رتبه‌بندی "ای اس آر بی" بهره می‌گیرند. بوشمن و کانتور (۲۰۰۳) بر اساس فراتحلیل پیمایش‌های ملی فهمیدند که والدین ترجیح می‌دهند از توصیف‌گرهای محتوایی بازی‌ها، نسبت به مقوله‌بندی سنی بازی‌ها بیشتر استفاده کنند تا بازی مناسبی برای فرزندشان انتخاب کنند.

جنتایل و والش (۱۹۹۹) از طریق پیمایش والدین، زمان صرف شده فرزندان برای بازی‌های ویدئویی و نوع محتوایی که فرزندان درگیر آن هستند را بررسی کردند. نتایج این پیمایش نشان داد که ۴۰ درصد والدین اغلب قبل از خرید به رتبه‌بندی‌های محتوای بازی‌های ویدئویی توجه نشان می‌دهند. پیمایش والش (۲۰۱۰) نشان داد که ۹۰ درصد نوجوانان بیان کردند که والدین آن‌ها قبل از خرید بازی‌ها هرگز به رتبه‌بندی‌های بازی‌های ویدئویی توجه نمی‌کنند. فیلیپس (۲۰۰۰) از طریق پیمایش دانش آموزان کارآمدی والدین در نظارت بر کنترل خشونت رسانه‌ها از جمله بازی‌های ویدئویی را مورد مطالعه قرار داد. نتایج این مطالعه نشان داد که کمتر از یازده درصد والدین اقدام به رفتار دخالت‌گرانه برای کنترل استفاده از بازی‌های ویدئویی می‌کنند. جنتایل و والش (۲۰۰۲) در مطالعه استفاده والدین از نظام رتبه‌بندی "ای اس آر بی" متوجه شدند که با گذشت سه سال از زمان انجام تحقیق اولیه خود در سال ۱۹۹۹، میزان استفاده والدین از مقیاس ای اس آر بی کاهش یافته است. این پژوهشگران متوجه شدند که در مطالعه دوم خود تنها ۲۵ درصد والدین از مقیاس‌های رتبه‌بندی "ای اس آر بی" بهره می‌گیرند، در حالی که در سال ۱۹۹۹ این میزان ۴۰ درصد بوده است. ویس و کرانکاسکی (۲۰۱۰) یافتند که والدین دانش‌آموزانی که بازی‌های ویدئویی نامناسب سن آن‌ها را بدون توجه به نظام رتبه‌بندی در اختیار فرزندانشان قرار می‌دهند فعالیت‌های تحصیلی بعد از مدرسه کمتری انجام می‌دهند.

نیکن و جانتر (۲۰۰۷) در پیمایش اینترنتی از ۵۳۶ جفت والدین و فرزندان به مطالعه این موضوع پرداختند که والدین چه راهکارهایی برای دخالت و ضابطه‌مند

کردن انجام بازی‌های ویدئویی فرزندانشان (۸-۱۸ سال) در پیش می‌گیرند. تحلیل عامل نشان داد که والدین و فرزندان سه دسته دخالت را ذکر می‌کنند: ۱) دخالت محدودکننده^۱، ۲) دخالت فعال^۲، ۳) همبازیگری اجتماعی^۳. مقایسه دیدگاه والدین و فرزندان نشان داد که هر دو گروه دیدگاه متجانس زیادی نسبت به اعمال دخالت دارند. دخالت والدین در انجام بازی فرزندانشان شدیداً با سن فرزندان و انجام بازی توسط خود والدین رابطه داشت. به علاوه، هنگامی که والدین نسبت به اثرات منفی بازی بر رفتار فرزندان احساس ترس کنند، دخالت محدودکننده‌تر و فعال‌تری اعمال می‌کنند؛ و اغلب اوقات که انتظار تأثیرات مثبت اجتماعی - عاطفی حاصل از انجام بازی را دارند با فرزندان خود همبازی می‌شوند.

نیکن، جانتز و شوسترا (۲۰۰۷) نشان دادند که رتبه‌بندی و توصیف گره‌های محتوایی موجود در نظام رتبه‌بندی بازی‌ها در هلند به‌عنوان ابزاری برای دخالت محدودکننده و فعال والدین بکار می‌رود. نتایج نشان داد که راهکار دخالتگری از طریق همبازیگری اجتماعی با بازی کردن خود والدین و مشاهده تأثیرات مثبت بازی‌ها، دارای رابطه کاملاً مثبت معنادار است. کونتر و دیگران (۲۰۰۸) در مطالعه کانونی با حضور ۲۱ تن از فرزندان به همراه والدینشان مطالعه کردند که آیا دیدگاه آن‌ها در راستای قانون‌گذاری پیشنهادی و دیگر تلاش‌های مربوط به سیاست‌گذاری عمومی در خصوص بازی‌های ویدئویی است یا خیر. نتایج این پژوهش نشان داد که دغدغه والدین در وهله اول این است که بازی‌های ویدئویی نباید بر تکالیف مدرسه، مهارت اجتماعی و تمرینات فیزیکی فرزندانشان تأثیر منفی بگذارد. لاورنس و دیگران (۲۰۰۸) در مصاحبه کانونی با پسران جوان و والدینشان درباره الگوهای نظارت والدین بر استفاده فرزندان از بازی‌های کامپیوتری به این نتیجه رسیدند که نگرانی اصلی والدین

-
1. Restrictive Mediation
 2. Active Mediation
 3. Social Co-play

۷ مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ...

درباره بازی‌های ویدئویی تأثیر آن‌ها بر فعالیت‌های درسی، جسمانی و روابط اجتماعی فرزندان نشان است، درحالی‌که بین دیدگاه والدین و فرزندان نشان نسبت به محتوای نامناسب بازی‌ها بر اساس نظام رده‌بندی بازی‌ها، اختلاف وجود دارد. نباید این نکته را از نظر دور داشت که مطالعات یادشده پس از تثبیت جایگاه نظام‌های رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی در کشورهای اروپایی و آمریکا صورت گرفته است اما در ایران هیچ‌گونه نظام رتبه‌بندی تا سال ۱۳۸۷ وجود نداشت که بر اساس آن بتوان دیدگاه والدین را مطالعه کرد. تنها رتبه‌بندی سنی روی جلد برخی بازی‌ها به چاپ می‌رسید که به نظر می‌رسد والدین از آن هیچ‌گونه آگاهی نداشته باشند. تحقیقات رایج در ایران بیشتر به مطالعه دیدگاه والدین نسبت به تأثیر بازی‌ها بر فرزندان نشان پرداخته‌اند. مثلاً شاوردی و شاوردی (۱۳۸۸) اثرات مثبت بازی‌ها را از طریق مطالعه نظرات بازیکنان و مادران بررسی کردند. مطالعه کوثری، دوران و مهربانی جزء مطالعات خیلی اندکی درباره عناصری که در ایجاد نظام رتبه‌بندی بازی‌های کامپیوتری مؤثر است، می‌باشد. آن‌ها به این یافته کلیدی رسیدند که از نظر والدین باید نظام رتبه‌بندی بازی‌ها ارائه شود و به آن‌ها آگاهی‌رسانی کافی شود تا بر استفاده فرزندان از بازی‌ها نظارت دقیق کنند. تحقیق حاضر به دنبال مطالعه ابعاد نظارت والدین بر رفتار مربوط به مصرف بازی‌های ویدئویی فرزندان با توجه به شرایط موجود و همچنین مطالعه ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی از دید آن‌ها است.

