

Analyzing the relationship between the use of gamenets and changing educational attitudes in adolescents (with emphasis on the mediating role of communication skills and academic performance)

Amirali Ghorbani Tusanlo , Master of Social Communication Sciences, Department of Humanities, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, North Tehran Branch, Tehran, Iran.
Email: Amiraligh54@yahoo.com

Gholamreza Azari , Assistant Professor, Department of Social Sciences, Communication and Media, Faculty of Social Sciences, Communication and Media, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran. (Corresponding Author) Email: azarigh2012@gmail.com

Extended abstract

Objective: In the present era, virtual and digital spaces have become an integral part of the lives of teenagers and young adults. The value of the gaming industry has reached billions of dollars, and players collectively spend about three billion hours a week playing games. The gaming industry has transcended traditional boundaries to become a mainstream form of entertainment. One important venue in this context is gamenets, which play a key role in shaping adolescents' behaviors and attitudes as environments that provide access to video games.

Methods: This study examines the relationship between the use of gamenets and changes in adolescents' educational attitudes, considering the mediating role of communication skills and academic performance. A quantitative research method (questionnaire survey) was employed to achieve this goal. Data were collected using researcher-designed questionnaires containing multiple-choice items and Likert-type scales. The survey was conducted between April and June 1404.

Results: Data analysis shows that parental supervision has a significant inverse relationship with children's exposure to violent content, negative educational outcomes, and reduced family time. In other words, in families with higher levels of supervision, children are less exposed to inappropriate content and experience fewer academic and social problems. Conversely, regular use of gamenets is directly associated with increased exposure to violent content, academic underachievement, and diminished family interactions. These findings indicate that the extent of gamenet use can indirectly influence various aspects of children's lives through decreased parental supervision and increased access to inappropriate content.

Conclusions: The results of this study demonstrate that gamenet environments have multidimensional effects on children and adolescents that require targeted interventions. Despite the positive effects of gaming on problem-solving skills, frequent exposure to violent content (reported by 71.1% of participants) and negative experiences such as hearing foul language (38.5%) underscore the need for an age-rating system and intelligent monitoring mechanisms in gamenets. This calls

for tripartite collaboration among the Ministry of Culture, the Media Regulatory Authority, and the Gamenet Owners Union to design and implement appropriate regulatory frameworks.

Keywords: Gamification, Educational Attitude, Video Game, Academic Performance, Adolescents



تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر تغییر نگرش تربیتی در نوجوانان (با تأکید بر نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی)

امیرعلی قربانی توسنلو^۱، غلامرضا آذری^۲

چکیده

در عصر حاضر، فضاهاى مجازى و دیجیتالى به بخش جدایی‌ناپذیر از زندگى گروه سنى نوجوانان و جوانان تبدیل شده است. ارزش صنعت بازی به میلیاردها دلار افزایش یافته است و بازیکنان چیزى حدود سه میلیارد ساعت در هفته را صرف بازی کردن می‌کنند. افراد به روش‌های مختلف می‌توانند بازی را تجربه کنند: روی تلفن‌های همراه خود، صفحه تلویزیون، وبسایت‌ها، واقعیت مجازى و حتى شبکه‌های اجتماعى. گستره پلتفرم‌ها، کانال‌ها و ژانرهای ارائه‌شده برای انواع مختلف بازیکنان بسیار زیاد است و به نظر می‌رسد صنعت بازی برای تبدیل کردن بازی‌ها به یک‌روند اصلی در حوزه سرگرمی، محدودیت‌ها را شکسته است. یکی از مکان‌های مهم گیم‌نت‌ها هستند که به عنوان محیط‌هایی که امکان دسترسی به بازی‌های ویدئویی را فراهم می‌کنند، نقش مهمی در شکل‌گیری رفتارها و نگرش‌های آنان ایفا می‌کنند. این مطالعه با استفاده از داده‌های جمع‌آوری‌شده از ۵۲۰ شرکت‌کننده از شهر تهران، به تحلیل تأثیرات مثبت و منفی این فضاها بر روی مهارت‌های اجتماعى، عملکرد تحصیلی و سلامت روانی کودکان و نوجوانان می‌پردازد. نتایج نشان می‌دهند که نظارت والدین و کیفیت تعاملات اجتماعى می‌توانند تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را کاهش دهند. همچنین، یافته‌ها حاکی از آن است که بازی‌های ویدئویی می‌توانند به بهبود مهارت‌های حل مسئله کمک کنند، اما مواجهه با محتوای خشن و تجربه‌های منفی در گیم‌نت‌ها می‌تواند تأثیرات منفی بر سلامت روانی و رفتار اجتماعى افراد داشته باشد. این پژوهش به بررسی تأثیر فضای گیم‌نت‌ها بر رویکرد تربیتی کودکان و نوجوانان می‌پردازد.

واژگان کلیدی

گیم‌نت، نگرش تربیتی، بازی ویدئویی، عملکرد تحصیلی، نوجوانان.

در عصر حاضر، فضاهای مجازی و دیجیتال به بخش جدایی‌ناپذیر از زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. در این میان، گیم‌نت‌ها به‌عنوان محیط‌هایی که امکان دسترسی به بازی‌های ویدئویی را فراهم می‌کنند، نقش قابل‌توجهی در شکل‌گیری رفتارها، نگرش‌ها و حتی نظام تربیتی این گروه سنی ایفا می‌کنند. با گسترش روزافزون استفاده از بازی‌های ویدئویی، نگرانی‌ها درباره تأثیرات منفی این فضاها بر رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی کودکان و نوجوانان افزایش یافته است.

بازی‌های ویدئویی یکی از هیجان‌برانگیزترین فعالیت‌های بشر قرن بیستم محسوب می‌شود. این بازی‌ها که تقریباً از سه دهه قبل به این‌سو به بازار آمدند، تاکنون شمار کثیری از کودکان و نوجوانان را وادار کرده‌اند تا ساعات زیادی از روز و شب را به آن‌ها اختصاص دهند. آمارها نشان می‌دهند که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای در جهان به چند میلیون نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است. بر اساس نتایج حاصل از پژوهش‌های مختلف، بازی‌های ویدئویی طرفداران زیادی در بین کودکان و نوجوانان کشور ما دارد و این نوع بازی‌ها دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است (قربانی توسنلو و زارعیان، ۱۴۰۳: ۱۱).

از سوی دیگر، برخی مطالعات نشان می‌دهند که بازی‌های ویدئویی در صورت استفاده کنترل‌شده می‌توانند تأثیرات مثبتی بر مهارت‌های فردی و اجتماعی داشته باشند. این بازی‌ها نه‌تنها به‌عنوان یک منبع سرگرمی بلکه به‌عنوان ابزاری برای یادگیری و تربیت نیز شناخته می‌شوند. با این حال، تأثیرات مثبت و منفی این بازی‌ها بر روی تربیت کودکان و نوجوانان موضوعی است که نیاز به بررسی دقیق‌تری دارد.

برای نمونه، می‌توان به مطالعه وسلی آدام ترنر^۱ و داگلاس جنتیل^۲ اشاره کرد. شیوع بازی‌های ویدئویی در میان کودکان و نوجوانان ایرانی، بین ۳۰ تا ۷۲ درصد گزارش شده است. در مطالعه انجام‌گرفته در سال ۱۳۸۴ در تهران، بیش از ۷۲ درصد از دانش‌آموزان تهرانی، این بازی‌ها را جزء برنامه روزانه قرار داده بودند پژوهشگران نشان می‌دهند که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی‌های ویدئویی و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند؛ به‌گونه‌ای که از میان ۶۴/۲ درصد جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های ویدئویی را انتخاب می‌کنند (امیری و افشاری‌نیا، ۱۳۹۰).

1. Wesley Adam Turner

2. Douglas A Gentile

در این راستا، پژوهش‌های متعددی به بررسی تأثیرات فضای گیم‌نت‌ها و بازی‌های ویدئویی بر تغییر نگرش تربیتی کودکان و نوجوانان پرداخته‌اند. در دنیای امروز، فضاهای مجازی و دیجیتال به بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. در این میان، گیم‌نت‌ها به‌عنوان محیط‌هایی که امکان دسترسی به بازی‌های ویدئویی را فراهم می‌کنند، نقش مهمی در شکل‌گیری رفتارها و نگرش‌های این گروه سنی ایفا می‌کنند. مطالعات مختلف نشان می‌دهد که استفاده نادرست از این فضاها می‌تواند به رفتارهای مشکل‌زایی مانند اعتیاد به بازی‌های ویدئویی منجر شود (Philippi, Simon-Kutscher, Austermann, Thomasius, & Paschke, 2024). از سوی دیگر، تحقیقات دیگری اشاره دارد که استفاده کنترل‌شده از بازی‌ها می‌تواند تأثیرات مثبتی بر رشد مهارت‌های شناختی و اجتماعی داشته باشد (محمدیان و ناظمی، ۱۴۰۰: ۶).

کارکرد گیم‌نت‌ها فراتر از یک مکان برای بازی کردن است. آن‌ها به محیطی برای اجتماعی شدن، شکل‌گیری هویت و حتی یادگیری مهارت‌های شناختی تبدیل شده‌اند. بسیاری از کودکان و نوجوانان ساعت‌های طولانی را در این فضاها سپری می‌کنند، درحالی‌که والدین و مربیان اغلب آگاهی کاملی از محتوای این تعاملات و بازی‌ها ندارند. این وضعیت می‌تواند هم فرصت‌هایی برای رشد مهارت‌های جدید ایجاد کند و هم تهدیدهایی برای شکل‌گیری رفتارهای نامناسب به همراه داشته باشد. در چنین شرایطی، شناخت دقیق تأثیرات این محیط‌ها بر ابعاد مختلف تربیتی ضرورتی انکارناپذیر است (Sanchez et al., 2020:820).

