



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

تأثیرات جامعه‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای بر کنش‌گری مناسب جوانان

در سطح جامعه

امیر حسین روزبهانی

دانشجوی دیرری علوم اجتماعی دانشگاه فرهنگیان همدان

Rwzbhanyamyrhhsyn@gmail.com

چکیده

بررسی اثر بازی‌های رایانه‌ای بر سازگاری، روابط اجتماعی، میزان فعالیت‌ها و سرگرمی جمعی، میزان رابطه با خانواده و میزان خشونت هدف و سایر جنبه‌ها هدف این پژوهش می‌باشد. روش پژوهش، کیفی از نوع تحلیل محتوی، که شامل مراحل: تعریف واحد تحلیل (پاراگراف)، کاهش داده‌ها، استفاده از نظام مقوله‌بندی قیاسی، اصلاح نظام مقوله‌بندی و یک طرح کدگذاری قیاسی بر اساس داده‌ها و ارائه گزارش از داده‌های کیفی بوده است. حوزه پژوهش در این مطالعه، شامل کلیه کتب، منابع و مکتوبات چاپی و دیجیتالی در دسترس، پیرامون تأثیرات جامعه‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای بر کنش‌گری مناسب جوانان در سطح جامعه می‌باشد. برای استخراج پاراگراف‌های مرتبط، از شیوه‌فیش برداری از کتب و منابع استفاده گردیده است، روش تجزیه و تحلیل اطلاعات کدگذاری موضوعی بوده که طی سه مرحله کدگذاری باز، محوری و گزینشی انجام شد. نتایج پژوهش نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای دارای دو جنبه مثبت و منفی در جوانان در سطح اجتماعی است. نتایج برخی تحقیقات بیانگر این است که بازی‌های رایانه‌ای اثر سوء دارد اما عده‌ای با این نظر مخالفند و معتقدند که نه تنها بازی‌های رایانه‌ای ارتباطی با این موارد ندارد، بلکه دسته‌ای دیگر از پژوهش‌ها نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای تعاملات اجتماعی را افزایش می‌دهد، دوستی‌ها را تقویت می‌کند و ابزاری برای تخلیه هیجانی و ایجاد حس اعتماد بنفس می‌باشد.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، جامعه‌شناختی، کنش‌گری جوانان، جامعه.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

مقدمه

هزاره سوم را عصر انقلاب اطلاعاتی، رایانه ای و دیجیتالی، دوره تحقیق و انفجار دانش، دهکده جهانی و نظایران نامیده اند. به راستی عصر حاضر که تافلر آن را موج سوم نامیده است شیوه نوینی از زندگی را با خود آورده و بر نهادی نوین که میتوان، آن را کلبه الکترونیک نامید مبتنی است. نفوذ سریع فن آوری اطلاعات در میان آحاد مردم موجب تغییر شیوه زندگی آنان شده است. تحولات سریع ناشی از کاربرد فن آوری اعم از فن آوری مولد و فن آوری اطلاعاتی در زندگی بشر تغییرات شگرفی را در ساختارهای صنعتی، اقتصادی، سیاسی و مدنی جوامع به وجود آورده است و این تغییرات، تأثیرات به سزایی در روند زندگی و کار مردم در سراسر جهان گذاشته است (حیدری و همکاران، ۲۰۱۰).

رایانه ها دارای قابلیت ها و امکانات متعدد و متنوع می باشند. در دسترس بودن این وسیله برای همگان این امکان را فراهم می آورد که نوجوانان و جوانان هم به نحوی با این وسیله تعامل داشته باشند و خواه ناخواه تحت تأثیر پیامدهای مثبت و منفی این وسیله قرار گیرند. یکی از قابلیت های این فن آوری پیشرفته، توانایی انجام بازی هایی برای گذراندن اوقات و سرگرم نمودن افراد میباشد. با گذشت زمان و افزایش جذابیت این بازی ها، کودکان هم که آینده سازان فردای این جامعه می باشند نیز به انجام اینگونه بازی ها و سرگرمی ها مبادرت ورزیدند. بازی هایی که هم حاوی مطالب علمی و هم حاوی مطالب غیراخلاقی است. باروانه شدن خیل عظیمی از این نرم افزار و سخت افزارهای سرگرم کننده به بازار و تعاملی بودن این سرگرمی ها به نحوی که فرد را درگیر ماجرا و سناریوی بازی میکند، نگرانی ها دوچندان گردید (پورمحسنی کلوری، ۲۰۰۴).

تولید روز افزون بازی های رایانه ای و افزایش پیچیدگی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازی ها شده است. بازی های ویدئویی و رایانه ای، محصولات فرهنگی و در زمره رسانه های همگانی هستند. لذا اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی می یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می روند. انجام بازی های رایانه ای که بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان در سراسر جهان شده، نگرانی هایی را به دنبال داشته است (جوادی و همکاران، ۱۳۸۸). اگرچه بازی های رایانه ای انواع بسیار متنوعی دارند، از قبیل: بازی های معمایی و فکری، مسابقه ای، آموزشی، راهبردی، خشن و جنگی و شبیه سازی، اما بازی های خشن و جنگی پرطرفدارترین آنها هستند.