روش‌شناسی تحقیق

در مطالعه دیدگاه والدین به‌عنوان مصرف‌کنندگان نهایی نظام‌های رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی، از دو روش تحقیق مصاحبه عمیق و پیمایش بهره گرفتیم. برک (۲۰۰۶) هنگام نظرسنجی والدین نسبت به کارآمدی نظام رتبه‌بندی "ای اس آر بی" در جامعه آمریکا به این نتیجه رسید که استفاده صرف از روش تحقیق پیمایش نمی‌تواند

پاسخ‌های مناسبی برای کاوش دهد. از نظر وی برخی از پرسش‌ها نیازمند پاسخ‌های طولانی‌تر و پیچیده‌تر بودند که نمی‌توانستند به سادگی کمی‌سازی شوند. این مسئله سبب شد که روش تحقیق کیفی، یعنی مصاحبه عمیق را نیز به خدمت بگیریم زیرا به فهم عمیق‌تر دیدگاه‌ها و احساسات والدین و همچنین تبیین آن‌ها نسبت به پاسخشان کمک می‌کند.

ترکیب و حجم نمونه‌ها

ما در این پیمایش والدینی را به‌عنوان نمونه تحقیق خود انتخاب کردیم که دست‌کم یک فرزند زیر ۱۸ سال داشته باشند که به انجام بازی‌های ویدئویی پردازد. علت انتخاب والدین با فرزند زیر ۱۸ سال آن است که در نظام‌های رتبه‌بندی بالاترین سن برای رتبه‌بندی ۱۸ سال است. رتبه‌بندی "ای او" (تنها بزرگسالان) در نظام رتبه‌بندی "ای اس آر بی" برای افراد بالای ۱۸ سال در نظر گرفته شده است که می‌تواند به انواع محتوایی که برای افراد زیر ۱۸ سال مناسب نیست دسترسی داشته باشند. شرط دیگر انتخاب والدین به‌عنوان نمونه تحقیق این است که فرزندانشان بازی‌های ویدئویی را انجام دهند. به عبارتی باید دارای کنسول بازی در خانه یا کامپیوتر برای انجام بازی باشند یا این که فرزند آن‌ها در بازی سرها^۱ به انجام بازی پردازد.

پژوهش‌های انجام شده بیانگر آن است که والدین بیشتر نگران عادت‌های بازی فرزندان پسر خود هستند تا فرزندان دختر. زیرا فرزندان پسر در قیاس با دخترها بیشتر به انجام بازی‌های دیجیتال به معنای عام (رابرتس و دیگران، ۲۰۰۵) و بازی‌های خشن یا نبرد تن‌به‌تن به معنای خاص می‌پردازند (رابرتس و دیگران ۱۹۹۹). همچنین این احتمال وجود دارد که پسرها رفتار ضداجتماعی پرخاشگرانه از خود نشان دهند (الی و

۱- Game Net بازی سرها به‌جایی مثل کافی‌نت‌ها گفته می‌شود که بازیکن در آنجا با پرداخت پول به کنسول‌های بازی دسترسی پیدا می‌کنند

دیگران، ۱۹۹۷). بنابراین به نظر می‌رسد در جامعه ایران نیز این روند حاکم باشد و فرزندان پسر بیشترین مخاطب بازی‌های ویدئویی غربی وارداتی باشند و بیشترین دغدغه را برانگیزند. این دلایل سبب شد که ما نیز در این پیمایش والدین دارای فرزند پسر زیر ۱۸ سال را برای نمونه تحقیق انتخاب کنیم.

یکی از مشکلاتی که در تعیین نمونه با آن روبرو شدیم مشخص کردن تعداد جامعه آماری بود. ما دقیقاً نمی‌دانیم چه تعداد از خانوارهای ایرانی فرزندان زیر ۱۸ سال دارند که به انجام بازی می‌پردازند. برای تعیین حجم نمونه به ادبیات تحقیق مراجعه کردیم. نیکن، جانتز و شوسترا (۲۰۰۷) در پیمایش اینترنتی جامعه هلند تعداد ۷۶۵ والدین را انتخاب کردند. پژوهش آن‌ها بخشی از مطالعه کلان ملی بود که بصورت آنلاین صورت گرفت. برک (۲۰۰۶) نیز در پیمایش اولیه خود از ۵۲ والدین خواسته بود پرسشنامه ۱۷ سؤالی وی را پر کنند. در این تحقیق ما تعداد ۴۵۰ پرسشنامه در مدارس مختلف توزیع کردیم. در نهایت ۲۳۰ پرسشنامه تکمیل شده برای تحلیل داشتیم. توزیع مناسب سن فرزندان و میزان تحصیلات والدین ما را متقاعد ساخت به همین تعداد بسنده کنیم. از ۲۳۰ پرسشنامه ۱۱۳ پرسشنامه را مادران پر کردند و ۱۱۷ پرسشنامه را پدرها پر کردند.

با استفاده از شیوه نمونه‌گیری هدفمند تعداد هشت مدرسه در شهر تهران در سه منطقه آموزشی میانه شهر، بالای شهر و جنوب شهر را به‌عنوان نمونه انتخاب کردیم تا تنوع میزان تحصیلات والدین و درآمد آن‌ها لحاظ گردد. والدین برای مصاحبه را بر مبنای طبقه اجتماعی و اقتصادی انتخاب کردیم. از بین هشت مدرسه چهار مدرسه راهنمایی و چهار دبیرستان انتخاب گردید. همچنین برای دسترسی به والدین دارای میزان تحصیلات بالاتر نیز دو مدرسه غیرانتفاعی دانشگاهی (مدرسه امیرکبیر وابسته به دانشگاه امیرکبیر و مدرسه تلاش وابسته دانشگاه تربیت مدرس) را انتخاب کردیم زیرا سطح تحصیلات یکی از متغیرهای مستقل ما در این مطالعه می‌باشد. در مجموع به ده

مدرسه مراجعه کردیم تا مصاحبه‌ها را انجام دهیم. در خصوص تنوع سنی فرزندان، از هر منطقه آموزشی مدارس راهنمایی و دبیرستان انتخاب شد. بدین ترتیب، با روش نمونه‌گیری هدفمند، «نمونه بر اساس آگاهی از جمعیت، عنصرهای جمعیت، ماهیت تحقیق و بطور خلاصه بر اساس قضاوت شخصی و هدف‌های مطالعه» (بیبی، ۱۳۸۱: ۴۰۴-۴۰۵) انتخاب شده است.