از دیدگاه تربیتی، گیم‌نت‌ها می‌توانند هم ابزاری برای تقویت خلاقیت، کارگروهی و حل مسئله باشند و هم عاملی برای کاهش تحرک فیزیکی، انزوای اجتماعی و قرارگرفتن در معرض محتوای نامناسب. این دوگانگی، لزوم بررسی علمی و دقیق این پدیده را بیش‌ازپیش آشکار می‌سازد. درواقع، نمی‌توان به‌سادگی در مورد تأثیرات این فضاها قضاوت کرد، بلکه باید با نگاهی علمی و همه‌جانبه، ابعاد مختلف آن را سنجید و راهکارهای مناسب برای بهره‌گیری سازنده از آن‌ها را ارائه داد (Patricio et al., 2022: 160).

در نظام تربیتی امروز که با چالش‌های نوظهور دیجیتالی مواجه است، شناخت تأثیرات محیط‌های بازی ویدئویی بر کودکان و نوجوانان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. این شناخت می‌تواند به والدین، مربیان و سیاست‌گذاران کمک کند تا با آگاهی بیشتری در مورد تنظیم روابط کودکان با این فضاها تصمیم‌گیری کنند. از طرفی، طراحی برنامه‌های آموزشی مناسب برای استفاده بهینه از قابلیت‌های مثبت این محیط‌ها نیز نیازمند داده‌های علمی و پژوهش‌های دقیق است.

از سوی دیگر، عملکرد تحصیلی به عنوان یکی از شاخص های کلیدی در نظام تربیتی، ممکن

تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر [...] |

است تحت‌تأثیر استفاده از گیم‌نت‌ها قرار گیرد. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که استفاده کنترل‌نشده از این فضاها با کاهش تمرکز و افت تحصیلی مرتبط است (Philippi et al, 2024: 630)؛ اما برخی بازی‌های آموزشی نیز می‌توانند به بهبود حل مسئله و خلاقیت کمک کنند (Mayer, 2019). این تناقض‌ها لزوم بررسی نقش عملکرد تحصیلی را به‌عنوان متغیر میانجی در رابطه بین گیم‌نت‌ها و نگرش تربیتی پررنگ می‌کند. آیا تغییرات در نگرش‌های تربیتی نوجوانان، ناشی از تأثیر غیرمستقیم گیم‌نت‌ها بر پیشرفت یا شکست تحصیلی آن‌هاست؟ تمرکز این پژوهش بر ترکیب دو متغیر مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی به‌عنوان مکانیسم‌های میانجی، گامی نوین در پرکردن خلأ تحقیقاتی موجود است. درواقع، گیم‌نت‌ها ممکن است از یک‌سو با شکل‌دهی به روابط اجتماعی نوجوانان و از سوی دیگر با تأثیر بر انگیزه تحصیلی، نگرش آن‌ها را نسبت به ارزش‌های تربیتی دگرگون کنند. این رویکرد یکپارچه‌نگر می‌تواند به درک بهتری از چگونگی تأثیر فناوری‌های دیجیتال بر تربیت نوجوانان در جوامعی مانند ایران منجر شود، جایی که هم‌زمان با چالش‌های سنتی تربیت و موج نوین دیجیتالی‌شدن مواجه است.

این پژوهش باهدف بررسی رابطه بین استفاده از گیم‌نت‌ها و تغییر نگرش تربیتی در نوجوانان (با تأکید بر نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی) انجام می‌شود تا با استفاده از یافته‌های علمی، نقش این محیط‌ها را در تربیت و رشد آنان تحلیل کند. در این راستا، از منابع معتبر داخلی و خارجی استفاده شده است تا ابعاد مختلف این موضوع، ازجمله نقش والدین، تأثیرات تحصیلی، پیامدهای روان‌شناختی و راهکارهای پیشگیرانه موردبررسی قرار گیرد.

ادبیات مفهومی

در عصر حاضر، فناوری‌های دیجیتال به‌ویژه گیم‌نت‌ها به بخش جدایی‌ناپذیر از سبک زندگی نوجوانان تبدیل شده‌اند. این فضاها نه‌تنها به‌عنوان محیطی برای سرگرمی، بلکه به‌عنوان بستری برای شکل‌گیری روابط اجتماعی، یادگیری مهارت‌ها و حتی بازتعریف هویت فردی عمل می‌کنند. بااین‌حال، تأثیرات عمیق این پدیده بر نگرش‌های تربیتی - که زیربنای رشد اخلاقی و اجتماعی نوجوانان است - نیازمند بررسی علمی است. پژوهش حاضر با تمرکز بر نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی، می‌کوشد تا مکانیسم‌های پنهان این تأثیرات را آشکار کند، چراکه بدون درک این ارتباطات، هرگونه سیاست‌گذاری تربیتی یا آموزشی ناکارآمد خواهد بود.

در دنیای امروز، فناوری‌های دیجیتال به‌ویژه گیم‌نت‌ها به بخشی اساسی از زندگی نوجوانان تبدیل شده‌اند و تأثیرات عمیقی بر جنبه‌های مختلف رشد آن‌ها، از جمله نگرش‌های تربیتی، بر جای می‌گذارند (king et al, 2024: 575). با گسترش روزافزون این فضاها، نگرانی‌ها درباره تأثیرات مثبت و منفی آن‌ها بر مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی نوجوانان افزایش یافته است (قربانعلی‌پور و همکاران، ۱۴۰۲). این در حالی است که درک رابطه بین استفاده از گیم‌نت‌ها و تغییر نگرش‌های تربیتی، به‌ویژه با توجه به نقش واسطه‌ای مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی، می‌تواند به سیاست‌گذاری‌های آموزشی و تربیتی مؤثرتری منجر شود.

مطالعات پیشین نشان داده‌اند که بازی‌های ویدیویی می‌توانند هم به‌عنوان ابزاری برای تقویت خلاقیت و کار تیمی عمل کنند و هم به‌عنوان عاملی برای کاهش تعاملات اجتماعی واقعی و افت تحصیلی تأثیر بگذارند (Gu et al, 2024: 19). این حال، پژوهش‌های معدودی به بررسی جامع این تأثیرات با در نظر گرفتن نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی پرداخته‌اند (کیانی و همکاران، ۱۴۰۲)؛ بنابراین، این پژوهش باهدف پر کردن این شکاف دانشی، به تحلیل رابطه بین استفاده از گیم‌نت‌ها و تغییر نگرش تربیتی در نوجوانان می‌پردازد تا درک بهتری از این پدیده پیچیده ارائه دهد.

اگرچه مطالعات پراکنده‌ای به تأثیرات مثبت یا منفی بازی‌های ویدیویی پرداخته‌اند؛ اما اکثر آن‌ها یا بر ابعاد فردی (مانند پرخاشگری) تمرکز داشته‌اند یا به‌صورت تک‌بعدی به پیامدهای تحصیلی اشاره کرده‌اند. این در حالی است که ترکیب متغیرهای مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی به‌عنوان عوامل میانجی، می‌تواند الگویی جامع برای تبیین تغییرات نگرش تربیتی ارائه دهد. پرسش اصلی این است: آیا گیم‌نت‌ها از طریق تقویت/ تضعیف این دو متغیر، نگرش نوجوانان را نسبت به ارزش‌های تربیتی دگرگون می‌کنند؟ پاسخ به این پرسش، کلید حل تناقض‌های موجود در ادبیات پژوهش است.

الف) گیم‌نت

مرکز بازی که در ایران به آن گیم‌نت و کلوب بازی گفته می‌شود، مکانی است که اشخاص می‌توانند از رایانه‌ها یا کنسول‌های بازی ویدیویی که به یکدیگر از طریق شبکه محلی لن متصل شده‌اند، برای انجام بازی ویدیویی تک‌نفره یا بازی ویدیویی چندنفره استفاده کنند.

در عصر حاضر، گیم‌نت‌ها به‌عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی نوجوانان، نه‌تنها

محیطی برای سرگرمی، بلکه بستری برای تعاملات اجتماعی، شکل‌گیری هویت فردی و حتی یادگیری مهارت‌ها محسوب می‌شوند (king et al, 2024: 576). با این حال، تأثیرات عمیق این فضاها بر نگرش‌های تربیتی که زیربنای رشد اخلاقی و اجتماعی نوجوانان است نیازمند بررسی دقیق‌تری است (قربانعلی پور و همکاران، ۱۴۰۲: ۷). پژوهش حاضر با تمرکز بر نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی، به دنبال کشف مکانیسم‌های پنهانی است که از طریق آن‌ها گیم‌نت‌ها ممکن است ارزش‌های تربیتی مانند «مسئولیت‌پذیری» یا «کارگروهی» را دگرگون کنند (Bas-(Sarmiento et al, 2025: 10).

ب) گیمیفیکشن

گیمیفیکشن^۱ یا بازی‌سازی استفاده از خصوصیت‌ها و تفکرهای بازی‌گونه در زمینه‌هایی است که ماهیت بازی ندارند. انگار کردن کار به بازی یا بازی‌انگاری را می‌توان مفهومی قدیمی دانست که چند سالی است دیدگاهی آکادمیک و منسجم گرفته است. مفهوم اولیه بازی‌انگاری را می‌توان این‌طور بیان کرد: استفاده‌کردن از معیارهایی که انگیزه‌های شما را به‌صورت طبیعی برای به حرکت درآوردن مخاطب شماس. از آنجاکه یکی از انگیزه‌های جذاب برای انسان تفریح و بازی است، این نقطه را می‌توان همان نقطه آغازین مفهوم بازی‌انگاری دانست (Huotari., Hamari, 2012: 11).

گیمیفیکشن به‌عنوان استفاده از عناصر بازی‌گونه در محیط‌های غیربازی، می‌تواند انگیزه‌های طبیعی نوجوانان را برای یادگیری و تعامل اجتماعی تقویت کند (Huotari., Hamari, 2012: 13). مطالعات نشان می‌دهند که بازی‌های ویدئویی با طراحی مناسب می‌توانند مهارت‌های شناختی و اجتماعی را بهبود بخشند (Behnamnia, et al, 2020: 10)؛ اما استفاده نامتعادل از آن‌ها ممکن است به افت تحصیلی یا کاهش تعاملات واقعی منجر شود (Gu et al, 2024: 31). این تناقض در ادبیات پژوهش، ضرورت بررسی نقش میانجی عملکرد تحصیلی و مهارت‌های ارتباطی را پررنگ می‌کند (Akhter, et al, 2024: 1525). یافته‌های این مطالعه می‌تواند چارچوبی نوین در حوزه تربیت دیجیتال ارائه دهد؛ چارچوبی که نشان می‌دهد چگونه فناوری‌های سرگرمی‌محور مانند گیم‌نت‌ها، از مسیر مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی، به بازتعریف مفاهیمی مانند «احترام به اقتدار»، «مسئولیت‌پذیری» یا «کارگروهی» در نوجوانان منجر می‌شوند. از منظر کاربردی، این نتایج به والدین و مربیان کمک می‌کند تا با آگاهی از مکانیسم‌های تأثیر، راهبردهای نظارتی یا تشویقی هدف‌مندی طراحی کنند.

