

Investigation of the social atmosphere in game nets

بررسی فضای اجتماعی گیم‌نت‌ها

Morteza Manteghi, Jahangir Rashidihor

مرتضی منطقی^۱، جهانگیر رشیدی حر^۲

پذیرش نهایی: ۹۱/۳/۲۸

پذیرش اولیه: ۹۱/۱/۲۰

تاریخ دریافت: ۹۰/۱۲/۱۸

Abstract

The goal of the present research was to provide an outline on the governing relations in the game nets. Primary interviews and a researcher-made questionnaire were used to collect the data. 150 boys going to game nets were interviewed, and they were asked some questions concerning the ups and downs of the game nets. The questionnaire was developed based on the previous researches and literature concerning this subject; following its facial validity was approved, and acceptability of the questionnaire's Cronbach alpha was revealed after being conducted as a test, the researchers used the questionnaire in the study. This questionnaire was completed by 550 male high school students of three towns and cities of Tehran province; all these students were the users of game nets. The results implied that there was an improper social atmosphere in game nets, and this problem should be removed or reformed through changing the managing and controlling system of the game nets.

Keywords: game-net, video games, male students, factor analysis.

چکیده

هدف پژوهش حاضر، به دست دادن دورنمایی از روابط حاکم در گیم‌نت‌ها یا بازی‌سراها بود. روش پژوهش استفاده از مصاحبه‌های اولیه، تهیه پرسشنامه و اجرای آن جهت گردآوری داده‌های لازم بود. برای این منظور نخست با ۱۵۰ نفر از کاربران پسر گیم‌نت‌ها، مصاحبه به عمل آمد و نقاط فراز و فرود گیم‌نت‌ها از آنان مورد پرسش قرار گرفت. پرسشنامه تحقیق با توجه به اطلاعات اخیر و ادبیات پژوهش، شکل گرفت. پس از تأیید روایی صوری و مورد پذیرش بودن آلفای کرونباخ اجرای آزمایشی پرسشنامه، اجرای آن در دستور کار قرار گرفت. پرسشنامه پژوهش در سطح ۵۵۰ دانش‌آموز پسر دبیرستانی کاربر گیم‌نت‌ها در سه شهر و شهرک استان تهران اجرا شد. یافته‌های حاصل از تحلیل پرسشنامه‌های پژوهش دلالت بر آن دارد که فضای اجتماعی نامناسبی در گیم‌نت‌ها وجود دارد و ضرورت دارد که با تغییر نظام مدیریتی و نظارتی موجود بر گیم‌نت‌ها، این مسأله تعدیل و اصلاح گردد.

کلید واژه‌ها: گیم‌نت، بازی‌های رایانه‌ای، دانش‌آموزان پسر، تحلیل عامل.

۱. نویسنده مسئول) دانشیار دانشگاه خوارزمی (ترتیب معلم); mehran_manteghi@yahoo.com

۲. کارشناسی ارشد مشاوره.



مقدمه

یادآور شده‌اند که در سال ۲۰۰۰، ۳۵ درصد از آمریکایی‌ها، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان جالب‌ترین فعالیت سرگرم کننده خویش معرفی کرده‌اند.

بخشی‌پور (۱۳۸۷)، گزارش می‌دهد، فروش صنعت بازی‌های رایانه‌ای در شش ماه نخست سال ۲۰۰۷ از فروش فیلم‌های هالیوودی در اروپا، پیش گرفته است.

هاریس^{۱۲} (۱۹۹۹)، در گزارش پژوهشی خویش یادآور می‌گردد، جوانان انگلیسی که در خانه‌هایشان از رایانه استفاده می‌کنند، در تبیین چگونگی استفاده‌شان از این فن‌آوری، نخستین استفاده خود از رایانه را جهت انجام بازی‌های رایانه‌ای، خاطرنشان ساخته‌اند.

فلامر^{۱۳} و شافنر^{۱۴} (۲۰۰۳)، در بررسی مشابهی که در سطح جوانان اروپایی داشتند، نتیجه گرفتند اولویت‌های جوانان در ساعات اوقات فراغت شان، به ترتیب عبارتند از سروکار داشتن با رسانه‌های الکترونیکی، بازی‌های رایانه‌ای، نواختن موسیقی، مطالعه و ورزش.

در پژوهش دیگری که در سطح ۲۷ کشور توسط سازمان بهداشت جهانی، انجام گرفت و طی آن از نوجوانان درباره علایق آن‌ها پرسش شد؛ نوجوانان برخی از کشورهای مورد مطالعه (مانند اسکاتلند و فنلاند)، اظهار می‌داشتند که آنان عاشق بازی‌های رایانه‌ای هستند (بریسی^{۱۵}، ۲۰۰۰).

برتری یافتن تدریجی بازی‌های رایانه‌ای نسبت به دیگر رسانه‌ها را می‌توان در مواردی مانند "تنوع بازی‌ها"، "واقعی‌تر شدن بازی‌ها"، "توجه خاص بازی‌ها به روان‌شناسی کاربران" و "کاربرد متنوع بازی‌ها" دانست.

نیومن (۲۰۰۴)، در توصیف "موضوع بازی‌های رایانه‌ای"، به موارد زیر اشاره می‌کند:

هیجانی - ماجراجویانه، ماجراجویانه، آموزشی، مبارزه‌ای، تیراندازی (شخص اول)، هزارتو یا لابیرنتی، بازی‌های ضابطه‌مند، معمایی، رقابتی،

برخی محققان از تحولات فن‌آوری معاصر که بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای جلوه‌ای از آن به شمار می‌رود، به عنوان "انقلاب رایانه‌ای" (گاردنر^۱، ۱۹۹۱)، یاد کرده‌اند. نظریه‌پردازان دیگری از انقلابی که بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در فعالیت‌های اوقات فراغت کودکان و نوجوانان ایجاد کرده‌اند، سخن گفته‌اند (کوپر^۲ و مک کی^۳، ۱۹۸۶) و تأکید ورزیده‌اند که برای فهم اثرات انقلاب بازی‌های مزبور کوشش‌های تحقیقاتی کافی انجام نگرفته است (آندرسون^۴ و فورد^۵، ۱۹۸۷، گریفیتر^۶ و هونت^۷، ۱۹۹۵).

با ملاحظه شمار وسیع کودکان، نوجوانان و جوانانی که در برخورد با پدیده بازی‌های رایانه‌ای، جذب آن شده و بدان می‌پردازند، اثرات انقلابی که بازی‌های اخیر در اوقات فراغت نسل جوان پدید آورده‌اند، به شکل ملموس‌تری احساس می‌شود.

سنید^۸ و رونکو^۹، (۱۹۹۲)، از کاربری ۹۴٪ از جمعیت مورد تحقیق شان از بازی‌های رایانه‌ای خبر می‌دهند.