از آنجاکه ادبیات تحقیق هیچ پرسشنامه آزموده‌ای برای سنجش دیدگاه والدین نسبت به تأثیرات بازی‌ها و نظام رتبه‌بندی بازی‌های ارائه نکرده است، جهت شکل‌دهی نهایی به پرسش‌های پیمایش، ابتدا شش مصاحبه عمیق از والدین و دو مصاحبه از مدیران مدارس مختلف صورت گرفت. مصاحبه با شش نفر از والدین و دو مدیر مدرسه مبنای ساخت پرسشنامه قرار گرفته است.

در گردآوری داده‌های مصاحبه، صدای والدین هنگام مصاحبه عمیق ضبط گردید. در ابتدا به آن‌ها اطمینان داده شد که داده‌ها تنها برای مطالعه علمی مورد استفاده قرار می‌گیرد، مشخصات پاسخگویان محفوظ نگه‌داشته می‌شود و پس از مطالعه کلیه صداهای ضبط شده از بین می‌رود. سپس صداهای ضبط شده جهت کدگذاری روی کاغذ پیاده گردید. در استخراج مقوله‌های مشترک موجود در داده‌های کیفی از شیوه "مقایسه مداوم"^۱ تحلیل کیفی استفاده شد (گلنیزر، بارنی و استروس، ۱۹۶۷). با مطالعه و مقایسه مداوم داده‌ها و کدگذاری هر یک از مقوله‌ها، مقوله‌های مشترک استخراج گردید. داده‌های مربوط به پیمایش با استفاده از نرم‌افزار تحلیل کمی داده (اس پی اس) تحلیل شده است.

یافته‌های تحقیق

بر اساس ادبیات تحقیق و تحلیل داده‌های مصاحبه عمیق، پرسشنامه با بیست سؤال طراحی گردید و این موارد مورد سنجش قرار گرفت: فضای بازی و میزان نظارت بر هر

فضا، میزان نظارت و الگوی نظارت والدین بر رفتار مربوط به انجام بازی فرزندان، دیدگاه نسبت به تأثیر بازی‌ها، اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی در نگاه آن‌ها. ابتدا داده‌های حاصل از مصاحبه عمیق و مقوله‌های کلان استخراج شده را ذکر می‌کنیم، در ادامه داده‌های حاصل از پیمایش و تحلیل خود از آن را بیان می‌کنیم.

مکان‌های انجام بازی و میزان نظارت بر آن‌ها

در مطالعه میزان نظارت والدین بر رفتار بازی فرزندان، نخست محل انجام بازی را شناسایی کردیم. داده‌های حاصل از مصاحبه عمیق بیانگر آن است که به‌طور معمول سه محل رایج انجام بازی در ایران اتاق شخصی، فضای عمومی خانه (مانند اتاق نشیمن) و بازی سرا است. یکی از مشارکت‌کنندگان معتقد بود "در مواردی که بچه‌ها به بازی علاقه زیادی داشته باشند بصورت دو یا چند نفره در خانه دوستان به انجام بازی می‌پردازند و بازی‌های جمعی مانند مسابقه فوتبال با یکدیگر را بازی می‌کنند". داده‌های بخش یک پرسشنامه در خصوص مکان‌های رایجی که فرزندان به انجام بازی ویدئویی می‌پردازند، نشان می‌دهد تنها ۱۰ درصد فرزندان برای انجام بازی به خانه دوستان می‌روند.

در پرسشنامه رایج بودن این مکان‌ها را شناسایی کردیم و در مصاحبه عمیق میزان نظارت بر محل انجام بازی را مطالعه کردیم. به اعتقاد والدین هنگامی که فرزندان در اتاق شخصی به انجام بازی می‌پردازد در مقایسه با فضای عمومی خانه میزان نظارت کمتری وجود دارد. داده‌های پیمایش نشان می‌دهد که ۶۴/۹ درصد فرزندان در اتاق شخصی و ۵۱/۸ درصد فضای عمومی خانه به انجام بازی می‌پردازند.

در مورد فضاهایی مانند بازی سراها و فروشگاه‌های ارائه‌دهنده خدمات اینترنت^۱ داده‌های مصاحبه عمیق بیانگر آن است که دید والدین نسبت به این مکان‌ها کاملاً منفی

است و از حضور فرزندان‌شان در این محل‌ها واهمه دارند. میزان نظارت والدین بر فرزندان‌شان در این مکان‌ها بسیار کاهش می‌یابد و آن‌ها نسبت به این مکان‌ها دارای هراس‌های اخلاقی می‌باشند. داده‌های پیمایش نشان می‌دهد ۱۰/۶ درصد از فرزندان برای انجام بازی به این مکان‌ها می‌روند.

میزان نظارت و الگوی آن

میزان نظارت والدین و الگوی این نظارت بر رفتار بازی فرزندان‌شان با توجه به شرایط حاکم بر تکثیر و توزیع بازی‌ها در ایران مورد مطالعه قرار گرفت. مطالعات مربوط به مداخله والدین در استفاده فرزندان‌شان از رسانه‌ها بیانگر آن است که والدین به شیوه‌های مختلفی اقدام به نظارت بر رفتار رسانه‌ای فرزندان‌شان می‌کنند. نیکن و دیگران (۲۰۰۷) الگوی نوع دخالت والدین را در سه مقوله یافتند. آن‌ها با طرح سؤال کلی "تاکنون چند مرتبه اقدام به مداخله در انجام بازی فرزندان‌تان نموده‌اید" (با سه گویه به‌ندرت یا هرگز، گهگاهی، و اغلب) و استفاده از سنجه‌های مناسب جامعه مورد مطالعه، مقوله‌های دخالت محدود، دخالت فعال و دخالت از طریق همبازیگری اجتماعی^۱ را ذکر کردند. ما نمی‌توانیم این الگو را برای مطالعه نظارت والدین ایرانی مطرح کنیم، زیرا ممکن است الگوهای نظارت دیگری وجود داشته باشد. بنابراین در مصاحبه عمیق الگوهای نظارت را مطالعه کردیم و در پرسشنامه بسته، میزان نظارت و برخی شیوه‌های نظارت را سنجیدیم.

داده‌های پرسشنامه مربوط به میزان نظارت والدین بر انجام بازی فرزندان، نشان می‌دهد که ۱۱/۵ درصد والدین به "ندرت و هرگز"، ۴۶/۳ درصد "گهگاهی" و ۴۲/۲ "اغلب اوقات" اقدام به نظارت بر بازی فرزندان خود می‌کنند. نتایج حاصل از مطالعه والش (۲۰۱۰) نشان می‌دهد که در برخی موارد والدین بنا به دلایلی مانند ترس از مورد

1. Social Co-play

قضاوت قرار گرفتن، چندان مایل به ارائه پاسخ دقیق در خصوص مدت‌زمان انجام بازی فرزندان و میزان نظارت خود نیستند.