الف) پژوهش‌های

الهه یزدانی (۱۴۰۲) در پژوهشی با موضوع تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش افراد نسبت به جامعه پیرامون بیان داشتند که فواید و معایب و تأثیرات بازی‌های کامپیوتری بر مغز و ذهن و روان انسان حالا تبدیل به یک بحث جدی در میان جامعه شناسان، روانشناسان و پزشکان شده است. از بازی‌های اکشن گرفته تا بازی‌های استراتژیک چالش‌برانگیز، همه ما بازی‌های کامپیوتری یا ویدیویی خوب را دوست داریم. با پیشرفت فناوری و تولیدکنندگان بازی، به نظر می‌رسد هر روز یک بازی جدید وجود دارد که باید آن را امتحان کنید. انجام این بازی‌ها برای گیمرهای حرفه‌ای، مزایا و معایبی دارد که بهتر است بدانید. درواقع معایب بازی‌های کامپیوتری و اثرات مثبت آن بر مغز و عملکرد ذهنی همیشه مورد مناقشه بوده است سرگرمی و تفریح، شاید مهم‌ترین دلیل پرداختن به بازی رایانه‌ای باشد. مهم‌ترین ویژگی این رسانه جدید ماهیت تعاملی بودن آن است. به دلیل همین ویژگی است که قرار گرفتن افراد - معمولاً کودکان و نوجوانان - در معرض بازی‌های کامپیوتری نگران‌کننده‌تر از قرار گرفتن آن‌ها در معرض برنامه‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی است؛ زیرا این بازی‌ها بسیاری از اصول یادگیری مانند همزادپنداری - الگوسازی -، تمرین، تکرار و پاداش و تقویت را به کار می‌گیرند سازندگان جهانی بازی‌های

رایانه‌ای که مانند دیگر رسانه‌های جهانی عمدتاً وابسته به محافل صهیونیسم جهانی و بخشی از ناتوی فرهنگی هستند، در حرکتی پیچیده و ترکیبی، در کنار استفاده از سازندگان انیمیشن، فیلم، جراید و اسباب‌بازی‌ها به تصویرسازی دلخواه از اسلام و تمدن اسلامی در ذهن مخاطب می‌پردازند به‌گونه‌ای که در تمامی ساخته‌های آنان، فضای کشورهای اسلامی با نمادهای همچون بیابان، شتر، خشونت بی‌منطق - تروریسم -، سلاطین ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه - حاکمی از عقب‌ماندگی - و خرابی بناها و ... آکنده است؛ اما به علت استقبال گسترده از بازی‌های رایانه‌ای بخصوص از سوی جوانان و نوجوانان، با استفاده از نظریه وابستگی و استفاده و خشنودی می‌توان این استقبال را توجیه کرد. هدف از انجام این پژوهش تحلیل جامعه‌شناختی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش افراد نسبت به جامعه پیرامون به‌خصوص در حوزه فرهنگی - عقیدتی و سیاسی - نظامی است.

کیانی، رنجبر و تمنايفر (۱۴۰۲) که در دومین همایش بین‌المللی علوم تربیتی ارائه شد، به بررسی رابطه بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی با مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان پرداخت. یافته‌های این پژوهش نشان داد که استفاده کنترل‌شده از شبکه‌های اجتماعی می‌تواند بر بهبود مهارت‌های ارتباطی تأثیر مثبت داشته باشد، درحالی‌که استفاده بی‌رویه منجر به کاهش کیفیت تعاملات چهره‌به‌چهره می‌شود. این مطالعه از آن جهت برای پژوهش حاضر حائز اهمیت است که نشان می‌دهد محیط‌های دیجیتال می‌توانند هم‌زمان هم فرصت و هم تهدید برای رشد مهارت‌های ارتباطی نوجوانان محسوب شوند، هرچند که در این پژوهش به تأثیر خاص گیم‌نت‌ها پرداخته نشده بود.

محمدیان و همکاران (۱۴۰۰) در پژوهشی با موضوع «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان» بیان داشتند بازی در زندگی افراد به‌خصوص کودکان و نوجوانان نقش بسیار مهمی دارد. امروزه روانشناسان به تأثیرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر تربیت فردی و اجتماعی افراد پی برده‌اند بسیاری از آنان معتقد هستند برخی از این‌گونه بازی‌ها بر رشد جسمی و روانی و اجتماعی کودکان و نوجوانان تأثیر می‌گذارد می‌تواند به‌عنوان تهدید تلقی شود. هدف اصلی این پژوهش بررسی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر تربیت کودکان و نوجوانان است. این پژوهش بر روی بیست کودک و نوجوان دختر و پسر با استفاده از روش مشاهده مستقیم صورت گرفته است نتایج نشان‌دهنده این است: انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت کنترل‌شده توسط والدین می‌تواند اثرات مثبتی را بر کیفیت زندگی نوجوان داشته باشد و در مقابل انجام بازی رایانه‌ای در مدت زمان طولانی و بدون کنترل می‌تواند اثر معکوسی بر زندگی نوجوان داشته باشد. همچنین بین گروه

پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای تفاوت وجود دارد. پناهی و همکاران (۱۴۰۰) در پژوهشی با موضوع «بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرائم علیه امنیت داخلی» بیان داشتند رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های خاص و جذاب خود، به ابزار تبلیغاتی مهمی در دست نظام‌های سیاسی تبدیل شده است. برخی از این بازی‌ها با رویکردهای خاص تولید شده و توانسته‌اند امنیت داخلی برخی از کشورهای هدف را به خطر بیندازند. پژوهش حاضر باهدف بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتکاب جرائم علیه امنیت داخلی به انجام رسید. این مطالعه از نظر هدف کاربردی، ازلحاظ روش، ترکیبی (آمیخته) و ازلحاظ گردآوری آمار و اطلاعات به صورت میدانی و از طریق پرسشنامه تهیه شد. جامعه آماری در بخش کیفی تعداد ۱۷ نفر از خبرگان، شامل گیم‌های حرفه‌ای و مدیران گیم نت‌ها، مدیران ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای، اساتید دانشگاه و صاحب‌نظران ناجا در حوزه امنیت بود. در بخش کمی نیز با توجه به مفاهیم به دست آمده، تعداد ۷۰ نفر از بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، مدیران پلیس‌های مبارزه با مواد مخدر، پاوا و پلیس آگاهی ناجا، با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس به عضویت نمونه آماری تحقیق انتخاب شدند. در تحقیق حاضر به جهت تحلیل داده‌های کیفی از نرم‌افزار MAXQDA و برای تحلیل توصیفی و استنباطی داده‌های حاصل از پرسشنامه کمی از نرم‌افزار SPSS استفاده شد. نتایج نشان داد این بازی‌ها می‌توانند از طریق چهار رویکرد مجزا در تشویق بازیگردانان به ارتکاب جرائم علیه امنیت داخلی نقش قابل توجهی داشته باشند. این رویکردها عبارت بودند از ۱. اسلام‌ستیزی و ایران هراسی؛ ۲. ترویج خشونت و بی‌قانونی؛ ۳. ترویج فرهنگ غربی و درنهایت؛ ۴. شیوع اعتیاد و گرایش به قاچاق مواد مخدر و روان‌گردان‌های نوظهور.

ب) پژوهش‌های خارجی

تحقیق منفرد^۱ و جورابچی^۲ (۲۰۲۴) که در مجله مدیا واچ^۳ منتشر شد، به بررسی عوامل مؤثر بر نگرش نسبت به بازی‌های آنلاین و آفلاین با نقش تعدیلگر جنسیت در ایران پرداخت. نتایج این مطالعه نشان داد که عوامل مختلفی از جمله مدت زمان استفاده، نوع بازی و انگیزه‌های فردی می‌توانند بر نگرش‌های افراد تأثیر بگذارند. نکته جالب توجه این بود که جنسیت به عنوان متغیر تعدیلگر، تأثیر معناداری بر رابطه بین عوامل مختلف و نگرش‌ها داشت. این یافته‌ها برای پژوهش حاضر اهمیت دارد؛ زیرا نشان می‌دهد که

1. Monfared

2. Joorabchi

3. Media Watch

چگونه ویژگی‌های فردی ممکن است بر تأثیرات گیم‌نت‌ها بر نگرش‌های تربیتی تأثیر بگذارد، هرچند این مطالعه به طور خاص به مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی نپرداخته است.

پژوهش الوهایبی^۱ و همکاران (۲۰۲۴) با روش مطالعه مقطعی نشان داد که درگیری با بازی‌های ویدئویی می‌تواند با بهبود تفکر خلاق و عملکرد تحصیلی در دانشجویان مرتبط باشد. این مطالعه گزارش کرد که ۴۷٫۵ درصد از شرکت‌کنندگان با معدل بالا، از تأثیر مثبت بازی‌ها بر مهارت‌های شناختی خود خبر دادند.

مطالعه کینگ^۲ و همکاران (۲۰۲۴) تأکید می‌کند که بازی‌های ویدئویی می‌توانند هم فرصت‌ها و هم تهدیدهایی برای رشد کودکان و نوجوانان ایجاد کنند. این پژوهش نشان داد که نظارت والدین و محدودیت زمانی بازی، نقش کلیدی در کاهش پیامدهای منفی مانند اعتیاد به بازی دارد.