نیومن^{۱۰} (۲۰۰۴) گزارش می‌دهد، در انگلیس و ایرلند شمالی (که بعد از آمریکا و ژاپن، سومین بازار گسترده جهان در زمینه بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌روند)، فروش بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۲۰۰۱ بالغ بر ۶/۱ میلیارد پوند شده است. این افزایش ۳۶ درصدی، در تقاضای سخت افزار و نرم افزار، بدین معنا است که مردم کشورهای اخیر، هم اکنون پول بیشتری را صرف بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، در مقایسه با رفتن به سینما می‌کنند. همین پژوهشگر، در ادامه می‌افزاید:

میزان رواج بازی‌های رایانه‌ای، در مقایسه با سایر رسانه‌ها، تعجب‌آور است. شری^{۱۱} و همکارانش

1. Gardner

2. Cooper

3. Mackie

4. Anderson

5. Ford

6. Griffiths

7. Hunt

8. Sneed

9. Runco

10. Newman

11. Sherry

12. Harris

13. Flammer

14. Schaffner

15. Bracey



بی‌نظمی، بی‌توجهی به قانون، مرگ، خون، شکستن، تخریب و مانند آن‌ها شده است و آنچه در بازی‌های رایانه‌ای ترویج می‌شود، کودکان را ناخواسته به سمت وحشی‌گری، خشونت، آدم‌کشی و قانون‌گریزی سوق می‌دهد.

تابناک (۱۳۹۰/۵/۲۳) در گزارش مشابهی، از شرط‌بندی‌های میلیونی یک پسر ۱۶ ساله در گیم‌نت‌ها و سرقت ۵۰ میلیونی وی از خانه‌شان برای تأمین هزینه شرط‌بندی‌هایش، خبر می‌دهد.

با بررسی وضعیت گیم‌نت‌ها در ایران، تعارض‌های زیادی در این مقوله ملاحظه می‌شود. به عنوان مثال، گاهی مادری فرزند خود را به مسئول گیم‌نت سپرده، با خیالی آسوده به دنبال خرید روزانه خویشت می‌رود و گاهی برای ورود به برخی از بازی‌سراها، نام شب وجود دارد و از ورود کسانی که نام مورد نظر را ندارند، به گیم‌نت جلوگیری به عمل می‌آید یا گاهی برخی از پژوهشگران از بازی‌سراها با دید مثبت یاد کرده‌اند (احمدی رنایی، ۱۳۸۶، گانتر، بی‌تا، ترجمه پورعابدی، ۱۳۸۳) و در برابر برخی از مسئولان نه تنها از مصرف مشروبات الکلی، مواد مخدر و برقراری روابط نامشروع در گیم‌نت‌ها یاد کرده‌اند (شرق به نقل از مدیر کل نظارت بر اماکن نیروهای انتظامی، ۱۳۸۴/۲/۱۵ و ۱۳۸۵/۲/۱۸)، بلکه نسبت به وقوع جنایت در فضای بازی‌سراها هشدار داده‌اند (خبرگزاری کار ایران به نقل از یکی از وکلای دادگستری، ۱۳۸۳/۱۰/۲۷). به همین ترتیب از سوی کاربران ایرانی با شرکت در بازی‌های انتخابی مسابقات بین‌المللی رایانه‌ای طی سال‌های اخیر، امکان شرکت در مسابقات بین‌المللی را به دست آورده (همشهری آن‌لاین، ۱۳۸۴/۷/۳۰)، با حمایت شرکت‌های ماد ایران، ال‌جی و سامسونگ در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای شرکت کرده‌اند و به کسب عناوین قهرمانی و نایب قهرمانی نیز در این میان نایل آمده‌اند (سایت باشگاه خبرنگاران، ۱۳۸۹/۶/۸) و از سوی دیگر به دلیل نداشتن استانداردهای لازم، اکثریت قریب به اتفاق گیم‌نت‌ها، موفق به اخذ مجوز دایم یا موقت از مسئولان ذیربط نشده‌اند (ایرنا، ۱۳۹۰/۵/۱) و مثلاً^۱ از ۲۰۰۰ گیم‌نت موجود در تهران، فقط ۳٪ از آن‌ها مجوز دایم یا موقت دریافت

ضرباهنگی، بازیگری نقش، تیراندازی، شبیه‌سازی، ورزشی، عملیات مخفی، راهبردی، مرگ و زندگی و شلیک (شخص ثالث).

طراحان بازی‌های رایانه‌ای جهت هرچه "واقعی‌تر کردن بازی‌ها"، کوشیده‌اند تا با استفاده از بلندگو و هدفون و یا با استفاده از ابزارهای جانبی دیگری مانند دسته بازی یا صندلی بازیگر، در عمل صداهای همراه با متن و یا لرزش‌های ناشی از حوادث صحنه (مانند افتادن ماشین مسابقه در دست انداز) را به بازیگر، انتقال دهند (دانشنامه ویکی‌پدیا، ۲۰۱۱).

منطقی (۱۳۸۰)، در تشریح "توجه خاصی که سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به روان‌شناسی کاربران (عمدتاً نوجوان و جوان)" بازی‌های اخیر معطوف می‌کنند، از مواردی مانند درگیر ساختن عمیق کاربر با بازی، ارضای هیجان‌جویی بازیگر، توجه به کنجکاوی و ماجراجویی جوانان، تداوم بخشیدن به شخصیت‌های بازی و گسترش عرصه بازی‌ها به فیلم‌ها و کتاب‌ها، یاد می‌کند.

"کاربرد متنوع بازی‌ها"، وجه دیگری است که به جذابیت بیش از پیش بازی‌ها می‌انجامد. این کاربردها از موارد تفریحی شروع شده، به موارد آموزشی، درمانی و نظایر آن می‌رسند (منطقی، ۱۳۸۶).

جذابیت‌های اخیر، کار را به جایی می‌رسانند که از پسران ۶-۷ ساله (که از روی صندلی شان به زور صفحه مانیتور را می‌بینند) تا کاربران مسن ۶۰ ساله، از مشتریان گیم‌نت‌ها^۲ باشند^۳ و برخی از کاربران، ادعا کنند، در بیمارستان به دنیا آمده و در گیم‌نت بزرگ شده‌اند (سایت تابناک، ۱۳۸۹/۱۱/۲۷).

برخی از گزارش‌های موجود، حکایت از عمق مشکلات گیم‌نت‌ها دارند. خبرگزاری فارس (۱۳۸۹/۱/۳۱) در گزارشی از وضعیت گیم‌نت‌ها، می‌نویسد:

گیم‌نت‌ها مکانی برای ترویج کشتن، خشونت،

1. Wikipedia free encyclopedia

2. Game net

3 - این دست از موارد، برگرفته از مشاهدات پژوهشگران در فضای

گیم‌نت‌ها است.



می‌دارد، در کار گروه سرگرمی و بازی‌های الکترونیکی شورای عالی اطلاع‌رسانی ویژگی‌های یک گیمنت مطلوب و استاندارد، تدوین شده است و گیمنت‌ها تا پایان سال ۱۳۸۶، ساماندهی خواهند شد (ایران نیوز پیپر، ۱۳۸۶/۱/۲۵)، سردار احمدی مقدم فرمانده ناجا، در تشریح مراحل طرح "امنیت اجتماعی"، با یادآوری این که "بسیاری از گیمنت‌ها و کافی‌نت‌ها غیرمجاز بوده و در وضعیت بی‌هنجاری به سر می‌برند"، خاطرنشان می‌سازد، در مراحل بعدی گسترش طرح امنیت "اجتماعی"، اصلاح مراکز مزبور نیز در دستور کار نیروی انتظامی قرار خواهد گرفت (شرق، ۱۳۸۶/۳/۲۰) و معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران، اعلان می‌کند، هزینه‌نگاری در گیمنت‌ها، سلامت روانی کودکان و نوجوانان را تهدید می‌کند، اما مسئولان هنوز وارد این مسأله نشده‌اند (همشهری آن‌لاین، ۱۳۸۷/۱۰/۳).