طی مصاحبه عمیق از والدین خواستیم دیدگاه‌های خود در خصوص نوع نظارت بر رفتار بازی فرزندان را بیان کنند. ما کوشیدیم الگوهای مشترک مربوط به نوع نظارت برحسب میزان نظارت بر انجام بازی فرزندان را استخراج کنیم. بر اساس داده‌های حاصل از مصاحبه عمیق، ما بازه نظارت را بصورت پیوستار در نظر می‌گیریم. در یک حد نهایی این پیوستار نظارت محدودکننده اقتدارگرایانه قرار دارد. این نوع از نظارت طی مصاحبه عمیق شناسایی گردید که در آن والدین "بدون چانه‌زنی" و با "نفی کامل بازی" به فرزندان اجازه نمی‌دهند به انجام بازی بپردازند. منظور از این نوع نظارت آن است که والدین بنا به دلایلی که خود تشخیص می‌دهند فرزندان را از انجام بازی منع کامل کنند. البته به اعتقاد یکی از پدرهای شرکت‌کننده در مصاحبه، این حالت تنها زمانی است که "نسبت به نمرات تحصیلی یا سلامت فرزندم احساس خطر شود". ۱۵/۸ درصد والدین اغلب و ۵۳/۹ درصد گهگاهی به این نوع نظارت متوسل می‌شوند.

در حد نهایی دیگر این پیوستار، عدم نظارت است که بر اساس جملاتی مانند "زورمان به او نمی‌رسد"، "کاری از دستمان بر نمی‌آید" یا "دوره زمانه تغییر کرده است" استخراج گردید. عدم نظارت دلایل متنوعی مانند "خیلی باید ملاحظه‌شان را کرد"، "عدم حرف‌شنوی"، "فرزند بالغ را نمی‌شود کنترل کرد"، "مادران بهتر می‌توانند رابطه برقرار کنند" دارد. ما سه الگوی کلی نظارت را شناسایی کردیم. میانه این پیوستار را "نظارت همبازیگری اجتماعی" (نیکن، ۲۰۰۸) در نظر می‌گیریم که والدین با رفتار دوستانه می‌کوشند بر محتوای بازی ویدئویی نظارت کنند. ما شیوه‌هایی مانند "معامله با فرزند" و "خرید بازی با قیمتی چند برابر از وی" برای ممانعت از انجام یک بازی خاص را جزء مقوله نظارت همبازیگری اجتماعی در نظر می‌گیریم که

در مصاحبه عمیق دقیق‌تر مورد مطالعه قرار گرفت. این نوع نظارت بین والدین ایرانی به‌طور دائم وجود دارد و برخلاف نوع نظارت اول، محدود به موقعیت‌های خاصی مانند فصل امتحانات نیست. در مورد نظارت همبازیگری اجتماعی، بر اساس تحلیل داده‌های مصاحبه عمیق، تفاوتی که ما در مقایسه با داده‌های نیکن و دیگران (۲۰۰۷) به آن رسیدیم این است که به‌طور معمول، والدین ایرانی برای نظارت بر محتوای بازی‌ای که فرزندان‌شان انجام می‌دهند، خود به انجام بازی نمی‌پردازند، بلکه "در کنار فرزندان‌شان می‌نشینند و از آن‌ها می‌خواهند بازی را برای آن‌ها توصیف کنند". ۸/۸ درصد والدین به‌طور دائم و ۳۹/۴ درصد گهگاهی از شیوه نظارتی انجام بازی استفاده می‌کنند. در مقابل، ۲۱/۹ درصد به‌طور دائم و ۴۸/۷ گهگاهی از شیوه نظارتی توصیف محتوا توسط فرزندان‌شان استفاده می‌کنند.

یکی از فرضیه‌هایی که داده‌های حاصل از مصاحبه آن را تقویت کرد، محدود کردن زمان انجام بازی به دلیل "نداشتن وسیله لازم برای کسب آگاهی در خصوص محتوای بازی" است. به اعتقاد یکی از والدین "چاره‌ای جز محدود کردن مدت‌زمان بازی وجود ندارد چون قبل از خرید، نمی‌توانم به محتوای آن پی ببرم و فرزندم خودش بازی را خریداری می‌کند". نتایج نشان می‌دهد ۸۶/۵ درصد والدین نظارت محدودسازی کمی را انجام می‌دهند، ۶۳/۶ درصد دلیل "عدم داشتن آگاهی نسبت به محتوای بازی" هنگام خرید بازی را تأیید می‌کنند.

مقوله‌بندی والدین

یکی از بخش‌های مهم این تحقیق استخراج مقوله‌های مختلف والدین بر اساس دیدگاه آن‌ها نسبت به رفتار بازی فرزندان‌شان است. در این بخش ما از برخی والدین، به‌ویژه مدیر مدرسه‌ای که به‌عنوان مشارکت‌کننده در مصاحبه عمیق حضور داشت، خواستیم بر اساس برخورد با موارد مربوط به بازی کردن ویدئویی فرزندان، توصیفی از دیگر والدین نیز ارائه کند. در نهایت کوشیدیم پس از کدگذاری، تا حد ممکن از بین

دیدگاه‌های متنوع، تنها مقوله‌های کلان مشترک را استخراج کنیم. ما بر اساس مصاحبه عمیق کوشیدیم مقوله‌های رایج والدین را شناسایی کنیم و موردسنجش قرار دهیم. یکی از مقوله‌هایی که در همان ابتدای مصاحبه با آن روبرو شدیم، والدین مشتاق بود. والدین مشتاق گروه علاقه‌مند به کسب آگاهی در خصوص گسترش اطلاعات از طریق اطلاع‌رسانی بخش‌های مسئول و شیوه‌های محدودسازی محتوای احتمالاً مضر بازی بر فرزندان را تشکیل می‌دهند. نتایج پیمایش نشان می‌دهد که ۹۸/۲ درصد والدین جزء مقوله مشتاق دارای انتظار از بخش‌های مسئول و ۹۵/۲ درصد نیز مشتاق کسب آگاهی نسبت به شیوه‌های محدودسازی محتوای احتمالاً مضر بازی‌های ویدئویی هستند. بدین ترتیب می‌توان گفت اکثر قریب به اتفاق والدین ایرانی در مقوله مشتاق قرار می‌گیرند که بخش‌های مسئول باید به این نیاز مردم پاسخ دهند.

مقوله رایج دیگر، والدین نگران است. این دسته از والدین شدیداً دغدغه تأثیر منفی بازی‌ها بر فرزندان را دارند. طی مصاحبه برخی والدین با اشاره به مصادیق تأثیر منفی بازی‌ها مانند "عدم تمرکز"، "استرس و هیجان‌زا بودن"، "حمله به ارزش‌های ما" نگرانی خود نسبت به تأثیر بازی‌ها را نشان دادند. ما نگرانی را با سه گویه کاملاً نگران، نسبتاً نگران و بدون نگرانی سنجیدیم، که نتایج پیمایش نشان می‌دهد ۴۶/۷ درصد کاملاً نگران، ۳۲/۹ نسبتاً نگران تأثیر منفی بازی‌ها هستند و ۲۰/۴ هیچ نگرانی نسبت به تأثیر منفی بازی‌ها ندارند.