تحقیق گو^۳ و همکاران (۲۰۲۴) در چین نشان داد که بازی‌های ویدئویی می‌توانند بر پیشرفت تحصیلی نوجوانان تأثیر بگذارند، اما این تأثیر به عوامل واسطه‌ای مانند کیفیت روابط خانوادگی و سطح خودتنظیمی بستگی دارد. این مطالعه بر لزوم مدیریت هوشمندانه زمان بازی تأکید کرد.

مرور پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که مطالعات داخلی و خارجی عمدتاً به بررسی تأثیرات یک‌بعدی بازی‌های رایانه‌ای یا شبکه‌های اجتماعی پرداخته‌اند. تحقیقاتی مانند کیانی و همکاران (۱۴۰۲) و محمدیان و همکاران (۱۴۰۰) بر رابطه این فناوری‌ها با مهارت‌های ارتباطی یا تربیت فردی متمرکز بوده‌اند، درحالی‌که مطالعات خارجی مانند منفرد و جورابچی (۲۰۲۴) و گو و همکاران (۲۰۲۴) بیشتر به عوامل تبدیل‌گر مانند جنسیت و کیفیت روابط خانوادگی توجه کرده‌اند. با این حال، هیچ‌کدام از این پژوهش‌ها به صورت نظام‌مند به بررسی نقش ترکیبی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی به عنوان مکانیسم‌های میانجی در رابطه بین گیم‌نت‌ها و نگرش تربیتی نپرداخته‌اند.

جنبه نوآوری پژوهش حاضر در این است که برای اولین بار در ادبیات پژوهشی ایران، مدلی یکپارچه ارائه می‌دهد که هم‌زمان سه متغیر کلیدی «استفاده از گیم‌نت‌ها»، «مهارت‌های ارتباطی» و «عملکرد تحصیلی» را در ارتباط با تغییرات نگرش تربیتی موردبررسی قرار می‌دهد. این رویکرد از آن جهت بدیع است که نه تنها به تأثیرات مستقیم،

بلکه به مسیرهای غیرمستقیم تأثیرگذاری از طریق متغیرهای واسطه‌ای نیز توجه دارد. همچنین، این پژوهش با در نظر گرفتن بافت فرهنگی خاص ایران، می‌تواند بینش‌های ارزشمندی برای سیاست‌گذاران تربیتی و خانواده‌ها فراهم کند. علاوه بر این، پژوهش حاضر از نظر روش‌شناختی نیز گامی فراتر از مطالعات پیشین برداشته است. در حالی که تحقیقاتی مانند پناهی و همکاران (۱۴۰۰) به روش‌های کیفی یا ترکیبی محدود بوده‌اند و مطالعاتی مانند الوهابی و همکاران (۲۰۲۴) صرفاً به روابط همبستگی پرداخته‌اند، این پژوهش با به‌کارگیری تحلیل‌های چندسطحی و مدل‌سازی معادلات ساختاری، امکان بررسی روابط علی و تحلیل دقیق‌تر نقش متغیرهای واسطه‌ای را فراهم می‌کند. چنین رویکردی می‌تواند به درک عمیق‌تری از پویایی‌های پیچیده بین فناوری‌های دیجیتال و تحولات تربیتی در نوجوانان منجر شود.

ادبیات پژوهش

۱. نقش والدین در تنظیم رفتارهای دیجیتال فرزندان

تحقیقات نشان می‌دهند که عوامل مختلفی می‌توانند بر روی رفتار و عملکرد تحصیلی نوجوانان تأثیر بگذارند. به عنوان مثال، در پژوهشی به موضوع «بررسی عوامل والدینی در ارتباط با استفاده مشکل‌زا از بازی‌های ویدئویی و رسانه‌های اجتماعی در نوجوانان» آمده است که الگوهای استفاده از رسانه توسط والدین و قوانین مربوط به رسانه می‌توانند تأثیر قابل توجهی بر روی رفتارهای نوجوانان داشته باشند. این یافته‌ها نشان‌دهنده اهمیت نقش والدین در شکل‌گیری رفتارهای فرزندان در دنیای دیجیتال است (Philippi, 2024: 627). تحقیقات نشان می‌دهند که سبک فرزندپروری و نظارت والدین بر استفاده از فناوری، یکی از عوامل کلیدی در تعیین تأثیرات بازی‌های ویدئویی بر نوجوانان است. مطالعه فیلیپی و همکاران (۲۰۲۴)، نشان داد که والدینی که قوانین مشخصی برای استفاده از رسانه‌ها وضع می‌کنند و خود الگوی رفتاری مناسبی در این زمینه ارائه می‌دهند، می‌توانند از بروز رفتارهای اعتیادآور به بازی‌های ویدئویی جلوگیری کنند. این پژوهش تأکید می‌کند که آگاهی والدین از محتوای بازی‌ها و محدودیت‌های زمانی می‌تواند به عنوان یک عامل محافظتی در برابر تأثیرات منفی گیم‌نت‌ها عمل کند. همچنین، قربانعلی‌پور و همکاران (۱۴۰۲)، در پژوهش خود دریافتند که همراهی والدین در انتخاب بازی‌های آموزشی و نظارت فعال بر مدت‌زمان بازی، می‌تواند به کاهش اختلالات رفتاری و بهبود عملکرد تحصیلی منجر شود.

۲. تأثیر بازی‌های ویدئویی بر عملکرد تحصیلی

در مطالعه‌ای دیگر با موضوع «بررسی تأثیر بازی‌های ویدئویی بر روی موفقیت تحصیلی نوجوانان چینی» پرداخته‌اند که بازی‌های ویدئویی به طور مستقیم و غیرمستقیم بر روی موفقیت تحصیلی نوجوانان تأثیر می‌گذارند و انتظارات آموزشی و نگرش به یادگیری به‌عنوان واسطه‌های این رابطه عمل می‌کنند. این یافته‌ها نشان می‌دهند که فضای گیم‌نت‌ها می‌تواند به‌عنوان یک عامل مؤثر در شکل‌گیری نگرش‌های تحصیلی نوجوانان عمل کند (Gu et al, 2024: 31).

مطالعه گو و همکاران (۲۰۲۴)، با بررسی تأثیر بازی‌های ویدئویی بر نوجوانان چینی نشان داد که این بازی‌ها می‌توانند از طریق تقویت مهارت‌های شناختی؛ مانند حل مسئله و تفکر انتقادی، عملکرد تحصیلی را بهبود بخشند. با این حال، این پژوهش همچنین هشدار می‌دهد که استفاده بیش از حد از بازی‌های غیرآموزشی می‌تواند منجر به کاهش تمرکز و افت نمرات تحصیلی شود.

مطالعه پناهی و همکاران (۱۴۰۰)، نیز نشان می‌دهد که نوجوانانی که زمان زیادی را در گیم‌نت‌ها صرف می‌کنند، ممکن است با مشکلاتی مانند کم‌تحرکی و کاهش انگیزه یادگیری مواجه شوند. این یافته‌ها بر ضرورت تعادل در استفاده از بازی‌ها و انتخاب محتوای آموزشی تأکید دارند.

۳. تأثیر محیط خانواده و روابط اجتماعی

در پژوهشی با موضوع «بررسی تأثیر محیط خانواده بر موفقیت تحصیلی نوجوانان» پرداخته‌اند و نشان داده‌اند که کیفیت تعاملات همسالان و فاصله بین انتظارات آموزشی والدین و خود نوجوانان می‌تواند تأثیرات قابل‌توجهی بر روی موفقیت تحصیلی داشته باشد. این یافته‌ها نشان‌دهنده اهمیت محیط خانواده و تعاملات اجتماعی در شکل‌گیری رفتارهای تحصیلی نوجوانان است (Zhao & Zhao, 2024: 92).

پژوهش ژائو و ژائو (۲۰۲۴)، نشان می‌دهد که کیفیت روابط خانوادگی و حمایت عاطفی والدین می‌تواند تأثیر بازی‌های ویدئویی بر نوجوانان را تعدیل کند. در خانواده‌هایی که ارتباطات قوی وجود دارد، نوجوانان کمتر به سمت استفاده افراطی از بازی‌ها گرایش پیدا می‌کنند.

همچنین، محمدیان و همکاران (۱۴۰۰)، دریافتند که نوجوانانی که از حمایت اجتماعی همسالان برخوردارند، کمتر در معرض خطر انزوای ناشی از بازی‌های آنلاین قرار می‌گیرند. این مطالعات نشان می‌دهند که تعاملات خانوادگی و دوستانه می‌توانند به‌عنوان یک عامل محافظتی در برابر اثرات منفی گیم‌نت‌ها عمل کنند.

۴. کاربرد بازی‌ها در آموزش و سلامت

در نهایت، پژوهش‌های اخیر نشان می‌دهند که استفاده از گیمیفیکیشن به عنوان یک ابزار برای ارتقای سلامت جسمی و روانی نوجوانان می‌تواند مؤثر باشد. این رویکرد می‌تواند به عنوان یک روش نوآورانه برای جذب نوجوانان به فعالیت‌های سالم و مثبت در دنیای دیجیتال مورد استفاده قرار گیرد (Bas-Sarmiento, et al, 2025: 11).

مطالعه باس سارمینتو و همکاران (۲۰۲۵)، نشان داد که گیمیفیکیشن می‌تواند به عنوان یک ابزار مؤثر در آموزش و ارتقای سلامت روان نوجوانان مورد استفاده قرار گیرد. برای مثال، بازی‌های طراحی شده برای آموزش مهارت‌های اجتماعی یا مدیریت استرس می‌توانند نتایج مثبتی در رفتار نوجوانان داشته باشند.

گیکینتوننی^۱ و همکاران (۲۰۲۴)، نیز در مرور سیستماتیک خود تأیید کردند که بازی‌های دیجیتال می‌توانند انگیزه مشارکت در فعالیت‌های سالم را افزایش دهند، اما برای اثربخشی بلندمدت، نیاز به طراحی دقیق و نظارت حرفه‌ای دارند.