در فضای اخیر، برخی از مسئولان به صراحت محتوای عرضه شده در گیمنت‌ها را زیر سؤال برده (سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۸۹/۷/۱۲)، خاطرنشان می‌سازند، صاحبان گیمنت‌ها برای جذب مشتری بیشتری بیشتر، اجازه هر کاری را به کاربران می‌دهند (تابناک، ۱۳۸۸/۹/۱۱) و در فقدان نظارت مؤثر نهادهای نظارتی (بخشی‌پور، ۱۳۸۷/۷/۱۵)، در حال حاضر از تیغ دو لبه گیمنت‌ها، تنها بعد منفی آن متوجه جوانان جامعه شده است (کیهان نیوز، ۱۳۸۹/۷/۱۱). اما آنچه که بیشتر از هر چیزی در این میان به نظر می‌رسد، سردرگمی موجود در مثلث مدیریتی بازی‌های رایانه‌ای در کشور است، به این معنا که وزارت ارشاد، مسئول نظارت بر محتوای بازی‌های گیمنت‌ها است، نیروی انتظامی نظارت فیزیکی بر محیط بازی‌سراها و وزارت بازرگانی، صنف فروشندگان لوازم ورزشی را مسئول نظارت بر گیمنت‌ها (به عنوان مراکزی که خدماتی را به جامعه عرضه می‌دارند) کرده است، در حالی که به نظر می‌رسد، صنف فروشندگان لوازم ورزشی، فاقد شایستگی لازم برای نظارت بر گیمنت‌ها است و برای نظارت بر بازی‌سراها باید به شکل جدی‌تری اندیشید.

به هر صورت مجموعه آنچه به اجمال از آن یاد

داشته‌اند (ابتکار، ۱۳۸۷/۱/۲۵). و مسئولان گیمنت‌ها با بیان این که مراحل اخذ مجوز گیمنت در ایران، مسیری سخت و طولانی است، از اخذ مجوز سرباز می‌زنند (رجانیوز، ۱۳۹۰/۴/۷).

بررسی مواضع و ارقام اعلان شده از سوی مسئولان مرتبط با بازی‌سراها نیز از نوسان و تعارض پیش گفته در محیط ایران، بی‌بهره نیست. به عنوان مثال، تعداد گیمنت‌های ایران ۳۰۰۰ مورد (باشگاه خبرنگاران، ۱۳۸۹/۶/۸) اعلان شده است، در حالی که تعداد گیمنت‌های دو شهر تهران و مشهد به ترتیب ۲۰۰۰ مورد (کیهان نیوز، ۱۳۸۴/۴/۱۸)، به نقل از سردار نجفی رئیس اداره نظارت بر اماکن عمومی نیروی انتظامی) و ۵۰۰ مورد (قدس، ۱۳۸۷/۵/۱) به نقل از رئیس اتحادیه صنف فروشگاه‌های عرضه محصولات فرهنگی مشهد)، گزارش شده است که پذیرش ۵۰۰ گیمنت برای بقیه شهرهای کشور، دشوار می‌نماید.

در جای دیگری، تعداد مراجعان روزانه به گیمنت‌های ایران ۳۰-۲۰ هزار نفر (کیهان نیوز، ۱۳۸۴/۴/۱۸) و در جای دیگری ۴۰۰۰۰۰ هزار نفر (شرق ۱۳۸۴/۹/۱۵)، گزارش شده‌اند.

به شکل مشابهی برخی از مسئولان نیروی انتظامی از گیمنت‌ها به مثابه یک کانون جرم و بزه یاد کرده، مسئولان دیگری از عدم وجود مشکل خاصی در این محیط‌ها یاد کرده‌اند. سردار نجفی، مدیر کل نظارت بر اماکن نیروی انتظامی در مصاحبه خود (شرق، ۱۳۸۴/۹/۱۵)، از گیمنت‌ها به عنوان جایی که تبدیل به مراکز مصرف سیگار و موادمخدر شده است یاد کرده و در مصاحبه دیگری که چند ماه بعد داشته، علاوه بر بیان اظهارات قبلی خویش، از گیمنت‌ها به عنوان مراکزی که در آن‌ها توزیع نرم افزارهای غیرمجاز و مشروبات الکلی هم صورت می‌پذیرد، یاد کرده است (شرق، ۱۳۸۵/۲/۱۸)، اما در برابر سرهنگ میرانی، رئیس اداره اماکن نیروی انتظامی، بدون آن که تحول خاصی در مورد گیمنت‌ها رخ داده باشد، ۴/۵ سال بعد اعلان می‌دارد که مشکل خاصی در ارتباط با گیمنت‌ها وجود ندارد (سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۸۹/۸/۲۲). از سوی دیگر در حالی که معاون فنی دبیرخانه شورای عالی اطلاع‌رسانی اظهار



خوبش، به رقابت می‌پردازد.

هر رایانه مجهز به وسایل جنبی دیگری نیز می‌باشد که از آن جمله می‌توان به هدفون (جهت جلوگیری از اختلال صوتی) و در پارهای از گیمنت‌ها، وجود دسته بازی، دنده و پدال اشاره کرد که تمامی موارد جانبی پیش‌گفته، سبب می‌شوند توجه کاربر بیش از پیش به بازی جلب شود (رجانیوز، ۱۳۹۰/۴/۷).

گیمنت‌ها می‌توانند به صورت محلی هم به هم وصل شوند یا در سطح شبکه جهانی از طریق اینترنت با خطوط دایال‌آپ^۳ یا خط پر سرعت سرویس‌ای دی اس ال^۴، با گروه‌های دیگر و در مکانی دیگر، به بازی بپردازند.

در آغاز رشد کلپ‌ها و گیمنت‌ها در جامعه، هیچ صنف یا اتحادیه‌ای بر کار آنان نظارت نداشت و تنها به سبب آن که در کلپ‌ها و گیمنت‌ها بازی انجام می‌پذیرفت یا لوح فشرده بازی به کاربران به اجاره داده می‌شد، از طرف اداره اماکن برآن نظارت صورت می‌گرفت، اما بعدها وزارت ارشاد، صنف فروشندگان لوازم ورزشی را مسئول نظارت بر گیمنت‌ها کرد (کیهان نیوز، ۱۳۸۴/۴/۱۸). از سوی دیگر، شورای عالی انقلاب فرهنگی برای نظارت بر بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای، با تصویب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۴، متولی خاصی برای ساماندهی بازی‌های رایانه‌ای در جامعه در نظر گرفت، در سال ۱۳۸۵، هیأت امنای بنیاد مشخص شد و از سال ۱۳۸۶، فعالیت رسمی آن آغاز شد (ایرنا، ۱۳۹۰/۵/۱). اما مرور اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، می‌نمایاند که اهداف اخیر (کنترل واردات بازی‌های خارجی و استفاده صحیح از آن‌ها، حمایت از تولیدات داخلی، آینده پژوهی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و انتقال فن‌آوری ساخت بازی‌ها به کشور- بخشی‌پور، ۱۳۸۷/۷/۱۵)، ارتباط چندانی با بازی سرراها و فضای اجتماعی آن‌ها ندارند.