مقوله دیگری که والدین کمتر به‌طور مستقیم به‌عنوان مشکل خود به آن اشاره کردند، "مشغله زیاد یا محدودیت زمانی" است. از دیدگاه مدیر مدرسه، "بسیاری از والدین حتی فرصت نمی‌کنند از وضعیت تحصیل فرزندان اطلاع بگیرند و بنابراین از میزان نظارت بر آن‌ها نیز بسیار کاسته شده است. نتایج نشان می‌دهد که ۴۳/۹ درصد والدین کاملاً موافقت می‌کنند که به دلیل مشغله نمی‌توانند به کسب اطلاعات نسبت به

بازی‌هایی که فرزندانشان انجام می‌دهند، بپردازند؛ در مقابل ۶۴/۹ درصد کاملاً موافقتند که به دلیل مشغله، نیاز به اطلاع‌رسانی برای نظارت بر بازی فرزندانشان دارند. مقایسه این دودسته از داده‌ها نشان می‌دهد که والدین چندان قبول ندارند که مشغله بر میزان نظارت آن‌ها تأثیر می‌گذارد، درحالی‌که به دلیل مشغله از بخش‌های مسئول انتظار بالای اطلاع‌رسانی دارند.

دسته‌ای دیگر از والدین آن‌هایی هستند که چندان ضروری نمی‌بینند بر محتوای بازی‌ای که فرزندانشان انجام می‌دهد، نظارت کنند. در این گروه از والدین دلیل عدم نیاز به نظارت بر بازی‌های ویدئویی به علت مشغله یا گرفتاری والدین نیست. به‌عنوان نمونه پدری معتقد بود "امروزه باید با دیدگاه باز با فرزندان" برخورد کرد تا به "نوعی مصونیت" برسند. از نظر برخی از این والدین بازی ویدئویی "فقط گیم" است و محتوای بازی‌ها "بیشتر سرگرم‌کننده است تا مضر". این دسته از والدین نادرترین گروه هستند. تنها ۵/۴ درصد والدین کاملاً موافقتند که فرزندشان هر نوع بازی‌ای با هر محتوایی، بخواهند می‌توانند انجام دهند و با آن هیچ مشکلی ندارند.

در طبقه‌بندی والدین بر اساس نوع نظارت، ما "نظارت همبازیگری اجتماعی" را ذکر کردیم. در جامعه ایران والدینی در این طبقه قرار می‌گیرند که یا به انجام بازی به همراه فرزندان خود بپردازند یا با اتخاذ رفتارهایی دوستانه مانند نشستن در کنار فرزند و "توضیح خواستن درباره محتوای بازی" بر رفتار بازی فرزندانشان نظارت کنند. با توجه به داده‌های حاصل از پیمایش در این بخش و بخش نظارت همبازیگری اجتماعی، این دسته از والدین در قیاس با انواع دیگر والدین، و بعد از والدینی که نظارت را ضروری نمی‌دانند، محدودترین دسته هستند. پس نباید انتظار داشت والدین خود به انجام بازی بپردازند یا از فرزندان بخواهند بازی را برای آن‌ها توصیف کنند تا بر رفتار بازی فرزندان نظارت داشته باشند.

دیدگاه والدین نسبت به تأثیر بازی‌ها

اوستین و دیگران (۱۹۹۹) در مطالعه دیدگاه والدین نسبت به تأثیر تماشای تلویزیون بر فرزندانشان چهار مقوله الگوهای دخالت بر اساس دیدگاه نسبت به تأثیر تلویزیون را تشخیص دادند: خوشبین، بدبین، گزینشگر و فاقد دیدگاه شکل‌گرفته. ما یافتیم که والدین گزینشگر آن دسته از والدینی هستند که هم به تأثیر مثبت بازی‌ها و هم به تأثیر منفی بازی‌ها اعتقاد دارند، و درعین حال "وجود نظارت برای سودمندی بازی‌ها را کاملاً پیش شرط" می‌دانند. بر اساس داده‌ها رایج‌ترین دیدگاه نسبت به تأثیر بازی‌ها دیدگاه متعادل است که والدین معتقد به مفید بودن بازی‌ها در صورت کنترل هستند. درعین حال بین والدین، اعتقاد به تأثیر منفی بازی‌ها در مقایسه با تأثیرات مثبت، مسلط‌تر و رایج‌تر است. تنها ۳/۱ درصد کاملاً موافق تأثیر مثبت بازی‌ها هستند در صورتی که ۲۰/۵ درصد نسبت به تأثیر منفی بازی‌ها نظر کاملاً موافق دارند. با توجه به انجام گسترده بازی توسط نوجوانان در این صورت ضروری است که برنامه‌ریزی‌هایی برای ترویج دیدگاه صحیح نسبت به بازی‌های ویدئویی صورت گیرد.

اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی

برخی از والدین از قبل درباره نظام رتبه‌بندی بازی‌ها چیزی نشنیده بودند. نتایج پیمایش نشان می‌دهد که ۶۶/۱ درصد والدین چیزی درباره نظام رتبه‌بندی بازی‌ها نشنیده بودند. در مصاحبه عمیق با توجه به توضیحاتی که در اول مصاحبه ارائه شد، ایجاد آن را "ضروری" می‌دانستند. ۷۵/۲ درصد والدین کاملاً موافقت می‌کنند که ایده ایجاد نظام رتبه‌بندی بازی‌ها مفید است. در مصاحبه برخی والدین پس از تأیید ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی برای بازی‌های ویدئویی وارداتی، بلافاصله به مسائل دیگری مانند "اطلاع‌رسانی به موازات آن"، "مقیدسازی خانواده‌ها"، "ایجاد خیر و صلاح برای فرزندان در خانواده‌ها"، "ارزان‌سازی بازی‌های داخلی و غنا بخشی به آن‌ها" اشاره

کردند. تحلیل داده‌های مصاحبه عمیق نشان می‌دهد، "ساماندهی به وضعیت مصرف بازی‌های ویدئویی" کاملاً ضروری است. با این حال ایجاد نظام رتبه‌بندی بدون "بسترسازی فرهنگی"، "ایجاد فروشگاه‌های معتبر" چندان کارآمد نخواهد بود. با توجه به تحلیل داده‌های مصاحبه عمیق می‌توان گفت ایجاد نظام رتبه‌بندی تنها بخشی از اقداماتی است که می‌تواند برای کمک به نظارت والدین بر رفتار بازی فرزندان صورت گیرد.