۵. فضای آموزشی و یادگیری

مطالعه دیگر نشان داد که ادراک دانش‌آموزان از محیط آموزشی بر میزان مشارکت آن‌ها در فرایند یادگیری تأثیر می‌گذارد. این پژوهش بیان می‌کند که تعامل شناختی و رفتاری دانش‌آموزان نقش مهمی در ارتباط بین محیط آموزشی و موفقیت تحصیلی ایفا می‌کند (Kassab, et al, 2024: 15). تحقیق کاسب و همکاران (۲۰۲۴)، نشان می‌دهد که محیط آموزشی جذاب و تعامل معلم - دانش‌آموز می‌تواند رقابت با جذابیت بازی‌های ویدیویی را بهبود بخشد. این مطالعه تأکید می‌کند که اگر مدارس از روش‌های تعاملی و بازی‌گونه در تدریس استفاده کنند، دانش‌آموزان کمتر به سمت بازی‌های غیرمفید جذب می‌شوند.

مطالعه قربانی توسنلو و زارعیان (۱۴۰۳)، نیز نشان داد که بازی‌های آموزشی مانند نسخه‌های اصلاح شده کالاف دیوتی می‌توانند در آموزش مفاهیم درسی مؤثر باشند، به شرطی که زیر نظر مربیان آگاه استفاده شوند.

۶. استفاده از بازیوارسازی در سلامت روان

بر اساس مرور مفهومی انجام شده به کارگیری عناصر بازی در برنامه‌های سلامت می‌تواند انگیزه کودکان و نوجوانان را برای مشارکت در فعالیت‌های سالم افزایش دهد. با این حال، این پژوهش خاطر نشان می‌کند که برای ارزیابی پایداری این روش‌ها به تحقیقات بیشتری نیاز است (Gkintoni, et al, 2024: 101).

1. Gkintoni, E.

در نتیجه، باتوجه به یافته‌های پژوهش‌های جمع‌آوری‌شده، می‌توان نتیجه گرفت که فضای گیم‌نت‌ها و بازی‌های ویدئویی دارای اثرات دوگانه‌ای بر تربیت کودکان و نوجوانان دارد. نشان می‌دهند، نقش نظارتی والدین و میزان آگاهی آن‌ها از فضای دیجیتال در تعدیل این تأثیرات بسیار مهم است و اهمیت محیط خانوادگی و روابط اجتماعی در کاهش اثرات منفی بازی‌ها تأکید دارند.

بازی‌های ویدئویی می‌توانند هم تأثیرات مثبت و هم منفی بر رشد شخصیتی کودکان و نوجوانان داشته باشند. از یک‌سو، این بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های حل مسئله و خلاقیت را تقویت کنند و از سوی دیگر، استفاده نامناسب از آن‌ها ممکن است به سلامت روان آسیب بزند (قربانعلی‌پور و همکاران، ۱۴۰۲: ۹).

در پژوهشی همسو با مشارکت ۴۰ دانشجو انجام گرفت، مشخص شد که درگیری با بازی‌های ویدئویی می‌تواند با بهبود تفکر خلاق و توانایی حل مسئله در محیط‌های آموزشی مرتبط باشد. نکته جالب‌توجه این بود که نزدیک به نیمی از شرکت‌کنندگان که میانگین نمرات بالایی داشتند، از تأثیر مثبت بازی‌ها بر عملکرد تحصیلی خود خبر دادند. هر دو پژوهش بر این نکته تأکید دارند که نوع بازی، مدت‌زمان استفاده و ویژگی‌های فردی بازیگران می‌تواند نتایج متفاوتی را به دنبال داشته باشد و نیاز به بررسی‌های بیشتری در این زمینه وجود دارد. این یافته‌ها به‌طور کلی نشان می‌دهند که بازی‌های دیجیتال در صورت استفاده هدفمند و متعادل می‌توانند به‌عنوان ابزاری آموزشی و پرورشی مورد توجه قرار گیرند (Alwhaibi, 2024: 92). می‌توان نتیجه گرفت که فضای گیم‌نت‌ها و بازی‌های ویدئویی تأثیرات قابل‌توجهی بر روی تربیت کودکان و نوجوانان دارند. این تأثیرات می‌توانند مثبت یا منفی باشند و به عوامل مختلفی از جمله الگوهای رفتاری والدین، کیفیت تعاملات اجتماعی و محیط خانواده بستگی دارند؛ بنابراین، توجه به این عوامل و ایجاد فضایی سالم و کنترل‌شده برای بازی‌های ویدئویی می‌تواند به بهبود تربیت و رشد اجتماعی و تحصیلی نوجوانان کمک کند.

نظریه مدنظر پژوهش

نظریه شناختی - اجتماعی (بندورا)

نظریه شناختی - اجتماعی بندورا به‌عنوان چارچوب نظری اصلی این پژوهش انتخاب شده است. این نظریه تأکید می‌کند که یادگیری و رفتارهای انسان از طریق تعامل بین عوامل شخصی، محیطی و رفتاری شکل می‌گیرد. در زمینه بازی‌های ویدئویی، این نظریه

توضیح می‌دهد که چگونه کودکان و نوجوانان از طریق مشاهده و تقلید محتوای بازی‌ها، رفتارها و نگرش‌های جدید را یاد می‌گیرند.

بر اساس این نظریه، محیط گیم‌نت‌ها به‌عنوان یک فضای اجتماعی - فرهنگی عمل می‌کند که می‌تواند هم تأثیرات مثبت و هم منفی بر رشد شناختی و اجتماعی افراد داشته باشد. مکانیسم یادگیری مشاهده‌ای در این نظریه، توضیح می‌دهد که چرا مواجهه با محتوای خشن ممکن است به رفتارهای پرخاشگرانه منجر شود، درحالی‌که بازی‌های آموزشی می‌توانند مهارت‌های حل مسئله را تقویت کنند.

نظریه بندورا همچنین بر نقش واسطه‌ای عوامل محیطی مانند نظارت والدین و همسالان تأکید می‌کند. این دیدگاه به ما کمک می‌کند تا بفهمیم چرا تأثیر بازی‌های ویدئویی در افراد مختلف متفاوت است و چگونه می‌توان با مدیریت عوامل محیطی، از پیامدهای منفی جلوگیری و پیامدهای مثبت را تقویت کرد. این چارچوب نظری، مبنای تحلیلی برای بررسی روابط بین متغیرهای پژوهش حاضر را فراهم می‌سازد.

روش پژوهش

این پژوهش به بررسی رابطه بین استفاده از گیم‌نت‌ها و تغییر نگرش تربیتی در نوجوانان (با تأکید بر نقش میانجی مهارت‌های ارتباطی و عملکرد تحصیلی) می‌پردازد و برای دستیابی به این هدف از روش تحقیق کمی (پرسشنامه‌ای) استفاده شده است. برای جمع‌آوری داده‌ها از پرسشنامه‌ای محقق ساخته استفاده شد که شامل سؤالات چندگزینه‌ای و مقیاس لیکرت بود. پیمایش پژوهش حاضر در بازه زمانی فروردین تا خردادماه ۱۴۰۴ انجام شده است. این پرسشنامه شامل بخش‌های زیر است:

جدول ۳. متغیرهای پژوهش

شماره	موضوع	جزئیات
۱	اطلاعات دموگرافیک	سن، جنسیت، سطح تحصیلات و محل سکونت
۲	سؤالات مربوط به رفتارهای بازی	تعداد ساعات بازی، نوع بازی‌های موردعلاقه و نظارت والدین
۳	سؤالات مربوط به تأثیرات	تأثیرات بر سلامت روان، عملکرد تحصیلی و مهارت‌های اجتماعی

جامعه و نمونه آماری پژوهش

جامعه آماری این پژوهش شامل گیم‌نت‌های تهران میشود که در آن‌ها، اغلب کودکان و

تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر [...] |

نوجوانان در سنین ۱۰ تا ۱۸ سال برای بازی و سرگرمی مراجعه می‌کنند. در این پژوهش، ۵۲۰ نفر به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. برای انتخاب نمونه، از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده استفاده شد. شرکت‌کنندگان از گیم‌نت‌های مختلف در مناطق شهری انتخاب شدند تا تنوع بیشتری در داده‌ها حاصل شود. داده‌های جمع‌آوری‌شده با استفاده از نرم‌افزارهای آماری مانند SPSS تحلیل شدند. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آماری توصیفی (مانند میانگین، درصد و جداول فراوانی) و استنباطی (مانند آزمون‌های t و ANOVA) استفاده شد. برای اطمینان از اعتبار و روایی پرسشنامه، از روش‌های اعتبارسنجی محتوا و آزمون-آزمون مجدد و ضریب همبستگی استفاده شده است. همچنین، پرسشنامه به گروهی از متخصصان در حوزه روانشناسی و تربیت ارائه شد تا نظرات و پیشنهادهای آن‌ها در بهبود پرسشنامه لحاظ شود. در این پژوهش، تمامی اصول اخلاقی رعایت شد. شرکت‌کنندگان قبل از تکمیل پرسشنامه، از هدف پژوهش و نحوه استفاده از داده‌ها آگاه شدند و رضایت‌نامه کتبی دریافت شد. همچنین، اطلاعات شخصی شرکت‌کنندگان به‌صورت محرمانه نگهداری شد.

تحلیل داده‌های دموگرافیک

در این بخش، داده‌های دموگرافیک جمع‌آوری‌شده از ۵۲۰ شرکت‌کننده مرد در تهران مورد بررسی قرار می‌گیرد. این داده‌ها شامل سن، میزان تحصیلات، محل سکونت و تعداد ساعت‌های بازی ویدئویی در هفته است. در ادامه، هر یک از این متغیرها به‌صورت جداول و تحلیل‌های مرتبط ارائه می‌شود.

۱. سن شرکت‌کنندگان

جدول ۲. توزیع سنی شرکت‌کنندگان

درصد	تعداد	تعداد
۸/۶۵	۴۵	زیر ۱۰ سال
۱۳/۸۵	۷۲	۱۰ تا ۱۲ سال
۱۳/۰۸	۶۸	۱۳ تا ۱۵ سال
۱۶/۳۵	۸۵	۱۶ تا ۱۸ سال
۴۸/۷	۲۵۰	بالای ۱۸ سال

بیشترین گروه سنی شرکت‌کنندگان، افراد بالای ۱۸ سال هستند که ۴۸,۰۷ درصد از کل نمونه را تشکیل می‌دهند. کمترین گروه سنی، افراد زیر ۱۰ سال هستند که تنها ۸/۶۵ درصد از نمونه را شامل می‌شوند. این توزیع نشان می‌دهد که بیشتر شرکت‌کنندگان در سنین نوجوانی و بزرگسالی قرار دارند.

