

سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای^۱

(مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)

مسعود کوثری^۲، معصوم آقازاده^۳
سید محمدعلی سیدحسینی^۴

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، به یکی از پرطرفدارترین تفریحات مردم در دنیا تبدیل شده‌اند؛ تفریحی که انسان‌های بیشماری را ساعت‌ها فارغ از دنیای واقعی مجذوب خود می‌کند و آرزوهای دست‌نیافتنی هر یک از آنها را در دنیای مجازی تبدیل به واقعیت می‌کند. این نوع گذران اوقات فراغت، با در نظر گرفتن پیامدهای آن، قابل تأمل است. همین امر توجه پژوهشگران این حوزه را به میزان مصرف بازی‌ها به‌ویژه در میان گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان و نگرش آنان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای برانگیخته است که مقاله حاضر نیز به بررسی ابعاد مختلف این موضوع پرداخته است. این مطالعه بین افراد ۷ تا ۴۰ سال کشور با استفاده از روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای انجام شده است. یافته‌ها، حاکی از آشنایی ۷۹/۶ درصد افراد با بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی و انجام این بازی‌ها توسط ۵۴/۴ درصد آنها است. از بین ژانرهای مختلف، بازی‌های ورزشی، اکشن و جنگی از بازی‌های مورد علاقه بازیکنان بوده است. در مجموع ۱۳/۴ درصد از کل بازیکنان نمونه نسبت به بازی‌ها نگرش مثبت، ۶۸/۸ درصد بی‌تفاوت و ۱۷/۸ درصد نگرش منفی‌ای نسبت به بازی‌های رایانه‌ای داشتند.

واژه‌های کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، نگرش، ژانرهای بازی، دیدگاه سلبی، دیدگاه ایجابی

تاریخ دریافت: ۹۶/۰۶/۲۹ تاریخ پذیرش: ۹۶/۱۲/۲۱

۱. این مقاله برگرفته از پژوهش انجام شده توسط مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران (ایسپا) به سفارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۹ است.

mkousari@ut.ac.ir

۲. دانشیار دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران

۳. عضو هیئت علمی مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران (ایسپا) جهاد دانشگاهی (نویسنده مسئول)
m.aghazadeh59@gmail.com

۴. دانشجوی دکتری علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات
seiiedhoseini@gmail.com

۱. مقدمه

طولانی شدن دوره نوجوانی و جوانی، رواج شیوه‌های جدید رفتاری برای پُرکردن فضای زندگی، فردی شدن و کم‌رنگ شدن شکاف‌های متداول اجتماعی، اهمیت یافتن سبک زندگی و «سیاست زندگی»^۱ برای جوانان، از هم پاشیدگی شبکه‌های سنتی همسایگی و نوسازی شهری از جمله زمینه‌های اصلی‌ای هستند که شرایط جدیدی را پیش روی جوانان قرار داده‌اند. آنچه که در کنار این روندها و متأثر از رشد رسانه‌های جدید قابل ذکر است، اهمیت بیش از پیش حفظ تنوع در اوقات فراغت برای جوانان است. دو فرایند «رسانه‌ای شدن»^۲ و «خانگی شدن»^۳ به خوبی نشان می‌دهند که بخش عمده‌ای از اوقات فراغت جوانان در جوامع مدرن چگونه سپری می‌شود. در واقع این جوانان، اوقات فراغت خود را بیش از پیش در خلوت و تنهایی سپری می‌کنند و برای سرگرم شدن به‌طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند (ذکائی، ۱۳۸۶: ۲۷۶). از این‌رو، «بازی‌های رایانه‌ای»^۴ تبدیل به یکی از عمده‌ترین و اصلی‌ترین سرگرمی‌های مدرن کودکان، نوجوان و جوانان شده است و حتی برخی از این گروه‌ها به صورت حرفه‌ای، روزانه چندین ساعت از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. بنابراین، بررسی و ارزیابی آثار منفی و مثبت این بازی‌ها می‌تواند ابعاد پروبلماتیک انواع بازی‌های رایانه‌ای را روشن کرده و ما را در حل برخی از معضلات و مسائل برخاسته از سوی این چنین بازی‌هایی یاری دهد.

بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد نشاط، هیجان و پُرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان، تاکنون بسیار موفق بوده‌اند. این بازی‌ها به علت تعاملی بودن، شیوه‌های موفق و پنهان الگودهی، جامعه‌پذیرکردن کودکان از طریق انتقال هنجارها و آموزش‌های مستقیم و غیرمستقیم، از ظرفیت‌های فراوانی برای تأثیرگذاری‌های عمیق و درازمدت بر کودکان و نوجوانان برخوردارند. اما این بازی‌ها اغلب به علت محتوای خشونت‌آمیزی که دارند تأثیرات مخرب فراوانی نیز بر کودکان برجای می‌گذارند. خشونت، تخریب، ویرانی و کشتار، از جمله مضامین رایج در این نوع از بازی‌ها هستند. ویژگی تعاملی این بازی‌ها که می‌تواند به عنوان یکی از ویژگی‌های مثبت تلقی شود در جای خود می‌تواند آسیب‌هایی را نیز در فضاها و محیط واقعی به همراه داشته باشد. برای کاربران این بازی‌ها، به‌ویژه کودکان، تشخیص و جداسازی

1. Life Politics
2. Mediatization
3. Domestification
4. Computer Games

محیط‌های واقعی و مجازی، اندکی دشوار به نظر می‌رسد. کودکان با تخیلات خود زندگی می‌کنند. وقتی در فضای مجازی ذهن کودکان از خشونت و پرخاشگری انباشته می‌شود، کودکان ناخودآگاه همان کنش‌ها، واکنش‌ها و تقابل‌ها را به فضاهای واقعی نیز تعمیم می‌دهند (پورهمرنگ، ۱۳۹۳: ۲۱۱-۲۱۰).

انجام بازی‌های رایانه‌ای در میان طیف وسیعی از کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان، در جهان هزاره سوم تبدیل به مسئله اساسی شده است؛ مسائلی که باعث شد در سال ۲۰۰۷، نخستین کلینیک تخصصی ترک اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در اروپا تأسیس و راه اندازی شود. به گفته بیکر رییس این کلینیک «ما بیمارانی داشته‌ایم که قادر به برقراری روابط اجتماعی در جامعه واقعی نبوده‌اند. آنها تقریباً تمامی عمرشان را در خانه و جلوی رایانه گذرانده‌اند و فرصتی برای یادگیری این روابط نداشته‌اند. معتادان به بازی‌های ویدیویی هم، مثل بقیه معتادان بیشتر برای فرار از مشکلات شخصی روی به بازی می‌آورند. وقتی آنها بازی می‌کنند مغزشان ایندورفین تولید می‌کند و حالتی پیدا می‌کنند که معتادان به قمار یا مواد مخدر تجربه می‌کنند» (کرباسی، ۱۳۸۶). توجه به این نکته گامی اساسی به منظور دستیابی به درک، شناخت بهتر و دقیق‌تری از میزان شیوع بازی‌های رایانه‌ای و نگرش کاربران و غیرکاربران نسبت به این بازی‌ها در ایران است.

در جهان مدرن امروز، بررسی آثار روانشناختی و بالینی این گونه بازی‌ها نقطه عطف توجه بسیاری از روان‌شناسان و متخصصان حوزه سلامت روان به شمار می‌آید. علاوه بر این، چون ترکیب سه عنصر روانشناختی لذت^۱، برپائی^۲ و احساس غالب بودن^۳ در بازی‌های رایانه‌ای جاذبه آنها را نزد بازیکنان دوچندان کرده است، والدین و متخصصان بهداشت روان باید بیش از پیش، نگران آثار احتمالاً منفی این بازی‌ها بر روی کودکان باشند (مهرابیان و ویکسن، ۱۹۸۶؛ به نقل از فرجی، ۱۳۸۱: ۲۳۶). در واقع چنین به نظر می‌رسد که تجربه ممتد هیجان‌های رایانه‌ای^۴ در نهایت می‌تواند در مواردی به تولید آسیب‌هایی در نظام ایمنی فرد منجر شود. دلایل اثبات اختلال کارکرد شناختی کاربران بازی‌های رایانه‌ای از طریق تجربه‌های هیجانی شدید عبارتند از: (۱) محدود شدن تمرکز کاربر از طریق این بازی‌ها و (۲) تحت تأثیر قرار دادن کیفیت

-
1. Pleasure
 2. Arousing
 3. Dominance inducing features
 4. Computer excitements

تصمیم‌گیری کاربر (همان، ۲۳۷). تأثیر بازی‌ها بر شکل‌گیری رفتار خشونت‌آمیز در کاربران، به ویژه کودکان (رضاپور، ۱۳۸۶). علاوه بر مشکلات ذهنی و روانی‌ای که این‌گونه کاربران با آن مواجه هستند، بسیاری از مشکلات جسمی نیز گریبانگیر آنها خواهد شد. در حقیقت فعالیت‌های بدنی این افراد تنها محدود به استفاده از انگشتان دست‌هایشان است. درد در محدوده‌مچ و گردن، کاهش قدرت بینایی به سبب خیره شدن ممتد به صفحه رایانه، چاقی مفرط به علت عدم فعالیت فیزیکی، حمله‌های شدید عصبی، تیک‌های عصبی و بیماری صرع نیز از جمله مشکلاتی است که این دسته کاربران با آن مواجه می‌شوند (کرباسی، ۱۳۸۶).

بازی‌های رایانه‌ای با وجود تبعات روان‌شناختی و اجتماعی برای کاربران در کنار پیامدهای مثبت آن، امروز به یک پدیده اقتصادی مهم و همچنین به بخش جدایی‌ناپذیر فرهنگ رسانه‌های همگرا در جوامع امروزی (مدرن و پست مدرن) تبدیل شده است (فروم و آنگر، ۲۰۱۲: ۲). فراگیر بودن این بازی‌ها و میزان ساعاتی که کودکان، نوجوانان، جوانان و سایر گروه‌های سنی صرف این بازی می‌کنند این حوزه را برای انجام پژوهش‌های علمی مناسب می‌کند؛ هر چند تا اواخر سال‌های دهه ۱۹۹۰ به میزان کمی مورد توجه برخی رشته‌ها در دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی بود. اما پژوهش‌های انجام شده به صورت پراکنده بوده و اغلب به درگیری‌ها و علائق فردی محدود شدند. در ایران دهه ۸۰ نیز که بازی‌های رایانه‌ای شیوع پیدا کرد مطالعاتی بین گروه‌های محدود انجام شد اما پژوهش قابل توجهی در سطح ملی که وضعیت این بازی‌ها و نگرش نسبت به آنها را مورد بررسی قرار دهد به چشم نمی‌خورد. نتایج پژوهش‌ها و مطالعات انجام شده، نیز نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر آثار مثبت، آسیب‌هایی برای کاربران دارد و خانواده‌های زیادی را نگران کرده است. بنابراین شیوع این بازی‌ها بدون برنامه‌ریزی‌های فرهنگی و زیربنایی ممکن است تبعات آن را را برای خانواده‌ها افزون‌تر کند. بر همین اساس هدف مطالعه انجام شده، بررسی میزان شیوع بازی‌های رایانه‌ای در ایران و سنجش نگرش گروه‌های مختلف سنی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای بوده است که در راستای این هدف، سعی شد به این سؤالات پاسخ داده شود که میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای در ایران چقدر است؟ و نگرش گروه‌های مورد مطالعه نسبت به بازی‌های رایانه‌ای چیست و چه تفاوتی بین آنها وجود دارد؟ همچنین بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، چه بازی‌ها و سبک‌های بازی را انجام می‌دهند؟