یکی دیگر از فرضیه‌هایی که طی مصاحبه و در مرور ادبیات تحقیق شکل گرفت، ترغیب ناخواسته فرزندان به روی آوردن به بازی‌های نامناسب بر اساس "بالا بودن بازه سنی" و "محتوای خاص مانند برهنگی است. برخی محققین این اثرات احتمالی نظام‌های رتبه‌بندی و برچسب‌های پیشنهادی را "اثرات بومرنگ" نامیده‌اند. بنا به اثرات بومرنگ ممکن است فرزندان به دلیل رتبه‌بندی به سمت محتوای نامناسب کشیده شوند (رابرتس، ۱۹۹۸؛ کریستنسون، ۱۹۹۲). این نظریه بیان می‌کند که فرزندان در برخی موارد ممکن است نسبت به نظام‌های رتبه‌بندی یا برچسب‌های پیشنهادی واکنش نشان دهند، و دارای این احساس شوند که تحت کنترل قرار گرفته‌اند، یا برخی محتواهای رسانه‌ها برای آن‌ها سانسور شده است (رابرتس، ۱۹۹۸)، بنابراین آن‌ها به دنبال محتوایی می‌روند که برای آن‌ها نامناسب است. در مقابل این رویه فرزندان، والدین می‌توانند نظارت خود را با شدت بیشتری دنبال کنند. ما این فرضیه را در پرسشنامه بسته مطالعه کردیم که آیا والدین حاضرند در صورت وجود نظام رتبه‌بندی میزان نظارت خود بر رفتار بازی فرزندان را افزایش دهند. داده‌های حاصل از پیمایش نشان می‌دهد که ۷۹/۶ درصد والدین کاملاً موافقند که در صورت ارائه نظام رتبه‌بندی، میزان نظارت خود بر رفتار بازی فرزندان را افزایش دهند.

یافته‌های تحلیلی

علاوه بر داده‌های بخش قبل، ما به مطالعه رابطه بین اطلاعات جمعیت شناختی به‌عنوان متغیرهای زمینه‌ای و داده‌های حاصل از بخش‌های مختلف پرسشنامه پرداختیم. برای مطالعه رابطه بین جنسیت و دیدگاه والدین مشتاق مبنی بر کسب اطلاعات نسبت به بازی‌های ویدئویی بواسطه بخش‌های مسئول و شیوه‌های محدودسازی از آزمون t استفاده شد. نتایج نشان می‌دهد که بین این دو متغیر رابطه معنادار ($p\text{-value} = /0.07$) وجود دارد. به بیان دیگر، مادرها نسبت به پدرها اشتیاق بیشتری به کسب آگاهی از شیوه‌های نظارت بر رفتار بازی فرزندان دارند. برخی مطالعات نشان می‌دهد که مادرها نسبت به پدرها بیشتر مایلند که دخالت محدودکننده و فعال بکار برند (نیکن، جانتر و شوسترا: ۲۰۰۷).

نتایج تحقیق نیکن و دیگران (۲۰۰۷) نشان می‌دهد که بین میزان تحصیلات و مدت‌زمان انجام بازی رابطه معنادار وجود دارد: فرزندان که سطح تحصیلات والدینشان پایین‌تر است نسبت به فرزندان که والدینشان تحصیلات بالاتری دارند، میزان بیشتری از اوقات خود را صرف انجام بازی می‌کنند. این الگو در مطالعات قبل از نیکن نیز تأیید شده است (جتتایل و والش، ۲۰۰۲). ما برای مطالعه رابطه بین میزان تحصیلات و مدت‌زمان انجام بازی از آنالیز واریانس ANOVA استفاده کردیم. با مقایسه میانگین می‌توان نتیجه گرفت که فرزندان والدین دارای تحصیلات فوق‌لیسانس و بالاتر، کمترین میزان انجام بازی را دارند. بین فرزندان والدین دارای تحصیلات لیسانس و پایین‌تر تفاوتی در مدت‌زمان انجام بازی وجود ندارد. شاید دلیل آن رواج بازی‌های ویدئویی بین کلیه خانواده‌های ایرانی باشد، اما بالا بودن سطح تحصیلات بیشترین نظارت را دارد تا فرزندان کمترین زمان را به انجام بازی اختصاص دهند.

بر اساس داده‌های ادبیات تحقیق، نتایج مطالعه نیکن، جانتر و شوسترا (۲۰۰۷) نشان می‌دهد که سن فرزندان تعیین‌کننده رفتار و استنباط والدین از تأثیر بازی‌ها

می‌باشد. والدینی که فرزندان جوان‌تر دارند اغلب انواع دخالت (همبازی، محدودکننده و فعال) را بکار می‌برند و به توصیف‌گرهای محتوایی و رتبه‌بندی علاقه بیشتری دارند. ما برای مطالعه رابطه بین سن فرزند و میزان نظارت از ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده کردیم. مقدار ضریب همبستگی $r = -/۱۸۵$ و $p\text{-value} = /۰۰۶$ نشان می‌دهد که بین این دو متغیر رابطه معنی‌دار و معکوس وجود دارد. به بیان دیگر هرچه سن فرزندان کمتر باشد میزان نظارت افزایش می‌یابد. والدین دارای فرزند کم‌سن‌وسال بهتر بر رفتار بازی فرزندان نظارت می‌کنند. برای مطالعه رابطه بین سن فرزند و اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی از ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده کردیم. مقدار $p\text{-value} = 046$ نشان می‌دهد که بین این دو متغیر رابطه معنی‌دار و معکوس وجود دارد. به بیان دیگر، والدینی که فرزندشان کم‌سن‌وسال است بیشتر مایل به نظارت بر رفتار بازی فرزندانشان با استفاده از مکانیسم ایجاد نظم رتبه‌بندی هستند.

برای مطالعه رابطه بین دغدغه نسبت به تأثیر بازی‌های ویدئویی بر فرزندان و میزان نظارت از ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده کردیم. مقدار $p\text{-value} = 003$ نشان می‌دهد که بین این دو متغیر رابطه معنی‌دار وجود دارد. به بیان دیگر، هرچه والدین ایرانی دغدغه بیشتری نسبت به تأثیر احتمالاً منفی بازی‌ها داشته باشند، میزان نظارت خود بر رفتار بازی فرزندان را افزایش می‌دهند. به‌طورمعمول این انتظار نیز وجود داشت که والدین نگران تأثیر منفی بازی‌ها اقدام به نظارت بیشتری بر فرزندانشان کنند. برای مطالعه رابطه بین دغدغه نسبت به تأثیر بازی‌های ویدئویی بر فرزندان و اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی از ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده گردید. مقدار $p\text{-value} = 003$ نشان می‌دهد که بین این دو متغیر رابطه معنادار وجود دارد. به بیان دیگر، والدین نگران بیشتر مایل به کنترل رفتار بازی فرزندانشان از طریق نظام رتبه‌بندی هستند.

نتیجه‌گیری

در این پژوهش ما ابتدا به مطالعه مکان‌های رایج انجام بازی و میزان نظارت احتمالی والدین بر آن‌ها پرداختیم. هر چه بازی‌ها در فضاهای خصوصی و دور از دسترسی والدین انجام گیرد واهمه والدین نسبت به آن افزایش می‌یابد. تحلیل داده‌های مصاحبه عمیق بیانگر آن است که والدین دیدگاه منفی نسبت به بازی سراها دارند و عده بسیاری کمی از نوجوانان و جوانان برای انجام بازی به این محل‌ها می‌روند. انجام بازی ویدئویی یکی از سرگرمی‌های رایج فرزندان ایرانی است. در مقایسه با میزان نظارت دائم والدین می‌توان نتیجه گرفت که والدین بر بازی‌های ویدئویی که فرزندانشان بازی می‌کنند نظارت کافی اعمال نمی‌کنند. این عدم نظارت به دلایل متنوعی مانند عدم دسترسی به مکانیسم‌های آگاهی‌بخش از جمله نظام رتبه‌بندی و عدم اطلاع‌رسانی توسط بخش‌های مسئول می‌باشد.

