



رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت‌های جدید در بین نوجوانان

مطهره یوسف نژاد لزرجانی^{۱*}، نادر افقی^۲، هدی حلاج زاده^۳

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه گیلان

Email: motahar.ud61169@gmail.com

۲- استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه گیلان

n-ofoghi@yahoo.com

۳- استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه گیلان

hh-72@yahoo.com

چکیده

خشونت و انواع آن مسئله‌ای است که ابعاد گسترده‌ای را در بر می‌گیرد. با توجه به رشد شبکه‌های اجتماعی و تولید بازی‌های رایانه‌ای جدید؛ اشکال جدیدی از خشونت امکان بروز پیدا می‌کنند. هدف از این پژوهش؛ تبیین نقش اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای در بازتولید خشونت اجتماعی و اشکال جدید آن بین نوجوانان می‌باشد. به عبارت دیگر در این پژوهش سعی شده است به این سوال اساسی پاسخ داده شود که: نحوه‌ی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای (از نظر زمان و نوع استفاده) چه تاثیری در بازتولید خشونت و اشکال جدید آن در بین نوجوانان دارد؟ همچنین پس از تبیین موضوع؛ مبانی نظری و چهارچوب نظری که نظریه‌ی گربنر می‌باشد بررسی شده و در نهایت مدل مفهومی مرتبط با فرضیات ارایه می‌شود.

کلمات کلیدی: شبکه‌های اجتماعی؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ هویت مجازی؛ خشونت اجتماعی

۱- مقدمه

آمار اعلام شده در نیمه‌ی اول سال ۹۴ از وضعیت دسترسی به فناوری اطلاعات و ارتباطات در کشور نشان می‌دهد که ۲۵ میلیون نفر کاربر اینترنت در ایران وجود دارد. همچنین طبق این بررسی ضریب نفوذ استفاده از تلفن همراه در کشور ۶۱/۵ درصد است و تهران با ضریب نفوذ ۷۱/۲ درصد بیشترین مشترکین موبایل را در خود جای داده است. در این بررسی‌ها؛ کاربر اینترنت به فردی اطلاق می‌شود که در سه ماه گذشته از اینترنت استفاده کرده باشد. [1]

با نگاهی واقع‌بینانه به رویدادهای اخیر در فضای سایبری و ظهور شبکه‌های اجتماعی مجازی بر روی تلفن‌های همراه هوشمند؛ به نظر می‌رسد روند استفاده از این ابزار ارتباطی در جامعه‌ی امروزی از شتابی روزافزون برخوردار بوده و اگرچه ممکن است همانند بسیاری از رسانه‌های نوین در ابتدای امر نزد کاربران و عامه‌ی مردم دارای محبوبیت و استقبال باشد و به مرور از شدت آن کاسته شود اما تغییرات و تاثیرات فرهنگی آن در زمان کوتاه استفاده؛ به اندازه‌ای است که نمی‌توان از پیامدهای منفی آن به راحتی چشم پوشید. این پیامدهای منفی و تغییرات فرهنگی مخرب در حوزه‌ی ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی به عنوان مهمترین مولفه‌ها و اجزای فرهنگ جامعه که ناشی از استفاده‌ی بی‌رویه و مداوم از این شبکه‌ها است؛ باعث بروز نگرانی‌های زیادی در خانواده‌ها و سایر نهادهای اجتماعی شده است. به ویژه آن که باعث ظهور سبک و شیوه‌ی جدیدی در زندگی؛ ارتباطات خانوادگی و تعاملات اجتماعی گردیده و مفاهیم جدیدی همچون «خانواده‌ی مجازی» از این شیوه‌ی «زندگی مجازی» به وجود آمده است. [2]



«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه 1396 – دانشگاه اصفهان

امروزه با ورود تلفن‌های همراه هوشمند به کشور شاهد دسترسی آسان و ارزان‌تر به اینترنت در کشورمان نسبت به گذشته هستیم؛ در این میان نوجوانان به علت مسئولیت‌های اجتماعی کم‌تر؛ فرصت بیش‌تری برای استفاده از اینترنت دارند و بخش مهم و بزرگی از کاربران اینترنت به حساب می‌آیند. از منظری خوشبینانه؛ مجاورت نوجوانان با این فناوری‌ها عاملی برای رشد و ایجاد فرصت‌های بیش‌تر برای «خود ابرازی»؛ «مشارکت» و «رشد خلاقیت» آن‌ها تلقی می‌شود. در رویکرد مقابل؛ این مجاورت زمینه‌ساز ترویج ارزش‌های فردگرایانه؛ از دست رفتن تعاملات اجتماعی؛ تضعیف سرمایه‌های اجتماعی و ترویج خشونت و ارزش‌های انحرافی تلقی می‌شود. [3] توجه به مسئله‌ی خشونت در میان نوجوانان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است؛ چرا که نوجوان در آستانه‌ی ورود به جامعه قرار دارد و در نتیجه با محیط‌های رسمی و غیررسمی جامعه پذیرایی در تماس و ارتباط است. این امر موجب یادگیری رفتارهای خشونت‌آمیز در وی می‌شود. به طوری که بسیاری بر این عقیده‌اند که شروع خشونت و رفتارهای پرخاشگرانه از سنین نوجوانی است. [4]

یکی از انواع خشونت‌هایی که در این پژوهش به آن پرداخته شده خشونت «آن لاین» یا «خشونت مجازی» است. این نوع خشونت در شرایطی امکان بروز پیدا می‌کند که در جامعه عوامل بازدارنده‌ای مثل قانون؛ امکان بروز انواع خشونت مانند خشونت جسمانی؛ کلامی و جنسی را به افراد در جامعه نمی‌دهند. نگارنده در این پژوهش به دنبال آن است تا عوامل تاثیرگذاری که در بازتولید خشونت اجتماعی نقش دارند را شناسایی کرده و میزان تاثیرگذاری هر کدام را مشخص کند.