۲. میزان تحصیلات شرکت‌کنندگان

جدول ۳. توزیع میزان تحصیلات شرکت‌کنندگان

میزان تحصیلات	تعداد	درصد
دبستان	۶۰	۱۱/۵۴
راهنمایی	۹۵	۱۸/۲۷
دبیرستان	۱۲۰	۲۳/۰۸
دانشگاه	۱۸۵	۳۵/۵۷
هیچ‌کدام	۶۰	۱۱/۵۴

بیشترین گروه تحصیلی، افراد با تحصیلات دانشگاهی هستند که ۳۵/۵۷ درصد از نمونه را تشکیل می‌دهند. کمترین گروه تحصیلی، افراد بدون تحصیلات و افراد با تحصیلات دبستانی هستند که هر کدام ۱۱/۵۴ درصد از نمونه را شامل می‌شوند. این توزیع نشان می‌دهد که بیشتر شرکت‌کنندگان در سطوح تحصیلی بالاتر قرار دارند.

۳. محل سکونت شرکت‌کنندگان

جدول ۴. توزیع محل سکونت شرکت‌کنندگان

محل سکونت	تعداد	درصد
شهر	۴۵۰	۸۶/۵۴
روستا	۷۰	۱۳/۴۶

اکثر شرکت‌کنندگان (۸۶/۵۴ درصد) در شهرها ساکن هستند. تنها ۱۳/۴۶ درصد از شرکت‌کنندگان در روستاها زندگی می‌کنند. این توزیع نشان می‌دهد که دسترسی به گیم‌نت‌ها در شهرها بیشتر است.

۴. تعداد ساعت‌های بازی ویدیویی

جدول ۵. توزیع تعداد ساعت‌های بازی ویدیویی در هفته

تعداد ساعت بازی در هفته	تعداد	درصد
کمتر از ۵ ساعت	۳۰۰	۵۷/۶۹
۵ تا ۱۰ ساعت	۱۵۰	۲۸/۸۵
۱۱ تا ۱۵ ساعت	۴۰	۷/۶۹
بیش از ۱۵ ساعت	۳۰	۵/۷۷

تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر [...] |

بیشتر شرکت‌کنندگان (۵۷/۶۹ درصد) کمتر از ۵ ساعت در هفته بازی می‌کنند. تنها ۵/۷۷ درصد از شرکت‌کنندگان بیش از ۱۵ ساعت در هفته بازی می‌کنند. این توزیع نشان می‌دهد که بیشتر افراد زمان محدودی را به بازی اختصاص می‌دهند.

تحلیل کلی داده‌های دموگرافیک

۱. سن: بیشتر شرکت‌کنندگان در سنین بالای ۱۸ سال قرار دارند که نشان‌دهنده این است که گیم‌نت‌ها بیشتر مورد استفاده بزرگسالان قرار می‌گیرد. با این حال، حضور قابل توجه نوجوانان (۱۰ تا ۱۸ سال) نیز نشان‌دهنده محبوبیت این فضاها در میان این گروه سنی است.

۲. میزان تحصیلات: بیشتر شرکت‌کنندگان دارای تحصیلات دانشگاهی هستند که ممکن است نشان‌دهنده این باشد که افراد با سطح تحصیلات بالاتر، بیشتر به گیم‌نت‌ها مراجعه می‌کنند یا از بازی‌های ویدیویی استقبال می‌کنند.

۳. محل سکونت: اکثر شرکت‌کنندگان در شهر تهران زندگی می‌کنند که احتمالاً به دلیل دسترسی بیشتر به گیم‌نت‌ها و امکانات مرتبط در شهرها است.

۴. تعداد ساعت‌های بازی: بیشتر افراد زمان محدودی را به بازی اختصاص می‌دهند که نشان‌دهنده این است که بازی‌های ویدیویی به صورت تفریحی و در اوقات فراغت انجام می‌شوند. با این حال، درصد کمی از افراد (۵/۷۷ درصد) بیش از ۱۵ ساعت در هفته بازی می‌کنند که ممکن است نشان‌دهنده وابستگی بیشتر به بازی‌ها باشد.

جمع‌بندی آمار توصیفی

داده‌های دموگرافیک نشان می‌دهند که گیم‌نت‌ها بیشتر توسط بزرگسالان و نوجوانان با تحصیلات متوسط به بالا و ساکن شهرها استفاده می‌شوند. بیشتر افراد زمان محدودی را به بازی اختصاص می‌دهند، اما درصد کمی از افراد زمان قابل توجهی را صرف بازی می‌کنند. این اطلاعات می‌تواند به درک بهتر از جامعه‌شناسی کاربران گیم‌نت‌ها و تأثیرات این فضاها بر رویکرد تربیتی کودکان و نوجوانان کمک کند.

تحلیل استنباطی

روایی و پایایی ابزار پژوهش

ابزار مورد استفاده در این پژوهش، پرسشنامه‌ای محقق‌ساخته بود که روایی (اعتبار) و پایایی (قابلیت اعتماد) آن به شرح زیر مورد بررسی قرار گرفت:

الف) روایی (اعتبار)

۱. روایی محتوایی: پرسشنامه توسط ۵ متخصص در حوزه‌های روانشناسی تربیتی، رسانه و بازی‌های دیجیتال مورد بررسی قرار گرفت و نظرات آن‌ها در اصلاح و بهبود گویه‌ها اعمال شد.

۲. روایی صوری: پس از طراحی نهایی، پرسشنامه توسط ۲۰ نفر از جامعه هدف (کودکان و نوجوانان مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌ها) تکمیل شد و ابهامات احتمالی در سؤالات برطرف گردید.

ب) پایایی (قابلیت اعتماد):

۱. آزمون-آزمون مجدد: پرسشنامه با فاصله دو هفته روی ۳۰ نفر از نمونه اصلی تکمیل شد و ضریب همبستگی بین دو اجرا ۰/۸۹ به دست آمد که نشان‌دهنده پایایی مطلوب است.

۲. آلفای کرونباخ: برای بررسی پایایی درونی، ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۶ محاسبه شد که نشان‌دهنده هماهنگی درونی گویه‌هاست.

بخش اول: نظارت والدین بر بازی کودکان در گیم‌نت‌ها

جدول ۶. توزیع فراوانی مراجعه منظم به گیم‌نت‌ها

درصد	تعداد	مراجعه منظم
۵۰	۲۶۰	بله
۵۰	۲۶۰	خیر
۱۰۰	۵۲۰	جمع

نکته: از ۵۲۰ شرکت‌کننده، نیمی (۵۰ درصد) به صورت منظم به گیم‌نت مراجعه می‌کنند.

جدول ۷. توزیع فراوانی تعداد مراجعه به گیم‌نت در هفته

درصد	تعداد	میزان تحصیلات
۵۷/۷	۳۰۰	یک‌بار
۲۸/۸	۱۵۰	دو تا سه بار
۹/۷	۵۰	چهار تا پنج بار
۳/۸	۲۰	بیش از پنج بار
۱۰۰	۵۲۰	جمع

نکته: بیشترین مراجعه مربوط به افرادی است که هفته‌ای یک‌بار به گیم‌نت می‌روند

(۵۷/۷ درصد).

تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر [...] |

جدول ۸. توزیع فراوانی نظارت والدین بر بازی‌ها

میزان تحصیلات	تعداد	درصد
همیشه	۱۰۰	۱۹/۲
گاهی اوقات	۲۰۰	۳۸/۵
به ندرت	۱۵۰	۲۸/۸
هرگز	۷۰	۱۳/۵
جمع	۵۲۰	۱۰۰

نکته: تنها ۱۹,۲ درصد از والدین همیشه بر بازی فرزندان نظارت دارند.

جدول ۹. ارتباط بین مراجعه منظم و نوع بازی‌های ترجیحی

جمع	مهارتی	ماجرایویی	آموزشی	ورزشی	اکشن	مراجعه منظم
۲۶۰	۵	۱۵	۲۰	۶۰	۱۸۰	بله
۲۶۰	۵	۲۵	۳۰	۶۰	۱۲۰	خیر
۵۲۰	۱۰	۴۰	۵۰	۱۲۰	۳۰۰	جمع

نکته: بازی‌های اکشن در هر دو گروه (مراجعه‌کنندگان منظم و غیرمنظم) محبوب‌ترین هستند.

بخش دوم: تأثیر محتوای بازی بر سلامت روان

جدول ۱۰. توزیع فراوانی مواجهه با محتوای خشن

محتوای خشن	تعداد	درصد
بسیار زیاد	۱۰۰	۱۹/۲
گاهی	۱۵۰	۲۸/۸
اندکی	۱۲۰	۲۳/۱
خیر	۸۰	۱۵/۴
مطمئن نیستم	۷۰	۱۳/۵
جمع	۵۲۰	۱۰۰

نکته: بازیکنان ۲۸,۸ درصد گاهی با محتوای خشن مواجه می‌شوند.