شناخت و بررسی علمی وضعیت موجود پیرامون بازی‌های رایانه‌ای، واکاوی ادبیات نظری و تجربی موضوع، بررسی نگرش کنشگران نسبت به بازی‌های رایانه‌ای به منظور بررسی ابعاد آن و تدوین سیاست‌ها و راهبردها، برای پژوهشگران حوزه اوقات فراغت، ارتباطات و جوانان و نیز سیاستگذاران فرهنگی حائز اهمیت وافر است. با انجام چنین مطالعاتی، علاوه بر غنای نظری پیرامون موضوع و رسیدن به مدل‌های مفهومی و نظری، می‌توان برخی آسیب‌های اجتماعی، جسمانی و روانی را با تدوین سیاست‌ها، بین بازیکنان تقلیل داد. با توجه به اهمیت این موارد، انجام این قبیل از مطالعات ضرورت پیدا می‌کند. یکی از ضرورت‌های اساسی مطالعه بر روی بازی‌های رایانه‌ای، از آنجا ناشی می‌شود که با افزایش ساعات اوقات فراغت، نقش تفریح و فراغت در ساختن هویت‌های فردی و جمعی از اهمیت بسزایی برخوردار خواهد شد و همین مسئله برای سیاستگذاران فرهنگی از اهمیت بسیار بالایی برخوردار شود (فاضلی، ۱۳۸۲: ۱۴)؛ چرا که سیاستگذاران با در اختیار داشتن چنین اطلاعاتی، این توانایی را پیدا خواهند کرد که برنامه‌ریزی‌های بهتر و مدون‌تری برای مدیریت و ساماندهی اوقات فراغت کنشگران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای انجام دهند.

۲. واکاوی تجربی و نظری

زمانی و همکارانش (۲۰۰۹) در تحقیقی با نام تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روحی و جسمی دانش‌آموزان، به این نتیجه رسیدند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد مختلف سلامت تأثیر می‌گذارد و مشکلات جسمی، اضطراب و افسردگی را افزایش می‌دهد، در حالی که اختلال عملکرد اجتماعی کاهش می‌یابد. اندرسون و بوشمن^۱ (۲۰۰۱: ۳۵۳-۳۹۳) با استفاده از تکنیک فراتحلیل تأثیر بازی‌های ویدئویی خشن را بر رفتار پرخاشگرایانه، شناخت پرخاشگرایانه، هیجان پرخاشگرایانه، تحریک روانی و رفتار پیشاجتماعی مورد بررسی قرار داده‌اند. پژوهشگران در پایان نتیجه‌گیری می‌کنند که انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن سلامت عمومی کودکان و نوجوانان را تهدید می‌کند. تماشای خشونت این بازی‌ها رابطه‌مشتی با سطوح بالای پرخاش، تحریک روانی در نوجوانان و کودکان دارد. جنتایل^۲ و دیگران (۲۰۰۴: ۲۵-۲۲) در پژوهشی با عنوان «تأثیرات عادت‌های بازی ویدئویی بر رفتارهای خصمانه، پرخاشگرایانه و عملکرد در مدرسه» به این نتیجه رسیده‌اند که به‌طور متوسط پاسخگویان هفته‌ای ۹ بار بازی‌های ویدئویی خشن انجام می‌دهند؛ با این حال،

1. Anderson & Bushman

2. Gentile

تفاوت معناداری در ترجیح بازی‌های ویدئویی میان دختران و پسران وجود دارد و دختران بازی‌های غیر خشن را بیشتر ترجیح می‌دهند. در این راستا، نوجوانانی که بیشتر در معرض خشونت بازی ویدئویی قرار داشتند رفتارهای خصمانه‌تر داشته‌اند، با معلمان خود در کلاس بیشتر بحث می‌کردند، با نوجوانان هم سن خود بیشتر دعوی فیزیکی می‌کردند و نیز عملکرد ضعیف‌تری در مدرسه داشته‌اند.

جونز^۱ و دیگران (۲۰۰۷) در مطالعه‌ای که در انجمن پژوهش آموزشی امریکا به بررسی نگرش‌های دانشجویان تربیت معلم نسبت به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند. آنان به این نتیجه رسیده‌اند که دانشجویانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کرده‌اند توانایی بیشتری در استفاده از رایانه و اینترنت داشته‌اند و نیز آمادگی بسیار بیشتری داشته‌اند که از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی برای کمک به تدریس استفاده کنند. در حال حاضر در بسیاری از کشورها (اعم از توسعه‌یافته یا در حال توسعه) نوعی نگرانی فزاینده در مورد سبک زندگی غیرفعال و آثار این نوع از شیوه زندگی بر سلامت و بهداشت کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان به وجود آمده است (بیدل، سالیز و کاویل، ۱۹۹۸؛ نقل از امینی، ۱۳۸۶: ۱۹۰). در ابتدای دهه ۱۹۸۰ میلادی در بسیاری از کشورهای توسعه‌یافته، محققان به بررسی و ارزیابی آثار پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای بر حوزه‌های گوناگونی از جمله: سلامت فردی، هماهنگی میان چشم و دست، عملکرد نهاد مدرسه در این زمینه و همچنین آسیب‌شناسی روانی پرداختند (دوران، ۱۳۸۱: ۵).

در باب آثار بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران آنها، همواره دو دیدگاه متفاوت و حتی متعارض نظری وجود دارد: دیدگاه ایجابی و دیدگاه سلبی. دیدگاه نخست که از منظر ایجابی به این مقوله می‌نگرد، سعی در اثبات این ایده دارد که بازی‌های رایانه‌ای نه تنها آثار منفی برای کاربر خود به همراه ندارند، بلکه حتی در بسیاری از موارد ثمرات درمانی و آموزشی‌ای را نیز برای او به ارمغان می‌آورند. در واقع از نقطه نظر این محققان، با وجود عوارض، معایب و مضرات بیشماری که به اینگونه بازی‌ها نسبت می‌دهند، این بازی‌ها در نهایت می‌توانند باعث بهبودی بسیاری از بیماری‌های کودکان شوند. تحقیقات دانشمندان دانشگاه ناتینگهام ترنت انگلستان نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای ابزاری بسیار قدرتمند به‌منظور کاهش درد و رنج کودکان سرطانی‌ای به حساب می‌آیند که در حال طی کردن دوره شیمی‌درمانی خود می‌باشند.

این دانشمندان همچنین این نکته را نیز ثابت کرده‌اند که این بازی‌ها می‌توانند سبب بهبودی مهارت رفتارهای اجتماعی کودکان مبتلا به «نقص توجه اختلال بیش‌فعالی» و «خیالبافی» شوند. مارک گریفیث در تحقیق انجام شده معتقد است که بسیاری از این بازی‌ها خاصیت درمانی دارند و می‌توان از آنها به‌منظور کاربردهای پزشکی استفاده کرد (ابوترابی، ۱۳۸۶).

در برخی از تحقیقاتی که از سوی محققان داخلی صورت گرفته نیز به این واقعیت اشاره شده است که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و آموزش تایپ رایانه‌ای می‌تواند موجب کاهش تکانشگری مبتلایان به اختلال نقص توجه بیش‌فعالی (ADHD)^۱ شود (نجفی، ۱۳۸۴: ۴۷). بازی‌های رایانه‌ای در راستای درمان انواع خاصی از اختلالات شنوایی هم کاربردهای فراوانی دارند که از آن جمله می‌توان به «اختلال پردازش شنیداری» اشاره کرد (ابوترابی، ۱۳۸۶). بازی‌های رایانه‌ای شناخت‌محور بر بهبود کنش اجرایی در مؤلفه‌های حل مسئله/برنامه‌ریزی، سازماندهی رفتاری/هیجانی کودکان پیش‌دستانی دارای اختلال یادگیری عصب روان‌شناختی مؤثر است (حسن نتاج جلوداری و همکاران، ۱۳۹۴).

به‌علاوه، نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای به وجود آمده‌اند که تنها برای افزایش توانایی‌های ذهنی افراد طراحی شده‌اند. سه محصول چشمگیر از این قبیل بازی‌ها که از سوی شرکت رایانه‌ای معروف و با سابقه «نینتندو» تولید شده‌اند، «بازی‌های تربیت مغز» نام دارند. برای مثال، نخستین مجموعه از این بازی‌ها که موسوم به بازی‌های تربیت مغز دکتر کاواشیما هستند، به تعیین میزان سن عقلی کودک می‌پردازند (همان منبع). در این زمینه نظریه تازه‌ای نیز وجود دارد دال بر اینکه بعضی از بازی‌های رایج در گیم‌نت‌ها که طرفداران زیادی نیز دارد، می‌توانند سبب هرچه زیرک‌تر شدن و باهوش‌تر شدن کاربران شوند (مدیرپور، ۱۳۸۶).

گروهی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای نیز وجود دارند که فضا و حالتی ماجراجویانه دارند و چندان از خشونت و تحرک بیش از حد در آنها خبری نیست و عمدتاً در بردارنده معماهای پیچیده‌ای هستند که برای فعال کردن ذهن کاربران و همچنین افزایش خلاقیت‌های آنها مؤثر است. برای اثبات جنبه‌ها و ابعاد کارآمد و مثبت بازی‌های رایانه‌ای، تحقیقات متعدد دیگری نیز صورت گرفته است که بر دیگر کارکردهای مثبت این بازی‌ها دلالت می‌کنند. برای مثال، تحقیقات جدید محققان

1. Attention Deficit Hyperactivity Disorder

دانشگاه روچستر نشان دهنده این واقعیت است که کاربرانی که در بازی‌های رایانه‌ای سریعی همچون ماشین‌سواری و تیراندازی‌های سریع و دقیق مهارت پیدا می‌کنند، از قوه بصری بهتر و قوی‌تری نسبت به همسالان خود برخوردارند (همان منبع). دانشمندان دانشگاه ناتینگهام نیز معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تا حدود زیادی، موجب درمان بیماری تنبلی چشم گردند (ابوترابی، ۱۳۸۶).