2- بیان مسأله

امروزه بسیاری از اشکال عادی تعاملات اجتماعی روزانه می‌تواند به صورت آن لاین انجام شود. البته درباره‌ی اینکه آیا توانایی کاربران در انجام زندگی شخصی و حرفه‌ای از طریق فن آوری اینترنت، در نهایت برای کل جامعه، محیط‌های محلی و یا سلامت افراد خوب است یا بد، اتفاق نظر کمی وجود دارد. کسانی که عقیده دارند ابزارهای اینترنت تاثیر بدی دارند؛ استدلال می‌کنند که ابزارها باعث بالا بردن رشد جوامع کاذب و نه واقعی می‌شوند. بعضی نیز استدلال کرده‌اند که اینترنت، افراد را از خانواده‌های خود و دوستانشان جدا می‌سازد و آنان را گوشه‌گیر می‌کند. از سوی دیگر کسانی وجود دارند که استدلال می‌کنند ابزارهای اینترنتی برای جامعه مفیدند. آن‌ها معتقدند که اینترنت امکان گردش عقاید و رسیدن آن‌ها به مخاطبان گسترده‌ای را فراهم می‌کند. [5] گسترش فناوری و ورود انواع وسایل ارتباط جمعی در میان خانواده‌ها، ارزش‌های اجتماعی آنان را تحت تاثیر قرار داده و موجب تغییراتی در رفتار و گفتار نسل جوان شده است، از جمله مهم‌ترین این فناوری‌ها دسترسی آسان به اینترنت است که علاوه بر داشتن نقاط قوت از ضعف‌هایی نیز برخوردار است. ارزش‌های اجتماعی از اساسی‌ترین عناصر نظام اجتماعی می‌باشند که از راه‌های کنترل یا هدایت آن‌ها می‌توان جامعه را به زوال کشاند یا به تعالی رساند. [6]

گسترش فضای اجتماعی و عام شدن بسیاری از امور خاص و در هم تنیدگی جهان، موجب شده که نوجوانان و جوانان امروزی در انتخاب هویت‌های منسجم و یگانه با مشکل و حتی بحران مواجه شوند و هویت آن‌ها دچار انشقاق گردد. از این رو، آن‌چه دیده می‌شود، فرایند آرام و پیوسته‌ی انتقال هویت از نسلی به نسل دیگر نیست، بلکه در دنیای کنونی بیشتر شاهد بحران‌های هویتی و به همان نسبت، بازسازی‌های هویتی هستیم. اشاعه‌ی فن آوری‌های اطلاعاتی نوین در میان جوامع؛ بدون شک بر شیوه‌ی زندگی مردم دنیا، تاثیرگذار بوده است و به تبع آن، الگوهای رفتاری جوانان ایرانی نیز متأثر از اشاعه‌ی سریع فرهنگ نوین سایر ملل و جوامع غربی است. [7] در زندگی جاری در اجتماعات مختلف هیچگونه توافقی درباره‌ی آن‌چه که خشونت نامیده می‌شود و یا این که خشونت دقیقاً چه نوع رفتارهایی را دربرمی‌گیرد وجود ندارد. واژه‌ی خشونت تحت تاثیر کلیشه‌سازی‌ها و ارزش‌هاست و در اغلب موارد نتیجه‌ی قضاوت‌های مبتنی بر شرایط عاملین یا ناظرین یک



رفتار خاص است. [8] عمل خشونت آمیز آن چیزی است که دربردارنده ی صدمه ، آسیب یا خسارت به انسان یا غیر انسان و یا شیء باشد. [9]

با توجه به مباحث مطرح شده، باید اشاره نمود که خشونت به طور کلی دو بعد دارد: نخست عمل خشونت آمیز فیزیکی (یعنی آسیب رساندن جسمی) و دوم ؛ خشونت نمادی (ابراز خشونت به طور معمول کلامی است) و ابتدا آسیب روحی یا عاطفی به قربانی وارد می شود. [10] همچنین باید اضافه نمود دراین پژوهش منظور از باز تولید خشونت ، شکل گیری صور جدید خشونت اجتماعی نظیر خشونت کلامی ، خشونت عاطفی ، خشونت رسانه ای و... است. در این پژوهش برآنیم تا به سوالات زیر پاسخ دهیم

سوال اصلی

- نحوه ی استفاده از اینترنت (زمان و نوع استفاده از آن) چه تاثیری در بازتولید خشونت و اشکال جدید آن دارد؟

سوالات فرعی

- وضعیت میزان استفاده ی نوجوانان از اینترنت چگونه است؟
- چه تعدادی یا چه نسبتی از نوجوانان به طور دایم از بازی های رایانه ای استفاده می کنند؟
- آیا پایگاه اجتماعی و اقتصادی در میزان استفاده و به تبع آن بازتولید خشونت و اشکال جدید آن نقش دارد ؟

۲-۱ مبانی نظری

۲-۱-۱ عوامل موثر بر تأثیرپذیری خشونت:

جنسیت

وارد گایلی (۱۹۹۳) ؛ رابطه ی میان جنس و بازی های رایانه ای را مورد بررسی قرار داد. او دریافت که هدف سازندگان بازی های رایانه ای ؛ از همان ابتدا بیشتر کودکان و نوجوانان پسر بوده است. وارد گایلی نتیجه گرفت بازی های رایانه ای تأثیرات متفاوتی بر دختران و پسران دارند و زمینه های اصلی بازی ها به یک میزان پسران و دختران را تحت تأثیر قرار نمی دهد.

سن:

براساس پژوهش گریفیث (۱۹۹۹) تأثیر بازی های رایانه ای خشن بر بازیگران جوان و مسن تقریباً یکسان است و اختلاف سن ؛ تنها بر نوع ابراز خشونت موثر است. به این معنی که رابطه ای میان رفتار تهاجمی کودکان و خشونت ارایه شده در بازی های رایانه ای وجود دارد و این رفتار تهاجمی اغلب با افزایش خشونت یا پرخاشگری در بازی ها افزایش می یابد و کودکان حتی در بازی های معمولی با هم سن و سال های خود و دوستانشان نیز این گونه رفتارها را کاملاً نمایان می سازند.

پایگاه اجتماعی – اقتصادی :

اسنید و رونکو (۲۰۰۱) به این نتیجه رسیدند که میان میزان تحصیلات فرد و بروز خشونت رفتاری پس از انجام بازی های رایانه ای خشونت آمیز ؛ رابطه ای منفی و معنادار وجود دارد به این صورت که با افزایش میزان تحصیلات از میزان بروز خشونت پس از بازی ؛ کاسته می شود. درواقع هرچه فرد دارای تحصیلات بیش تری باشد ؛ میزان آگاهی و کنترل رفتاری وی



بیش تر است. اما سایر پژوهش‌ها به نتایج مشابهی نرسیده‌اند. حتی اغلب پژوهش‌ها نشان می‌دهد که میزان تحصیلات تفاوت چندانی در تأثیرپذیری افراد ایجاد نمی‌کند و فقط اندکی در نحوه‌ی ابراز خشونت موثر است.

3-4- ویژگی‌های شخصیتی:

بوکلی؛ جنتیله و اندرسون (۲۰۰۷)؛ به یک تحقیق طولی به منظور بررسی رفتار در طول زمان پرداختند و برای این کار؛ ۴۳۰ دانش‌آموز سال‌های سوم؛ چهارم و پنجم دبستان را مدنظر قرار دادند و دریافتند دانش‌آموزانی که بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌پردازند؛ در مقایسه با سایر دانش‌آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیش‌تری نشان می‌دهند و کم‌تر سعی می‌کنند به دیگران کمک کنند. [11]

نظریه‌ی کاشت در جریان تحقیق درباره‌ی شاخص‌های فرهنگی و تحلیل محتوای برنامه‌های تلویزیون توسط جورج گرینر و تعداد دیگری از پژوهشگران دانشگاه پنسیلوانیا در سال 1969 تولد یافت (سورین و تانکارد). در آن زمان سوال این بود که آیا تلویزیون بر عقاید بینندگان درباره‌ی ماهیت و کیفیت دنیا اثر می‌گذارد و این تأثیر چگونه است؟ این نظریه یکی از اشکال اثر رسانه‌ها در سطح شناختی بوده و مربوط به این موضوع است که قرار گرفتن در معرض رسانه‌ها، تا چه حد می‌تواند به باورها و تلقی عموم از واقعیت خارجی، شکل دهد؟ نظریه‌ی کاشت یا اشاعه برای ارائه‌ی الگویی از تحلیل، تبیین شده است؛ تا نشان دهنده‌ی تأثیر بلندمدت رسانه‌هایی باشد، که اساساً در سطح برداشت اجتماعی، عمل می‌کنند. [12] مطابق نظریه‌ی کاشت، بینندگان تلویزیون به دو گروه طبقه‌بندی می‌شوند: بینندگان پرمصرف و بینندگان کم‌مصرف. این نظریه معتقد است که تلویزیون در بلندمدت موجب تأثیر در جهان بینی و نظام ارزشی بینندگان پرمصرف خود می‌شود و به آن‌ها نگرش تلویزیونی واحد درمورد واقعیات می‌بخشد. در واقع نظریه‌ی گرینر با تفاوت قائل شدن بین مخاطب عادی و پرمصرف، تأثیر زیاد تلویزیون بر مخاطب پرمصرف را اثبات می‌کند. گرینر عقیده دارد که پیام تلویزیون از چندین جنبه‌ی اساسی از واقعیات فاصله دارد؛ اما به جهت تکرار دائمی‌اش نهایتاً به عنوان دیدگاه مورد وفاق جامعه، پذیرفته می‌شود و تماس ممتد با جهان تلویزیون، می‌تواند نهایتاً به قبول دیدگاه تلویزیون، که همواره واقعیت را به درستی منعکس نمی‌کند، درباره‌ی جهان واقعی منجر شود. [13]

محققان نظریه‌ی کاشت به منظور ارائه‌ی دیدگاه خود درباره‌ی تلویزیون به عنوان یک رسانه‌ی نافذ فرهنگی؛ به فرایند چهار مرحله‌ای اشاره می‌کنند. آنان نخستین مرحله را «تحلیل نظام پیام» می‌نامند: یعنی تحلیل و ارزیابی تصاویر؛ مضامین؛ ارزش‌ها و نقش‌هایی که به طور مستمر و مکرر در تلویزیون پخش می‌شود. دومین مرحله؛ تنظیم و تدوین پرسش‌هایی درباره‌ی کم و کیف واقعیات اجتماعی از دید بینندگان است. سومین مرحله؛ مطالعه‌ی مخاطبان به منظور بررسی میزان استفاده و تماشای آنان از برنامه‌های تلویزیونی است. (میزان وقتی که به تماشای تلویزیون اختصاص می‌دهند) و در نهایت؛ مرحله‌ی چهارم؛ به مقایسه‌ی مفهوم‌سازی بینندگان پرمصرف و کم‌مصرف از واقعیات اجتماعی می‌پردازد. [14]

بنابر نظر گرینر کسانی که مقدار زیادی از برنامه‌های خشونت‌آمیز تلویزیونی را تماشا می‌کنند نسبت به جهان‌نگاه وارونه‌ای دارند. یعنی این باور در آن‌ها تقویت می‌شود که جهان خشن است و باید از آن ترسید. گرینر همچنین تصریح می‌کند که برنامه‌های خشونت‌بار تلویزیونی حساسیت نسبت به خشونت را در دنیای واقعی، در میان بینندگان این برنامه‌ها از بین می‌برد. [15]

گرینر در واکنش به بعضی انتقادهای از جمله انتقاد پل هیرش مبنی بر این که، گرینر کار کنترل سایر متغیرها در پژوهش‌های کاشت را به خوبی انجام نداده است و اگر متغیرهای دیگر را همزمان کنترل کند، تغییر باقی‌مانده که بتوان آن را به تلویزیون نسبت داد، خیلی کم است؛ نظریه‌ی کاشت را مورد تجدیدنظر قرار داد و دو مفهوم «جریان اصلی» و «تشدید» را اضافه کرد. با این مفاهیم، این واقعیت در نظر گرفته می‌شود که تماشای زیاد تلویزیون، نتایج متفاوتی برای گروه‌های اجتماعی



«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ - دانشگاه اصفهان

مختلف دارد. جریان اصلی، اشاره ای به تأثیرات تلویزیون در تثبیت و یکسان سازی دیدگاه‌ها در داخل جامعه است. به این معنا که تعبیر و تفسیر تلویزیونی شده ی زندگی، به عنوان جریان اصلی رایج می شود و نفوذ می کند. سورین و تانکارد می نویسند: جریان اصلی سازی، هنگامی روی می دهد که تماشای بیش از حد تلویزیون منجر به تقارن دیدگاه‌ها در جامعه می شود. [16]

با افزودن این دو مفهوم، نظریه ی کاشت، دیگر مدعی اثر همسان و سراسری تلویزیون بر همه ی تماشاگران پرمصرف نیست؛ بلکه ادعای این نظریه این است که، تلویزیون با متغیرهای دیگر در تعامل قرار می گیرد، به شیوه ای که تماشای تلویزیون بر بعضی از گروه‌های فرعی اثر قوی گذاشته و بر بعضی دیگر تأثیری نخواهد داشت. بر اساس این تجدید نظر، صرف پرمصرف بودن مخاطب، موجب تأثیر فراوان تلویزیون بر مخاطب و تغییر باورهای او نخواهد شد؛ بلکه متغیرهای محیطی نیز در این اثرگذاری نقش ایفا می کنند. به زعم گرینر و همکاران وی، تلویزیون منبع معناداری از ارزش‌های عمومی، ایدئولوژی‌ها و هنجارهای اجتماعی است. [17]

۲-۱-۲ خشونت آنلاین؛ ناهنجاری اجتماعی نو پدید

دکتر مهناز امیرپور، جامعه‌شناس: شبکه‌های اجتماعی یکی از دستاوردهای عصر اطلاعات و ارتباطات بوده و ارمغان آن‌ها برای جوامع، ترکیبی از فرصت‌ها و تهدیدهاست. با افزایش اطلاعات و ارتباطات اجتماعی، امید افراد بالا رفته و زمینه مشارکت، آموزش و زمینه‌های ارتباطاتی را فراهم کرده، اما از سوی دیگر خشم را نیز ایجاد کرده و سبب شده در این فضای سایبری، کنشگران انواع خشونت‌های زبانی، جنسی، عاطفی، روانی و... را نسبت به یکدیگر ایجاد کنند و در این بین زنان به عنوان قشر آسیب‌پذیرتر جامعه در کانون این خشونت‌های آنلاین قرار گرفته‌اند.

وی خشونت سفید یا آنلاین را یک نوع ناهنجاری اجتماعی نوپدید توصیف می‌کند و می‌گوید: آسیب‌های خشونت‌های آنلاین کمتر از دیگر انواع خشونت‌های فیزیکی نیست، ولی به نظر می‌رسد تا زمانی که افراد جامعه خود در دام آزار جسمی، جنسی، بی‌آبرویی و کلاهبرداری نیفتاده‌اند، از این آسیب اجتماعی غفلت می‌کنند.