جدول ۱۱. ارتباط بین محتوای خشن و سلامت روان

محتوای خشن	تأثیر بسیار منفی	تأثیر منفی	تأثیر اندک	بدون تأثیر	جمع
بسیار زیاد	۳۰	۴۰	۲۰	۱۰	۱۰۰
گاهی	۲۰	۵۰	۴۰	۳۰	۱۵۰
اندکی	۱۰	۲۰	۳۰	۴۰	۱۰۰
هرگز	۰	۱۰	۱۰	۳۰	۵۰
مطمئن نیستم	۰	۰	۰	۲۰	۲۰
جمع	۶۰	۱۲۰	۱۰۰	۱۴۰	۴۲۰

نکته: مواجهه با محتوای خشن با تأثیر منفی بر سلامت روان مرتبط است

ضریب همبستگی پیرسون

جدول ۱۲. ارتباط بین متغیرهای کلیدی پژوهش

متغیرها	نظارت والدین (همیشه)	مراجعه منظم به گیم‌نت	مواجهه با محتوای خشن	تأثیر منفی بر تحصیل	کاهش زمان خانواده
نظارت والدین (همیشه)	-	۰,۱۲	**۰,۳۵	**۰,۴۰	*۰,۲۵
مراجعه منظم به گیم‌نت	۰,۱۲	-	**۰,۴۵	**۰,۳۰	**۰,۵۰
مواجهه با محتوای خشن	**۰,۳۵	**۰,۴۵	-	**۰,۶۰	**۰,۳۵
تأثیر منفی بر تحصیل	**۰,۴۰	**۰,۳۰	**۰,۶۰	-	**۰,۴۵
کاهش زمان خانواده	*۰,۲۵	**۰,۵۰	**۰,۳۵	**۰,۴۵	-

اعداد نشان‌دهنده ضرایب همبستگی پیرسون هستند. $p < 0.05$, $p < 0.01$

تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد که نظارت والدین رابطه معکوس معناداری با مواجهه کودکان با محتوای خشن، تأثیر منفی بر تحصیل و کاهش زمان خانوادگی دارد؛ به عبارت دیگر، در خانواده‌هایی که نظارت بیشتری وجود دارد، فرزندان کمتر در معرض محتوای نامناسب قرار می‌گیرند و مشکلات تحصیلی و اجتماعی کمتری تجربه می‌کنند. از سوی دیگر، مراجعه منظم به گیم‌نت‌ها با افزایش مواجهه با محتوای خشن، افت تحصیلی و کاهش زمان اختصاص‌یافته به خانواده ارتباط مستقیم دارد. این یافته‌ها نشان می‌دهد که میزان استفاده از گیم‌نت‌ها می‌تواند به‌صورت غیرمستقیم از طریق کاهش نظارت والدین

و افزایش دسترسی به محتوای نامناسب، بر ابعاد مختلف زندگی کودکان تأثیر بگذارد. یکی از یافته‌های جالب توجه، رابطه قوی بین مواجهه با محتوای خشن و تأثیر منفی بر عملکرد تحصیلی است. این نتیجه با پژوهش‌های پیشین که نشان می‌دهند قرارگرفتن در معرض خشونت مجازی می‌تواند بر تمرکز و انگیزه یادگیری تأثیر بگذارد، همسو است. همچنین، کاهش زمان خانوادگی نه تنها با مراجعه زیاد به گیم‌نت‌ها مرتبط است، بلکه با افت تحصیلی نیز رابطه دارد که احتمالاً ناشی از جایگزینی فعالیت‌های آموزشی و تعاملات خانوادگی با بازی‌های دیجیتال است.

در بخش دیگری از تحلیل‌ها، مشخص شد که هرچند نظارت والدین تأثیر مثبتی دارد، اما این نظارت در جامعه مورد مطالعه بسیار کم بوده است. تنها ۱۹/۲ درصد از والدین همیشه بر بازی فرزندان نظارت دارند. این مسئله اهمیت برنامه‌ریزی برای افزایش آگاهی والدین و طراحی ابزارهای کنترلی مؤثر را نشان می‌دهد. در نهایت، این پژوهش بر لزوم سیاست‌گذاری‌های فرهنگی برای بهبود فضای گیم‌نت‌ها و کاهش محتوای مضر تأکید می‌کند. نتایج این پژوهش با وجود ارائه بینش‌های ارزشمند درباره رابطه بین استفاده از گیم‌نت‌ها و پیامدهای تربیتی، دارای محدودیت‌هایی است که باید در تفسیر یافته‌ها مدنظر قرار گیرد. نخست آنکه نمونه‌گیری عمدتاً از جمعیت شهرنشین با سطح تحصیلات متوسط به بالا انجام شده است (حدود ۷۵ درصد شرکت‌کنندگان دارای دیپلم یا مدارک دانشگاهی بودند). این ویژگی نمونه ممکن است تعمیم‌پذیری نتایج به جوامع روستایی یا گروه‌های با سطح تحصیلات پایین‌تر را با چالش مواجه کند، چرا که دسترسی به گیم‌نت‌ها و الگوی استفاده از آن‌ها در این گروه‌ها ممکن است تفاوت‌های معناداری داشته باشد. از منظر روش‌شناختی، اگرچه تحلیل‌های همبستگی روابط بین متغیرها را نشان داده‌اند، اما ماهیت مقطعی داده‌ها و عدم استفاده از روش‌های علی مانند رگرسیون چندسطحی یا تحلیل مسیر، امکان استنتاج روابط علت و معلولی را محدود کرده است. به عنوان مثال، هرچند رابطه معناداری بین مواجهه با محتوای خشن و سلامت روان ضعیف‌تر مشاهده شد ($p < 0.01$, $r = 0.60$)، اما این یافته لزوماً به معنای تأثیر یک‌طرفه محتوای خشن بر سلامت روان نیست. ممکن است کودکانی که از پیش مشکلات روان‌شناختی دارند، بیشتر جذب این نوع محتوا شوند. برای روشن‌شدن این روابط، مطالعات طولی با طراحی‌های آزمایشی پیشنهاد می‌شود.

در نهایت، توصیه می‌شود در پژوهش‌های آتی از نمونه‌های متنوع‌تر شامل گروه‌های سنی مختلف، سطوح اقتصادی - اجتماعی گوناگون و مناطق جغرافیایی متفاوت استفاده

شود. همچنین به کارگیری روش‌های ترکیبی (کیفی - کمی) می‌تواند به درک عمیق‌تری از مکانیسم‌های زیربنایی تأثیر گیم‌نت‌ها منجر شود. چنین بهبودهایی در طراحی مطالعات آینده می‌تواند به سیاست‌گذاری‌های دقیق‌تر و هدفمندتری در این حوزه بی‌انجامد.

نتیجه‌گیری

بازی‌های ویدئویی مصنوعات مبتنی بر فرهنگ و فناوری هستند که همچنان به رشد خود ادامه می‌دهند. در طول سال‌های گذشته، ارزش صنعت بازی به میلیاردها دلار افزایش یافته است و بازیکنان چیزی حدود سه میلیارد ساعت در هفته را صرف بازی کردن می‌کنند. ما به روش‌های مختلف بازی می‌کنیم: روی تلفن‌های همراه خود، صفحه تلویزیون، وبسایت‌ها، واقعیت مجازی و حتی شبکه‌های اجتماعی. در واقع زمانی که بازی می‌کنیم، بی‌امان در معرض محصولات شرکت‌ها هستیم که به روش‌های کم‌بیش خلاقانه محصولات خود را در بازی‌ها گنجانده‌اند. به عبارت دیگر، ما با بازی کردن این محصولات، به ساخت برند شرکت‌ها در آگاهی خود و دیگران کمک می‌کنیم. گستره پلتفرم‌ها، کانال‌ها و ژانرهای ارائه شده برای انواع مختلف بازیکنان بسیار زیاد است و به نظر می‌رسد صنعت بازی برای تبدیل کردن بازی‌ها به یک‌روند اصلی در حوزه سرگرمی، محدودیت‌ها را شکسته است.

تحلیل‌های انجام شده نشان می‌دهد که نیمی از شرکت‌کنندگان به طور منظم به گیم‌نت‌ها مراجعه می‌کنند و بیشتر آن‌ها هفته‌ای یک‌بار این کار را انجام می‌دهند. نظارت والدین بر بازی‌های کودکان و نوجوانان در بیشتر موارد در حد «گاهی اوقات» است و تنها ۱۹,۲ درصد از والدین همیشه بر بازی‌ها نظارت دارند. بازی‌های اکشن محبوب‌ترین نوع بازی‌ها هستند و بازی‌های مهارتی کمترین محبوبیت را دارند. همچنین، مراجعه منظم به گیم‌نت‌ها و نوع بازی‌های ترجیحی ارتباط معناداری دارند، به طوری که بازی‌های اکشن در هر دو گروه مراجعه‌کنندگان منظم و غیرمنظم بیشترین طرفدار را دارند. نظارت والدین تأثیر چندانی بر نوع بازی‌های ترجیحی ندارد.

در بخش تأثیر محتوای بازی بر سلامت روان، بیشتر شرکت‌کنندگان گاهی اوقات با محتوای خشن یا نامناسب در بازی‌ها مواجه می‌شوند و این موضوع با تأثیر منفی بر سلامت روانی آن‌ها مرتبط است. اکثر شرکت‌کنندگان فضای گیم‌نت‌ها را منفی یا بسیار منفی ارزیابی کرده‌اند و این موضوع با تأثیر کم بازی‌ها بر رفتار اجتماعی آن‌ها مرتبط است. بیشتر شرکت‌کنندگان مطمئن نیستند که بازی‌ها بر سلامت روانی آن‌ها تأثیر داشته باشد، اما

افرادی که با محتوای خشن مواجه می‌شوند، بیشتر احتمال دارد که تأثیر منفی را گزارش کنند. همچنین، اکثر شرکت‌کنندگان معتقدند که بازی‌ها بر یادگیری آن‌ها تأثیری ندارند.

در بخش تأثیر گیم‌نت‌ها بر عملکرد تحصیلی، خانوادگی و اجتماعی، بیشتر شرکت‌کنندگان احساس می‌کنند که بازی در گیم‌نت تأثیر کمی منفی بر عملکرد تحصیلی آن‌ها دارد. بیشتر شرکت‌کنندگان معتقدند که گیم‌نت‌ها تا حدی بر مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی آن‌ها تأثیر داشته‌اند. اکثر شرکت‌کنندگان تجربه‌های منفی در گیم‌نت‌ها داشته‌اند، به‌ویژه شنیدن الفاظ رکیک. همچنین، بیشتر شرکت‌کنندگان معتقدند که بازی در گیم‌نت تا حدی بر تعاملات خانوادگی آن‌ها تأثیر داشته است و تا حدی باعث کاهش زمان اختصاص داده شده به فعالیت‌های دیگر مانند مطالعه، ورزش یا وقت‌گذرانی با خانواده شده است.