مطالعاتی که محققان دانشگاه روچستر بر روی ۱۶ مرد بین سنین ۱۸ تا ۲۳ سال انجام دادند و آزمایش‌های مختلفی از قبیل: میزان چشمک زدن، میزان سرعت عکس‌العمل در مقابل اتفاقات غیرمنتظره و حتی میزان ضربان قلب به هنگام بروز این اتفاقات، به‌خوبی نشان داد که تمام کاربران بازی‌های رایانه‌ای هیجان‌انگیز نسبت به هم‌تایان خود، از قدرت کنش و واکنش بهتر و مناسب‌تری برخوردار هستند (مدیرپور، ۱۳۸۶). گروهی دیگر از محققان نیز بر این عقیده‌اند که افرادی که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، نه تنها رفتارهای خشونت‌آمیز ندارند بلکه میزان اعتماد به نفس، بیانگری و اجتماعی‌بودن آنان نسبت به هم‌تایان خود که از این بازی‌ها استفاده نمی‌کنند بیشتر است. از نظر این محققان، این مسئله خود می‌تواند مؤید عدم تأثیر سوء روانی اجتماعی این‌گونه بازی‌های رایانه‌ای باشد (نجمی و همکاران، ۱۳۸۳: ۱۱).

طیف دیگری از محققان وجود دارند که با شدت هر چه تمام‌تر با آثار و عوارض بازی‌های رایانه‌ای مخالف هستند و کارکردهای بسیار منفی‌ای را به این بازی‌ها نسبت می‌دهند که در این مقاله به عنوان طرفداران دیدگاه سلبی از آنها یاد شده است. مطابق برخی از بررسی‌ها، حدود ۸۵ درصد از بزرگسالان آمریکایی، بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی را در زمره فعالیت‌های معمول و روزانه خود قرار داده‌اند و رقمی در حدود ۹۵ درصد از قشر جوان این کشور بر این اعتقاد می‌باشند که بازی‌های رایانه‌ای خصلتی اعتیادآور دارند (آزمایشگاه تحلیل رسانه‌های کانادا، ۱۹۹۸؛ به نقل از فرجی، ۱۳۸۰: ۱۵۷). از نظر گرونهوک^۱، ونکاتش^۲ و ویتالاری^۳ (۱۹۸۵)، به نقل از مریسن و کروگمن، ۲۰۰۱) افرادی که دارای یک رایانه‌شخصی هستند، به شکلی مشخص و چشمگیر، زمان بیشتری را در تنهایی و به همین نسبت زمان کمتری را با خانواده و دوستان خود سپری می‌کنند. این مسئله خود به ساختار فیزیکی رایانه برمی‌گردد به

1. Gronhaug
2. Venkatesh
3. Vitalari

گونه‌ای که موجب استفاده انفرادی می‌گردد (دوران، ۱۳۸۱: ۶). از نظر این گروه، هرچند که بسیاری از محققان عنوان کرده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای سبب انزوای اجتماعی نمی‌گردند، ولی بسیاری از تحقیقات بر این واقعیت دلالت دارند که این بازی‌ها نه تنها موجب شکل‌گیری مواردی همچون: انزوا، کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباطات اجتماعی می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی افراد را نیز کاهش می‌دهند و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را نزد آنان کم‌رنگ و بی‌اهمیت می‌کند (همان: ۴).

کلاول در مطالعه خود بر روی ۲۰۴ دانش‌آموز ۱۰ تا ۱۴ ساله لندنی، به بررسی ارتباط میان بازی‌های رایانه‌ای و مؤلفه‌هایی همانند: انزوای اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و پرخاشگری بین نوجوانان پرداخت. نتایج به دست آمده از این پژوهش نشان داد که اگرچه بین مؤلفه انزوای اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود ندارد، اما میان مؤلفه پرخاشگری و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباطی مستقیم وجود دارد (عبدالخالقی، ۱۳۸۳: ۱۴۲).

براساس تحقیقی که در زمینه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مسائل شناختی کودکان صورت گرفته است، «یکی از مضرترین پیامدهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، تأثیرات مخرب آنها بر مسائل شناختی کودکان است.» آزمون‌های به عمل آمده در این تحقیق نشان‌دهنده این واقعیت است که نمره تست هوش کودکان قبل و بعد از انجام بازی‌های رایانه‌ای متفاوت است و در واقع فعالیت هوشی کودکان پس از دیدن اینگونه برنامه‌های خشن رایانه‌ای کاهش می‌یابد (دشلی‌ده، ۱۳۸۶: ۱). در واقع بر اساس این پژوهش، «در کودکان میل شدیدی به الگو گرفتن و تقلید از برنامه‌های رایانه‌ای خشن وجود دارد. این برنامه‌ها علاوه بر اینکه مسائل عاطفی و احساس نوع دوستی نسبت به دوستان را در کودکان تضعیف می‌کند، به‌طور قابل ملاحظه‌ای فعالیت جسمانی و حرکتی را نیز در آنها کاهش می‌دهد» (همان).

پل اینچ از دانشگاه اوکلاهما در سال ۱۹۹۱ تحقیقات گسترده‌ای را در خصوص آثار بازی‌های رایانه‌ای بر روی مغز و روان بازیکنان و کاربران این بازی‌ها انجام داده است. این محقق با تحقیقات خود نشان داده است که این بازی‌ها موجب تغییر در میزان ضربان طبیعی قلب می‌شوند و همچنین میزان هورمون‌های بدن را نیز دچار تغییر و دگرگونی می‌سازند. علاوه بر اینها، افرادی که به‌طور غیرفعال به تماشای این بازی‌ها می‌پردازند و به‌طور فعال در بازی‌ها شرکت نمی‌کنند نیز، فشارهای عصبی زیادی را در محیط بازی تحمل می‌کنند.

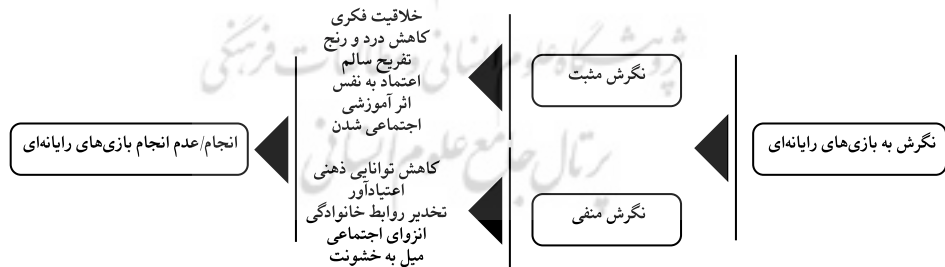
برخی از یافته‌ها حاکی از آن است که بازی‌های رایانه‌ای و هیجان‌های ناشی از آنها قادرند موجب افزایش احساس خصومت نسبت به دیگران و همچنین میل به خشونت گردند (فلینگ و همکاران، ۱۹۹۲)، سبب حملات یا تشنجات صرعی شکل شوند (مدا و همکاران، ۱۹۹۰)، موجب احساس سستی، کندی و تبلی باشند (دای نوییل، ۱۹۹۳)، فشار خون، قند خون، ضربان قلب و همچنین چربی خون را افزایش دهند (مورفی و دیگران، ۱۹۹۱) و حتی در شرایط پیچیده‌تر می‌توانند به رفتارهای وسواسی، کمرنگ شدن هویت انسانی، افت عواطف و احساسات، تکان‌های سریع و خودکار بدن و محدودیت خودآگاهی منتهی شوند (ست زر و داکت، ۲۰۰۰). این محققان به شکلی قطعی و مصمم بر این باورند که نتیجه غالب پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای در خصوص کاربران و بازیکنان، بروز هیجان‌هایی نظیر پرخاشگری^۱، خشم^۲ و خصومت^۳ می‌باشد (مهرابیان و ویکسن، ۱۹۸۶؛ به نقل از فرجی، ۱۳۸۰: ۱۵۳).

با جمع‌بندی این مباحث و بحث‌های مطرح شده بین طرفداران دو دیدگاه ایجابی و سلبی، می‌توان چنین گفت که بازی‌های رایانه‌ای از یک طرف، باعث افزایش توانایی‌های ذهنی افراد می‌شوند به ویژه محصولاتی که با عنوان «بازی‌های تربیت مغز» تولید می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای که فضای ماجراجویانه دارند و عمدتاً دربردارندهٔ معماهای پیچیده‌ای می‌باشند که به‌منظور فعال کردن ذهن کاربران و همچنین افزایش خلاقیت‌های آنها بسیار مؤثر است. از طرفی، کاربرانی که در بازی‌های رایانه‌ای سریعی همچون ماشین‌سواری و تیراندازی‌های سریع و دقیق مهارت پیدا می‌کنند، از قوهٔ بصری بهتر و قوی‌تر، از قدرت کنش و واکنش بهتر و مناسب‌تری نسبت به همسالان خود برخوردار هستند. برخی دانشمندان نیز معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تا حدود زیادی، موجب درمان بیماری تبلی چشم (آمبلیوپی) گردند. از طرف دیگر، برخی از محققان معتقدند چون بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، وقت زیادی را صرف این بازی‌ها در فعالیت‌های معمول و روزانه خود می‌دهند، همین مسئله باعث اعتیادآور بودن می‌شود و بازی‌ها خصلتی اعتیادآور پیدا می‌کنند. همچنین افراد دارای یک رایانه شخصی، به شکلی مشخص و چشمگیر، زمان بیشتری را در تنهایی و به همین نسبت زمان کمتری را با خانواده و دوستان خود سپری می‌کنند. این مسئله خود به ساختار فیزیکی رایانه برمی‌گردد

1. Aggression
2. Anger
3. Hostility

به گونه‌ای که موجب استفاده انفرادی می‌گردد. علاوه بر پیامدهای منفی نظیر انزوا، کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباطات اجتماعی، بازی‌ها میزان نوع دوستی افراد را نیز کاهش می‌دهند و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را نزد آنان کم‌رنگ و بی‌اهمیت می‌کنند. این برنامه‌ها علاوه بر اینکه مسائل عاطفی و احساس نوع دوستی نسبت به دوستان را در افراد به‌ویژه کودکان تضعیف می‌کنند، به‌طور قابل ملاحظه‌ای فعالیت جسمانی و حرکتی را نیز در آنان کاهش می‌دهند. اگر افراد زیاد در معرض بازی‌هایی که پر زد و خورد هستند و محتوای خشونت‌آمیز دارند قرار بگیرند، تمایل به پرخاشگری در آنان افزایش می‌یابد.

انجام بازی‌های رایانه‌ای با داشتن دو پیامد منفی و مثبت برای کاربران، باعث شکل‌گیری در دو رویکرد مثبت و منفی بین پژوهشگران این حوزه شده است. البته نگرش بینابینی نیز بین آنها دیده می‌شود. با در نظر گرفتن پیامدهای مثبت و منفی، سنجش نگرش گروه‌های مختلف سنی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای که بخش قابل توجهی از آنها نیز چنین‌های بازی‌هایی را انجام می‌دهد قابل تأمل است. بر همین اساس، برای سنجش نگرش آنها، دیدگاه‌های مختلف نسبت به بازی‌های رایانه‌ای از دید افراد مورد مطالعه مورد سنجش قرار گرفته است. پیامدهای مثبت و منفی در قالب چند متغیر به شکل زیر جهت سنجش زیر تعیین شده است.



نگرش^۱: گرایش پاسخ مطلوب یا نا مطلوب شخص نسبت به شیئی، شخصی، مؤسسه یا رویدادی است. اگر چه تعاریف رسمی نگرش متفاوت‌اند، روان‌شناسان اجتماعی ظاهراً بر این نکته توافق دارند که خصوصیت نگرش ماهیت ارزشیابی (له علیه، خوشایند ناخوشایند) آن است (آیزن، ۱۳۷۴).