بررسی ادبیات موجود در مورد بازی‌های رایانه‌ای بیانگر آن است که بازی‌های اخیر، حاوی آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند. برخی از پژوهش‌های

شد، فضای آشفته‌ای را برای گیمنت‌ها فراهم آورده است که مرور تبعات آن می‌تواند آموزنده باشد. این کار نه تنها اولیای امور فرهنگی جامعه را بیش از پیش نسبت به پیامدهای تصمیم‌گیری‌هایشان واقف خواهد ساخت، بلکه می‌تواند فتح بایی برای سامان دادن به گیمنت‌ها به گونه‌ای باشد که به جای تهدیدهای آن‌ها، فرصت‌های بازی سرراها متوجه جامعه و نسل جوان آن شود.

بررسی سیر تاریخی گسترش بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای در ایران، حکایت از آن دارد که بازی‌های اخیر با یک تأخیر ۱۵-۱۰ ساله نسبت به غرب در ایران مطرح شدند (منطقی، ۱۳۸۰).

در آغاز گسترش بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای در جامعه، مراکز با عنوان کلپ بازی‌های ویدیویی در جامعه به فعالیت پرداختند که با تهیه تعدادی دستگاه سگا^۱ و پلی‌استیشن^۲، اسباب بازی و سرگرمی نوجوانان و جوانان را فراهم می‌آورند (منطقی، ۱۳۸۰، رجانیوز، ۱۳۹۰/۴/۷)، در گذر زمان گیمنت یا بازی سررا، جایگزین مراکز بازی‌های پلی- استیشن شد و مسئولان این مراکز، با به کارگیری ۱۰-۲۰ رایانه در محل بازی سررا، امکان بازی کاربران را فراهم آوردند، رایانه‌های گیمنت یا بازی سررا از طریق اینترنت به یکدیگر متصل بوده، امکان بازی فردی یا گروهی را برای کاربران در محل گیمنت یا محل‌های متفاوت، فراهم می‌آورند (احمدآبادی، صالحی و احمدآبادی، ۱۳۸۷)

از آنجا که سرعت شبکه اینترنت در ایران بسیار پایین بوده، استفاده از آن مستلزم پرداخت هزینه نسبتاً زیادی است، بازی‌های روی خط کمتر در بازی سرراها انجام می‌شود و غالباً بازی‌ها در این مراکز به وسیله شبکه کردن رایانه‌ها صورت می‌پذیرد. به این ترتیب که رایانه‌ها از طریق لن‌هایی به یکدیگر مرتبط شده، امکان بازی با سرعتی مطلوب و هزینه‌ای نه چندان زیاد، فراهم می‌آید.

اتصال رایانه‌ها به همدیگر، امکان یک بازی جذاب گروهی را ایجاد کرده، در حالی که هر کس پشت رایانه خودش نشسته است، با طرف و یا گروه مقابل

^۳. Dial up
^۴. ADSL

^۱. Sega
^۲. Playstation



می‌نماید.

بیان ناسزاهای مختلف در برخی از بازی‌ها و یا تبلیغ مصرف دخانیات، الکل و مواد مخدر در بازی‌های دیگر و نمایش روابط نامشروع در بعضی از بازی‌ها، اسباب اعتراض اولیا، نهادهای مذهبی و برخی از گروه‌های اجتماعی غربی نسبت به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای را فراهم آورده است (پرونزو^{۱۳}، ۱۹۹۹، کنسول^{۱۴}، ۲۰۰۶).

محمد علیزاده (۱۳۸۵)، در پژوهشی که روی ۳۱ بازی که بیشترین کاربری را در سطح نوجوانان و جوانان مورد بررسی خویش داشته است، انجام داده است، گزارش می‌دهد که ۸۷ درصد بازی‌های مورد بررسی، دارای صحنه‌های پرخاشگری، ۲۵/۸ درصد دارای صحنه‌های سکسی، ۲۲/۵٪ حاوی ارایه چهره‌های نامتعارف از زن (زنانی به دور از عواطف زنانه، خشن و ماجراجو)، ۴۱/۹ درصد دارای القائات سیاسی (حمایت یا نفی نظام سیاسی یک کشور به شکل غیرمستقیم) و در ۱۹/۳ درصد موارد دارای القائات عقیدتی (برخورد جهت‌دار و سوگیرانه با جهان بینی الهی)، بوده‌اند. منطقی (۱۳۸۰)، در بررسی فضای کلپ‌ها و گیم‌نت‌های شهرهای مختلف ایران، از مواردی مانند شرط‌بندی و قمار، سیگار کشیدن، رد و بدل شدن فحش و ناسزا بین کاربران، دعوا و کتک‌کاری، دزدی پول، رد و بدل شدن فیلم‌ها و لوح‌های فشرده^{۱۵} نامناسب، وجود مشروبات الکلی، مواد مخدر، شکل‌گیری روابط نامشروع و برخی از آسیب‌های دیگر، یاد کرده است که در فضای کلپ‌ها و گیم‌نت‌ها، قابل مشاهده‌اند.

منطقی (۱۳۸۶)، گزارش می‌دهد، در بررسی میدانی انگیزه کاربران گیم‌نت‌ها که توسط وی و همکارانش صورت پذیرفت، هیچ یک از کاربران از انگیزه‌های علمی و آموزشی و مواردی مانند بازی‌های خلاق، ارتقای سطح آگاهی‌های بهداشتی، مهارت‌های زندگی و نظایر آن‌ها، یاد نکرده‌اند.

احمدآبادی، صالحی و احمدآبادی (۱۳۸۷)، در بررسی که در سطح گیم‌نت‌های تهران داشته‌اند، وقوع جرایم زیر را به ترتیب اولویت برای ۱۰۰

انجام شده، حکایت از آن دارند که بازی‌های رایانه‌ای، در هماهنگی بهتر چشم و دست بازیگران (گرین^۱ و همکاران، ۲۰۰۳)، توجه و ادغام اطلاعات حسی- حرکتی^۲ (کوپ^۳ و همکاران، ۱۹۹۸ و نیومن، ۲۰۰۴)، افزایش سواد رایانه‌ای^۴ (نیومن، ۲۰۰۴)، موارد آموزشی (جیمز^۵ و همکاران، ۲۰۰۷)، آموزش‌های از راه دور (هاکاثورن^۶، ۲۰۰۹) و شبیه- شبیه‌سازی تمرینات نظامی (درایبری^۷، ۲۰۰۷، استریکلند^۸، ۲۰۰۹)، مؤثر واقع شده، به کار گرفته شده‌اند.