تأثیر بازی های رایانه ای بر شخصیت بازیکنان موضوعی است که همواره بحث و جدل های فراوانی در جامعه برانگیخته است، به گونه ای که مخالفان سرسخت با اشاره به خشونت موجود در بازی ها، خواستار بازنگری جدی در تولید آنها شده اند. گریایی برخی از بازی های رایانه ای به اندازه های است که رفتارهای اعتیادآور را در بازیکنان پدید می آورد. در گروهی از این بازی ها، بازیکن به جای شخصیت اصلی قرار میگیرد؛ بنابراین محتمل است که از رفتارهای خشونت آمیز الگو بردارد. همانگونه که پیش تر گفته شد، تحول و تکامل بازی های رایانه ای شتاب فزاینده ای گرفته است. نسل نوین بازی ها دوربینی دارند، که تصویر بازیکن را وارد جهان مجازی بازی میکند؛ میزان واقعیت مجازی طراحی شده در آنها چشمگیر است و به احساس یکپارچه بودن بازیکن با فضای بازی کمک میکند (Canter, 2009). بررسی های انجام شده در کلوب ها و



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

گیم نت‌های ایران بیانگران است که تعداد قابل توجهی از کودکان و نوجوانان و جوانان ایرانی، با بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای آشنایی داشته، در مدارس ابتدایی، راهنمایی، دبیرستان و بعضاً دانشگاه در بحث‌های گروهی خویش از بازی‌های مزبور یاد میکنند و در صورتیکه یکی از افراد گروه، با بازیهای اخیر آشنایی نداشته باشد، دوستان و اطرافیان وی با دیده تحقیر به او مینگرند. به تعبیردیگر، در ایران نیز پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای، در عمل با اعتبار اجتماعی نوجوانان و جوانان گره خورده است و آشنا بودن و نبودن با این بازی‌ها به اعتبار اجتماعی آنان افزوده یا از آن میکاهد (منطقی، ۲۰۰۸). پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعدد در افراد میشود، اگرچه استفاده از بازی‌های مناسب مزیت‌هایی نیز دارد (sawyear, 2000 & Patton).

در سایت علمی دانشجویان معایب بازی‌های رایانه‌ای را به چندبخش به این شرح تقسیم نموده اند: الف) آسیب‌های جسمانی، ب) آسیب‌های روانی - تربیتی، ج) تنبل شدن ذهن، د) تأثیر منفی در روابط خانوادگی و ه) افت تحصیلی. به نظر کراوت^۱، کراس و کوئلک^۲ از پیامدهای منفی دیگر بازی‌های رایانه‌ای در بعد جسمانی می‌توان به آسیب‌هایی چون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات و افزایش فشارخون و ضربان قلب، در بعد اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه، در بعد روان شناختی میتوان، به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز، اعتیاد به رایانه، افسردگی و اضطراب اشاره کرد (Plaus & Quellec, 2000; Kruos & Gross, 2000). نتایج تحقیقات حاکی از آن هستند که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی و کاهش ارتباطات اجتماعی می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند (Wei, 2007).

امیری و افشاری نیا (۲۰۱۱) در مقاله‌ای تحت عنوان «نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان» اشاره نمودند اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ی معنی‌داری را نشان می‌دهد. یافته‌های پژوهش صمدی (2009) بیانگر این بود که بین انواع اختلالات رفتاری و طول مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، رابطه معنی‌داری وجود دارد و ناخن جویدن، تیک عصبی - حرکتی، رفتارهای تخریبی، عصبانیت و بیش‌فعالی و کمبود توجه، از انواع اختلالات رفتاری به شمار می‌آید. همچنین اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری نشان داد.

اما اتشک و همکاران (۱۳۹۰) طی پژوهشی از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای نشان دادند که، بازی آموزشی رایانه‌ای بر همکاری (تعاون) تأثیر معناداری نداشته است. همچنین بازی مذکور، بر ابراز وجود تأثیر معناداری نداشته است. علاوه بر آن بازی آموزشی رایانه‌ای حاضر، به طور معناداری باعث افزایش کنترل خود، شده است و در نهایت بازی آموزشی مورد نظر به طور

^۱ - <http://www.daneshju.ir>

^۲ - Kruot

^۳ - Gross & Quellec



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

معناداری باعث افزایش همدلی شده است. در مجموع این بازی آموزشی رایانه ای بر افزایش مهارت اجتماعی تاثیر معناداری و به میزان ۱۳/۸ درصد داشته است. نتایج دیگر حاکی از آن است که، بازی آموزشی رایانه ای مورد استفاده، به گونه ای مؤثر، پیشرفت تحصیلی را افزایش داده است.