در رویکرد علمی هر نگرش دارای سه مؤلفه شناخت، احساس و رفتار می‌باشد. مؤلفه عاطفی شامل هیجانات و عاطفه فرد نسبت به موضوع، خصوصاً ارزیابی‌های

1. Attitude

مثبت و منفی است. مؤلفه رفتاری چگونگی تمایل به عمل فرد در راستای موضوع را شامل می‌گردد. مؤلفه شناختی شامل افکاری که فرد در مورد آن موضوع نگرش خاص دارد شامل: حقایق، دانش و عقاید (تیلور، پیلا و سیرز، ۲۰۰۳). این سه عنصر با عنوان مدل سه بخشی نگرش معرفی شده‌اند (شیفمن و کانوک، ۱۹۷۷). به این معنی که افراد با دسته‌بندی اشیاء به شناخت دست می‌یابند و این جزء شناختی می‌تواند به شخص احساس خوشایند یا ناخوشایندی بدهد و در نهایت این دو جزء شناخت و احساس با هم می‌توانند فرد را به انجام عمل خاصی سوق دهند یا از آن باز دارند (اریکسون، ۱۳۸۲ به نقل از میرزامحمدی، ۱۳۹۲: ۳۷). بدیهی است که این عناصر به گونه‌ای منفرد وجود ندارد و همیشه مستقل عمل نمی‌کنند. نگرش، آمیزه یا نقشی در هم آمیخته از احساسات، ادراکات و تمایلات رفتاری یک شخص درباره یک چیز یا گروه، یک واقعه یا اندیشه یا واقعیات و امور مشابه دیگر است (محسنی، ۱۳۷۹: ۲۰-۱۹). نگرش خوب نسبت به یک پدیده بایستی از جهات شناختی، احساسی و رفتاری همگن باشد، زیرا در غیر این صورت موجب ایجاد ناهماهنگی شناختی می‌شود.

هر یک از عناصر نگرش (عنصر شناختی، عنصر عاطفی و عنصر رفتاری) تمایل به عمل) خود، دارای دو بعد دیگر هستند: یکی نیرومندی یا شدت و دیگری درجه پیچیدگی. چنانکه می‌دانیم یک نگرش می‌تواند به صورت مخالف با مطلبی باشد یا به صورت موافق با آن؛ اما این فقط جهت نگرش را نشان می‌دهد و اغلب ضروری است که ما درجه موافقت یا مخالفت با یک موضوع را نیز بدانیم. بنابراین، نیرومندی یا شدت، ترکیب جهت و نیرومندی نگرش نسبت به هر یک از عناصر ذکر شده است؛ مثلاً، در مورد عنصر شناختی، ممکن است شخص با موضوعی کاملاً موافق باشد و آن را خوب صرف بداند یا با آن کاملاً مخالف بوده و آن را بد مطلق بپندارد. در مورد عنصر عاطفی نیز شخص ممکن است عاطفه‌ی کاملاً مثبت یا کاملاً منفی نسبت به موضوع نگرش داشته باشد و در مورد عنصر آمادگی برای رفتار نیز به همین ترتیب است. ممکن است کسی آماده حمایت بی‌قید و شرط از موضوع نگرش باشد یا اینکه آماده هرگونه حمله به آن تا حد نابودی آن باشد (میرزامحمدی، ۱۳۹۲: ۳۸). در سنجش نگرش افراد مورد مطالعه نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، علاوه بر سنجش رفتار یعنی انجام بازی‌های رایانه‌ای، گویه‌هایی در باب پیامدهای این بازی‌های طراحی شد که میزان موافقت و مخالفت هر یک از پاسخگویان مورد سنجش قرار گرفته است.

۳. روش تحقیق

این پژوهش، به روش پیمایش انجام شده است. این روش از پرکاربردترین روش‌ها در حوزه مطالعات علوم اجتماعی به حساب می‌آید. برای گردآوری اطلاعات مورد نظر به منظور دستیابی به اهداف تحقیق از «پرسشنامه» استفاده شده است. پرسشنامه مورد نظر پس از طراحی اولیه، مورد آزمون روایی و پایایی قرار گرفته و پس از اعمال اصلاحات لازم، به پرسشنامه نهایی منجر شده است. جمعیت آماری این طرح، شامل افراد ۷ تا ۴۰ سال خانوارهای معمولی شهری ساکن در همه استان‌های کشور است. در انتخاب اندازه نمونه، در فرمول نمونه‌گیری، تعداد نمونه برای $p = 0.15$ با خطای نسبی 0.09 محاسبه شده است. لازم به ذکر است با توجه به بالابودن اندازه جامعه آماری (N بسیار بزرگ است) از FPC (کسر نمونه‌گیری) که برابر $\frac{n}{N}$ است برای سهولت محاسبات صرف نظر شده است. این فرمول با استفاده از خطای نسبی نه خطای مطلق محاسبه شده است.

$$n = \frac{z^2 (1-p)}{d^2 p} = \frac{(96/1)^2 (1-0.15/0)}{(0.09/0)^2 (0.15/0)} \approx 2700$$

در معادله پیش گفته، p نسبت مورد نظر برای یک صفت (یک متغیر) تأثیرگذار در تحقیق، z مقدار متغیر برای احتمال 0.95 در توزیع نرمال استاندارد شده، d میزان خطای نسبی برآورد برای صفت مورد نظر است. اندازه نمونه فوق به منظور داشتن ضریب همبستگی درون خوشه‌ای و ریزش احتمالی به تعداد 3000 نفر افزایش یافته است که در نهایت اطلاعات مربوط به 2894 نفر مورد تحلیل قرار گرفت.

۱-۳. روش نمونه‌گیری

برای دستیابی به هدف این پیمایش از روش نمونه‌گیری چند مرحله‌ای^۲ استفاده شده است. چون امکان توزیع کافی اندازه محدود نمونه در همه استان‌ها وجود نداشت، از این روش تلاش شد که با حفظ نمایایی (معرف بودن) نمونه، شیوه انتخاب استان‌های مورد مطالعه به گونه‌ای باشد که ابتدا استان‌ها خوشه‌بندی^۳ شده و سپس از هر خوشه (که شامل چند استان بوده) یک استان انتخاب شده است. در این صورت مطمئن خواهیم بود که نمونه مورد نظر تا حدود بسیار زیادی تنوع موجود در جامعه آماری را پوشش دهد. ملاک خوشه‌بندی در اینجا نسبت انجام بازی‌های رایانه‌ای بر اساس طرح رفتارهای فرهنگی ایرانیان انجام شده توسط وزارت

۱. دلیل انتخاب مقدار P ، این نسبت میانگین افرادی است که در کل کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند. این نسبت بر گرفته شده از یافته‌های طرح رفتارهای فرهنگی ایرانیان است که در سال ۱۳۸۲ انجام گرفته است.

2. Multi Stage Sampling
3. Clustering

فرهنگ و ارشاد اسلامی تابستان ۱۳۸۲، سطح توسعه یافتگی و میزان باسوادی و همجواری صورت گرفته است. با توجه به حجم جمعیت در هر خوشه و تنوع قومیتی، از داخل هر خوشه یک استان انتخاب شد و در نهایت استان‌های آذربایجان شرقی، گیلان، خراسان رضوی، کرمان، یزد، اصفهان، فارس، خوزستان و ایلام انتخاب شدند. استان «تهران» نیز به صورت عمدی به نمونه اضافه شد. حجم نمونه نیز برای استان تهران به توجه به جمعیت بالای آن؛ ۶۰۰ نفر تعیین شد و برای سایر استان به شرح جدول ذیل تعداد نمونه تعیین شده است.

جدول ۱. تخصیص اندازه نمونه به خوشه‌ها (استان‌های منتخب)

ردیف خوشه	استان منتخب خوشه	درصد خوشه	تعداد نمونه آن خوشه (استان)
۱	آذربایجان شرقی	۱۸	۴۰۰
۲	گیلان	۱۲	۳۰۰
۳	خراسان رضوی	۱۲	۳۰۰
۴	کرمان	۹	۲۳۰
۵	یزد	۶	۱۵۰
۶	اصفهان	۱۱	۲۶۰
۷	فارس	۱۱	۲۶۰
۸	خوزستان	۱۱	۲۶۰
۹	ایلام	۱۰	۲۴۰
-	جمع	۱۰۰	۲۴۰۰

بعد از انتخاب شهرها، در مرحله بعد باید در داخل هر شهر (یا روستا) چندین بلوک انتخاب شود. با توجه به جنبه‌های فنی طرح و برآورد واریانس درون بلوکی^۱ و بین بلوکی^۲ در مرحله پیش‌آزمون^۳ طرح، مقرر گردید که داخل هر بلوک ۱۰ خانوار (و به تبع آن ۱۰ فرد پاسخگو) انتخاب گردد. انتخاب بلوک‌ها به روش نمونه‌گیری با احتمال‌های نابرابر یا نمونه‌گیری با احتمال‌های متناسب^۴ PPS صورت گرفته است. با انتخاب شدن خانوارهای نمونه در هر بلوک، فرد پاسخگو از بین تمام افراد واجد شرایط پاسخگویی در آن خانوار انتخاب شد. در این مرحله

1. Within Bolock
2. Beetwin Bolock
3. Pretest
4. Proportion Probability Sampling

به شیوه نمونه‌گیری سهمیه‌ای عمل می‌شود. استفاده از روش‌های احتمالی در عمل با اشکال اجرایی مواجه می‌شود و به صرف زمان و هزینه بسیار بالا مورد استفاده قرار نمی‌گیرند.

۴. یافته‌ها

۴-۱. خلاصه یافته‌های توصیفی

در مطالعه حاضر، ۵۲/۵ درصد پاسخگویان را مردان و ۴۷/۵ درصد آنها را زنان تشکیل می‌دهند. ۳۷/۸ درصد افراد نمونه در گروه سنی ۱۴-۷ ساله قرار دارند، ۲۱ درصد آنان در گروه سنی ۱۹-۱۵، ۲۴ درصد پاسخگویان در گروه سنی ۲۹-۲۰، ۱۷/۱ درصد افراد نمونه نیز در گروه سنی ۴۰-۳۰ ساله قرار دارند. میزان تحصیلات بیشتر افراد نمونه دیپلم و دیپلم به پایین بوده است، به گونه‌ای که ۲۵/۶ درصد در مقطع ابتدایی، ۱۹/۷ درصد در مقطع راهنمایی و ۱۲/۳ در مقطع متوسطه مشغول به تحصیل بوده یا تحصیل کرده‌اند. ۲۱/۱ درصد پاسخگویان نیز دارای مدرک دیپلم هستند. ۱۸/۵ درصد افراد نمونه نیز تحصیلات خود را در مقطع دانشگاهی و دیپلم به بالا اظهار داشته‌اند.