برخی از مشاوران، روان‌شناسان، روان‌پزشکان و پزشکان، با توجه به کارایی‌ها و قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای، تلاش کرده‌اند تا از آن‌ها، در زمینه‌های تشخیص، آموزش و درمان، استفاده کنند (منطقی، ۱۳۸۰). انجمن روان‌شناسان امریکا^۹، (۲۰۰۸) نیز گزارش می‌دهد، برای افزایش مهارت جراحان در عمل‌های لاپاروسکوپی، انجام بازی‌های رایانه‌ای اثرات مثبت خود را نشان داده‌اند. پرورش تفکر خلاق کاربران (گلزر^{۱۰}، ۲۰۰۶) استفاده‌های بهداشتی و درمانی از بازی‌های رایانه‌ای (منطقی ۱۳۸۶) و آموزش کسب و کار از راه دور (واگنر^{۱۱}، ۲۰۰۷)، از دیگر پیامدهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر شمرده شده‌اند. مضاف بر آنچه از آن یاد شد، بوت^{۱۲} و همکاران (۲۰۰۸) گزارش می‌دهند، اصولاً افرادی که جذب بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند، از سطح هوشی بالاتری نسبت به افرادی که تمایلی به انجام این بازی‌ها نشان نمی‌دهند، برخوردارند که توجه به نکته اخیر نیز در برنامه‌ریزی برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای، حایز اهمیت است. اما در مقابل، برخی از پیامدهای منفی نیز در مورد بازی‌های رایانه‌ای گزارش شده‌اند که عطف توجه بدان‌ها لازم

1. Green

2. Sensory motor integration

3. Koepf

4. Computer literacy

5. James

6. Hackathorn

7. Derryberry

8. Strickland

9. American Psychological Association (APA)

10. Glazer

11. Wagner

12. Boot

13. Provenzo

14. Console

15. CD



آزمایشی آن، آلفای کرومباخ حاصله از آن برابر ۰/۹۵۳ شد که میزان معتبر و قابل پذیرشی بود. جامعه تحقیق، دانش‌آموزان پسر دبیرستانی کاربر گیم‌نت بودند که از شهر شهریار و شهرک‌های اندیشه و سبا (در استان تهران) به صورت تصادفی، انتخاب شدند. محدوده سنی پاسخ‌دهندگان ۱۸-۱۳ سال بود. حجم نمونه مورد بررسی در این پژوهش، پس از حذف پرسشنامه‌های مخدوش، ۵۰۶ نفر بود.

علاوه بر این، لازم به ذکر است که آمار مورد استفاده در این پژوهش، آمارهای توصیفی خواهد بود.

یافته‌ها

پرسشنامه‌ای بسته پاسخ پژوهش حاوی ۸۵ سؤال بود که از ادبیات تحقیق و بررسی‌های اولیه میدانی گروه پژوهش به دست آمده بود. پس از تأیید شاخصه‌های روانسنجی پرسشنامه، پرسشنامه در سطح جمعیت مورد بررسی اجرا شد. ۱۵ اولویت برتر انتخاب شده توسط پاسخ‌دهندگان، به شرح زیر بود:

تعدادی از مراجعان به گیم‌نت، با هم روی پول شرط‌بندی می‌کنند (۴/۳۰)، بعضی از افرادی که به گیم‌نت می‌آیند، معتاد به بازی هستند (۴/۲۷)، بعضی از بچه‌ها، پول غذا و خوراکی خودشان را صرف بازی می‌کنند (۴/۲۴)، بعضی از مراجعان در گیم‌نت، همدیگر را به شکل بدی صدا می‌زنند (۴/۲۱)، وقتی چند نفر با هم بازی می‌کنند، اگر یک نفر به اشتباه، بازی را خراب کند، بقیه سر او داد می‌زنند و به او فحش می‌دهند (۴/۲۰)، بعضی از پسرهایی که به گیم‌نت می‌آیند، موه‌های فشن دارند و زیر ابرویشان را برداشته‌اند (۴/۱۹)، بعضی از افراد در گیم‌نت، جوگیر می‌شوند و داد و عریده می‌زنند (۴/۱۲)، بعضی از مراجعان به گیم‌نت، سر دادن پول کرایه دستگاه توسط بازنده، شرط‌بندی می‌کنند (۴/۱۲)، بعضی از بچه‌ها، پول رفت و آمد خودشان را صرف بازی می‌کنند (۴/۰۸)، بعضی از افراد، همدیگر را با اسم‌های تمسخرآمیزی صدا می‌زنند (۴/۰۷)، بعضی از مراجعان در گیم‌نت، بین خودشان بلوتوث سکسی رد و بدل می‌کنند

گیم‌نت مورد بررسی خویش، گزارش کرده‌اند: فحاشی، نزاع، قمار و شرط‌بندی، مبادله فیلم و عکس سکسی، شوخی‌های جنسی، دزدی، مزاحمت‌های ناموسی، اختلاط دختر و پسر، مصرف مشروب و مصرف موادمخدر.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، بازی‌های رایانه‌ای، انقلاب جدیدی در اوقات فراغت و فراتر از آن، زندگی روزمره اقشار مختلف اجتماعی (خاصه کودکان و نوجوانان و جوانان)، پدید آورده‌اند که حاوی آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، بررسی شواهد موجود حکایت از آن دارد که در سطح ایران، نه تنها بازی‌های مورد توجه کاربران ایرانی، عمدتاً بازی‌هایی نامناسب می‌باشند، بلکه به دلیل سردرگمی اولیای فرهنگی جامعه در بسترسازی فرهنگی برای بازی‌های اخیر، و عدم نظارت کافی و وافی بر گیم‌نت‌ها و غیرمجاز بودن قریب به ۹۷ درصد از گیم‌نت‌های موجود (رجانیوز، ۱۳۹۰/۴/۷)، در عمل فضای گیم‌نت‌ها به سمت رفتارهای اجتماعی نامناسبی مانند شرط-بندی، قمار، ناسزاگویی، دعوا و مرافعه، دزدی، سوءاستفاده‌های جنسی و برقراری روابط نامشروع، سوق یافته است.

پژوهش حاضر در صدد ارائه دورنمایی از انواع رفتارهای مثبت و منفی موجود در بازی‌سراها است.

روش

نوع طرح به کارگرفته شده در این پژوهش توصیفی (غیرآزمایشی) است. پرسشنامه پژوهش بر مبنای ادبیات پژوهش و مصاحبه اولیه با ۱۵۰ نفر از کاربران پسر گیم‌نت‌ها، در مورد کلیه رفتارهای مثبت و منفی که از کاربران بازی‌ها در بازی‌سراها سر می‌زند، تهیه و تدوین شد. پرسشنامه تهیه شده پرسشنامه‌ای بسته پاسخ بود و در آن از مقیاس لیکرت پنج درجه‌ای استفاده شده بود (گزینه‌های این مقیاس عبارت بودند از: خیلی زیاد، زیاد، متوسط، کم و هیچ. داده‌های رتبه‌ای اخیر با ارقام ۵، ۴، ۳، ۲، ۱، در جریان تحلیل داده‌ها، مورد بررسی قرار گرفته‌اند).