یکی از یافته‌های مهم این تحقیق که مؤید نتایج تحقیقات گذشته در غرب است رابطه معنادار و معکوس بین سن فرزندان و میزان نظارت است. والدین دارای فرزند کم‌سن‌وسال بیشتر بر رفتار بازی فرزندان خود نظارت می‌کنند. معناداری رابطه بین سن فرزندان با اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی گویای آن است که افراد کم‌سن‌وسال گروه‌های آسیب‌پذیر در برابر بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شوند. رابطه معنادار بین میزان نظارت و اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی از دید والدین با سن فرزندان بیانگر ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی برای این دسته از گروه‌های آسیب‌پذیر است. حتی در برنامه‌ریزی برای معرفی بازی‌های مناسب آموزشی سرگرم‌کننده نیز می‌توان فرزندان کم‌سن و سال را در اولویت قرار داد.

ما کوشیدیم بر اساس دیدگاه والدین نسبت به نظام رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی، مقوله‌بندی از آن‌ها را ارائه کنیم. ترکیب دو روش کمی و کیفی به ما کمک کرد که نه تنها مقوله‌های رایج والدین (مشتاق، نگران، دارای مشغله، والدینی که نظارت را

چندان ضروری نمی‌دانند، والدینی که با روش‌های دوستانه به اعمال نظارت می‌پردازند) را شناسایی کنیم، بلکه مقوله‌های رایج و میزان رواج آن را نیز بسنجیم. مطالعه دیدگاه والدین نسبت به تأثیرات بازی‌های ویدئویی نه تنها از حیث شناخت دغدغه والدین و میزان آن نسبت به بازی‌ها مهم است، بلکه رابطه آن با اهمیت ایجاد نظام رتبه‌بندی و میزان نظارت قابل مطالعه است. داده‌های حاصل از پیمایش بیانگر آن است که دیدگاه بیشتر والدین ایرانی نسبت به تأثیر بازی‌های ویدئویی بر فرزندانشان منفی است. درعین حال، عده بسیار کمی معتقدند بازی‌ها می‌توانند تأثیر مثبتی بر فرزندان داشته باشند. از بین هر سه پدر و مادر ایرانی یک نفر دیدگاه کاملاً منفی نسبت به بازی‌ها دارد و معتقد است اگر بازی‌ها با نظارت هم باشد از تأثیر منفی‌شان کاسته نمی‌شود. از طرفی باید بازی‌ها را به‌عنوان بخشی از سرگرمی به‌جای فرزندان در نظر بگیریم که در جامعه ایران نیز کاملاً رواج دارد. مطالعه رابطه معنادار بین دیدگاه نسبت به تأثیر احتمالی محتوای نامناسب و میزان نظارت، بیانگر آن است که والدین برحسب دغدغه خود میزان نظارت بر بازی فرزندان را افزایش می‌دهند. رابطه معنادار بین دیدگاه نسبت به تأثیر بازی‌ها و ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی می‌تواند بیانگر ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی به‌عنوان یکی از مکانیسم‌های اصلی در کاهش دغدغه والدین نسبت به تأثیر احتمالاً منفی بازی‌های ویدئویی بر فرزندان باشد.

این تحقیق جزء تحقیقات خیلی کم درباره دیدگاه والدین نسبت به تأثیرات بازی‌ها بر فرزندانشان و ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی بازی‌ها از نظر آن‌ها با دو روش تحقیق کمی و کیفی است. یافته‌های این تحقیق با توجه به ادبیات موجود درباره تأثیرات بازی‌ها این ضرورت را بیان می‌کند که لازم است علاوه بر روش تحقیق کمی که رایج‌ترین روش در مطالعه تأثیرات بازی‌ها است از روش کیفی نیز استفاده شود زیرا برخی سؤالات نیاز به پاسخ‌های گسترده دارند که نمی‌توان صرفاً با پرسشنامه آن‌ها را سنجید.

پیشنهادها

ما در این مطالعه بر مسئولیت والدین بدون توجه به صنعت فروش بازی‌ها و مسئولان دولتی تأکید کردیم و مطالعات آتی می‌تواند این دو بخش را نیز مورد مطالعه قرار دهد. با توجه به این که تاکنون هیچ پژوهشی به مطالعه دیدگاه فروشندهگان بازی‌ها و مسئولان دولتی نظارت بر ترویج بازی‌ها نسبت به نظام رتبه‌بندی بازی‌ها صورت نگرفته است، تحقیقات آینده علاوه بر دیدگاه والدین باید دیدگاه صنعت فروش بازی‌ها و مسئولان را نسبت به نظام رتبه‌بندی بازی‌ها مطالعه کند.

اگر نظام رتبه‌بندی بومی^۱ برای جامعه ایران به‌طور کامل عملیاتی گردد ضروری است که دیدگاه والدین به‌عنوان مصرف‌کنندگان نهایی در آن لحاظ گردد. می‌توان در مطالعات آتی با طراحی سنجش‌های ادراک والدین به‌عنوان مصرف‌کننده نظام رتبه‌بندی به مطالعه انتظارات والدین از نظام رتبه‌بندی موجود و میزان پاسخ‌دهی به این انتظارات پرداخت.

در گردآوری داده با حجم انبوهی از اطلاعات برای سنجش روبرو بودیم. به‌عنوان مثال می‌توانستیم دغدغه والدین در خصوص بازی‌ها را با گویه‌های مربوط به تأثیرات مختلف بازی‌ها در حوزه‌های مختلف مانند رفتار اجتماعی مورد سنجش قرار دهیم. با این حال شاید نتوان حجم انبوهی از داده‌های پیش رو را در یک تحقیق گنجانده. یکی از کاستی‌های این تحقیق آن است که در مصاحبه عمیق بر والدین تکیه می‌کند تا درباره رفتارها و عقاید خود با صداقت و دقت اظهار نظر کنند. ممکن است عده‌ای از والدین نتوانند برخی جزئیات را حین مصاحبه به یاد آورند. همچنین ممکن است برخی از والدین به دلیل ترس از مورد قضاوت قرار گرفتن، چندان مایل به اظهار برخی موارد خاص نباشند. ما کوشیدیم با ترکیب مقوله‌های استخراجی مصاحبه عمیق با داده‌های

۱- فازهایی از نظام رده‌بندی ملی بازی‌های رایانه‌ای در تاریخ ۷/۱۰/۷۸ با عنوان ESRA رونمایی گردید.

ادبیات تحقیق، این ضعف را در پیمایش بیوشانیم و حتی الامکان والدین را ترغیب کنیم نظر خود در مورد دیگر والدین را نیز بیان کنند.