۱-۱-۴. آشنایی با بازی‌های رایانه‌ای و میزان بازی

جدول ۲. توزیع پاسخگویان بر حسب آشنایی با بازی‌ها و انجام بازی‌ها در کل نمونه

انجام بازی‌ها در بین افراد آشنا با بازی‌ها	انجام بازی‌ها در کل نمونه		آشنایی با بازی‌ها		
	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۶۸/۳	۵۴/۴	۱۵۷۵	۷۹/۶	۲۳۰۴	بلی
۳۱/۷	۵۲/۲	۷۳۰	۲۰/۴	۵۹۰	خیر
۱۰۰/۰ (۲۳۰۴)	۷۹/۶	۲۳۰۴	۱۰۰/۰	۲۸۹۴	کل

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که ۷۹/۶ درصد پاسخگویان اظهار کرده‌اند با بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی آشنایی دارند. در مقابل ۲۰/۴ درصد با این بازی‌ها آشنایی ندارند. از بین ۷۹/۶ درصد افراد آشنا با بازی‌های رایانه‌ای، ۵۴/۴ درصد آنها (۱۵۷۵ نفر) گفته‌اند در یک ماه گذشته (در حین اجرای طرح) بازی رایانه‌ای و ویدئویی انجام داده‌اند. اما ۲۵/۲ درصد از کل افراد آشنا با بازی‌ها، اظهار نموده‌اند در یک ماه اخیر بازی رایانه‌ای یا ویدئویی انجام نداده‌اند.

۲-۱-۴. سبک‌های مورد علاقه بازیکنان

جدول ۳. توزیع بازیکنان بر اساس سبک‌های مورد علاقه آنها

رتبه	اولویت سوم		اولویت دوم		اولویت اول		سبک‌های بازی
	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۱/۰	۹/۶	۱۵۱	۱۰/۹	۱۷۱	۲۲/۵	۳۵۴	ورزشی (Sport)
۰/۸	۵/۸	۹۲	۱۲/۰	۱۸۹	۱۷/۸	۲۸۰	پرزد و خورد (Action)
۰/۸	۱۱/۲	۱۷۶	۱۶/۶	۲۶۱	۱۱/۲	۱۷۷	مبارزه‌ای (Fighting)
۰/۸	۱۵/۶	۲۴۵	۱۵/۵	۲۴۴	۱۲/۲	۱۹۲	مسابقه‌ای (Racing)
۰/۵	۳/۲	۵۰	۳/۷	۵۸	۱۲/۷	۲۰۰	داستانی معمایی (Adventure)
۰/۳	۳/۶	۵۶	۵/۱	۸۱	۴/۴	۷۰	استراتژیک (Strategy)
۰/۲	۳/۷	۵۸	۳/۴	۵۴	۳/۴	۵۴	بازی‌های سنتی، تخته‌ای و پازل‌ها (Traditional Board & Puzzle)
۰/۲	۳/۱	۴۹	۴/۳	۶۷	۲/۵	۴۰	تیراندازی (Shooting)
۰/۱	۱/۴	۲۲	۲/۵	۳۹	۱/۷	۲۶	شبیه‌سازی (simulation)
۰/۱	۲/۱	۳۳	۲/۰	۳۲	۱/۱	۱۷	نقش‌آفرینی (Role Playing)
۰/۱	۱/۳	۲۱	۱/۳	۲۰	۱/۳	۲۱	منطقه‌سازی (Zone Building)
۰/۱	۱/۷	۲۶	۱/۵	۲۴	۱/۱	۱۸	شبیه‌سازی زندگی واقعی (Real Life Simulation)
۰/۱	۱/۳	۲۱	۱/۳	۲۱	۰/۸	۱۳	بازی‌های دوبعدی (Platform)
۰/۱	۲/۳	۳۷	۱/۳	۲۰	۱/۴	۲۱	آموزشی (Educational)
۰/۰	۰/۸	۱۳	۰/۶	۹	۰/۳	۵	فیلم‌های محاوره‌ای (Interactive Movies)
-	۶/۷	۱۰۵	۶/۲	۹۸	۵/۵	۸۷	بی‌پاسخ/ نمی‌دانم
-	۲۶/۷	۴۲۰	۱۱/۹	۱۸۷	-	-	موردی ذکر نشده
-	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	کل

دوره نوزدهم، شماره چهل و یکم، بهار ۱۳۹۷

در خصوص سبک‌های مورد علاقه بازیکنان در اولویت اول به ترتیب بازی‌های با سبک ورزشی (۲۲/۵ درصد)، پرزدو خورد (۱۷/۸ درصد)، داستانی معمایی (۱۲/۷ درصد)،

مسابقه‌ای (۱۲/۲ درصد) و مبارزه‌ای (۱۱/۲ درصد) از جمله سبک‌های مورد علاقه بازیکنان بوده است. در اولویت دوم، بیشترین سبک‌های مورد علاقه، مبارزه‌ای (Fighting)، مسابقه‌ای (Racing) و پر زدو خورد (Action) می‌باشند. تعیین جایگاه سبک‌های مورد علاقه بازیکنان پس از وزن‌دهی مشخص شد که ۵ سبک بازی مورد علاقه بازیکنان به ترتیب عبارتند از: ۱. ورزشی، ۲. پر زدو خورد ۳. مسابقه‌ای ۴. مبارزه‌ای ۵. داستانی معمایی.

۳-۱-۴. بررسی نگرش پاسخگویان

جدول ۴. نگرش پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای

گویه‌ها	کاملاً مخالفم	مخالفم	تاحدودی	موافقم	کاملاً موافقم	میانگین (۱-۵)
بازی‌های رایانه‌ای بخشی از زندگی افراد به ویژه کودکان محسوب می‌شود	۱/۸	۱۱/۷	۱۷/۴	۵۳/۱	۱۶/۱	۳/۷۰
بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد خلاقیت ذهنی بازیکنان می‌شود	۳/۷	۱۷/۱	۱۹/۵	۴۸/۳	۱۱/۵	۳/۴۷
بازی‌های رایانه‌ای از تفریحات سالم برای گذران اوقات فراغت است	۳/۰	۱۷/۳	۲۴/۴	۴۳/۸	۱۱/۶	۳/۴۴
بازی‌ها می‌توانند وسیله مناسبی برای آموزش افراد باشند	۳/۶	۱۹/۷	۲۴/۷	۴۱/۲	۱۰/۸	۳/۳۶
از طریق بازی‌ها می‌توان افراد را در منزل بهتر کنترل کرد	۳/۲	۲۴/۴	۲۳/۰	۳۹/۹	۹/۴	۳/۲۸
بازی‌های رایانه‌ای سبب کاهش توانایی‌های ذهنی افراد می‌شود	۸/۰	۴۱/۴	۱۹/۴	۲۵/۳	۵/۶	۳/۲۰
بازی‌ها باعث می‌شود افراد (بازیکنان) بیشتر اوقات خود را با دوستان‌شان سپری کنند	۳/۴	۲۷/۶	۲۵/۹	۳۴/۹	۸/۲	۳/۱۷
بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش اعتماد به نفس افراد می‌شود	۴/۷	۲۷/۳	۲۵/۵	۳۴/۷	۷/۸	۳/۱۰
بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای به راحتی با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند	۴/۱	۲۹/۰	۲۵/۸	۳۴/۸	۶/۳	۳/۱۰
بازی‌های رایانه‌ای روابط خانوادگی را سست می‌کند	۷/۴	۳۱/۰	۲۱/۳	۳۲/۶	۷/۷	۲/۹۸

۱. با توجه به اینکه گزینه‌های هر یک از گویه‌های نگرشی از ۱ تا ۵ کدگذاری شده است با در نظر گرفتن عدد ۳ به عنوان عدد میانی، کمتر از این عدد، نگرش منفی و بیشتر از آن در هر گویه به عنوان نگرش مثبت تلقی می‌گردد.

ادامه جدول ۴. نگرش پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای

گویه‌ها	کاملاً مخالفم	مخالفم	تاحدودی	موافقم	کاملاً موافقم	میانگین (۱-۵)
بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند باعث کاهش مشکلات و ناراحتی‌های روحی شود	۶/۰	۳۴/۳	۲۶/۱	۲۷/۰	۶/۶	۲/۹۴
گیم نت‌ها و کلوپ‌ها محیط مناسبی برای بازی‌های رایانه‌ای هستند	۱۳/۶	۳۰/۱	۲۲/۹	۲۵/۰	۸/۴	۲/۸۴
بازی‌های رایانه‌ای موجب افزایش ناراحتی‌های جسمی می‌شود	۴/۸	۲۲/۳	۱۹/۹	۴۲/۳	۱۰/۷	۲/۶۸
بازی‌های رایانه‌ای موجب می‌شود افراد بیشتر اوقات را در تنهایی به سر برند	۲/۴	۱۸/۰	۲۲/۱	۴۶/۲	۱۱/۳	۲/۵۴
بازی‌های رایانه‌ای وقت آدم را تلف می‌کند	۲/۸	۲۰/۲	۲۰/۸	۳۹/۷	۱۶/۴	۲/۵۳
بازی‌های رایانه‌ای زندگی تحصیلی افراد را مختل می‌کند (به هم می‌زند)	۳/۲	۱۹/۱	۲۰/۶	۴۰/۹	۱۶/۳	۲/۵۲
بازی‌های رایانه‌ای (به ویژه اکشن یا زد و خورد) باعث می‌شود افراد به رفتارهای خشن دست زنند	۲/۲	۱۱/۷	۱۸/۳	۴۱/۷	۲۶/۰	۲/۲۳
بازی‌های رایانه‌ای وقت زیادی از بازیکنان را می‌گیرد و به مرور زمان، اعتیادآور می‌شود	۱/۸	۸/۸	۱۳/۴	۴۹/۵	۲۶/۴	۲/۱۰

همچنان‌که مشاهده می‌شود به طور کلی پاسخگویان نسبت به این نظر که «بازی‌های رایانه‌ای بخشی از زندگی افراد به ویژه کودکان محسوب می‌شود» نگرشی مثبت دارند به طوری که ۶۹/۲ درصد آنها با این نظر موافق و کاملاً موافق بودند. با توجه به میانگین‌های فوق، می‌توان گفت که درصد کثیری از پاسخگویان معتقد بودند بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد خلاقیت ذهنی بازیکنان می‌شود و از تفریحات سالم برای گذران اوقات فراغت است. همچنین بازی‌ها می‌توانند وسیله مناسبی برای آموزش افراد باشند و البته از طریق بازی‌ها می‌توان افراد را در منزل بهتر کنترل کرد. بازی‌های رایانه‌ای سبب افزایش توانایی‌های ذهنی افراد و افزایش اعتماد به نفس افراد می‌شود. از طرفی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای به راحتی با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند چون بازی‌ها باعث می‌شود افراد (بازیکنان) بیشتر اوقات خود را با دوستان‌شان سپری کنند. درصد قابل توجهی از پاسخگویان با این دیدگاه‌ها موافق و یا تا حدی موافق بودند.

علاوه‌بر دیدگاه مثبت پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، آنها معتقدند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند روابط خانوادگی را سست کند که ۴۰/۳ درصد با این نظر موافق بودند و ۲۱/۲ درصد نیز تاحدی موفق بودند. قریب نیمی از پاسخگویان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند سبب کاهش مشکلات و ناراحتی‌های روحی و جسمی شود؛ چرا که از طریق بازی، افراد مجبور می‌شوند بیشتر اوقات را در تنهایی به سر برند، بنابراین بازی‌هت وقت آدم را تلف می‌کند و در پی آن حتی زندگی تحصیلی افراد مختل می‌شود. در خصوص اینکه «بازی‌های رایانه‌ای (به ویژه اکشن یا زد و خورد) باعث می‌شود افراد به رفتارهای خشن دست زنند و وقت زیادی از بازیکنان را می‌گیرد و به مرور زمان، اعتیادآور می‌شود» قریب ۷۰ درصد پاسخگویان با این دیدگاه‌ها موافق و کاملاً موافق هستند. به‌ویژه در مورد اعتیادآور بودن بازی‌های رایانه‌ای، که فقط ۱۰/۶ درصد افراد نمونه با این نظر مخالف بودند.

۴-۱-۴. شاخص نگرش نسبت به بازی‌ها

جدول ۵. توزیع جمعیت نمونه بر حسب نگرش پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای

نوع نگرش	کل نمونه		افراد ناآشنا با بازی‌های رایانه‌ای		افراد آشنا با بازی‌های رایانه‌ای و عدم انجام بازی		بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای	
	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی
مثبت	۱۳/۴	۳۸۸	۳/۹	۵۱	۷/۰	۳۱۴	۱۹/۹	
بینابین (هم مثبت، هم منفی)	۶۸/۸	۱۹۹۰	۷۱/۴	۴۲۱	۶۸/۰	۱۰۷۳	۶۸/۱	
منفی	۱۷/۸	۵۱۶	۲۴/۸	۱۴۶	۲۴/۹	۱۸۸	۱۲/۰	
کل	۱۰۰/۰	۲۸۹۴	۱۰۰/۰	۵۹۰	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	۱۰۰/۰	
میانگین از ۱۰۰	۴۸/۹۲		۴۵/۵۷		۴۶/۰۶		۵۱/۴۹	

در جدول ۵، داده‌های قابل توجهی به‌دست آمده است. از کل پاسخگویان، ۱۳/۴ درصد نسبت به بازی‌های رایانه‌ای نگرش مثبتی دارند و در مقابل، ۱۷/۸ درصد نگرش منفی دارند. اما درصد بیشتری از آنها (۶۸/۸) هم نگرش مثبت و هم نگرش منفی دارند به این معنی که بازی‌های رایانه‌ای را هم آسیب‌رسان و هم مفید می‌دانند. مقایسه نگرش نسبت به بازی‌ها، بین افرادی که با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی نداشتند و آنهایی که آشنایی داشتند ولی بازی نمی‌کردند با نگرش بازیکنان در این

خصوص، نشان می‌دهد که درصد کمی از افرادی که با بازیها آشنایی ندارند نگرش مثبتی دارند (۳/۹ درصد)؛ اما در مقابل نزدیک به یک چهارم آنها نگرش منفی دارند. این نسبت در مورد افرادی که با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی دارند ولی بازی انجام نمی‌دهند، نیز صدق می‌کند. با مقایسه میانگین شاخص نگرش نیز می‌توان دریافت که بازیکنان نسبت به گروه‌های دیگر نگرش مثبتی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای دارند که این میزان برابر با ۵۱/۴۹ است. در مجموع با توجه به میانگین‌های مشاهده‌شده می‌توان استنتاج کرد که درصد کثیری از پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای هم نگرش مثبتی دارند و هم نگرش منفی؛ به طوری که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند برای بازیکنان آسیب‌رسان باشد اگر بازیکنان خیلی کنترل نشوند. از طرفی بازی‌ها می‌تواند مفید باشد اگر ساعات مشخصی از اوقات فراغت به این نوع سرگرمی اختصاص داده شود؛ چرا که سبب خلاقیت فکری و ذهنی و حتی اجتماعی بازیکنان می‌شود.

۵-۱-۴. سن شروع بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای

با توجه به داده‌ها، درصد کثیری از بازیکنان یعنی ۷۰ درصد آنها، سن شروع خود را در فاصله ۷ تا ۱۵ سالگی اعلام کرده‌اند. بیشترین درصد این گروه سنی نیز از ۷ سالگی (۱۱ درصد)، ۸ سالگی (۱/۳ درصد)، ۹ سالگی (۹/۷ درصد) و ۱۰ سالگی (۱۲/۹ درصد) بازی‌های رایانه‌ای را شروع کرده‌اند. سن شروع بازی حدود ۱۵/۷ درصد بازیکنان به سنین کمتر از ۷ سال مربوط می‌شود. ۴/۷ درصد بازیکنان نیز سن شروع بازی خود را ۲۱ سال به بالا ذکر کرده‌اند.

۶-۱-۴. مدت زمان یکبار بازی بازیکنان

جدول ۶. توزیع بازیکنان بر اساس مدت زمان یکبار بازی توسط آنها

درصد	فراوانی	مدت زمان
۳۶/۰	۵۶۷	هر روز
۲۶/۹	۴۲۳	دو تا سه روز در هفته
۱۰/۲	۱۶۱	چهار تا پنج روز در هفته
۱۱/۴	۱۷۹	چند روز در ماه
۱۳/۷	۲۱۷	به صورت نامنظم
۱/۸	۲۸	بی‌پاسخ/ نمی‌دانم
۱۰۰/۰	۱۵۷۵	کل

یافته‌های جدول ۶، بازی کردن بازیکنان را هر چند وقت یکبار نشان می‌دهد. بیشترین درصد یعنی ۳۶ درصد آنها مربوط به بازیکنانی می‌شود که هر روز بازی می‌کنند. ۲۶/۹ درصد آنها اظهار داشته‌اند ۲ تا ۳ روز در هفته را یکبار بازی می‌کنند. این در حالی است که ۱۳/۷ درصد آنها زمان مشخصی برای بازی کردن ندارند و این سرگرمی را به‌طور نامنظم انجام می‌دهند.

۱-۴. متوسط مدت زمان بازی

جدول ۷. توزیع بازیکنان بر اساس متوسط مدت زمان بازی در طول شبانه روز

مدت زمان	فراوانی	درصد	بی‌پاسخ	کل	میانگین (دقیقه)
هر روز	۵۶۴	۳۵/۸	۳	۵۶۷	۱۵۵
دو تا سه روز در هفته	۴۱۷	۲۶/۵	۶	۴۲۳	۱۲۰
چهار تا پنج روز در هفته	۱۵۶	۹/۹	۵	۱۶۱	۱۲۲
چند روز در ماه	۱۷۳	۱۱/۰	۶	۱۷۹	۸۵
به صورت نامنظم	۲۰۳	۱۲/۹	۱۴	۲۱۷	۱۰۳
بی‌پاسخ/ نمی‌دانم	۲۸	۱/۸	-	۲۸	۱۱۵
کل	-	-	-	۱۵۷۵	۱۲۴

در محاسبه مدت زمان بازی بازیکنان این نکته قابل ذکر است که از طریق طبقه‌بندی، دامنه تغییرات مدت زمان بازی با درج فراوانی و درصد هر طبقه صورت نگرفت. بلکه به تفکیک یکبار بازی آنها در زمان‌های مختلف در طول سال به صورت جدول فوق محاسبه گردید. بر همین اساس، بازیکنانی که هر روز بازی می‌کنند بیشتر از سایر بازیکنان بازی انجام می‌دهند که به‌طور متوسط در طول شبانه روز حدود ۲ ساعت و نیم بازی می‌کنند. اما بازیکنانی که «چند روز در ماه» را بازی می‌کنند نزدیک ۱ ساعت و نیم در هر بار بازی می‌کرده‌اند. به‌طور کلی همه بازیکنان در هر بار بازی به‌طور متوسط حدود دو ساعت بازی انجام می‌دادند.

۸-۱-۴. بازی انواع سبک‌ها و ژانرها

جدول ۸. توزیع بازیکنان بر اساس بازی انواع سبک‌ها و ژانرها

دوره نوزدهم، شماره چهل و یکم، بهار ۱۳۹۷

رتبه	اولویت سوم		اولویت دوم		اولویت اول		سبک‌های بازی
	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۱/۰	۱۱/۴	۱۸۰	۱۲/۲	۱۹۲	۲۰/۷	۳۲۶	ورزشی (Sport)
۰/۹	۱۳/۱	۲۰۷	۱۵/۲	۲۳۹	۱۴/۶	۲۳۰	مسابقه‌ای (Racing)
۰/۸	۵/۸	۹۲	۱۱/۳	۱۷۸	۱۸/۰	۲۸۴	پرزده و خورد (Action)
۰/۸	۱۰/۸	۱۷۰	۱۶/۴	۲۵۸	۱۲/۰	۱۸۹	مبارزه‌ای (Fighting)
۰/۴	۳/۶	۵۶	۳/۷	۵۹	۱۱/۰	۱۷۳	داستانی معمایی (Adventure)
۰/۳	۳/۲	۵۱	۴/۹	۷۷	۴/۷	۷۴	استراتژیک (Strategy)
۰/۲	۳/۵	۵۵	۳/۴	۵۴	۴/۲	۶۶	بازی‌های سنتی، تخته‌ای و پازل‌ها (Traditional Board & Puzzle)
۰/۲	۳/۹	۶۲	۴/۲	۶۶	۲/۴	۳۸	تیراندازی (Shooting)
۰/۱	۱/۲	۱۹	۲/۲	۳۴	۱/۱	۱۸	شبیه‌سازی (simulation)
۰/۱	۲/۵	۳۹	۱/۸	۲۸	۱/۵	۲۳	نقش‌آفرینی (Role Playing)
۰/۱	۱/۰	۱۵	۱/۷	۲۷	۱/۲	۱۹	منطقه‌سازی (Zone Building)
۰/۱	۱/۸	۲۹	۱/۷	۲۶	۰/۷	۱۱	شبیه‌سازی زندگی واقعی (Real Life Simulation)
۰/۱	۱/۷	۲۶	۱/۳	۲۱	۱/۰	۱۵	بازی‌های دوبعدی (Platform)
۰/۱	۲/۸	۴۴	۱/۸	۲۹	۱/۰	۱۵	آموزشی (Educational)
۰/۰	۱/۰	۱۶	۰/۷	۱۱	۰/۳	۴	فیلم‌های تعاملی (Interactive Movies)
-	۳/۶	۵۶	۶/۳	۱۰۰	۵/۷	۹۰	بی‌پاسخ/نمی‌دانم
-	۲۶/۰	۴۰۹	۱۱/۲	۱۷۶	-	-	موردی ذکر نشده
-	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	۱۰۰/۰	۱۵۷۵	کل

در جدول ۹، یافته‌های قابل توجهی از سبک‌های مورد استفاده بازیکنان در بازی

مشاهده می‌شود. بر اساس داده‌های مزبور، بازی‌های به سبک ورزشی (Sport) با ۲۰/۷ درصد، پر زدو خورد یا اکشن (Action) با ۱۸ درصد و مسابقه‌ای (Racing) با ۱۴/۶ درصد از جمله سبک‌های مورد استفاده بازیکنان در اولویت اول هستند. بازی‌های به سبک مبارزه‌ای (Fighting) با ۱۶/۴ درصد و مسابقه‌ای با ۱۵/۲ درصد در اولویت دوم به عنوان پرکاربردترین سبک‌ها شناخته می‌شوند. با وزندهی به هر یک از ژانرهای بالا، می‌توان دریافت که سبک‌های ورزشی، مسابقه‌ای، پر زدو خورد و مبارزه‌ای به ترتیب، سبک‌هایی هستند که اغلب بازیکنان، بازی‌های مربوط به این نوع سبک‌ها را انجام می‌دهند.