روایی صوری این پرسشنامه با ارائه به تنی چند از متخصصان مورد تأیید قرار گرفت و با اجرای



جدول ۱. درصد تبیین خوشه‌های حاصله از چرخش واریماکس در تحلیل عامل فضای اجتماعی گیمنت‌ها

عامل	ارزش افزوده اولیه	بار عاملی گردش یافته	درصد واریانس گردش یافته	درصد واریانس تراکمی
اول	۲۰/۱۶۶	۸/۷۳۱	۱۰/۲۶۰	۱۰/۲۶۰
دوم	۵/۳۴۳	۵/۱۲۷	۶/۰۳۲	۱۶/۲۹۲
سوم	۳/۲۲۷	۴/۵۴۶	۵/۳۴۹	۲۱/۶۴۱
چهارم	۲/۸۹۵	۳/۳۳۱	۳/۹۱۹	۲۵/۵۶۰
پنجم	۲/۲۳۰	۲/۸۰۵	۳/۳۰۰	۲۸/۸۵۹
ششم	۱/۹۸۷	۲/۶۹۳	۳/۱۶۸	۳۲/۰۲۸
هفتم	۱/۸۲۶	۲/۵۷۱	۳/۰۲۴	۳۵/۰۵۲
هشتم	۱/۵۳۲	۲/۴۱۷	۲/۸۴۳	۳۷/۸۹۶

می‌کنند، بعضی از مراجعان در گیمنت، بین خودشان بلوتوث سکسی رد و بدل می‌کنند، برخی از مراجعان در گیمنت، برای دیگران بلوتوث سکسی می‌فرستند، بعضی‌ها در گیمنت، سی‌دی‌های سکسی خرید و فروش می‌کنند، بعضی از افراد در گیمنت، روی فلش فیلم و عکس‌های سکسی رد و بدل می‌کنند، بعضی از افراد حاضر در گیمنت، با تهدید بچه‌های کوچکتر، از آن‌ها سوءاستفاده جنسی می‌کنند، بعضی از افراد در گیمنت، دوست دخترشان را هم می‌آورند، بعضی از افراد برای انجام کارهای خلاف، با خودشان دختر به گیمنت می‌برند، بعضی از مراجعان به گیمنت، سی‌دی و عکس‌های سکسی به دیگران می‌فروشند، گاهی در گیمنت، جیب‌بری انجام می‌گیرد، گاهی مسئول گیمنت، با گرفتن پول بیشتر از بچه‌ها، به آنان اجازه می‌دهد فیلم‌های سکسی ببینند، در بعضی از گیمنت‌ها، مسئول گیمنت برای بچه‌ها بازی‌های صحنه‌دار و سکسی می‌گذارد، در بعضی از گیمنت‌ها، سی‌دی‌های خلاف و ناجور توسط مسئول گیمنت برای بچه‌ها کپی می‌شود، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه "فضای آمیخته با مسایل جنسی"، نامیده می‌شود.

خوشه دوم حاوی سؤال‌های: بعضی وقت‌ها در گیمنت، سر تهیه مشروب برای برنده، شرط‌بندی می‌شود، بعضی از بچه‌ها در گیمنت، سیگار به هم تعارف می‌کنند، برخی از بچه‌ها در گیمنت، مشروب به همدیگر تعارف می‌کنند، گاهی از اوقات در گیمنت، مشروب هم رد و بدل می‌شود، بعضی از مواقع در گیمنت، مواد مخدر هم رد و بدل می‌شود،

(۴/۰۴)، بعضی از بچه‌هایی که در گیمنت وجود دارند، ترک تحصیل کرده‌اند (۴/۰۲)، برخی از مراجعان در گیمنت، به همدیگر فحش و ناسزا می‌دهند (۴)، بعضی از بچه‌ها به دلیل بازی زیاد در خودشان علامت تیک (پرش بی‌اختیار سر، گردن و مانند آن) را نشان می‌دهند (۴)، بعضی از مراجعان در گیمنت، سیگار می‌کشند (۳/۹۳).

در تحلیل عامل انجام شده، آزمون کفایت اندازه-گیری کیزر-مایر-اولکین برابر ۰/۹۲۹ و آزمون کرویت بارتلت با درجه آزادی ۳۵۷۰ و مربع کای ۱۹۵۶۷/۴۰۴، در سطح ۰/۰۰۰۱ معنادار بود.

نمودار صخره‌ای حاصل از تحلیل عامل اولیه، ۸ عامل قابل توجه در بررسی فضای اجتماعی گیمنت‌ها را مشخص می‌سازد. نتایج حاصل از تحلیل عامل انجام شده با ۸ مقوله مورد نظر، در جدول ۱، آمده است:

همان‌گونه که از جدول اخیر برمی‌آید، پژوهش حاضر قریب به ۳۸٪ از واریانس را پیش‌بینی می‌کند.

بررسی ماتریس چرخش یافته عوامل مطرح شده در فضای اجتماعی بازی‌سراها، خوشه‌های زیر را به دست می‌دهد:

خوشه اول شامل سؤال‌های: بعضی از افراد روی این شرط می‌بندند که برنده، با بازنده رابطه جنسی برقرار کند، بچه‌ها بیشتر قهرمان زن را برای بازی خودشان انتخاب می‌کنند، گاهی در گیمنت، مراجعان سر تهیه دختر توسط بازنده برای فرد برنده، شرط‌بندی می‌کنند، بعضی از بچه‌ها در گیمنت، بازی‌های صحنه‌دار و سکسی بازی



بعضی از گیم‌نت‌ها، قلیان هم وجود دارد و برخی از مراجعان، قلیان هم می‌کشند، بعضی از مراجعان به گیم‌نت، روی دیوار شماره تلفن دخترهای ناجور را می‌نویسند، بعضی از گیم‌نت‌ها، فضای خاصی در طبقه بالا یا پایین شان دارند که برخی از مراجعان در آن قسمت، کارهای خلاف خودشان را انجام می‌دهند، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار دارند، این خوشه را می‌توان "گیم‌نت به مثابه یک پوشش"، نامید.

خوشه ششم شامل سؤال‌های: بعضی از بچه‌ها، پول رفت و آمد خودشان را صرف بازی می‌کنند، تعدادی از مراجعان به گیم‌نت، با هم روی پول شرط‌بندی می‌کنند، بعضی از مراجعان به گیم‌نت، سر دادن پول کرایه دستگاه توسط بازنده، شرط-بندی می‌کنند، برخی از بچه‌ها شرط‌بندی می‌کنند که بعد از بازی، برنده به بازنده، پس‌گردنی بزند، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه "گرایش به انواع شرط-بندی‌ها"، نامیده می‌شود.

خوشه هفتم شامل سؤال‌های: بعضی از بچه‌هایی که در گیم‌نت وجود دارند، ترک تحصیل کرده‌اند، بعضی از بچه‌ها، از مدرسه فرار می‌کنند و به گیم‌نت می‌آیند، بعضی از افرادی که به گیم‌نت می‌آیند، معتاد به بازی هستند، بعضی از بچه‌ها به دلیل بازی زیاد در خودشان علامت تیک (پرش بی‌اختیار سر، گردن و مانند آن) را نشان می‌دهند، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه "اعتیاد به بازی و افت درسی"، نامیده می‌شود.

خوشه هشتم شامل سؤال‌های: فضای گیم‌نت، فضای پرهیجانی است، به علت وجود بچه‌ها و دوستان در گیم‌نت، بازی در آنجا، خیلی حال می‌دهد، بازی در گیم‌نت، روحیه آدم را عوض کرده، آدم را شاد می‌کند، بازی در گیم‌نت، سرعت عمل بازیکنان را افزایش می‌دهد، گیم‌نت، جای مناسبی برای یافتن دوستان خوب است، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه "گیم‌نت به مثابه محیطی مناسب و هیجان‌آمیز"، نامیده می‌شود.

گاهی افرادی در گیم‌نت، در داخل کیس، مواد مخدر جاسازی می‌کنند، بعضی از افراد در گیم‌نت، مواد منفجره می‌فروشند، در برخی از گیم‌نت‌ها، سلاح‌های سرد مانند چاقو، خرید و فروش می‌شود، بعضی از وقت‌ها، در گیم‌نت، پول و وسایل بچه‌ها یا موس کامپیوتر را می‌دزدند، است. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار دارند، این خوشه "انجام کارهای خلاف و بزه‌کارانه در فضای گیم‌نت‌ها"، نامیده می‌شود.