منابع

- بی، ارل. (۱۳۸۱)، *روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی* (دو جلد)، ترجمه: رضا فاضل، انتشارات سمت.
- شاوردی، ته‌مین؛ شاوردی شهرزاد. (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، ش ۷.
- کوثری مسعود. (۱۳۸۵)، خانواده سیم: فراسوی جنسیت و نژاد، *مجله پژوهش زنان*، دوره ۴ شماره ۴.
- کوثری مسعود؛ دوران بهناز؛ مهرابی مقداد. (۱۳۹۳)، رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای: محتوا سنج فرهنگی بازی‌ها، *پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات*، تهران.
- Aarsand, P. A. (2007). *Computer and Video Games in Family Life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions* Childhood; 14; 235 Sage Publications.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 113-122.
- 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, 353-3 59.

- Austin, E., Bolls, P., Fujioka, Y., Englebertson, J. (1999). How and why parents take on the tube. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43(2), 175-193.
- Brekke, A. D. (2006). *Video Game Ratings: Does the System Work for Parents?* A Thesis Presented for the Master of Science Degree University of Tennessee, Knoxville.
- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 950-960.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). *Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation*. *American Psychologist*, 56, 477-489.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). *Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- Bushman, B. J. & Cantor, J. (2003). *Media ratings for violence and sex: Implications for policymakers and parents*. *American Psychologist*, 58(2), 130-141.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). *Effects of televised violence on aggression*. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cantor JR, Stutman S, Duran V. What parents want in a television rating system: results of a national survey, available at www.pta.org. Accessed December, 5, 2013.
- Christenson, P. (1992). The effects of parental advisory labels on adolescent music preferences. *Journal of Communication*, 42(1), 106-114.

- Cox, K. (2014). Video Game Effects on Children. *Journal of Artifacts*, 9 (1), 113-118.
- DFC Intelligence, (2014). *Worldwide Market Forecasts for the Video Game and Interactive Software Entertainment Industry*. San Diego, CA: DFC Intelligence in: Power Marcus (2007) Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence. Security Dialogue; 38; 271, London: Sage.
- Entertainment Software Rating Board Web site. Available at: <http://www.esrb.org>. Accessed November, 3, 2013.
- Federman, J. (1998). *Media ratings systems: A comparative review*. In *Monroe E. Price* (Ed.), *The V-chip debate: Content filtering from television to the Internet*, (pp. 99-132). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Funk, J. B., Flores G., Buchman D. D. and Germann J. N. (1999). *Rating Electronic Games: Violence Is in the Eye of the Beholder*, Youth & Society, Sage Publications.
- Garry, P. M., Candice, J. S. (2008) *The Effectiveness of Media Rating Systems in Preventing Children's*. Exposure to Violent and Sexually Explicit Media CONTENT: AN Empirical Study, Retrieved February, 25 2008, from <http://ssrn.com/abstract=1139167>
- Gentile DA, (2006). *National survey of parent media attitudes, behaviors, and opinions*, Minneapolis (MN): National Institute on Media and the Family in: Gentile DA, Humphrey J, Walsh DA. (2005) *Media Ratings for Movies, Music, Video Games, and Television: a Review of the Research and Recommendations for Improvements Adolescent Medicine Clinics*. Elsevier.

- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects, *Journal of Child Development Perspectives*, 5 (2)
- Gentile D.A, Walsh D.A., (2002) A normative study of family media habits, *Journal of Applied Development Psychology* 23: 157-78.
- Gentile, D.A., & Anderson, C. A. (2006). *Violent video games: The effects on youth and public policy implications*. In N. Dowd, D. G. Singer & R. F. Wilson (Eds.), 2006, Handbook of children, culture, and violence (pp. 225-246). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Griego, J. J. (2008). *The Shield of the Programmer and the Protector of the Children: Recommendations for the Improvement of the ESRB*, A dissertation submitted to the Faculty of the California State University, Fullerton in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Communications, UMI Number: 1452786.
- Kutner, L. A., Olson C. K., Warner D. E., Hertzog S. M. (2008a) Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play A Qualitative Study, *Journal of Adolescent Research*, Volume 23 Number 1, Sage Publications.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E. (2008b) The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives, *Journal of Adolescent Research*, Volume 23 Number 1, Sage Publications.
- Lawrence, A.; Kutner, C. K.; Olson, D. E.; Warner, S. M. and Hertzog, P.G. (2008). Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play A Qualitative Study. *Journal of Adolescent Research*, Vol 23, Issue 1.
- Lindlof, T. (1995). *Qualitative Communication Research Methods*. Sage Publications, Inc.: Thousand Oaks, pp. 163-175.

- McVey C. G., Jr. (1997). *The child's experience of video game play. (Doctoral dissertation*, University of Texas at Austin) Dissertation Abstracts International. (UMI No. 9825023).
- Meijer C. I. (2005). Impact or Content? Ratings vs. Quality in Public Broadcasting, *European Journal of Communication*, 20; 27, Sage Publications
- Nikken, P. & Jansz, J. (2007) Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children, *Learning, Media and Technology*. Basingstoke:Vol. 31, Iss. 2; pg. 18, Retrieved February, 25 2013, from <http://proquest.umi.com/pqdweb?did=1156230071&sid=4&Fmt=2&clientId=46414&RQT=309&VName=PQD>
- Nikken, P., Jansz, J. and Schouwstra, S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation, *European Journal of Communication*, 22; 315, Sage Publications.
- Pan European Game Information Web site. Available at <http://www.pegi.info>. Accessed November, 3, 2013.
- Phillips, C. J. (2000). *An investigation of parental mediation of children's use of television and computer-based entertainment.* (Doctoral dissertation, The University of Southern Mississippi) Dissertation Abstracts International (UMI No. 9988353).
- Piotrowski, D.A (2007). *Factors Associated with Young Children's Home Video Game Habits*, A dissertation submitted to the Faculty of the Graduate School of the State University of New York at Buffalo in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Education Department of Learning and Instruction.

- Roberts, D. (1998). *Media content labeling systems: Informational advisories or judgmental restrictions?* In Monroe E. Price (Ed.), *The V-chip debate: Content filtering from television to the Internet*, (pp. 157-177). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Roberts, D., U. Foehr and V. Rideout (2005). *Generation M: Media in the Lives of 8-18-year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Walsh, D. (2010). *Interactive violence and children: Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science, and Transportation, United States Senate*. (March 21, 2010.) Available: <http://commerce.senate.gov/hearings/0321wall.pdf>
- Walsh, D. A. and Gentile, D. A. (2001). A Validity Test of Movie, Television, and Video-Game Ratings, *PEDIATRICS, the official journal of the American Academy of Pediatrics*, Downloaded from www.pediatrics.org on November 21, 2007.
- Weis, R. and Cerankosky B. C. (2010). *Effects of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning A Randomized, Controlled Study*. *Psychological Science*, 21, 4 (513-532).



پروفیسر شگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی