

بررسی عوامل اجتماعی - محیطی موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد

اکبر زارع شاه‌آبادی^۱
مسعود حاجی‌زاده میمندی^۲
مهدی نیک‌عهد^۳

چکیده

هدف ما از انجام این تحقیق، بررسی عوامل محیطی و اجتماعی موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای بوده‌است، این تحقیق به روش پیمایشی صورت گرفته و برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه محقق ساخته استفاده شده است. جامعه آماری ما مشتریان کلوب‌ها و گیم‌نت‌های شهر یزد هستند که از این بین ۱۹۵ نفر طبق فرمول کوکران به عنوان حجم نمونه تعیین شده و به شیوه نمونه‌گیری خوشه‌ای انتخاب و بررسی شده‌اند. از یافته‌های این بررسی؛ وجود رابطه معنی‌دار بین متغیرهای تأثیر محیط کلوب، تأثیر گروه همسالان و منطقه سکونت پاسخگو با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای است، همچنین بین متغیرهای پایگاه اقتصادی پاسخگویان، وضعیت اشتغال و فاصله مکانی آنها با محل انجام بازی‌ها و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای هیچ‌گونه رابطه معنی‌داری وجود ندارند. نتایج رگرسیون نشان داد که دو متغیر تأثیر محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها و تأثیر گروه همسالان با میزان همبستگی ۰/۳۲۶ توانستند ۹/۶٪ تغییرات متغیر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای را تبیین کنند. به عنوان نتیجه می‌توان بیان کرد که اطرافیان و محیط اجتماعی فرد، بر گرایش‌ها به طور کلی و در این بررسی گرایش به بازی‌های رایانه‌ای به طور خاص تأثیر دارند.

واژگان کلیدی: گرایش، بازی‌های رایانه‌ای، عوامل محیطی و اجتماعی، شهر یزد.

۱- دکترای جامعه‌شناسی دانشگاه یزد.
Email:a_zare@ yazduni.ac.ir

۲- دکترای جامعه‌شناسی دانشگاه یزد.

۳- کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه یزد.
Email:mehdinikahd@yahoo.com

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای امروزه به عنوان یک رسانه جدید پا به عرصه وجود گذاشته است که این رسانه از جنبه‌ای به عنوان یک بازی هم مورد توجه است. اولین بازی‌اس که بتوان به آن عنوان بازی رایانه‌ای داد بازی پونگ است. از زمان معرفی بازی «پنگ»^۱ در سال ۱۹۷۲ توسط شرکت آتاری بیش از سه دهه می‌گذرد و در این مدت روزبه‌روز بر گرایش استفاده از بازی‌ها افزوده شده است. امروزه شاهد عرضه میلیون‌ها نوع بازی به بازار هستیم و میلیون‌ها نفر در سراسر جهان به بازی علاقه‌مندند و وقت خود را صرف آن می‌کنند (گیویان، ۱۳۸۸: ۷۷). به دشواری می‌توان پذیرفت که بازی‌های امروزی، نتیجه تکامل بازی ساده الکترونیکی «پونگ» است (گانتر، ۱۳۸۸: ۹). بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای اجتماعی امروزه مورد بحث و بررسی است و مطالعاتی پیرامون این بازی‌ها در سراسر جهان صورت گرفته است که قسمت اعظم این مطالعات به بررسی تأثیرات و بخصوص آسیب‌شناسی این بازی‌ها پرداخته‌اند و در برخی مطالعات به تحلیل محتوا و ساختار این بازی‌ها هم توجه شده است. اما مطالعات اندکی پیرامون عوامل موثر بر گرایش به این بازی‌ها صورت گرفته است، لذا ما در این مطالعه به بررسی عواملی پرداخته‌ایم که بر گرایش مخاطبان به این بازی‌ها تأثیرگذار هستند؛ البته تأکید ما در این بررسی به عوامل بیرونی نظیر: تأثیر گروه همسالان، محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها، فاصله مکانی تا محل بازی‌ها و منطقه سکونت است و عوامل درونی را که به محتوا و انگیزش‌های مخاطبان مربوط است بررسی نکرده‌ایم. ذکر این نکته لازم است که محتوای خود بازی‌ها تأثیر فراوانی در گرایش افراد به این بازی‌ها دارد اما هدف این مطالعه توجه به عوامل بیرونی بدون در نظر گرفتن محتوای بازی‌هاست.

بیان مسأله

ساخت و تجارت بازی‌های رایانه‌ای، به صنعتی بزرگ و پرسود تبدیل شده است، خیلی سریع بر تعداد شرکت‌های سازنده بازی‌های ویدئویی افزوده می‌شود، به طوری که در پایان سال ۱۹۷۶، بالغ بر ۲۰ شرکت مختلف به تولید بازی‌های ویدئویی قابل مصرف در منازل

می‌پردازند (منطقی، ۱۳۸۰: ۱۵). در میان صنایع مربوط به وسایل سرگرم کننده، صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرشتاب‌ترین روند رشد را دارد (اسدالله‌پور، ۱۳۸۸: ۹). بازی‌های رایانه‌ای عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده، حتی به نظر می‌رسد اوقاتی را که آنها باید به تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر بشدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است (شاهوردی، ۱۳۸۸: ۴۸). در سال ۱۹۸۰ محققان شروع به ارزیابی تأثیر پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی، در حوزه‌های گوناگون شامل سلامت، هماهنگی چشم و دست، عملکرد مدرسه و آسیب‌شناسی روانی کردند (دوران، ۱۳۸۱: ۴). بیشتر آنان که تحت تأثیر سنت‌های پیشین تحقیق درباره رسانه‌های جمعی هستند، هنوز از تأثیر محتوا بر مخاطب سخن می‌گویند (گیویان، همان: ۷ و ۸). اما تحقیقات جدیدتر به بررسی عوامل موثر بر گرایش به بازی‌ها پرداخته‌اند. از آنجا که استفاده بیش از حد از این وسایل رایانه‌ای عوارض متعددی نظیر اختلالات جسمی و روانی را برای مخاطبان به وجود می‌آورد، لذا بررسی این مسأله که چرا مخاطبان این قدر عمیق جذب این بازی‌ها شده و با وجود اختلالاتی که این بازی‌ها برای آنها به وجود می‌آورد باز به دنبال این بازی‌ها می‌روند و به استفاده از آنها تمایل دارند و به نوعی در برخی افراد استفاده از این بازی‌ها عادت و یا اعتیاد تبدیل شده است ضروری به نظر می‌رسد. مسأله کلی گرایشی است که نسبت به این بازی‌ها وجود دارد و حتی در برخی از مواقع، اعتیادی است که نسبت به این بازی‌ها به وجود آمده است. به طور کلی گرایش و استفاده بیش از حد به هر کار و چیزی می‌تواند مسأله‌ساز و خارج از هنجار باشد. ما در این بررسی سعی کرده‌ایم عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای را به طور کلی ارزیابی کرده و شدت تأثیر هر کدام را بسنجیم. لذا پدیده بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای جدید نیازمند بررسی، و عوامل موثر بر گرایش به آنها دارای ضرورت تحقیقی است.

سوال اصلی این تحقیق این است که چه عواملی بر این گرایش تأثیر می‌گذارد یا عوامل

تعیین‌کننده میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای چیست؟ که این عوامل می‌تواند فردی، اجتماعی و یا مربوط به ویژگی‌های بازی‌ها باشد، اما در این تحقیق بر عوامل اجتماعی و محیطی موثر بر گرایش مخاطب به این بازی‌ها در بین مشتریان کلوب‌ها و گیم‌نت‌های شهر یزد تأکید شده است.

توماس و زنایکی گرایش‌ها را فرآیندهای ذهنی مجزایی می‌دانند که تعیین‌کننده پاسخ‌های واقعی و بالقوه هر شخص در دنیای اجتماعی محسوب می‌شوند (وروف و تزوتان، ۱۳۷۷؛ ۱۱۵). گرایش از دید لغوی و دستور زبان فارسی اسم مصدر فعل گراییدن به معنای تمایل داشتن و میل داشتن است (عمید، ۱۳۰۸: ۹۸۰) گرایش طبق تعریف فرهنگ لغات روان‌شناسی عبارت است از تمایلی نسبتاً پایدار به رفتار کردن یا واکنش نشان دادن به نحو خاصی نسبت به اشخاص، اشیاء، موسسات یا موضوعات، و دارای ریشه‌های فرهنگی، خانوادگی و شخصی است (Chaplin, 1975). وایت معتقد است که گرایش «یک سیستم از عکس‌العمل‌های ارزیابی‌کننده است که مبتنی بر اعتقادات و چارچوب‌هایی هستند که بر اساس آنها این ارزیابی انجام می‌گیرد و این چارچوب و پایه‌های ارزیابی‌کننده در دوران مختلف شکل‌گیری شخصیت در خانواده و جامعه به وجود می‌آید (رفیعی‌پور، ۱۳۷۲: ۶). آلپرت می‌گوید: «گرایش کلاً حالتی از تمایل است، با تجربه شکل می‌گیرد، و بر روی ادراک فرد نسبت به موضوعات و موقعیت‌ها به طور مستقیم اثر می‌گذارد» (Allport, 1935, 798). بخش‌های ضروری گرایش عبارتند از: افکار، عقاید، احساسات یا هیجانات و تمایلات به عکس‌العمل. می‌توان گفت که گرایش هنگامی شکل می‌گیرد که این اجزا به نحوی با یکدیگر ترکیب می‌شوند و احساسات ویژه میل به واکنش‌های پیوسته‌ای را ظاهر می‌سازند. تعاریفی که از گرایش شده است نشان می‌دهد که گرایش‌ها بشدت تحت تأثیر ادراک، و تفاوت‌های فردی و اثر تفاوت‌ها در رفتار فرد است (Charles and..., 1969, 22). از آنجا که گرایش‌ها را به‌طور مستقیم نمی‌توان شناخت باید از پاسخ‌ها و واکنش‌های شخصی نسبت به یک پدیده استنتاج کرد. برتر^۱، مایرز^۲ و آکر^۳ سه نوع پاسخ (واکنش فردی) نسبت

1- Bertera

2- Myers

3- Aaker

به یک پدیده را ذکر کرده‌اند: ۱- شناختی^۱ (آگاهی، دانش، ادراک) ۲- احساسی^۲ (ارزیابی، ترجیح) ۳- رفتاری^۳ (گرایش عملی)؛ آنان معتقدند که این سه جز به طور نزدیکی با هم مرتبطند. تقسیم‌بندی دیگری نیز گرایش‌ها را به سه جزء تقسیم کرده‌است: الف) جز شناختی؛ که باور یک پدیده، یک شخص و یا یک واقعه است. ب) جزء احساسی؛ احساسی که نسبت به یک شخص، یک پدیده و یا یک واقعه به وجود می‌آید. ج) جزء رفتاری یا عملی؛ فرد به شیوه خاصی در پاسخ به اجزای شناختی و احساسی رفتار می‌کند (یوسفی‌لویه، ۱۳۸۲: ۱۷). این نوع برداشت برای نخستین بار توسط روزنبرگ^۴ و هاولند^۵ پیشنهاد گردید.

در این بررسی گرایش کل ارزیابی شده و در آزمون‌های آماری هم روابط متغیرها با گرایش کل آزمون شده‌است که این گرایش کل از مجموع نمرات سه جز گرایش (شناختی، احساسی، رفتاری) حاصل شده است.

پیشینه تحقیق

تحقیقات صورت گرفته در کشورهای دیگر - بخصوص درباره تأثیر خشونت موجود در بازی‌های رایانه‌ای بر روی رفتار کودکان - بسیار زیاد است. در اینجا تنها به تحقیقاتی اشاره می‌شود که به رویکرد تحقیق حاضر نزدیک است.

«استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای در ژاپن» عنوان تحقیقی است که «موسسه تحقیق فرهنگی رادیو و تلویزیون ان.اچ.کی»^۶ ژاپن، برای بررسی میزان استفاده کودکان ژاپن از بازی‌های رایانه‌ای، در میان دانش‌آموزان مقطع ابتدایی مدارس ژاپن انجام داده است. حجم نمونه این تحقیق ۱۵۰۰ نفر و در یک دوره ۱۰ ساله شامل ۱۹۹۴ تا ۱۹۸۴ است. در این بررسی از دانش‌آموزان سوال شده است که فعالیت اول خود را در زمان فراغت نام ببرند. نتایج این بررسی نشان می‌دهد که در سال ۱۹۸۴ بازی‌های رایانه‌ای جزء ۵

1- Cognitive

2- Affective

3- Conative

4- M.J. Rosenberg

5- C.I. Hovland

6- NHK Broad Casting Culture Research Institute

فعالیت اول فراغتی پاسخگویان پسر نبوده‌است اما در سال ۱۹۸۹ این بازی‌ها در اولویت دوم پاسخگویان پسر قرار گرفته است و ۳۴٪ از پاسخگویان اظهار داشته‌اند که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. در سال ۱۹۸۴ و ۱۹۸۹ بازی‌های رایانه‌ای جزء ۵ اولویت اول فعالیت‌های تفریحی پاسخگویان دختر نبوده و تنها در سال ۱۹۹۴، ۱۸٪ از دختران گفته‌اند که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.

همچنین موسسه مزبور، در دو مقطع ۱۹۸۷ و ۱۹۹۷ تحقیق جداگانه‌ای از جامعه آماری مشابه تحقیق بالا، انجام داده و از پاسخگویان خواسته است که بگویند چقدر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. در سال ۱۹۸۷، ۵۸٪ پاسخگویان گفته‌اند که همیشه یا گاهی اوقات به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، اما در سال ۱۹۹۸ این نسبت به ۷۷٪ رسیده است. که این نتایج برای پسران به ترتیب ۷۵٪ و ۸۹٪ و برای دختران ۴۰٪ و ۶۴٪ بوده است. همچنین ۲۵٪ پاسخگویان در سال ۱۹۸۷ گفته‌اند که قبل از شام بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند که این نسبت در سال ۱۹۹۸ به ۵۰٪ رسیده است (Sakamoto, 2000, 61-77).

«بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان انگلستان» کاری است که گریفیثز و هونت^۱، دو تن از محققان انگلیسی، در سال ۱۹۹۵ درباره بازی‌های رایانه‌ای، میزان شیوع و شاخصه‌های جمعیتی آن در انگلستان، روی یک نمونه ۳۸۷ نفری از نوجوانان ۱۲ تا ۱۶ ساله انجام داده‌اند و نتایج زیر حاصل شده است:

۹۸/۷٪ آزمودنی‌های گروه تحقیق، تجربه بازی‌های رایانه‌ای را داشته‌اند و تنها ۵ نفر آزمودنی‌ها بوده‌اند که تجربه این بازی‌ها را هیچ‌گاه نداشته‌اند. ملاحظه دفعات پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و میزان وقتی که آزمودنی‌ها در هر جلسه صرف بازی‌ها می‌کردند، نمایانگر آن است که این داده‌ها همبستگی مستقیم ($r=0/52$) دارند، و افرادی که دفعات بیشتری مشغول بازی می‌شوند، میزان بیشتری هم وقت صرف آن می‌کنند. دلایل پرداختن به بازی‌ها عبارت بودند از: خشونت موجود در بازی‌ها (۳۱٪) خنده‌دار بودن بازی برای آنها (۲۶٪) گرافیک زیبای بازی (۱۴٪) هیجان‌انگیز بودن بازی (۱۰٪) امکان انتخاب تیم مورد

1- Griffith & Hont

نظر برای انجام بازی (۸٪) مبارزه‌ای که در بازی وجود دارد (۷٪) آهنگ‌های هیجان‌انگیز متن بازی‌ها (۳/۳٪) (گرفتند، ۱۹۹۵، به نقل از منطقی، ۱۳۸۰: ۹-۷).

پژوهشی تحت عنوان «جوانان و رسانه‌های جدید»^۱ توسط لیوینگستون و باویل^۲، محققان علوم ارتباطی بریتانیایی، در سال ۱۹۹۹، در انگلستان انجام شده است که طبق یافته‌های این پژوهش ۶۷٪ پاسخگویان در خانه خود، دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند که این نسبت برای پسرها ۷۸٪ و برای دخترها ۵۶٪ بوده است. همچنین ۷۲٪ پاسخگویان با پایگاه اقتصادی - اجتماعی پایین و ۶۱٪ با پایگاه اقتصادی - اجتماعی بالا، این دستگاه‌ها را در خانه خود داشته‌اند.

یافته‌های پژوهش لیوینگسون و باویل حاکی از آن است که ۳۴٪ پاسخگویان در اتاق خواب خود دستگاه بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند که این نسبت برای پسرها ۴۸٪ و برای دخترها ۱۹٪ بوده است. همچنین ۳۹٪ پاسخگویان با پایگاه اقتصادی - اجتماعی پایین و ۲۷٪ با پایگاه اقتصادی - اجتماعی بالا در اتاق خواب خود این دستگاه‌ها را داشته‌اند. اکثر افراد، در پاسخ به این پرسش که «اگر تنها مجاز به انتخاب یکی از رسانه‌ها باشند، کدام یک را انتخاب خواهند کرد؟» پاسخ داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند؛ همچنین طبق یافته‌های این پژوهش، به طور متوسط، ۴۵ دقیقه در روز از وقت پاسخگویان صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌شده که این نسبت برای پسرها ۵۷ دقیقه و برای دخترها، ۲۴ دقیقه بوده است (Livingstone, 2002: 23-62).

«بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و والدین اسپانیایی»، عنوان تحقیقی است که «فران کاسس»^۳ محقق اسپانیایی، انجام داده است. وی برای بررسی دیدگاه کودکان و والدین اسپانیایی درباره بازی‌های رایانه‌ای و میزان مشابهت میان دیدگاه‌های این دو گروه، به تحقیق از ۱۸۲ نوجوان ۱۱ تا ۱۴ ساله و والدین آنها درباره بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۰۰ پرداخته است. در واقع کاسس به دنبال آن بوده است که دریابد مهم‌ترین تفاوت‌های

1- Young People and New Media

2- Livingstone and Bovill

3- Ferran Casas

میان دیدگاه نوجوانان و والدین آنها درباره بازی‌های رایانه‌ای چیست و آیا والدین از این بازی‌ها به عنوان یک وسیله برای ارتباط با فرزندان خود استفاده می‌کنند یا خیر؟

یافته‌های کاسس نشان می‌دهد که ۴۴٪ والدین، بازی‌های رایانه‌ای را انجام نمی‌داده‌اند و درباره آنها نیز با فرزندان خود صحبت نمی‌کرده‌اند، ۳۰٪ از والدین گاهی همراه با فرزندان خود به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداخته‌اند و گاهی درباره آن با آنها صحبت می‌کرده‌اند، ۱۶٪ از والدین درباره بازی رایانه‌ای با فرزند خود صحبت می‌کرده‌اند اما هرگز به این بازی‌ها نمی‌پرداخته‌اند و ۱۰٪ نیز به این بازی‌ها می‌پرداخته‌اند ولی با فرزند خود درباره آنها صحبت نمی‌کرده‌اند. کاسس برای بررسی دیدگاه والدین و فرزندان آنها درباره بازی‌های رایانه‌ای، گویه‌هایی را در یک طیف ۵ قسمتی درباره این بازی‌ها به دو گروه والدین و فرزندان ارائه داده و نتایج آنها را با هم مقایسه کرده‌است. در اکثر گویه‌ها والدین و فرزندان دیدگاهی نزدیک به هم دارند و تنها در سه گویه با هم تفاوت داشته‌اند، که این سه گویه عبارتند از:

۱- «پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برای فراموش کردن مشکلات است»، که والدین بیشتر از فرزندان خود با این گویه موافق بوده‌اند.

۲- «پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای وقت تلف کردن است»، که والدین بیشتر از فرزندان خود با این گویه موافق بوده و فرزندان با این گویه مخالف بوده‌اند.

۳- «بهترین بازی‌ها، بازی‌های جنگی هستند»، که فرزندان بیشتر موافق این گویه بوده و والدین مخالفت زیادی با این گویه از خود نشان داده‌اند (Cassas, 2000, 23-125).

پژوهش درباره بازی‌های رایانه‌ای در ایران، از سابقه زیادی برخوردار نیست. و به جز کار علیزاده مابقی مطالعات، دیدگاه‌های متفاوتی با تحقیق حاضر دارند.

«بررسی آثار اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر دانش‌آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان» عنوان پژوهشی است که «سیروس احمدی» به عنوان پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی در سال ۱۳۷۷ در دانشگاه اصفهان انجام داده است. احمدی به دنبال تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مشارکت اجتماعی، بیگانگی اجتماعی - فرهنگی، وضعیت

تحصیلی و پرخاشگری دانش‌آموزان بوده است. حجم نمونه این پژوهش ۲۴۰ نفر و شامل دو گروه ۱۲۰ نفری از بازی‌کننده‌ها و بازی‌نکننده‌ها بوده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که در گروهی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌داده‌اند، نزدیک به ۵۷٪ دانش‌آموزان جهت انجام بازی‌های رایانه‌ای به مراکز ارائه این‌گونه بازی‌ها در سطح شهر (کلوپ‌ها) مراجعه می‌کرده‌اند. همچنین ۷۴٪ پاسخگویان وسایل انجام بازی‌های رایانه‌ای را در منزل خود داشته‌اند و نیز ۲۵٪ پاسخگویان کمتر از نیم ساعت، ۳۹٪ بین نیم تا یک ساعت و ۳۶٪ بیشتر از یک ساعت در روز به این‌گونه بازی‌ها می‌پرداخته‌اند. نتایج پژوهش نشان داد که خشونت و بیگانگی اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای انجام داده‌اند، در مقایسه با گروهی که این بازی‌ها را انجام نمی‌داده‌اند، بسیار بیشتر، ولی مشارکت اجتماعی‌شان کمتر بوده و وضعیت تحصیلی‌شان یکسان و مشابه بوده است.

تحقیق بعدی تحت عنوان «بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت اجتماعی نوجوانان» پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد روان‌شناسی است که «بهناز دوران» در سال ۱۳۸۰ در دانشگاه تربیت‌مدرس انجام داده است. جامعه‌آماري این پژوهش، که به روش پیمایشی انجام شده‌است، دانش‌آموزان پسر سال اول دبیرستان شهر تهران و حجم نمونه ۲۵۸ نفر بوده‌است. «دوران» به دنبال آن بوده که رابطه بین تجربه بازی‌های رایانه‌ای و میزان مهارت‌های اجتماعی را دریابد. ۸۱٪ پاسخگویان دارای وسیله بازی رایانه‌ای در منزل بوده‌اند. همچنین، ۶۸٪ پاسخگویان در منزل، ۷٪ در کلوب و بقیه نیز در منازل اقوام و دوستان به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداخته‌اند. یافته‌های این پژوهش حاکی از آن است که، گرچه تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس دارد، یعنی هر چه تجربه بازی بیشتر باشد، مهارت‌های اجتماعی کمتر است؛ اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی‌های رایانه‌ای و حضور دیگران در محل بازی متمرکز بوده‌است. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی‌های رایانه‌ای و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای معکوس دارد و پرداختن به بازی در محل‌هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، با متغیر مهارت‌های اجتماعی رابطه مستقیم دارد.

تحقیق «مجید شمسه» با عنوان «بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان» پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد ارتباطات دانشگاه تهران است، که در سال ۱۳۸۳ انجام داده‌است. «شمسه» در این تحقیق، به دنبال بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی ارتباطات میان فردی نوجوانان بوده است. وی این تحقیق را به روش پیمایشی و در میان دانش‌آموزان پسر سال اول دبیرستان منطقه ۶ تهران انجام داده که حجم نمونه آن ۲۲۵ نفر است. یافته‌های پژوهش وی نشان می‌دهد که ۶۰٪ از پاسخگویانی که تجربه بازی‌های رایانه‌ای را داشتند در منزل، ۲۸٪ در کلوب و بقیه (۱۲٪) در منزل دوستان و اقوام به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداخته‌اند. نتایج نشان می‌دهد که هر چه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد، ارتباطات میان فردی نوجوانان با خانواده کاهش پیدا می‌کند. اما بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان با دوستان رابطه معنی‌داری مشاهده نشده است.

پژوهش دیگری توسط عبدالرحمان علیزاده با عنوان «جوان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل موثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای» در سال ۱۳۸۵ صورت گرفته که یک پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد ارتباطات در دانشکده علوم اجتماعی و ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی است. این بررسی به روش پیمایشی صورت گرفته و جامعه آماری آن شامل تمام دبیرستان‌های دوره متوسطه نظری شهر تهران است، شیوه نمونه‌گیری این پژوهش به روش خوشه‌ای چندمرحله‌ای و به این ترتیب است که ابتدا از کل مناطق شهر سه منطقه و از هر منطقه دو دبیرستان پسرانه و دو دبیرستان دخترانه انتخاب شدند. در مجموع تعداد نمونه مورد بررسی ۴۳۲ نفر بودند که از این بین ۴۸/۵٪ پسر و ۵۱/۵٪ دختر بوده‌اند، از کل پاسخگویان ۸۰/۷٪ از بازی‌ها استفاده می‌کردند که اکثر آنها (حدود ۴۶٪) هر روز به این بازی‌ها می‌پرداختند.

از یافته‌های دیگر این بررسی این است که بین دلایل و انگیزه‌های هفتگانه مطرح شده در این تحقیق و گرایش پاسخگویان به بازی، همبستگی معنی‌داری در سطح خطای ۰/۰۱ با جهت مثبت برقرار بوده‌است. میزان همبستگی هر یک از متغیرها با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای به این صورت بوده است: بین گرایش به بازی‌ها و آموزشی بودن بازی‌ها میزان

همبستگی ۰/۵۷، گریز از محدودیت‌های زندگی واقعی ۰/۵۴، مبارزه‌لبی بازی‌ها ۰/۵۰، تکنیک‌ها و افکت‌های بازی‌ها ۰/۴۶، خشونت موجود در بازی‌ها ۰/۴۵، تحت کنترل بودن بازی‌ها ۰/۴۱ و فشار گروه همسالان ۰/۲۶. علاوه بر این، طبق یافته‌های بررسی کسانی که از رسانه‌های جدید استفاده می‌کردند، عموماً گرایش بیشتری به بازی‌ها داشتند؛ همچنین جنس پاسخگویان، میزان انجام بازی‌ها و محل و سابقه انجام بازی در گرایش به بازی‌ها تأثیر داشته است.

چهارچوب نظری

نظریه محرک و پاسخ (ارتباطی)

براساس نظریه‌های محرک و پاسخ، رفتارهای آدمی در کنترل پاداش و تنبیه است. پاداش دادن به یک رفتار سبب تکرار آن می‌شود و تنبیه احتمال تکرار آن کم می‌کند. طرفداران این نظریه‌ها می‌گویند: بهترین روش برای درک رفتار اجتماعی، مطالعه ارتباط و تداعی (همخوانی) بین یک محرک و یک پاسخ است؛ بدین معنی که وجود محرک موجب پاسخ می‌گردد و تکرار آن باعث می‌شود که بین محرک و پاسخ پیوند و ارتباط محکم‌تری به وجود آید و همان پاسخ بروز داده شود؛ یعنی، موجود زنده یاد می‌گیرد که همان پاسخ را در مقابل آن محرک ظاهر سازد. در حدود سال ۱۹۳۰، رابطه میان محرک و پاسخ، تحت تأثیر رفتارگریان^۱ به صورت فرمول (S/R) {محرک = S} و {پاسخ = R} قطعیت یافته بود. اما روانشناسان اجتماعی معاصر دریافته‌اند که محیط نیز، محرک‌هایی را ایجاد می‌کند که افراد انسانی در برابر آن از خود واکنش نشان می‌دهند، ولی چندی بعد متوجه شدند که افراد مختلف در برابر محرک واحد، به صورت‌های متفاوتی از خود واکنش نشان می‌دهند، در این هنگام بود که طرح (S/O/R) بر سایر طرح‌ها اولویت یافت. بزرگ‌ترین رهاورد آنان را می‌توان در فرمول O/S/R بیان داشت؛ یعنی ارگانیزم، گرایش‌های ویژه‌ای دارد که فرد را وادار می‌کند از میان آنچه در محیط پیرامونش دریافت می‌کند، انتخاب کند، حتی می‌توان

1- Behaviorism

2- Stimulus

3- Reaction

ادعا کرد که ارگانیسم در یک معنی «خود محرک» است، یعنی به خودی خود، در جستجوی انگیزه‌های تازه است تا بتواند در مقابل آن واکنش نشان دهد (ستوده، ۱۳۸۵: ۱۲۵). در چارچوب نظریات محرک و پاسخ، نظریه‌پردازان در تبیین رفتار اجتماعی بر عواملی چون: تقلید (رفتار حاصل از الگو و سرمشق‌گیری از رفتار فرد دیگر)، تقویت (هر واقعه‌ای که به دنبال پاسخ رخ دهد و تکرار آن را محتمل گرداند) (دوج و کراوس، ۱۳۸۶: ۹۴). تقویت جانشینی، یادگیری اجتماعی (لزوماً نباید رفتارهای ما تقویت شوند تا ما آنها را یاد بگیریم، بلکه می‌توانیم بسیاری از رفتارها را فقط به سادگی با مشاهده آنها فرا بگیریم) و تبادل اجتماعی تأکید دارند (ستوده، همان: ۱۲۷).

تأثیر و فشار گروه همسالان

نگرش‌های هر فرد با یک یا چند گروه اجتماعی یا گروه‌هایی که در درون آنها جای گرفته‌است به طور قابل توجهی در ارتباط است (جمعی از روانشناسان اجتماعی، ۱۳۷۷: ۱۷۹). زمانی که نوجوانان وقت کمتری را با اعضای خانواده می‌گذرانند، همسالان به طور فزاینده‌ای با اهمیت می‌شوند. در کشورهای صنعتی، نوجوانان اغلب روزها را در مدرسه با همسالان سپری می‌کنند. نوجوانان، مخصوصاً در ایالات متحده، بیشتر اوقات خارج از مدرسه را با هم می‌گذرانند. نوجوانان آمریکایی، ۱۸ ساعت، ژاپنی ۱۲ ساعت و تایوانی ۹ ساعت از اوقات خارج از مدرسه خود را با همسالان سپری می‌کنند، احتمالاً میزان بالاتر اشتغال مادران و معیارهای تحصیلی کم‌توقع‌تر، این تفاوت را توجیه می‌کنند. نوجوانان می‌گویند وقتی که با دوستانشان هستند، مطلوب‌ترین خلق را دارند (برک، ۱۳۸۵: ۸۰ - ۸۱). با افزایش صداقت و وفاداری در روابط دوستی، نوجوانان شخصیت یکدیگر را بهتر می‌شناسند. همکاری و تأیید کردن یکدیگر نیز در بین دوستان افزایش می‌یابد، و نوجوانان برخلاف کودکان، در برابر دوستانشان کمتر احساس مالکیت می‌کنند. این تغییرات بیانگر تلاش و مهارت بیشتر در حفظ کردن رابطه و همین‌طور، افزایش حساسیت نسبت به نیازها و تمایلات همان است (منبع: پیشین).

فشار همسالان و پیروی (همنوایی)

همنوایی را تسلیم شدن به فشارهای گروهی، وقتی تقاضای مستقیمی از سوی گروه در مورد هم‌رنگ شدن فرد یا گروه انجام نگرفته باشد، تعریف کرده‌اند و یا گفته‌اند که همنوایی عبارت است از احساس فشار واقعی یا خیالی از سوی گروه به وسیله فرد که سبب تغییر در رفتار او گردد (کریمی، ۱۳۸۳: ۸۸). با اینکه پیروی از فشار همسالان در نوجوانی بیشتر از کودکی یا اوایل بزرگسالی است، ولی فرایند پیچیده‌ای است که با توجه به سن نوجوان و نیاز او به تأیید اجتماعی و نیز برحسب موقعیت، فرق می‌کند. نوجوانانی که در اوایل نوجوانی هستند، شاید به علت نگرانی بیشتر در مورد نگرش دوستانشان به آنها بیشتر از نوجوانان بزرگ‌تر، تسلیم فشار همسالان می‌شوند. با این حال، در صورت مخالفت والدین و همسالان، حتی نوجوانان کوچک‌تر نیز از مقررات خانواده سرپیچی نمی‌کنند. در عوض، والدین و همسالان از نظر حوزه نفوذ با یکدیگر تفاوت دارند. والدین بر ارزش‌های بنیادی زندگی و برنامه‌های تحصیلی نوجوانان، تأثیر بیشتری دارند. همسالان در مسایل روزمره، مانند لباس، موسیقی و انتخاب دوستان، بانفوذترند. ویژگی‌های شخصی نوجوان نیز در این امر دخالت دارد؛ مثلاً نوجوانانی که احساس شایستگی و ارزشمندی می‌کنند، از همسالان خود کمتر پیروی می‌کنند (منبع: پیشین: ۸۴ و ۸۵).

نظریه میدانی

پایه‌گذار نظریه میدانی «کورت لوین» است (۱۹۵۱). براساس این نظریه، رفتار آدمی تابعی است از شخص و محیط که به صورت فرمول $B=f(P,E)$ (رفتار^۱ B تابعی است از شخص^۲ P و محیط^۳ E) نشان داده می‌شود. نخستین مفهومی که از نظریه میدانی برمی‌آید، آن است که رفتار فرد اولاً: به ویژگی‌های شخصی (توارث، توانایی‌ها، شخصیت، تندرستی و نظایر آن) ثانیاً: به موقعیت اجتماعی که شخص در آن لحظه در آن قرار گرفته است، مانند حضور دیگران، میزان ممانعت از رسیدن به هدف و... بستگی دارد (Deaux, 1988: 8).

1- Behavior

2- Personal

3- Environment

تعریف کورت لوین از روان‌شناسی اجتماعی، او بر چند ویژگی نظریه میدانی تأکید و پیشنهاد می‌کند که همه کنش‌های ما توسط میدانی که در آن قرار داریم تأثیر می‌پذیرد. از این‌رو، هر نوع تحلیلی در این زمینه باید بر موقعیت به عنوان یک کل متکی و بر تغییرات پویای بین اجزای تشکیل‌دهنده آن مبتنی باشد (ستوده، ۱۳۸۵: ۱۳۷ و ۱۳۸).

فرضیات تحقیق

- بین متغیرهای زمینه‌ای نظیر (وضعیت اشتغال، پایگاه اقتصادی خانوادگی و منطقه سکونت پاسخگو) و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری وجود دارد؛
- بین فاصله مکانی تا کلوب‌ها و گیمن‌تها و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معناداری وجود دارد؛
- بین تأثیر محیط کلوب‌ها و گیمن‌تها (مساعد بودن محیط) و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری وجود دارد؛
- بین تأثیر گروه همسالان و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری وجود دارد.

روش تحقیق

روش به کار رفته در این بررسی، پیمایشی است، جامعه آماری آن مراجعه‌کنندگان به کلوب‌ها و گیمن‌ت‌های شهر یزد بودند که به طور تقریبی تعدادشان ۴۰۰ نفر بود^۱، تعداد حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران ۱۹۵ نفر محاسبه شده ولی در عمل به علت مخدوش بودن دو پرسشنامه ۱۹۳ پرسشنامه محقق گردید. که به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای در هر کلوب به تعداد تعیین شده به پاسخگویان پرسشنامه توزیع شده؛ ابزار مورد استفاده برای گردآوری اطلاعات پرسشنامه محقق و اعتبار صوری پرسشنامه با تأیید استادان متخصص کسب شد. برای تعیین پایایی پرسشنامه از روش آلفای کرونباخ استفاده

۱- محاسبه تقریبی این تعداد بر حسب سرشماری حضوری و یا تلفنی تعداد مشتریان ثابت کلوب‌ها و گیمن‌ت‌های شهر یزد (کسانی که هر روز به این مکان‌ها مراجعه می‌کنند) صورت گرفته است، که تقریباً ۴۰۰ نفر بوده‌اند.

شد، و با حذف گویه‌های با همبستگی پایین، گویه‌های منتخب که آلفای مورد قبولی داشتند به دست آمد. میزان آلفای هر متغیر و تعداد گویه‌های آن در جدول شماره ۱ ذکر شده است.

جدول (۱) تعداد گویه‌ها و میزان آلفای کرونباخ هریک از متغیرهای تحقیق

متغیرها	تعداد گویه	میزان آلفای کرونباخ
گرایش کل به بازی‌ها	۱۷	۰/۶۷
تأثیر محیط کلوب و گیم‌نت	۵	۰/۶۲
تأثیر گروه همسالان	۵	۰/۶۲

یافته‌های تحقیق

از کل پاسخگویان ۲۱/۷٪ شاغل، ۱۰/۳٪ بیکار، ۶۶/۳٪ در حال تحصیل و ۱/۶٪ در حال خدمت وظیفه بودند. ۱۴/۸٪ در نواحی پایین شهر، ۶۴/۶٪ در ناحیه‌های متوسط شهر و ۲۰/۶٪ در محله‌های بالای شهر سکونت داشتند. در مورد فاصله مکانی از منزل تا محل انجام بازی‌ها؛ ۱۴/۱٪ گزینه فاصله خیلی کم، ۲۶/۶٪ گزینه فاصله کم، ۴۴/۸٪ گزینه فاصله متوسط، ۱۰/۹٪ گزینه فاصله زیاد و ۳/۶٪ گزینه فاصله خیلی زیاد را انتخاب کردند. توزیع پاسخگویان بر حسب پایگاه اقتصادی به این شرح بود: ۲۸٪ موقعیت پایین اقتصادی، ۵۶٪ موقعیت متوسط اقتصادی و ۱۵/۹٪ موقعیت بالای اقتصادی داشتند.

جدول شماره (۲) نتایج آزمون تحلیل واریانس برای متغیر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت اشتغال پاسخگویان را نشان می‌دهد. همان‌طور که از داده‌ها مشهود است میانگین گرایش افراد شاغل به بازی‌ها ۵۶/۸۷۰، بیکار ۵۷/۸۸۸، در حال تحصیل ۵۷/۱۴۲ و در حال خدمت وظیفه ۵۰/۶۶۶ است. کمترین میانگین مربوط به افراد در حال خدمت وظیفه و بیشترین میانگین مربوط به افراد بیکار است؛ به عبارتی، افراد بیکار گرایش بیشتری به بازی‌ها دارند. همچنین بین گروه‌های مختلف از نظر شغلی و میزان گرایش آنها به بازی‌ها اختلاف میانگین وجود دارد، اما نتایج آزمون F و میزان معناداری آن نشان می‌دهد که اختلاف میانگین گروه‌ها معنادار نیست و به عبارتی این مسأله که پاسخگو چه وضعیت اشتغالی دارد تعیین‌کننده میزان گرایش او به بازی‌های رایانه‌ای نیست و اختلاف میانگین

مشاهده شده اتفافی و فاقد اعتبار آماری است؛ همچنین عدم معناداری F باعث می‌شود که مقایسه بین گروه‌ها هم لازم نباشد.

جدول (۲) نتایج آزمون تحلیل واریانس برای گرایش به بازی‌ها با وضعیت اشتغال

Sig	F	Mean	N		
		۵۶/۸۷۵۰	۴۰	شاغل	گرایش کل
		۵۷/۸۸۸۹	۱۸	بیکار	
۰/۶۸۰	۰/۵۰۴	۵۷/۱۴۲۹	۱۱۹	در حال تحصیل	
		۵۰/۶۶۶۷	۳	در حال خدمت وظیفه	
		۵۷/۰۵۰۰	۱۸۰	کل	

همان‌طور که در جدول شماره (۳) مشاهده می‌گردد میانگین گرایش افراد ساکن مناطق پایین به بازی ۵۳/۵۰۰، مناطق متوسط ۵۶/۸۵۲ و مناطق بالا ۵۹/۵۵۵ است، که نشان‌دهنده اختلاف میانگین بین گروه‌ها است؛ به عبارتی، اینکه پاسخگو در کدام منطقه سکونت دارد با میزان گرایش او به بازی‌ها مرتبط است و با توجه به میزان F و معناداری آن می‌بینیم که رابطه به دست آمده معنادار بوده و برای سنجش معناداری رابطه بین گروه‌های مختلف با توجه به این که F معنادار بوده است از آزمون‌های تعقیبی استفاده شد. در اینجا به دلیل برابر نبودن واریانس گروه‌ها و معنادار نبودن آن (که در پایین جدول ۲ ذکر شده) از آزمون تعقیبی جیمز هوئل استفاده گردید که نتایج آن در جدول شماره ۳ ارائه گردیده است.

جدول (۳) آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه برای گرایش به بازی‌ها با منطقه سکونت

sig	F	mean	N	منطقه سکونت	
۰/۰۴۱	۳/۲۵۸	۵۳/۵۰۰	۲۸	پایین	گرایش کل
		۵۶/۸۵۲	۱۲۲	متوسط	
		۵۹/۵۵۵	۳۶	بالا	
		۵۶/۸۷۱	۱۸۶	کل	

Levene: ۰/۱۶۱ sig: ۰/۸۵۲

جدول شماره ۴ آزمون تعقیبی جیمز هوئل برای آزمون تحلیل واریانس است که برای

سنجش معناداری روابط بین گروه‌ها از نظر منطقه سکونت ارائه شده است. همان‌طور که از داده‌های جدول مشهود است تنها رابطه بین دو گروه بالا و پایین معنادار و قابل بحث است به عبارتی بین سکونت پاسخگو در منطقه بالا و یا پایین شهر و گرایش او به بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد و میزان اختلاف میانگین دو گروه نشان می‌دهد که افراد ساکن مناطق بالا نسبت به ساکنان مناطق پایین، گرایش بیشتری به بازی‌ها دارند. اما اختلاف میانگین بین این گروه‌ها با افرادی که در منطقه متوسط شهر سکونت دارند معنادار نیست و به عبارتی سکونت در مناطق متوسط شهر تبیین‌کننده میزان گرایش به بازی‌ها نیست.

جدول (۴) آزمون جیمز هونل، برای مقایسه مناطق مختلف سکونت

95% Confidence Interval		Sig.	Std. Error	Mean Difference (I-J)	منطقه سکونت (J)	منطقه سکونت (I)
Upper Bound	Lower Bound					
۱/۲۷۹	۷/۹۸۴	۰/۱۹۶	۱/۹۰۵	-۳۳/۳۵۲	متوسط	پایین
-۰/۳۶۵	-۱۱/۷۴۵	۱/۰۳۴	۲/۳۶۷	-۶/۰۵۵	بالا	
۷/۹۸۴	۱/۲۷۹	۱/۱۹۶	۱/۹۰۵	۳/۳۵۲	پایین	متوسط
۱/۷۴۸	۷/۱۵۷	۰/۳۱۷	۱/۸۴۸	۲/۷۰۳	بالا	
۱۱/۷۴۵	۰/۳۶۵	۰/۰۳۴	۲/۳۶۷	۶/۰۵۵	پایین	بالا
۷/۱۵۴	۱/۷۴۸	۰/۳۱۷	۱/۸۴۸	۲/۷۰۳	متوسط	

جدول شماره ۵ به آزمون تحلیل واریانس یکطرفه، بین دو متغیر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای با فاصله مکانی تا کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها مربوط است که میانگین میزان گرایش گروه‌ها با فاصله خیلی کم ۵۶/۵۹۲، کم ۵۵/۸۹۳، متوسط ۵۶/۹۴۱، زیاد ۵۹/۲۳۸، خیلی زیاد ۵۷/۴۲۸ است. کمترین میانگین به افراد با میزان فاصله کم و بیشترین میانگین به افراد با میزان فاصله زیاد مربوط است. و بین گروه‌های مختلف از نظر فاصله مکانی تا کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها و میزان گرایش آنها به بازی‌ها اختلاف میانگین وجود دارد. اما نتایج آزمون F و میزان معناداری آن نشان می‌دهد که اختلاف میانگین گروه‌ها معنادار نیست و به عبارتی این مسأله که پاسخگو چه فاصله‌ای باید تا محل انجام بازی‌ها داشته باشد تعیین‌کننده

میزان گرایش او به بازی‌های رایانه‌ای نیست و اختلاف میانگین مشاهده شده اتفاقی است، همچنین عدم معناداری F باعث می‌شود که مقایسه بین گروه‌ها هم لازم نباشد.

جدول (۵) آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه بین گرایش به بازی‌ها و فاصله تا کلوب

sig	F	mean	N	فاصله تا کلوب	گرایش کل
۰/۷۶۶	۰/۴۵۹	۵۶/۵۹۲	۲۷	خیلی کم	
		۵۵/۸۹۳	۴۷	کم	
		۵۶/۹۴۱	۸۶	متوسط	
		۵۹/۲۳۸	۲۱	زیاد	
		۵۷/۴۲۸	۷	خیلی زیاد	
		۵۶/۹۰۴	۱۸۸	کل	

جدول شماره (۶) به محاسبه ضریب همبستگی پیرسون بین متغیرهای گرایش کل با سه متغیر مستقل تأثیر محیط کلوب، تأثیر گروه همسالان و پایگاه اقتصادی مربوط است. همانطور که از داده‌های جدول مشهود است، متغیر تأثیر محیط کلوب در سطح خطای ۰/۰۵ با متغیر گرایش کل رابطه مثبت دارد. به این ترتیب که با افزایش متغیر مستقل، میزان متغیر وابسته هم افزایش می‌یابد؛ به عبارتی، هر چه محیط کلوب مناسب‌تر و مورد پسندتر باشد پاسخگو گرایش بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای خواهد داشت و این رابطه معنادار است. همان‌طور که در جدول مشاهده می‌شود در سطح خطای کمتر از ۰/۰۵ بین متغیر گروه همسالان و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌دار مثبتی برقرار است. از همبستگی مثبت بین متغیرها چنین استناد می‌شود که با افزایش یک متغیر دیگری هم افزایش می‌یابد، و جهت تغییر متغیرها را همجهت نشان می‌دهد؛ به عبارتی هرچه فشار و تأثیر گروه همسالان بر فرد بیشتر باشد گرایش وی به بازی‌های رایانه‌ای هم افزایش می‌یابد. در مورد رابطه متغیر پایگاه اقتصادی با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای همان‌طور که از داده‌های جدول مشهود است همبستگی مثبتی بین دو متغیر برقرار است و نشان می‌دهد که هرچه پایگاه اقتصادی بالاتر باشد میزان گرایش آنها به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر خواهد بود، اما همان‌طور که

معناداری رابطه نشان می‌دهد، رابطه بین دو متغیر فاقد معناداری آماری است و نشان می‌دهد که پایگاه اقتصادی با میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ای ندارد.

جدول (۶) نتایج همبستگی پیرسون گرایش به بازی‌های رایانه‌ای با متغیرهای مستقل

پایگاه اقتصادی	تأثیر گروه همسالان	تأثیر محیط کلوب	ضریب پیرسون	گرایش کل
۰/۱۴۴	۰/۲۴۴	۰/۲۵۸	Sig.	
۰/۰۵۵	۰/۰۰۱	۰/۰۰۰	N	
۱۷۸	۱۸۸	۱۸۹		

جدول شماره ۷ مربوط به خلاصه مدل رگرسیون متغیرهای پیشین متغیر وابسته تحقیق (گرایش به بازی‌های رایانه‌ای) است، ما برای پیش‌بینی متغیر گرایش به بازی‌ها، از رگرسیون گام‌به‌گام سود جستیم. به این ترتیب که دو متغیر تأثیر محیط کلوب و تأثیر گروه همسالان را وارد معادله کردیم که هر دو متغیر در معادله باقی ماندند و با میزان همبستگی ۰/۳۲۶، ضریب تعیین ۰/۱۰۶ و ضریب تعیین تعدیل شده ۰/۰۹۶ توانستند ۹/۶٪ تغییرات واریانس متغیر وابسته (گرایش به بازی‌های رایانه‌ای) را تبیین کنند. و این خود موید این نکته است که این دو متغیر توانایی پیش‌بینی ۹/۶ درصد تغییرات را در میزان گرایش پاسخگویان به بازی‌های رایانه‌ای دارند. میزان F و معنی‌داری آن، که در زیر جدول ذکر شده نشان‌دهنده این مطلب است که مدل ارائه شده رگرسیون معنادار است. همچنین مدل و معناداری میزان F نشان می‌دهد که سهم هر کدام از متغیرها در تبیین متغیر وابسته متفاوت است. و این تفاوت میزان تبیین به خوبی در جدول شماره ۷ مشهود است.

جدول (۷) خلاصه الگوی رگرسیون گام‌به‌گام متغیرهای تحقیق

Std. Error of the Estimate	Adjusted R Square	R Square	R	Model
۹/۰۰۶	۰/۰۹۶	۰/۱۰۶	۰/۳۲۶	

sig: ۰/۰۰۰

F: ۱۰/۹۷۴

جدول شماره ۸ مربوط به میزان ضرایب استاندارد و غیراستاندارد متغیرهایی است که در مدل رگرسیون باقی مانده‌اند و این ضرایب نشان‌دهنده سهم هر متغیر به طور جداگانه در

تبیین تغییرات متغیر وابسته است. میزان Beta نشان‌دهنده ضریب تأثیر هر متغیر است که البته این روابط در صورت معنادار بودن محقق است. همان‌طور که از داده‌های جدول ۸ مشهود است، با توجه به میزان Beta، بیشترین تأثیر به متغیر تأثیر محیط کلوب متعلق است و در رتبه بعدی متغیر گروه همسالان قرار دارد.

جدول (۸) مقادیر ضرایب استاندارد و غیراستاندارد متغیرهای معادله رگرسیون

Sig.	t	ضرایب استاندارد			متغیرهای مدل
		Beta	Std. Error	B	
.۰۰۰	۹/۲۰۳		۴/۱۲۳	۳۷/۹۴۴	میزان α
.۰۰۰۲	۳/۱۰۸	.۰/۲۲۵	.۰/۱۹۳	.۰/۶۲۰	تأثیر محیط کلوب
.۰۰۰۴	۲/۹۲۶	.۰/۲۰۵	.۰/۱۹۵	.۰/۵۷۱	تأثیر گروه همسالان

بحث و نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از آنها به عنوان یک رسانه یک پدیده معمول است، اما این بازی‌ها علی‌رغم آسیب‌های خود، روزه‌روز محبوبیت بیشتری در بین جامعه پیدا کرده است. بخصوص در گروه‌های سنی کودکان، نوجوانان و جوانان که در بسیاری موارد گرایش‌های شدیدی نسبت به این بازی‌ها وجود دارد. این بازی‌ها فواید فراوانی هم برای مخاطبان دارد. اهمیت موضوع از آن روست که یک مطالعه اکتشافی در جهت مطالعه علل گرایش به این بازی‌ها است و این کشف عوامل می‌تواند در راستای استفاده سودمند و مدیریت به‌مندی از این رسانه است. این رسانه، هم دارای کارکرد مثبت و هم کارکرد منفی و آسیب‌هایی است و لذا نه، می‌توان رشد و شیوع آنها را آزادانه رها کرد و نه می‌توان کاملاً آنها را حذف کرد پس باید استفاده از این بازی‌ها با دقت و ظرافت مدیریت گردد تا از فواید آنها بهتر بهره برده و از آسیب‌های آنها کاسته شود. لذا سوال اصلی تحقیق را با محوریت ارزیابی عوامل محیطی و اجتماعی تأثیرگذار بر گرایش به این بازی‌ها این‌گونه مطرح کردیم: عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای چیست و هر کدام به چه میزان تأثیر دارند؟

از آنجا که در پیشینه این تحقیق فقط یک تحقیق بود و جهت کاری آن هم شبیه این پژوهش بود، لذا نتایج را می‌توان به‌طور محدود با نتایج کار علیزاده، که در مورد نوجوانان دبیرستان‌های شهر تهران انجام شده، مقایسه کرد.

در این بررسی جامعه‌آماری ما مشتریان کلوب‌ها و گیم‌نت‌های شهر یزد که تقریباً ۴۰۰ نفر به‌طور دائم هستند، بوده است، که از این بین ۱۹۵ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای انتخاب و ارزیابی و بررسی شدند. یافته‌ها نشان دادند که اکثر پاسخگویان بیکار بودند، و بیشترین پاسخگویان در مناطق متوسط شهر سکونت داشتند، همچنین اکثر پاسخگویان از منزل تا مکان انجام بازی‌ها فاصله‌ای در سطح متوسط داشتند. پایگاه اقتصادی اغلب آنها متوسط بود.

فرض اول تحقیق، به رابطه متغیرهای زمینه‌ای پاسخگویان با گرایش به بازی‌های مربوط رایانه‌ای است. در این بررسی بین متغیرهای زمینه‌ای -به استثنای منطقه سکونت- با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ای معنادار وجود نداشت و معلوم شد که این ویژگی‌های پاسخگویان در میزان گرایش آنها به این بازی‌ها تأثیری ندارد و به عبارتی در مورد تغییرات متغیر وابسته تبیینی را انجام نمی‌دهند، اما رابطه معنادار منطقه سکونت با گرایش به بازی‌ها این مطلب را نشان داد که میزان گرایش افراد ساکن در مناطق بالای شهر به بازی‌ها آنها نسبت به افراد ساکن مناطق پایین بیشتر است و این رابطه معنادار و این مسئله به دو طریق قابل تبیین است: ابتدا اینکه شاید افراد پایین‌نشین شهر به دلیل نداشتن هزینه انجام این بازی‌ها گرایش کمتری به این بازی‌ها دارند و بالعکس و دیگر اینکه ممکن است افراد در مناطق مختلف شهر نظرها و دیدگاه‌ها و یا سلیق مختلف در مورد گرایش به کالاهای داشته باشند. پس به‌طور کلی فرضیه اول تحقیق ما رد شد بجز در مورد متغیر محل سکونت که رابطه معناداری را بین دو منطقه بالا و پایین سکونت نشان داد.

فرضیه بعدی، بین تأثیر محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها و گرایش فرد به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معناداری وجود دارد که پیشفرض ما این بود که هرچقدر فرد، محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها را مطلوب‌تر بداند و بیشتر بپسندد، بیشتر ترغیب می‌شود و به این مکان‌ها مراجعه

می‌کند و بیشتر به بازی‌ها گرایش می‌یابد. به عبارتی رابطه بین مورد پسند بودن محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها از نظر پاسخگو با میزان گرایش وی به بازی‌ها رابطه مثبت است که البته پیشفرض ما تأیید شد چون میزان همبستگی دو متغیر $0/258$ بوده‌است لذا فرضیه تحقیق هم تأیید گردید. که این مطلب تبیین و تاییدکننده نظریات محیطی، بخصوص نظریه میدانی و تأثیر محیط اطراف و همچنین نظریه‌های محرک رفتار است و نشان می‌دهد که محیط کلوب و همچنین افراد کنار فرد در محیط کلوب، بر میزان گرایش فرد به بازی‌ها موثرند. به عبارتی تأیید فرضیه تحقیق نشان می‌دهد که خواسته‌ها و گرایش‌های ما تحت تأثیر محیط (هم فیزیکی و هم اجتماعی) هستند.

فرضیه بعدی ما این بود که بین تأثیر گروه همسالان بر فرد و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای رابطه معناداری وجود دارد، متغیر گروه همسالان هم به عنوان متغیری اجتماعی می‌تواند در انگیزه‌های فرد (جلب حمایت گروه همسالان و ترد نشدن) مورد توجه باشد و هم به عنوان متغیری که تأثیر مستقیم دارد (فشار گروه همسالان برای انجام بازی‌ها). البته در حالت اول به فرض تحقیق نزدیک‌تر است. این متغیر به فشاری غیر مستقیم از جانب اطرافیان بخصوص دوستان و همسالان اشاره دارد و مؤید این مطلب است که تا چه اندازه دوستان و همسالان در گرایش فرد به بازی‌های رایانه‌ای موثرند، میزان همبستگی این متغیر با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای $0/244$ است. در تحقیق علیزاده هم همین میزان به دست آمده است و نشان‌دهنده این است که بین گرایش به بازی‌ها و فشاری که از ناحیه دوستان برای گرایش به این بازی‌ها بر فرد وارد می‌شود رابطه‌ای وجود دارد؛ به عبارتی نتایج دو تحقیق همسو است و فرض تحقیق تأیید می‌شود. همچنین تأیید فرضیه تحقیق مؤید تأیید نظریه‌های تأثیر گروه همسالان و از طرفی فشار همسالان است و نتایج نشان دادند که اطرافیان در گرایش‌ها و میزان گرایش ما به موضوعات و مسائل مختلف تأثیر دارد و همواره به عنوان یک عامل تعیین کننده در تمایلات، گرایش‌های و رفتارهای ما مطرحند.

در مورد نتایج تحلیل رگرسیون دیدیم که دو متغیر (تأثیر محیط کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها و تأثیر گروه همسالان) با میزان همبستگی $0/326$ ، ضریب تعیین $0/106$ و ضریب تعیین تعدیل شده $0/096$ توانستند $9/6$ درصد تغییرات واریانس متغیر وابسته (گرایش به بازی‌های

رایانه‌ای) را تبیین کنند. در تبیین متغیر وابسته تحقیق بیشترین تبیین را بر اساس نمرات استاندارد، متغیر تأثیر محیط کلوب و گیم‌نت انجام داد و در رتبه بعدی متغیر تأثیر گروه همسالان قرار گرفت.

به طور کلی می‌توان این‌طور استدلال کرد که متغیرهای محیطی (چه اجتماعی و چه محیط فیزیکی) در گرایش‌ها، انتخاب‌ها و سلیق افراد در مورد موضوعات مختلف مؤثر هستند، حال این موضوع می‌تواند انتخاب نوع لباس یا موسیقی خاص و به‌طور خاص انتخاب بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک کالا مورد توجه قرار گیرد. همان‌گونه که در مبانی نظری پژوهش تأکید شده، رفتارهای ما متأثر از محیط اطراف ما است که شامل افراد و محیط فیزیکی است. از طرفی هم، تأثیر گروه همسالان مورد توجه و ملموس شناخته شده‌است که این تأثیر می‌تواند هم از طریق تقلید صورت گیرد و هم تأثیر از طریق تشویق، ترغیب و یا فشار بر فرد در تعیین گرایش‌هایش. پس می‌بینیم که در جذب افراد و یا گرایش آنها به بازی‌های رایانه‌ای متغیرهای اجتماعی و محیطی هم موثرند و صرفاً جذابیت ذاتی بازی‌ها باعث جذب مخاطبان به بازی‌ها نیست.

پیشنهادها

* در این بررسی از سه متغیر اصلی به عنوان متغیر محیطی اجتماعی استفاده شد که البته یکی از متغیرها با گرایش به بازی‌ها رابطه معناداری نداشت؛ لذا توصیه می‌شود در تحقیقات بعدی به متغیرهای بیشتری نظیر (دسترسى به سایر رسانه‌ها و یا سایر امکانات تفریحی و ...) توجه شود.

* در تحقیقات بعدی می‌توان به شرایط و محیط خانوادگی هم توجه شود و مورد سنجش قرار گیرد که به عنوان عاملی مهم می‌تواند در گرایش افراد به این بازی‌ها مؤثر باشد.

* از آنجا که گروه همسالان گروهی مؤثر و مهم در فرایند زندگی بخصوص جامعه‌پذیر کردن افراد است و این گروه‌ها در قالب‌های مختلف (گروه‌های کاری، علمی، بازی و کلوب‌ها و...) شکل می‌گیرد لذا برای کنترل تأثیر آنها بهتر است این قالب‌ها (کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها) نظارت شوند تا بتوان از طریق گروه دوستان و همسالان و نفوذ در این گروه‌ها بازخوردهای مورد پسند جامعه را ایجاد کرد و بدین طریق بر جامعه‌پذیری مطلوب افراد تأثیر گذاشت.

* همچنین با نظارت بر محیط کلوب‌ها در زمینه‌های مختلف نظیر: بهداشتی، بزهکاری اجتماعی و فرهنگی می‌توان بر گرایش‌های ازیکنان و مدیریت بهتر این بازی‌ها و محیط‌ها کنترل بهتری داشت.

منابع

- ۱- احمدی، سیروس (۱۳۷۷) بررسی آثار اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر دانش‌آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، انتشارات دانشگاه اصفهان.
- ۲- اسدالله‌پور، امین و همکاران (۱۳۸۸) رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه به روش دلفی، تازه‌های علوم شناختی، سال ۱۱، شماره ۲، صص ۸-۱۸.
- ۳- برک لورا ای (۱۳۸۵)، روان‌شناسی رشد (از نوجوانی تا پایان زندگی)، جلد دوم، ترجمه یحیی سیدمحمدی، تهران، انتشارات ارسباران، چاپ هفتم.
- ۳- جمعی از روان‌شناسان اجتماعی (۱۳۷۷)، روان‌شناسی اجتماعی متون اساسی انگلیسی و آمریکایی، ترجمه پرویز سرندی، تبریز، انتشارات دانشگاه تبریز.
- ۴- دوچ، مورتون و روبرت م. کراوس (۱۳۸۶)، نظریه‌ها در روان‌شناسی اجتماعی، ترجمه مرتضی کتبی، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، چاپ چهارم.
- ۵- دوران، بهناز (۱۳۸۰) بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد روان‌شناسی، دانشگاه تربیت مدرس.
- ۶- رفیع‌پور، فرامرز (۱۳۷۲) سنجش گرایش روستائیان نسبت به جهاد سازندگی، تهران، مرکز تحقیقات و بررسی مسائل روستایی.
- ۷- ستوده، هدایت‌الله (۱۳۸۵) روان‌شناسی اجتماعی، تهران، انتشارات آوای نور، چاپ نهم.
- ۸- شاهوردی، تهمینه (۱۳۸۸) بررسی نظرهای کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به آثار اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره ۷، صص ۴۷-۷۶.
- ۹- شمس، مجید (۱۳۸۳) بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد ارتباطات اجتماعی، دانشگاه تهران.
- ۱۰- علیزاده، عبدالرحمان (۱۳۸۵) جوان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل موثر برگرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای، پایان‌نامه کارشناسی ارشد ارتباطات اجتماعی دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبائی.

- ۱۱- عمید، حسن (۱۳۸۰) *فرهنگ لغات و الفاظ و کلمات متداول زبان فارسی*، جلد اول، تهران، فرهنگ.
- ۱۲- کریمی، یوسف (۱۳۸۳) *روان‌شناسی اجتماعی*، تهران: دانشگاه پیام‌نور، چاپ هجدهم.
- ۱۳- گانتر، بری (۱۳۸۸) *اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان*، ترجمه سید حسن پور عابدی نایینی، تهران، نشر جوانه رشد، چاپ سوم.
- ۱۴- گیویان، عبدالله (۱۳۸۸) *بازی‌های رایانه‌ای*، مجموعه مقاله، تهران: همشهری (مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای موسسه همشهری).
- ۱۵- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰) *بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*، تهران، انتشارات فرهنگ و دانش.
- ۱۶- ووروف، تئودور و تزوتان (۱۳۷۷) *منطق گفتگوی میخائیل باختین*، ترجمه داریوش کریمی، تهران، نشر مرکز.
- ۱۷- یوسفی‌لویه، حمید (۱۳۸۲) *سنجش گرایش دانشجویان به نماز*، تهران، ستاد اقامه نماز سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی.
- 18- Allport, G. (1935), Attitude, Inc. Murchison (eds): "A Hand Book of Social Psy", Worcester, Mass., Clark univ. Press, PP. 798- 844.
- 19- Cassas, Ferran (2000), *Perceptions of Video Games among Spanish Children and Parents*, pp: 123-125, in: Cecilia Von feilitzen and Ulla Carlsson (Eds) *Children in the New Media Landscape*, Yearbook from the Unesco International Clearing House on Children and Violence on the Screen, Nordicom, Goteborg University,.
- 20- Chaplin, J.P. (1975), *Dictionary of Psychology*, N.Y. John Wiley, & Sons Inc.,
- 21- Charles A. Kiersle, R. Baryr E. Collins, Norman Miller, (1969), *Tituds Change, Critical Analysis of Theoretical Approach*, N.Y., John Wiley, & Sons Inc., PP 22-23.
- 22- Deaux, kay/Lawrence, Wrights Man, (1998), *Social Psychology* (Brook / cole, 5 Ed).

- 23- Livingstone, Sonia (2002), *Young People and New Media; Childhood and the Changing Media Environment* / London; Sage Publications.
- 24- Sakamoto, Akira (2000), *Video Game and Violence; Controversy and Research in Japan*, pp: 61-77, in: Cecilia Von Feilitzen and Ulla Carlsson (Eds) *Children in the New Media Landscape*, Yearbook from the Unesco International Clearing House on Children and Violence on the Screen, Nordicom, Goteborg University.