خوشه سوم دربرگیرنده سؤال‌های: بعضی از افراد در گیم‌نت، جوگیر می‌شوند و داد و عریده می‌زنند، بعضی از مراجعان به زور جای بچه‌های دیگر را در گیم‌نت، می‌گیرند، بعضی از بچه‌ها به دلیل کمبود جا در گیم‌نت، با هم کتک‌کاری می‌کنند، بعضی از بچه‌ها در گیم‌نت، افرادی را که با هم اختلاف پیدا می‌کنند، تشویق به دعوا و کتک‌کاری می‌کنند، بعضی از مراجعان در گیم‌نت، همدیگر را به شکل بدی صدا می‌زنند، بعضی از افراد، همدیگر را با اسم‌های تمسخرآمیزی صدا می‌زنند، برخی از مراجعان در گیم‌نت، به همدیگر فحش و ناسزا می‌دهند، می‌باشد. با عنایت به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه را می‌توان "گرایش به فحاشی، دعوا و کتک‌کاری"، نام نهاد.

خوشه چهارم شامل سؤال‌های: بچه‌ها با انجام بازی‌های خشن، با خشونت با یکدیگر برخورد می‌کنند، وقتی چند نفر با هم بازی می‌کنند، اگر یک نفر به اشتباه، بازی را خراب کند، بقیه سر او داد می‌زنند و به او فحش می‌دهند، در گیم‌نت، برنده‌های بازی، بازنده‌ها را مسخره می‌کنند، در گیم‌نت، برنده‌های بازی، به بازنده‌ها توهین می‌کنند، بعضی از افراد به بهانه‌های جزئی در گیم‌نت با هم دعوا می‌کنند، می‌باشد. با توجه به سؤال‌هایی که در این عامل قرار گرفته‌اند، این خوشه "وجود برخوردهای خشن، توهین و استهزاآمیز در گیم‌نت"، نامیده می‌شود.

خوشه پنجم شامل سؤال‌های: در بعضی از گیم‌نت‌ها، ساندویچ و غذاهای غیربهداشتی فروخته می‌شود، بعضی از افرادی که به گیم‌نت می‌آیند، هدفشان بازی نیست، بلکه دنبال رد و بدل کردن یا خرید و فروش چیزهای مورد نظرشان هستند، در



بحث و نتیجه‌گیری

فن‌آوری‌های ارتباطی جدید، حاوی آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند (جوینسون^۱، ۲۰۰۳) و بازی‌های رایانه‌ای نیز در پرتو همین معنا، حاوی ترکیبی از فرصت‌ها و تهدیدها است و بسته به فرهنگ‌سازی جوامع در این زمینه، می‌تواند به شکل مثبت و بهینه یا به شکل منفی و آسیب‌زا، عمل کند.

بررسی‌های مقدماتی به عمل آمده در ایران، بیانگر آن است که با وجود شکل‌گیری بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل عملکرد ضعیف این بنیاد (مثلاً" ارایه کارنامه حمایت از ۴ بازی در حالی که ماهانه ۶۰ بازی در سطح جهان تولید می‌شود- بخشی‌پور، ۱۳۸۷/۷/۱۵-)، نظارت مؤثری روی بازی‌های رایانه‌ای که در سطح جامعه پخش می‌شوند، وجود ندارد و گاهی بازی‌هایی که در غرب به سنین زیر ۱۸ سال فروخته نمی‌شود، به سادگی در ایران در دسترس کودکان ۸ ساله قرار می‌گیرد (منطقی، ۱۳۸۰).

از سوی دیگر گیم‌نت‌ها یا بازی‌سراها به دلایل مختلفی از جمله انجام بازی‌های پرهیجان گروهی، برگزاری مسابقات مختلف و مانند آن‌ها، از جذابیت زیادی برای نوجوانان و جوانان برخوردارند، ولی در محیط ایران گیم‌نت‌ها به دلیل مشکل مدیریتی و نظارت ناکافی، از محیط اجتماعی مناسبی برخوردار نیستند و ارایه محتواهای غالباً نامناسب در محیط نامناسب بازی‌سراها، فضای تهدیدآمیزی را برای کاربران، رقم می‌زند.

پژوهشگران برای به دست دادن تصویری از فضای اجتماعی بازی‌سراها، در یک بررسی مقدماتی پس از مصاحبه با ۱۵۰ کاربر پسر گیم‌نت‌ها، به تهیه پرسشنامه‌ای در این جهت اقدام کردند. با تأیید روایی صورتی پرسشنامه و آلفای مورد پذیرش پرسشنامه در اجرای مقدماتی، این پرسشنامه در بین کاربران پسر دبیرستانی بازی‌سراها و در سطح سه شهر و شهرک استان البرز، پخش شد. پس از حذف پرسشنامه‌های مخدوش، ۵۰۶ پرسشنامه تحلیل شدند.

بررسی نتایج توصیفی حاصل از داده‌ها، بیانگر آن هستند که بالاترین اولویت‌های انتخابی کاربران، تأکید روی مواردی مانند شرط‌بندی در محیط گیم‌نت‌ها، تمسخر و استهزای دیگران، فحاشی و ناسزاگویی، عربده‌کشی، مصرف مواد دخانی، رد و بدل کردن بلوتوث‌های سکسی و نظایر آن‌ها است و گیم‌نت‌ها عرصه‌ای برای حضور افراد ترک تحصیل کرده یا پسرانی که موهای فشن داشته و زیر ابرو برمی‌دارند، هست.

بررسی پایین‌ترین اولویت‌های انتخابی کاربران بازی‌سراها، بیانگر این مسأله است که رفتارهایی مانند یافتن دوستان خوب در محیط گیم‌نت، افزایش اطلاعات علمی، افزایش اطلاعات عمومی، افزایش مهارت‌های بینایی و موارد دیگری مانند آوردن دوست دختر به محیط گیم‌نت، رد و بدل کردن مواد مخدر و انواع مشروبات الکلی در گیم‌نت، از منظر کاربران مورد بررسی، در محیط گیم‌نت کمتر رخ می‌دهند.

تحلیل عوامل نتایج حاصل از پژوهش، با ۳۸٪ تبیین واریانس حاصل از داده‌ها، در عمل ۸ عامل را به دست می‌دهد. این عوامل به ترتیب اهمیت عبارت از: فضای آمیخته با مسایل جنسی، انجام کارهای خلاف و بزهکارانه در فضای گیم‌نت، گرایش به فحاشی، دعوا و کتک‌کاری، وجود برخوردهای خشن، توهین و استهزاآمیز، گیم‌نت به مثابه یک پوشش، گرایش به انواع شرط‌بندی‌ها، اعتیاد به بازی و افت درسی و گیم‌نت به مثابه محیطی مناسب و هیجان‌آمیز، هستند.