۹-۱-۴. همراهان بازیکنان در انجام بازی‌ها

یافته‌ها نشان می‌دهد که ۵۷/۹ درصد بازیکنان در اولویت اول گفته‌اند به‌تنهایی بازی می‌کنند. در همین اولویت ۱۸/۸ درصد آنها با دوستان و ۱۲/۴ درصد با برادر یا خواهرشان بازی می‌کنند. در اولویت دوم نیز بیشترین درصد مربوط به دوستان (۱۹/۸ درصد)، برادر یا خواهر (۱۴/۲ درصد) و اقوام (۹/۷ درصد) بوده است. با وزندهی به هر یک از موارد فوق، افرادی که به‌تنهایی بازی می‌کردند بیشتر از سایر بازیکنان بوده‌اند. بازیکنانی که با دوستان، برادر و خواهر و اقوام خود بازی می‌کردند در رتبه‌های بعدی قرار دارند. آن دسته از بازیکنانی که با والدین، همسر و فرزند خود بازی می‌کردند خیلی کم بوده است.

۱۰-۱-۴. میزان نظارت والدین بر مدت زمان بازی کردن فرزندان جدول ۹. توزیع بازیکنان بر اساس میزان نظارت والدین آنها بر مدت زمان بازی

میزان نظارت	فراوانی	درصد
اصلاً	۲۱۲	۱۴/۸
کم	۲۴۵	۱۷/۱
متوسط	۴۱۱	۲۸/۷
زیاد	۵۱۶	۳۶/۱
بی‌پاسخ	۴۶	۳/۲
کل	۱۴۳۰	۱۰۰/۰

بر اساس داده‌های فوق، ۳۶/۱ درصد بازیکنان (شامل والدین بازیکن نمی‌شود) معتقدند والدین‌شان بر مدت زمان بازی آنها، زیاد می‌باشد. ۲۸/۷ درصد در حد

متوسط می‌باشد اما ۳۱/۹ درصد در این خصوص اصلاً نظارتی ندارند یا نظارت‌شان در حد کمی بوده است.

۲-۴. یافته‌های تحلیلی

۱-۲-۴. رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و جنس

جدول ۱۰. رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و جنس

Sig	مقدار کای اسکوئر	کل	خیر	بلی	انجام/عدم انجام بازی جنس
۰/۰۰۰	۳۳/۵۹	۵۵/۷	۱۴/۸	۴۰/۹	مرد
		۴۴/۳	۱۶/۸	۲۷/۵	زن
		۱۰۰/۰	۳۱/۶	۶۸/۴	کل

برای تفاوت معنی‌داری انجام بازی‌های رایانه‌ای بین زنان و مردان از آزمون ناپارامتریک کای اسکوئر استفاده شد که این آزمون، تفاوت معنی‌داری را نشان می‌دهد. همچنان‌که در جدول نیز مشاهده می‌شود تعداد مردانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند بیشتر از زنان می‌باشد. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که مردان از حیث انجام بازی، متفاوت از زنان هستند.

۲-۲-۴. رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و سن

جدول ۱۱. رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و سن

Sig	V کرامر	کل	خیر	بلی	انجام/عدم انجام بازی سن
۰/۰۰۰	۰/۳۷	۴۰/۸	۷/۱	۳۳/۷	۷-۱۴
		۲۳/۵	۵/۶	۱۸/۰	۱۵-۱۹
		۲۳/۸	۱۱/۰	۱۲/۷	۲۰-۲۹
		۱۱/۹	۷/۹	۴/۰	۳۰-۴۰
		۱۰۰/۰	۳۱/۶	۶۸/۴	کل

داده‌های توصیفی جدول فوق، حاکی از نسبت بیشتر انجام بازی در دو گروه سنی اول نسبت به کل آنها در مقایسه با دیگر گروه‌های سنی یعنی ۲۰ تا ۴۰ ساله‌ها است. برای تعیین شدت رابطه دو متغیر مذکور، از ضریب کرامر استفاده شد که مقدار رابطه مشاهده شده برابر با ۰/۳۷ با سطح معنی‌داری ۰/۰۱ به دست آمد. بر همین اساس، می‌توان گفت انجام بازی با سن ارتباط و پیوستگی دارد و انجام بازی در سنین پایین بیشتر مشاهده می‌شود.

۴-۲-۳. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای در بین زنان و مردان
جدول ۱۲. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای در بین زنان و مردان

Sig	T مقدار	میانگین	تعداد	جنس	
۰/۰۰۰	۴/۸۰	۴۹/۸۰	۱۵۱۹	مردان	نگرش
		۴۷/۹۴	۱۳۷۵	زنان	

میانگین نگرش پاسخگویان مرد برابر با ۴۹/۸۰ بیشتر از میانگین نگرش زنان به بازی‌های رایانه‌ای بوده است. بدین معنی که مردان نسبت به زنان نگرش مثبت‌تری به بازی‌های رایانه‌ای دارند. آزمون t اختلاف معنی‌داری را بین دو گروه زنان و مردان تشکیل می‌دهد و اختلاف مشاهده شده از لحاظ آماری معنی‌دار است.

۴-۲-۴. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای بین گروه‌های سنی و همبستگی بین نگرش و سن
جدول ۱۳. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای بین گروه‌های سنی و همبستگی بین نگرش و سن

Anova		Pearson		میانگین	گروه‌های سنی
Sig	F	Sig	r		
۰/۰۰۰	۲۰/۷۵	۰/۰۰۰	-۰/۲۰	۵۱/۰۴	۷-۱۴
				۴۹/۴۵	۱۵-۱۹
				۴۷/۴۶	۲۰-۲۹
				۴۵/۶۵	۳۰-۴۰

جدول ۱۳، یافته‌های تحلیلی قابل توجهی را نشان می‌دهد. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای بین گروه‌های سنی نشان می‌دهد افرادی که در گروه‌های سنی پایین یعنی ۷ تا ۱۴ ساله و ۱۵ تا ۱۹ ساله هستند در مقایسه با گروه‌های سنی ۲۰ سال به بالا، نگرش مثبت‌تری نسبت به بازی‌ها دارند. آزمون F نیز این اختلاف را تأیید می‌کند. از طرفی همبستگی پیرسونی بین نگرش با سن نه گروه‌های سنی برابر با ۰/۲۰ - نشان می‌دهد که هر چه سن افراد بالا رود آنها نگرش منفی‌ای نسبت به بازی‌ها پیدا می‌کنند. این ادعا با احتمال خطای ۰/۰۱ و ۹۹ درصد اطمینان تأیید شده است.

۵-۲-۴. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای در بین گروه‌های تحصیلی

جدول ۱۴. مقایسه میانگین نگرش به بازی‌های رایانه‌ای بین گروه‌های تحصیلی

Anova		میانگین	گروه‌های تحصیلی
Sig	F		
۰/۰۰۰	۲۰/۷۵	۵۰/۷۳	بی سواد/ابتدایی (تحصیلات پایین)
		۴۸/۵۸	راهنمایی تا دیپلم (تحصیلات متوسط)
		۴۷/۱۹	فوق دیپلم و بالاتر (تحصیلات بالا)

مقایسه نگرش پاسخگویان با توجه میزان تحصیلات با استفاده از آزمون F اختلاف معنی‌داری را نشان می‌دهد به گونه‌ای که افرادی که میزان تحصیلات پایینی دارند نسبت به افراد با تحصیلات متوسط و بالا، نگرش مثبت‌تری به بازی‌های رایانه‌ای دارند.

۵. بحث و نتیجه‌گیری

همچنان‌که اشارت رفت امروزه بازی‌های رایانه‌ای، تبدیل به یکی از پرطرفدارترین تفریحات مردم سراسر دنیا شده است. تفریحی که افراد بیشماری را ساعت‌ها فارغ از دنیای واقعی مجذوب خود می‌کند و به نوعی، آرزوهای دست نیافتنی هر یک از آنها را در دنیای مجازی تبدیل به واقعیت می‌کند. این نوع استقبال و گذران اوقات فراغت در دنیای مجازی، با در نظر گرفتن پیامدهای محتمل (هر دو جنبه مثبت و منفی)، قابل توجه و تأمل است و همین مهم نیز، اذهان کنجکاو و افراد درگیر در حیطه بازی‌های رایانه‌ای و سیستم رده‌بندی این بازی‌ها را، به سوی تحقیق و تتبع رهنمون می‌کند تا به پژوهش و بررسی شیوع این نوع بازی‌ها و میزان استفاده در بین کنشگران جامعه به‌ویژه در بین گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان بر حسب متغیرهای مختلف بپردازد.

از یافته‌های قابل توجه پژوهش حاضر، آشنایی ۷۹/۶ درصدی پاسخگویان با بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی می‌باشد. از بین این نسبت، ۵۴/۴ درصد افراد نمونه (۱۵۷۵ نفر) گفته‌اند در یک ماه گذشته بازی رایانه‌ای و ویدئویی انجام داده‌اند. همچنین از بین کل بازیکنان، ۵۹/۸ درصد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای را مردان و ۴۰/۲ درصد آنها را زنان تشکیل می‌دهند. از بین سبک‌ها، ژانرهای ورزشی (Sport) در رتبه اول، پر زودخور (Action)، مبارزهای (Fighting) و مسابقه‌ای (Racing) در رتبه دوم و داستانی معمایی (Adventure) در رتبه سوم از سبک‌های مورد علاقه بازیکنان بوده است.

پیرامون نگرش پاسخگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، یافته‌های قابل ملاحظه‌ای

به دست آمده است به گونه‌ای که هر دو دیدگاه غالب یعنی ایجابی و سلبی در زمینه بازی‌ها به خوبی نمایان است. درصد بیشتری از پاسخگویان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد خلاقیت ذهنی بازیکنان و از تفریحات سالم برای گذران اوقات فراغت تلقی می‌شود. همچنین بازی‌ها می‌توانند وسیله مناسبی برای آموزش افراد باشند که این یافته به طور غیر مستقیم در پژوهش جونز و دیگران (۲۰۰۷) نیز بدست آمده است. البته از طریق بازی‌ها می‌توان افراد را در منزل بهتر کنترل کرد. چون بازی‌های رایانه‌ای سبب افزایش توانایی‌های ذهنی افراد می‌شود، افزایش اعتماد به نفس آنها را نیز به همراه دارد. از طرفی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای به راحتی با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند چون بازی‌ها باعث می‌شود افراد (بازیکنان) بیشتر اوقات خود را با دوستان‌شان سپری کنند؛ این برآیند، به فرایند اجتماعی شدن افراد کمک شایانی می‌کند. این یافته‌ها با یافته‌های برخی پژوهش‌ها نیز همخوانی دارد (نجمی و همکاران، ۱۳۸۳: ۱۱).