این جامعه‌شناس همچنین اشاره می‌کند: به دلیل ماهیت فضای مجازی که امکان انتشار سریع و فراگیر مطالب، عکس‌ها و فیلم‌ها را به افراد می‌دهد، قربانی در موقعیتی قرار می‌گیرد که برای پیشگیری از آبروریزی احتمالی مجبور می‌شود به ارتباطی تن بدهد که تمایلی به آن ندارد. این خشونت چنان تأثیر عمیقی بر سلامت روانی افراد بر جای می‌گذارد که به هیچ وجه نمی‌توان از کنار آن بی‌تفاوت گذشت و تصور کرد اتفاق خاصی روی نداده است. [18]

۲-۲ پیشینه تحقیق

۲-۲-۱ پیشینه تحقیق داخلی

عنابستانی؛ مریم (۱۳۹۵) در پایان نامه ی کارشناسی ارشد خود با عنوان «اینترنت و رفتارهای پرخطر در میان نوجوانان شهر تهران»؛ به بررسی رابطه ی بین استفاده از اینترنت و بروز رفتارهای پرخطر می‌پردازد. در این تحقیق رفتارهای پرخطر در هشت بعد خشونت؛ خودکشی؛ رانندگی خطرناک؛ مصرف سیگار و قلیان؛ مصرف الکل؛ مصرف مواد مخدر؛ رابطه و رفتار جنسی و ارتباط با جنس مخالف مورد بررسی قرار گرفت. دو متغیر وضعیت خانوادگی و رفتارهای پرخطر در میان دوستان به عنوان دو متغیر تقویت کننده ی محیطی مورد بررسی قرار گرفتند. در این تحقیق از نظریه ی کاشت؛ نظریه ی استفاده و رضایتمندی و نظریه ی یادگیری اجتماعی به عنوان مبنای چهارچوب نظری استفاده شده است. جمعیت نمونه ی پژوهش؛ ۳۳۰ نفر از نوجوانان (۱۹-۱۴ ساله) منطقه ی شهر تهران بوده و اطلاعات حاصله با استفاده از فن پیمایش و پرسشنامه گردآوری شده است.



«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

نتایج به دست آمده از این تحقیق نشان می‌دهد که بیش‌ترین رفتارهای پرخطر در میان دانش‌آموزان به ترتیب عبارتند از: ارتباط با جنس مخالف؛ رابطه‌ی پرخطر جنسی؛ مصرف سیگار و قلیان؛ خودکشی؛ مصرف الکل؛ خشونت؛ رانندگی خطرناک و مصرف مواد مخدر. بر اساس یافته‌های پژوهش بین‌میزان و سابقه‌ی استفاده از اینترنت و بروز رفتارهای پرخطر در میان نوجوانان رابطه‌ی معناداری یافت نشد. اما بین متغیرهای بروز رفتارهای پرخطر در بین همالان؛ وضعیت خانوادگی؛ نوع استفاده از اینترنت؛ کنترل و نظارت خانواده و بروز رفتارهای پرخطر در میان نوجوانان رابطه‌ی معنادار یافت شد. از میان تمامی متغیرها؛ متغیر رفتارهای پرخطر در میان همالان بیشترین تاثیر را در بروز رفتارهای پرخطر در میان نوجوانان نشان می‌دهد. [19]

مینایی و رازی زاده (۱۳۹۳)، در مقاله‌ای با عنوان «عناصر شکل‌دهنده‌ی حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای» به دنبال تعریف مفهوم حس حضور در فضای مجازی و چگونگی شکل‌گیری آن است. او معتقد است حس حضور در فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای، به‌همدات‌پنداری و حتی فراتر از آن، به یکی شدن کاربر با شخصیت درون بازی منجر می‌شود. یکی شدن کاربر با شخصیت درون بازی، هویتی مجازی برای او به وجود می‌آورد. با گذشت زمان و تداوم حضور در فضای بازی‌های رایانه‌ای، هویت واقعی کاربر با هویت مجازی درهم می‌آمیزد و تغییر و تحول آن تابعی از متغیرهای عناصر مجازی می‌شود. پرسشی که مقاله‌ی حاضر درصدد پاسخ به آن برآمده، چگونگی به وجود آمدن حس حضور در کاربران بازی‌های رایانه‌ای و کیفیت تاثیرگذاری هویت مجازی این رسانه‌ی نوظهور بر هویت واقعی مخاطب است. از این رو با توجه به دیدگاه نظریه پردازان حوزه رسانه‌های تعاملی و با گردآوری داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و تبیین آن‌ها به صورت توصیفی-تحلیلی، این فرض بررسی می‌شود که به واسطه‌ی فرم زیبایی شناختی سینمایی، روایت‌های تعاملی و ظرفیت‌های منحصر به فردی که این رسانه در اختیار بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌دهد، زمینه ایجاد محیطی فراهم می‌شود که به تبع ایجاد حس حضور در کاربر، هویت واقعی او را دستخوش دگرگونی می‌کند. [20]

خدامرادی؛ طاهره و دیگران (۱۳۹۳) در پژوهشی با عنوان «بررسی میزان تاثیر استفاده از فضای مجازی بر ارزش‌های خانواده» نشان دادند ارزش‌های خانوادگی در میان افرادی که از فضای مجازی استفاده می‌کنند و افرادی که از این فضا استفاده نمی‌کنند، متفاوت است. این پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه‌ی آماری این پژوهش ۳۲۰ نفر از مدارس متوسطه‌ی استان ایلام می‌باشد که با استفاده از فرمول کوکران ۱۷۰ نفر به عنوان نمونه؛ انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات؛ پرسش‌نامه‌ی محقق ساخته بوده است و پایایی و قابلیت اعتماد آن؛ با استفاده از آلفای کرونباخ ۸۷ درصد مورد تایید قرار گرفت.

نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که ارزش‌های خانوادگی در میان افرادی که از فضای مجازی استفاده می‌کنند و افرادی که از این فضا استفاده نمی‌کنند متفاوت است. این ارزش‌ها در میان استفاده‌کنندگان از فضای مجازی؛ متناسب با طول زمان استفاده (روزانه؛ هفتگی؛ ماهانه) متفاوت است و ارزش‌های خانوادگی افرادی که از فضای مجازی استفاده می‌کنند با توجه به نوع استفاده از فضای مذکور متفاوت است. [21]

۲-۲-۲ پیشینه‌ی تحقیق خارجی:

جان. اف. چپ شلم (۲۰۰۶) در پژوهشی با عنوان «خشونت در فضای مجازی علیه دختران و زنان» نشان می‌دهد که در عصر حاضر یادگیری فناوری برای بسیاری از افراد امری ضروری است. او در این مقاله نگرش جدیدی از توسعه‌ی فضای مجازی ارائه داده و به توصیف اشکال مختلف خشونت مجازی می‌پردازد و بر تهدیدات مجازی دختران و زنان قربانی خشونت در فضای مجازی توجه دارد.

امروزه در قرن بیست و یکم کودکان و نوجوانان؛ نسلی هستند که سواد تکنولوژی برایشان از آن جهت که شهروندی موثر باشند ضروری است. بسیاری از جوانان که از فن‌آوری‌های دیجیتال به منظور تحقق اهداف آموزشی و تفریحی استفاده



می‌کند، با مشکلات اجتماعی در فضای مجازی به شکل‌های مختلف از جمله سوء استفاده از شبکه‌های اجتماعی روبرو هستند. این مقاله خلاصه‌ای از پیشرفت‌های فضای مجازی، از قبیل انواع مختلفی از سوء استفاده و تهدیدات مجازی که قربانیان آن اغلب دختران نوجوان هستند را نشان می‌دهد. در این مقاله همچنین راهبردهایی به منظور ارتقاء امنیت در فضای مجازی ارائه شده است. [22]

سارینالی (۲۰۱۳) در تحقیقی با عنوان «جهت‌گیری‌های سبک زندگی و اتخاذ و بهره‌گیری از فناوری‌های اینترنت محور در تایوان» با به کارگیری مدل اشاعه‌ی نوآوری راجز به عنوان چارچوب نظری به دنبال بررسی رابطه‌ی بین جهت‌گیری‌ها و هدف‌گذاری‌ها در زمینه‌ی سبک زندگی و اتخاذ گونه‌های مختلف فناوری‌های اینترنت محور در تایوان بوده است. نتایج این تحقیق نشان داده که جهت‌گیری سبک زندگی متغیر پیش‌بینی‌کننده‌ی قدرتمندی برای استفاده از فناوری‌های اطلاعات محور و یا سرگرمی محور بوده است اما پیش‌بینی‌کننده‌ی خوبی برای استفاده از فناوری‌های ارتباطات بین شخصی نیست. [23]

اس. جی. لین و تی. سای (۲۰۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «تاثیرپذیری از اینترنت و وابستگی به آن در بین دانش‌آموزان دبیرستان‌های تایوان»؛ به بررسی استفاده‌ی بیش از حد از اینترنت در بین کاربران نوجوان تایوانی و جنبه‌های روانی و همچنین تمایز بین تمایل به استفاده از اینترنت در بین وابستگان به اینترنت و کاربران معمولی پرداختند. جامعه‌ی آماری این تحقیق هفتصد و پنجاه و سه هزار نفر از دانش‌آموزان دبیرستان‌های تایوان بودند که به دو گروه وابستگان به استفاده از اینترنت و کاربران معمولی تقسیم شده بودند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که وابستگان به استفاده از اینترنت زمان بیش‌تری را نسبت به سایرین به صورت «آن‌لاین» سپری می‌کنند. اما با این حال در تجربیات زندگی روزمره از نظر هیجانی و پذیرش رفتارهای پرخطر؛ در بین دو گروه تفاوت زیادی مشاهده نمی‌شد. لین و تی. سای همچنین به این نتیجه رسیدند که بین استفاده‌ی بیش از حد از اینترنت توسط کاربران و انجام صحیح فعالیت‌های روزانه؛ انجام دادن تکالیف مدرسه و برقراری روابط دوستی رابطه‌ی معکوس وجود دارد. هر دو گروه استفاده‌کننده از اینترنت (کاربران پرمصرف و معمولی)؛ از آن به عنوان ابزاری برای دوست‌یابی استفاده می‌کردند. همچنین وابستگان به اینترنت به طرز معناداری از نظر عاطفی در مرتبه‌ی پایین‌تری نسبت به کاربران معمولی قرار دارند هر چند ممکن است دلایلی مبنی بر اختلاف و یا ارتباط بین وابستگی به اینترنت در بین نوجوانان تایوانی وجود داشته باشد. [24]

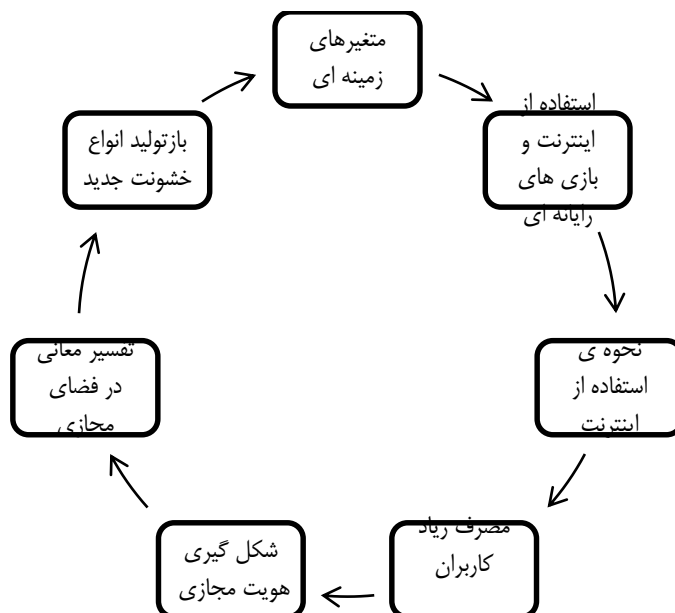
با توجه به مباحث مطرح شده، جهت انجام پژوهش‌های آینده در این زمینه، فرضیه‌های پیشنهادی زیر ارائه می‌گردد:

۲-۳ فرضیه‌های تحقیق

- ۱- به نظر می‌رسد بین متغیرهای زمینه‌ای (سن، جنس، درآمد و ...) و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۲- به نظر می‌رسد بین پایگاه اجتماعی و اقتصادی و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۳- به نظر می‌رسد بین میزان استفاده از اینترنت و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۴- به نظر می‌رسد بین شکل‌گیری هویت مجازی و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۵- به نظر می‌رسد بین تفسیر معانی در فضای مجازی و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۶- به نظر می‌رسد بین عدم تشخیص فضای مجازی از واقعی و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.
- ۷- به نظر می‌رسد بین وابستگی به اینترنت و خشونت‌های جدید رابطه وجود دارد.

۲-۳-۱ مدل مفهومی

شکل شماره ۱- مدل مفهومی



۳- روش تحقیق:

این پژوهش توصیفی و از حیث هدف نظری بوده و ابزار گردآوری آن استفاده از کتابخانه و منابع معتبر مقالات علمی و پژوهشی می‌باشد. همچنین قلمرو تحقیق دانش آموزان دبیرستان‌های منطقه‌ی رشت می‌باشند.

۴- نتیجه

اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای فضای جدیدی در جامعه‌ی امروزی ایجاد کرده‌اند که در گذشته وجود نداشته است. این فضا با از بین بردن زمان؛ مکان و داشتن تنوع؛ مخاطبین بسیاری را با خود همراه می‌کند. با توجه به پژوهش انجام شده نوجوانان به دلیل تثبیت نشدن هویت بیش از سایر گروه‌های سنی تحت تاثیر این فضا قرار می‌گیرند. نوجوانان با قرار گرفتن در این فضا در مدت زمان طولانی تصور می‌کنند جزئی از این فضا هستند و این باعث می‌گردد که نتوانند این محیط را با محیط واقعی از هم بازشناسند و این عدم تشخیص گاهی منجر به ناکامی در رسیدن به اهداف و در نتیجه خشونت می‌گردد. خشونت آن لاین که شکل جدیدی از انواع خشونت اجتماعی می‌باشد امروزه برخی بازی‌های رایانه‌ای به نوعی طراحی شده‌اند که فضای واقعی را شبیه‌سازی می‌کنند و نوجوان در حین بازی تصور می‌کند در آن فضا حضور داشته و این حضور به نوعی دردنیای واقعی تداوم می‌یابد و ادامه‌ی رفتارهای خشونت‌باری که نوجوان در حین بازی کردن از خود بروز می‌دهد در فضای واقعی نمود پیدا می‌کند.

بروز رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوان می‌تواند به هنجار تلقی گردد اما اگر این رفتار همیشه امکان بروز پیدا کند نوعی آسیب تلقی می‌گردد. یکی از نهادهای مهمی که می‌تواند در کاهش این رفتارهای خشونت‌آمیز نقش داشته باشد نهاد خانواده است. خانواده‌ها می‌توانند با کنترل دقیق ساعات استفاده‌ی نوجوان از اینترنت و خصوصا بازی‌های رایانه‌ای در کاهش این آسیب موثر واقع شوند. بعد از نهاد خانواده؛ نهاد آموزش و پرورش به عنوان نهاد دیگری که دانش آموز زمان زیادی را در آن سپری می‌کند؛ در این مهم نقش قابل توجهی ایفا می‌کنند. تهیه‌ی بروشورهای آموزشی؛ مواد درسی و برگزاری



«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

جلسات آموزشی و پرورشی توسط این نهاد اگر با همراهی والدین دانش آموزان و در راستای تحقق اهداف آموزشی و پرورشی باشد؛ موثر خواهد بود.

در پایان باید به سیاستگذاری هایی که توسط مسئولین انجام می شود اشاره کرد و نقشی که دولت می تواند از طریق نظارت بر ورود بازی های رایانه ای و توزیع آن داشته باشد. دولت با تشویق طراحان بازی های رایانه ای غیرخسونت بار با محتوای آموزشی می تواند گام مهمی در راستای این مهم بردارد.