نگاهی به یافته‌های اخیر نشان می‌دهد که فضای اجتماعی گیم‌نت‌ها، فضای مناسبی برای کاربران عمدتاً کودک، نوجوان و جوان بازی‌سراها نیست. بنابراین به نظر می‌رسد برای آن که وضعیت نامناسب گیم‌نت‌ها به وضعیت مناسبی تبدیل شود، ضرورت دارد که اولاً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با جدیت مضاعفی به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و ثانیاً وضعیت مدیریتی گیم‌نت‌ها اصلاح شده و بهبود یابد، زیرا به نظر نمی‌رسد صنف فروشندگان لوازم ورزشی، صنف مناسبی برای پوشش دادن به بازی‌سراها و مسایل فرهنگی- اجتماعی عدیده آن باشد. مضاف بر این، با توجه به آن که قریب به ۹۷٪

¹. Joinson



انسانی دانشگاه اصفهان. بخشی پور، معصومه. (۱۳۸۷). بازی در سطح محلات. تحلیل گران عصر اطلاعات. مهرماه ۱۳۸۷.

گانتر، بری (۴). اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان. ترجمه حسن پورعابدی نایینی. ۱۳۸۳. تهران: جوانه رشد.

محمد علیزاده، سجاد. (۱۳۸۵). بررسی القائات ارزشی و سیاسی بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای. رساله تحصیلی کارشناسی. دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی. دانشگاه تربیت معلم.

منطقی، مرتضی. (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: فرهنگ و دانش.

منطقی، مرتضی. (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: عابد.

منطقی، مرتضی. (۱۳۸۳). رفتارشناسی جوان در دهه‌های سوم و چهارم انقلاب. پژوهشکده علوم انسانی جهاد دانشگاهی. ۱۳۸۳.

References

- American Psychological Association (APA). (2008). Playing Video Games Offers Learning Across Life Span. Newswise, Retrieved on August 17, 2008.
- Anderson, C. A. & Ford, C.M. (1987). Affect of the Game Player: Short-term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 12. 4. 390-402.
- Anne Derryberry, (2007). "Definition of Serious games. *Adobe.com* August 2007
- Boot, W. Et al. (2008). "One less excuse to play video games". *New Scientist* (Reed Business Information) (2680): 23. November 1, 2008. <http://www.newscientist.com/article/mg20026805.700-video-games-dont-train-your-brain.html>. Retrieved 2008-10-30.
- Bracey, G. W. (2000). Patient Education and Counseling. *Phi Delta Kappan*. 82, 2, 173-174.
- Console W. (2006). "Grand Theft Auto Makers Sued By LA Attorney For Hidden Porn". <http://www.consolewatcher.com/2006/01/grand-theft-auto-makers-sued-by-la-attorney-for-hidden-porn/>. Retrieved October 26, 2006.
- Cooper, J. & Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*. 16(8). 726-744.
- Flammer, A.; Schaffner, B. (2003). Adolescent Leisure across European Nations. *New Directions for Child and Adolescent Development*. 99, 65-77.
- Gardner, J. E. (1991). Can the Mario Bros Help?

از گیم‌نت‌های کشور بدون مجوز هستند (ابتکار، ۱۳۸۷/۱/۲۵)، ضرورت دارد که فوراً این قضیه مرتفع گردد. زیرا واقعیت امر این است که وجود ۹۷٪ گیم‌نت بدون مجوز، بیشتر از آن که نقطه ضعفی برای صنف بازی‌سراها باشد، نقطه ضعف نیروی انتظامی است، زیرا نیروی انتظامی تنها زمانی می‌تواند برخورد موفقی داشته باشد که با ۳-۲٪ خاطی مواجه باشد، اما وقتی که ۹۷٪ بازی-سراها خاطی تلقی شوند، خاطی بودن در عرصه گیم‌نت‌ها، هنجار پذیرفته شده خواهد بود و نیروی انتظامی نیز در این شرایط توان مقابله با بیش از ۳۰۰۰ گیم‌نت آشکار و پنهان موجود در کشور را نخواهد داشت. از این رو ضرورت دارد که نیروی انتظامی همزمان با کاستن از سخت‌گیری‌های بی‌جا برای ارایه مجوز به صاحبان گیم‌نت‌ها، آنان را ملزم به رعایت برخی از اصول مورد توافق، نظیر آشکار و علنی بودن محیط گیم‌نت، ارایه بازی‌های طبقه-بندی شده به کاربران سنین مختلف و مانند آن کنند و برای رسیدن گیم‌نت‌ها به استانداردهای لازم، تمهیداتی مانند پرداخت وام با بهره کم، به این مراکز مورد نظر قرار گیرد.

همزمان با اصلاح رویکرد مبتنی بر نفی و انکار گیم‌نت‌ها از منظر اولیای فرهنگی جامعه، به نظر می‌رسد کمک گرفتن از اولیای کاربران بازی‌سراها از سویی و یاری جستن از نهادهای مدنی برای اعمال نظارت بر محیط گیم‌نت‌ها، تمهید مناسب و خوبی باشد که با کاستن از بار نظارتی نیروی انتظامی، فضای گیم‌نت‌ها را به سمت فضایی سالم‌تر، سوق دهد.

منابع

- احمدآبادی، زهرا؛ صالحی هیکویی، مریم؛ احمدآبادی، علی. (۱۳۸۷). رابطه مکان و جرم: مطالعه آسیب‌شناسی گیم‌نت‌های شهر تهران. فصلنامه علمی پژوهشی رفاه اجتماعی، سال هفتم، شماره ۲۷.
- احمدی رنانی، زهرا. (۱۳۸۶). مطالعه تطبیقی نیازهای فرهنگی برای گذران اوقات فراغت در شهر اصفهان. رساله کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی. دانشکده ادبیات و علوم -



Nintendo Games as an Adjunct in Psychotherapy with Children. *Psychotherapy. Win.* (1991). 28(4). 667-670.

Glazer, S. (2006). "Video games". *CQ Researcher* 16: 960-937. cqresrr2006111000.

Green, C. Shawn; Bavelier, Daphne (2003). "Action video game modifies visual selective attention". *Nature* 423 (6939): 534-537. doi:10.1038/nature01647. PMID 12774121. Green & Bavelier.

Griffiths, D, Davies, M. N. O.; Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*. 27, 1, 87-96.

Hackathorn, R. (2009). "Serious Games in Virtual Worlds: The Future of Enterprise Business Intelligence". <http://www.b-eye-network.com/view/4163>. Retrieved 2009-11-24.

Harris, S. (1999). Secondary School Students' Use of Computers at Home. *British Journal of Educational Technology*. 30, 4, 331-339.

James Paul Gee *et al.* (2007). "Wired 11.05: View". Codenet, Inc.. <http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html>. Retrieved December 4, 2007.

Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives. London: Palgrave Macmillan.

Koepp, M. J.; Gunn, R. N.; Lawrence, A. D.; Cunningham, V. J. et al. (1998). Evidence for Striatal Dopamine Release During a Video Game. *Nature*. May. 393(6682). 266-268.

Newman, J. (2004). Videogames. London: Routledge.

Provenzo, E. F. (1991). Video Kids, Making Sense of Nintendo. London: Harvard University Press.

Sneed, C. & Runco, M. A. (1992). The Beliefs Adults and Children Hold about Television and Video Games. *Journal of Psychology*. 126 (3). 273-284.

Strickland, J. (2009). How Virtual Reality Military Applications Work. Retrieved 2009-11-24.

Wagner, M. (2007). "Using Second Life As A Business-To-Business Tool". http://www.informationweek.com/blog/main/archives/2007/04/using_second_li_2.html. Retrieved 2007-4-26

Wikipedia. (2011). Video games. Wikipedia, the free encyclopedia.