قریب نیمی از پاسخگویان نگرش منفی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای دارند و معتقدند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند باعث کاهش مشکلات و ناراحتی‌های روحی و جسمی شود. از طریق بازی افراد مجبور می‌شوند بیشتر اوقات را در تنهایی به سر برند بنابراین وقت آنها را تلف می‌کند و حتی زندگی تحصیلی افراد در حال تحصیل را مختل می‌سازد. در خصوص اینکه «بازی‌های رایانه‌ای (به ویژه اکشن یا زد و خورد) باعث می‌شود افراد به رفتارهای خشن دست زنند، انجام بازی وقت زیادی از بازیکنان را می‌گیرد و به مرور زمان، اعتیادآور می‌شود» قریب ۷۰ درصد پاسخگویان با این دیدگاه‌ها موافق و کاملاً موافق هستند. به ویژه در مورد اعتیادآور بودن بازی‌های رایانه‌ای، که فقط ۱۰/۶ درصد افراد نمونه با این عقیده مخالف بودند. این یافته‌ها در بسیاری از پژوهش‌ها دیده شده است (آزمایشگاه تحلیل رسانه‌های کانادا، ۱۹۹۸، اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱؛ زمانی و همکارانش، ۲۰۰۹؛ جنتایل و دیگران، ۲۰۰۴).

مقایسه نگرش نسبت به بازی‌ها در بین افرادی که با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی نداشتند و آنهایی که آشنایی داشتند ولی بازی نمی‌کردند با نگرش بازیکنان در این خصوص، نشان می‌دهد که درصد کمی از افرادی که با بازیها آشنایی ندارند نگرش مثبتی دارند (۳/۹ درصد) اما در مقابل نزدیک به یک چهارم آنها نگرش منفی دارند؛ این نسبت در مورد افرادی که با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی دارند ولی بازی انجام نمی‌دهند نیز صدق می‌کند. با مقایسه میانگین شاخص نگرش نیز می‌توان دریافت که بازیکنان نسبت به گروه‌های دیگر نگرش مثبتی دارند که این میزان برابر با

۵۱/۴۹ است. در مجموع می‌توان استنتاج کرد که درصد کثیری از پاس‌خگویان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای هم نگرشی مثبت دارند و هم نگرشی منفی؛ به طوری که اگر بازیکنان خیلی کنترل نشوند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند برای آنها آسیب‌رسان باشد. از طرفی بازی‌ها می‌تواند مفید نیز باشد اگر ساعات معینی از اوقات فراغت به این نوع سرگرمی اختصاص داده شود چرا که سبب خلاقیت فکری و ذهنی و حتی اجتماعی بازیکنان می‌شود. این یافته می‌تواند مورد توجه سیاستگذاران حوزه بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های تصویری و مجازی باشد. دیدگاه‌های مذکور بین زنان و مردان جالب توجه است؛ بدین معنی که مردان نسبت به زنان نگرش مثبت‌تری به بازی‌ها دارند. همچنین کودکان و نوجوانان نسبت به گروه‌های سنی بالاتر نگرش مثبت‌تری دارند. نتایج آزمون‌های آماری مربوطه نیز در این خصوص، مهر تأییدی بر این مدعاست. با توجه به اینکه درصد زیادی از بازیکنان به‌تنهایی و یا با دوستان بازی می‌کنند این روند (انزوایی)، روابط خانوادگی را سست می‌کند. در مطالعات پیشین (مریس و گروکمن، ۲۰۰۱؛ عبدالخالقی، ۱۳۸۳؛ دوران، ۱۳۸۱)، نیز به این نکته اشاره شده است که استفاده از رایانه می‌تواند باعث کم شدن تعامل اجتماعی فرد شود، به طوری که شخص زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده سپری کند. بنابراین لازم است برای کاهش منزوی شدن فرزندان به بهانه بازی کردن و کاهش تضعیف روابط خانوادگی، برنامه‌های تلویزیونی در این زمینه با حضور کارشناسان حوزه‌های مختلف، تهیه شود. همچنین درصد کثیری از پاس‌خگویان، بازی‌های رایانه‌ای را هم آسیب‌رسان و هم مفید می‌دانند و زیان‌آور بودن آن را، بیشتر در انجام بازی‌ها زیاد می‌دانند نه صرفاً بازی نکردن. بنابراین، در خصوص مدت زمان انجام بازی و انجام تفریح سالم از طریق بازی‌های رایانه‌ای با توجه به کارکردهای پنهان و مثبت، تدابیر لازم اتخاذ و برنامه‌های متناسب تهیه و رسانه‌ای شود. البته با اختصاص وقت بیشتری از بازیکنان با بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتالی، تهیه بازی‌های مفید و کمتر آسیب‌زا با ارائه تبلیغات لازم می‌توان برخی آسیب‌ها را در میان خانواده‌ها و برای بازیکنان تقلیل داد. با توجه به تنوع کنسول‌ها، سبک‌ها و انواع بازی‌ها در چند سال اخیر، پیشنهاد می‌شود نگرش خانواده‌ها و بازیکنان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد آسیب‌شناختی مورد پژوهش و بررسی قرار گیرد.

منابع و مأخذ

- ابوترابی، سیدمحمد (۱۳۸۶). «نگاهی به گیم‌ها در درمان بیماری‌ها: آن روی سکه بازی‌های رایانه‌ای»، سایت پایگاه جامع اطلاع‌رسانی پزشکی ایران سلامت.
- امینی، کورش؛ عبدالله امینی، مختار یعقوبی و داریوش امینی (۱۳۸۶). «دانش‌آموزان دبیرستانی و بازی‌های کامپیوتری»، فصلنامه روانشناسان ایرانی، شماره ۱۴.
- آیزن، ایساک (۱۳۷۴). نگرش‌ها، شخصیت و رفتار، ترجمه جعفر نجفی زند، تهران: چاپ نیل.
- پورهمرنگ، نسرین (۱۳۹۳). «صنعت فرهنگ و بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه نقد کتاب علوم اجتماعی، شماره ۳ و ۴.
- حسن نتاج جلوداری، فهمیه، عباسعلی تقی‌پور، سالار فرامرزی و فرشته رستگار (۱۳۹۴). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای شناخت‌محور بر کنش‌های اجرایی کودکان پیش‌دبستانی ابتلا به ناتوانی‌های یادگیری عصب روان‌شناختی»، فصلنامه تحول روان‌شناختی کودک، سال دوم، شماره ۲.
- دشلی‌ده، کیومرث (۱۳۸۶). بازی‌های کامپیوتری تعاملات و مهارت‌های اجتماعی کودک را کم می‌کند. سایت پایگاه جامع اطلاع‌رسانی پزشکی ایران سلامت.
- دوران، بهناز؛ پرویز آزاد فلاح و جواد اژه‌ای (۱۳۸۱). «بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان»، مجله روان‌شناسی، شماره ۱.
- ذکائی، محمدسعید (۱۳۸۶). جامعه‌شناسی جوانان ایران، تهران، انتشارات آگه.
- رضاپور، رفعت (۱۳۸۶). تأثیر کامپیوتر و اینترنت بر سلامت کودکان و نوجوانان. سایت پایگاه جامع اطلاع‌رسانی پزشکی ایران سلامت.
- عبدالخالقی، معصومه؛ اقدس دواچی، فائزه صحبایی، محمود محمودی (۱۳۸۴). «بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲»، مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، شماره ۱.
- فاضلی، محمد (۱۳۸۲). مصرف و سبک زندگی، قم: انتشارات صبح صادق، چاپ اول.
- فرجی، جمشید؛ احمدعلی‌پور، سید یعقوب جعفری، سیدعلی میررضایی (۱۳۸۰). «اثر هیجان‌های رایانه‌ای بر مقادیر کورتیزول صبحگاهی و شامگاهی کودکان»، مجله روان‌شناسی، شماره ۱۸.
- فرجی، جمشید؛ احمد علی‌پور، عین‌الله ملایی، علی‌اصغر بیانی، سیدعلی میررضایی (۱۳۸۱). «اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان»، مجله روان‌شناسی، شماره ۱.

کرباسی، محمد (۱۳۸۶). اولین کلینیک ترك اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افتتاح شد. سایت پایگاه جامع اطلاع‌رسانی پزشکی ایران سلامت.

محسنی، منوچهر (۱۳۷۹). بررسی آگاهی‌ها، نگرش‌ها و رفتارهای اجتماعی فرهنگی در ایران. دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور.

مدیرپور، شهریار (۱۳۸۸). بازی‌های کامپیوتری. سایت پایگاه جامع اطلاع‌رسانی پزشکی ایران سلامت.

میرزاحمدی، حدیث (۱۳۹۲). بررسی رابطه هویت جنسیتی زنان متأهل با نگرش آنها به حقوق زوجین. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصاد دانشگاه الزهراء.

نجفی، مصطفی؛ محمدرضا محمدی و شروین آثاری (۱۳۸۴). «تأثیر بازی‌های کامپیوتری و آموزش تایپ کامپیوتری بر بی‌توجهی و تکانشگری کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه بیش‌فعالی». *مجله دانشگاه علوم پزشکی شهر کرد*، شماره ۳.

نجمی، سید بدرالدین؛ سرور آرمان، یلدا کاظمی و اکبر حسن‌زاده (۱۳۸۲). «وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با برخی از پارامترهای روانی جسمانی و گفتاری بین نوجوانان ۱۷-۱۱ ساله شهر اصفهان در سال ۸۲-۱۳۸۱». *مجله دانشکده پزشکی اصفهان: پاییز و زمستان*، دوره ۲۲، شماره ۷۵-۷۴، ۱۲-۷.

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". *Journal of Psychological Science*, Vol. 12, No. 5. PP. 353-359.

Fromme, Johannes & Unger, Alexander (2012), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Springer Dordrecht Heidelberg New York London.

Gentile, D. A et al. (2004). "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance". *Journal of Adolescence*. No. 27. pp. 5-22.

Jones, J G, Copeland B, Kalinowski, K, E (2007), "Pre Service Teacher's Attitudes towards Computer Games", *Paper presented at the American Educational Reserch Association*, Dept of Learning Technologies, University of North Texas.

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (1997). *Consumer Behavior* (6th Ed). London: Practice Hall.

Setzer, V. W. and G. E. Duckett (2000). *The risks to children using electronic games*. Available from <http://www.ime.usp.br/vwsetzer>.

Taylor, Sh. E. Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2003). *Social Psychology* (11th Ed). New Jersey: Pearson Education, Upper Saddle River.

Zamani, E ,Maliheh Chashmi, & Nasim Hedayati (2009), "Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan", *US National Library of Medicine National Institutes of Health*, pp. 98-104.