12-منابع

آذری؛ سعید؛ «بازی های رایانه ای و خسونت»؛ مجله ی پژوهش و سنجش، (۱۳۸۷)، [11]
برازجانیان؛ محسن؛ «بررسی عوامل اقتصادی؛ اجتماعی موثر بر پرخاشگری نوجوانان پسر دبیرستانی؛ مطالعه ی موردی شهر بوشهر؛ دانشکده ی علوم انسانی دانشگاه شیراز. (۱۳۸۰)» [4]

بری، گونتر، روش های تحقیق رسانه ای، ترجمه ی مینو نیکو؛ تهران؛ اداره ی کل پژوهش های سیم، (۱۳۸۴) [12]
خبرگزاری مهر؛ «آخرین آمار کاربران اینترنت در ایران»؛ شناسه ی خبر ۲۷۹۰۶۲۵؛ تاریخ انتشار سه شنبه ۹ تیر ۱۳۹۴؛ قابل دسترس در [1]

www.mehrnews.com/news/2790625

خدامرادی؛ طاهره. سعادت؛ فرحناز. خدامرادی؛ طیه، «بررسی میزان تاثیر استفاده از فضای مجازی بر ارزش های خانواده»
، نشریه فرهنگ ایلام، دوره ی پانزدهم، شماره ی چهل و چهار و چهل و پنج، پاییز و زمستان، ۱۳۹۳ (۱۳۹۳) [21]
دنيس؛ نظريه ی ارتباطات جمعی؛ پرويز اجاللی؛ تهران؛ دفتر مطالعات و توسعه ی رسانه ها؛ ۱۳۸۵؛ چاپ دوم [13]
زمانی؛ عباس (۱۳۹۴)؛ خانواده ی مجازی؛ انتشارات اصفهان [2]
ذکایی؛ محمدسعید و ولی زاده؛ وحید؛ تاملی در دلایل؛ کارکردها و معانی فردی و اجتماعی کاربرد تلفن همراه؛ مجله ی رشد آموزش علوم اجتماعی؛ پاییز ۸۶؛ شماره ی ۳۶. [3]

سورین؛ ورنر و تانکارد؛ جیمز؛ نظریه های ارتباطات؛ علیرضا دهقان؛ تهران؛ انتشارات دانشگاه تهران؛ ۱۳؛ چاپ سوم [16]
عنابستانی؛ مریم؛ اینترنت و رفتارهای پرخطر در میان نوجوانان شهر تهران؛ پایان نامه ی کارشناسی ارشد جامعه شناسی؛ دانشکده ی علوم اجتماعی و اقتصادی؛ دانشگاه الزهرا، (۱۳۹۵) [19]
فاضل، رضا، رابطه ی رفتار والدین و پایگاه اجتماعی و اقتصادی؛ تماشای خسونت تلویزیونی و تایید و توسل به آن در کودکان. (۱۳۸۷) [10]

فصلنامه ی پژوهش و سنجش، سال پانزدهم، شماره ی ۵۴، تابستان.
فرخ نیا، ر. و لطفی، «بررسی تاثیر فضای مجازی اینترنت بر مدرگرایی»، فصلنامه ی انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۲۲، (۱۳۹۰) [7]

کاظمی، احسان و دیگران (۱۳۹۲)، زندگی در فضای مجازی (جنبه های روانی و اجتماعی)، انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی (واحد خوراسگان) [5]

کفاشی، م، «بررسی رابطه ی نظام ارزشی خانواده با ارزش های نوجوانان، فصلنامه ی علوم اجتماعی رفتاری، سال ۲؛ شماره ۱۳۶، (۱۳۸۸)» [6]

محسنی، منوچهر (۱۳۸۶)، جامعه شناسی انحرافات اجتماعی، انتشارات طهوری. محسنی، منوچهر (۱۳۸۶)، جامعه شناسی انحرافات اجتماعی، انتشارات طهوری. [8]

مینایی؛ بهروز؛ رازی زاده علی، «عناصر شکل دهنده ی حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی های رایانه ای» فصلنامه ی تحقیقات ایران؛ دوره ی هفتم؛ شماره ی ۲؛ تابستان ۱۳۹۳؛ صفحه ی ۴۸-۲۵ [20]

Khabar.online[18]



1. Stanley J. Baran and Denis K. Davis, Mass Communication Theory: Foundations, Fement and Future, (2 Ed), Belmont: Thomson Learning, Wadsworth Press, 2000[14]

. Besant, Judith, hill, Richard, watt, rob and Webber, Ruth, 1999 thinking the problem of youth violence and families, Australian institute of criminology. [9]

23. June f. Chisholm, (2006), cyberspace violence against girls and adolescent females, pace university, department of psychology, park row, New York, NY 100 38[22]

24. Shu _ chum serine li (2013) lifestyle orientations and the adoption of internet _ related technologies in Taiwan, telecommunications policy, available online 29 April 2013, [http: // www.sciencedirect.com/ science/ article/ pii / 50308596112002108](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0308596112002108)[23]

25. Siegel, Larry j., (2001), criminology: theories, patterns and typologies, USA: wadsorth.

26.S. J Lin , sunny , Tsai , Chin _ Chung (2002), sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents , center for teacher education , national chiao tung university , H Sin chu 300 , Taiwan[24]