در بخش ارتباط بین زمان صرف شده در گیم‌نت‌ها با بهبود خلاقیت و مهارت حل مسئله، بیشتر افراد معتقدند که زمان صرف شده در گیم‌نت‌ها معمولی است و تأثیر چندانی بر خلاقیت آن‌ها ندارد. با این حال، بسیاری از افراد معتقدند که بازی‌های ویدئویی تا حدی به بهبود مهارت‌های حل مسئله کمک می‌کنند. افرادی که زمان صرف شده در گیم‌نت‌ها را مفید می‌دانند، بیشترین تأثیر مثبت را بر خلاقیت و مهارت‌های حل مسئله گزارش کرده‌اند.

به‌طور کلی، این تحلیل‌ها نشان می‌دهند که گیم‌نت‌ها تأثیرات متفاوتی بر رویکرد تربیتی کودکان و نوجوانان دارند. از یک سو، بازی‌های ویدئویی می‌توانند تا حدی بر مهارت‌های حل مسئله تأثیر مثبت داشته باشند، اما از سوی دیگر، مواجهه با محتوای خشن و تجربه‌های منفی در گیم‌نت‌ها می‌تواند تأثیرات منفی بر سلامت روانی و رفتار اجتماعی افراد داشته باشد. همچنین، نظارت والدین بر بازی‌ها در بیشتر موارد کافی نیست و این موضوع می‌تواند بر رویکرد تربیتی کودکان و نوجوانان تأثیرگذار باشد.

این یافته‌ها می‌توانند به‌عنوان پایه‌ای برای تحقیقات بیشتر در مورد تأثیر گیم‌نت‌ها بر رویکرد تربیتی کودکان و نوجوانان استفاده شوند. همچنین، این نتایج می‌توانند به والدین، مربیان و سیاست‌گذاران کمک کنند تا راهکارهای مناسبی برای مدیریت زمان و محتوای بازی‌های ویدئویی و همچنین افزایش نظارت بر فعالیت‌های کودکان و نوجوانان در گیم‌نت‌ها ارائه دهند.

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد فضای گیم‌نت‌ها تأثیرات چندبعدی بر کودکان و نوجوانان دارد که نیازمند مداخلات هدفمند است. نخست آنکه با وجود تأثیرات مثبت بازی‌ها بر مهارت حل مسئله، مواجهه مکرر با محتوای خشن (که ۷۱/۱ درصد

شرکت‌کنندگان گزارش کرده‌اند) و تجربیات منفی مانند شنیدن الفاظ رکیک (۳۸/۵ درصد)، ضرورت راه‌اندازی نظام رده‌بندی سنی و سامانه‌های نظارتی هوشمند در گیم‌نت‌ها را آشکار می‌سازد. این امر مستلزم همکاری سه‌جانبه وزارت فرهنگ، سازمان تنظیم مقررات رسانه‌ها و اتحادیه‌ی مالکان گیم‌نت‌ها برای طراحی چارچوب‌های اجرایی است. در سطح خانواده، یافته‌ها نشان می‌دهد تنها ۱۹/۲ درصد والدین نظارت مستمر دارند که این ضعف را می‌توان با برنامه‌های آموزشی جبران کرد. پیشنهاد می‌شود مدارس کارگاه‌های ماهانه‌ای با موضوع «مدیریت بازی‌های دیجیتال» برگزار کنند که در آن هم‌زمان به والدین آموزش داده شود و دانش‌آموزان با بازی‌های آموزشی-مهارتی آشنا گردند. همچنین توسعه اپلیکیشن‌های نظارتی که امکان محدودسازی زمان بازی و فیلتر محتوا را فراهم می‌کنند، می‌تواند به والدین کمک شایانی نماید.

در نهایت، جهت کاهش تأثیرات منفی بر عملکرد تحصیلی (که ۴۸ درصد شرکت‌کنندگان به آن اشاره داشتند)، پیشنهاد می‌شود پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش با همکاری استودیوهای بازی‌سازی داخلی، بازی‌های آموزشی متناسب با محتوای درسی تولید کند. این اقدام هم‌زمان می‌تواند از جذابیت گیم‌نت‌ها برای اهداف تربیتی بهره‌برد و هم مشکل کاهش زمان مطالعه را حل نماید. چنین راهکارهای عملیاتی که در سه سطح کلان، خرد و رسانه‌ای طراحی شده‌اند، می‌توانند چارچوب مناسبی برای سیاستگذاری در این حوزه فراهم آورند.

رویکرد بازی‌های رایانه‌ای این‌چنین است که در فرد به‌صورت ناخودآگاه احساس دل‌بستگی ایجاد کرده و نوعی اعتیاد به بازی را به وجود می‌آورند. در مراحل بالاتر بازی، بیشتر در جهت تأثیرگذاری بر تربیت فرد تلاش شده و سعی می‌کنند آنچه از منظر تربیتی مدنظر دارند را پس از دل‌بسته کردن نوجوانان، به اجرا بگذارند.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مأخذ

- امیری، حسن، کریم افشاری‌نیا (۱۳۹۰). نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان، همایش منطقه‌ای روان‌شناختی کودک و نوجوان، کرمانشاه.
<https://civilica.com/doc/119086>
- پناهی، حمید و قربانی، ابراهیم و پورمنافی، ابوالفضل و فرزین قلی‌زادگان (۱۴۰۰). بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرائم علیه امنیت داخلی، فصلنامه امنیت ملی، ۱۱ (۳۹)، ۳۴۵-۳۷۶.
<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.33292538.1400.11.39.12.6>
- قربانی توسنلو، امیرعلی و داود زارعیان (۱۴۰۳). رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه (کالاف دیوتی)، فصلنامه پژوهشنامه فرهنگی و اجتماعی کودک و نوجوان، ۲ (۳)، ۱۱۳-۱۳۸.
<https://doi.org/10.22083/cssca.2025.499564.1053>
- قربانعلی‌پور، مهدیه، زراعتکار، بهناز و زراعتکار، فائزه (۱۴۰۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان. اولین همایش بین‌المللی جامعه‌شناسی، علوم اجتماعی و آموزش و پرورش با رویکرد نگاهی به آینده، بوشهر.
<https://civilica.com/doc/1947065>
- کیانی، مسعود و رنجبر، پریسا و محمدرضا تمنایی‌فر (۱۴۰۲). رابطه بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی با مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان، دومین همایش بین‌المللی علوم تربیتی، مشاوره، روانشناسی و علوم اجتماعی، همدان.
<https://civilica.com/doc/1757109>
- محمدیان، مریم و ناظمی، معصومه و ابراهیم حیدری لقب (۱۴۰۰). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان، نهمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش در روانشناسی، مشاوره و علوم تربیتی.
<https://civilica.com/doc/1262143>
- یزدانی، الهه (۱۴۰۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش افراد نسبت به جامعه پیرامون، چهارمین همایش ملی آسیب‌شناسی روانی اردبیل.
<https://civilica.com/doc/1954955>
- Alkalay, S., Dolev, A., Rozenshtein, C., & Sarne, D. (2020). Co-OpWorld: Adaptive computer game for supporting child psychotherapy. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100028.
- Alwhaibi, R. M., Alotaibi, M. S., Almutairi, S. F., Alkhudhayr, J. E., Alanazi, R. F., Al Jamil, H. F., & Aygun, Y. (2024). Exploring the relationship between video game engagement and creative thinking in academic environments: Cross-sectional study. *Sustainability*, 16(20), 9104.
- Amiri, H., & Afsharinia, K. (2011). The role of playing computer games and children's behavioral disorders. *Regional Conference on Child and Adolescent Psychology*, Kermanshah, Iran. [in Persian]
<https://civilica.com/doc/119086>
- Bas-Sarmiento, P., Julián-López, C., Fernández-Gutiérrez, M., Poza-Méndez, M., & Marín-Paz, A. J. (2025). Gamified eHealth interventions for health promotion and disease prevention in children and adolescents: A scoping review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 1-14.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A., & Hayati, S. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227.

- M. R. (2023). The relationship between childhood trauma and adult mental health: A meta-analysis. *Journal of Traumatic Stress, 36*(1), 1-15.

تحلیل ارتباط بین استفاده از گیم‌نت‌ها بر [...] |

- Monfared, D., & Joorabchi, T. N. (2024). An investigation of factors influencing attitudes towards online and offline games with the moderator effects of gender in Iran. *Media Watch*, 15(2), 183-216.
- Panahi, H., Ghorbani, E., Pourmanafi, A., & Gholizadegan, F. (2021). Computer games and committing crimes against internal security. **[in Persian]**
- Patricio, R., Moreira, A. C., & Zurlo, F. (2022). Gamification in innovation teams. *International Journal of Innovation Studies*, 6(3), 156-168.
- Philippi, J., Simon-Kutscher, K., Austermann, M. I., Thomasius, R., & Paschke, K. (2024). Investigating parental factors for adolescent problematic gaming and social media use-A cross-sectional and longitudinal approach. *Journal of Adolescent Health*, 75(4), 626-634.
- Plass, J. L., Homer, B. D., MacNamara, A., Ober, T., Rose, M. C., Pawar, S., Hovey, C. M., & Olsen, A. (2020). Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. *Learning and Instruction*, 70, 101194.
- Pötzsch, H., & Šisler, V. (2019). *Playing cultural memory: Framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination*. *Games and Culture*, 14(1), 3-25.
- Sanchez, E., van Oostendorp, H., Fijnheer, J. D., & Lavoué, E. (2020). Gamification. In *Encyclopedia of education and information technologies* (pp. 816-827). Springer.
- Singha, S., Warr, M., & Henriksen, D. (2020). Playing with creativity across the lifespan: A conversation with Dr. Sandra Russ. *TechTrends*, 64(1), 1-5.
- Yazdani, E. (2023). The effect of computer games on changing people's attitudes towards the surrounding society. Fourth National Conference on Psychopathology, Ardabil, Iran. **[in Persian]** <https://civilica.com/doc/1954955>
- Zamorano, M. L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., et al. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 15.
- Zhao, L., & Zhao, W. (2022). Impacts of family environment on adolescents' academic achievement: The role of peer interaction quality and educational expectation gap. *Frontiers in Psychology*, 13, 911959.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.