بررسی های انجام شده در زمینه تأثیرات اجتماعی - فرهنگی بازی ها نشان میدهد که در این زمینه تشنگی آرا وجود دارد و هیچ اتفاق قطعی وجود ندارد. دسته ای از نظرات با رویکردی منفی، تأثیرات مذکور را ارزیابی میکنند و پاره‌های دیگر از پژوهشگران این تأثیرات را مثبت میدانند. نتایج برخی تحقیقات بیانگر این است که بازی های رایانه ای خشونت و پرخاشگری، بیگانگی اجتماعی - فرهنگی، افت تحصیلی، انزوا و کاهش تعاملات اجتماعی، عدم سازگاری اجتماعی، احساس اضطراب و عدم اعتماد به نفس، اعتیاد به بازی، بی حوصلگی، القای ارزش های خاص سیاسی، خدشه دار شدن ارزشهای دینی و فرهنگی و جز آن را به دنبال دارد. در مقابل نتایج دسته ای دیگر از پژوهش ها نشان میدهد بین بازی های رایانه ای و خشونت، اضطراب، افت تحصیلی، عدم سازگاری اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و جز آن هیچ رابطه ای وجود ندارد و در همین راستا برخی به وجود رابطه مثبت بین این متغیرها اعتقاد دارند. از این منظر، بازی های رایانه ای تعاملات اجتماعی را افزایش میدهد، دوستی ها را تقویت میکند و ابزاری برای تخلیه هیجانی و ایجاد حس اعتماد بنفس می باشد (شاوردی، ۱۳۸۸).

اکنون ما برخی از تأثیرات های بازی رایانه ای را در کنشگری های جوانان بررسی میکنیم.

روش تحقیق

روش تحقیق کیفی از نوع تحلیل محتوای، نظام مقوله بندی قیاسی بوده است. در تحلیل محتوای کیفی هدف تقلیل داده هاست و جنبه های تفسیر متن به دنبال سئوالات، درمقوله‌هایی متناسب قرار داده می شوند. مراحل که در تحلیل محتوای کیفی صورت-گرفت شامل: تعریف واحد تحلیل (پاراگراف)، کاهش داده‌ها، استفاده از نظام مقوله بندی، اصلاح نظام مقوله بندی و یک طرح کدگذاری بر اساس داده‌ها، ارائه گزارش از داده‌های کیفی (مایرینگ، ۲۰۰۰).

حوزه پژوهش شامل کلیه کتب و منابع نوشته شده پیرامون تاثیر جامعه شناختی بازی های رایانه ای بر کنشگری های مناسب جوانان در سطح جامعه می‌باشد. جهت نمونه‌گیری در این حوزه از کلیه مکتوبات چاپی و دیجیتالی در دسترس استفاده گردید. پارگراف های مرتبط، به شیوه فیش برداری استخراج شدند. روش تجزیه و تحلیل اطلاعات، کدگذاری موضوعی بوده است که از واحد تحلیل پارگراف استفاده شده طی سه مرحله انجام گرفته است: اولین مرحله کدگذاری باز؛ داده ها و پدیده ها در قالب مفاهیم درآورد شد. به این منظور ابتدا داده‌های از هم مجزا «تقطیع» شدند (خنیف فر و مسلمی، ۱۳۹۷). پس از استخراج، جملات و عبارات مهم مرتبط با سؤال تحقیق، در جدول قرار گرفته شد، سپس از جمله به جمله و خطبه خط مطالب، مفاهیمی جزئی بیرون کشیده شد و کدگذاری گردید در قدم بعدی این کدها بر اساس پدیده‌های کشف شده در داده‌ها که مستقیماً بر پژوهش‌های تحقیق مربوط می



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

شدند، دسته بندی می‌شد. مقوله‌های بدست آمده مجدداً به کدهایی مرتبط شدند که انتزاعی‌تر از کدهای مرحله اول بودند. کدها نمایانگر محتوای مقوله‌می باشند و بالاتر از همه به یادآوری مرجع مقوله کمک می‌کنند.

دومین مرحله کدگذاری محوری بوده است که مقوله‌های بدست آمده از کدگذاری باز پالایش و تفکیک شدند، از میان مقوله‌های به وجود آمده در مرحله‌ی کدگذاری باز، آن‌هایی که به نظرمی‌آمد بیش از سایر مقولات در مراحل بعدی به کار می‌آیند انتخاب شدند و مفاهیم مشترک در یک دسته قرار گرفتند. مرحله سوم کدگذاری گزینشی بوده است، یعنی کدگذاری محوری در سطحی انتزاعی‌تر ادامه پیدا کرد و به هر دسته یک برچسب زده شد. برای افزایش اعتبار، از روش تحلیل افراد بیرون از محدوده استفاده شد و نقاط کور پژوهش مشخص و اصلاح گردید.

یافته ها

در این بخش، جهت تحلیل محتوا، جملات مرتبط با موضوع تحقیق (تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کنشگری مناسب جوانان در سطح جامعه) استخراج و پس از کدگذاری و دسته بندی، مفاهیم اصلی بیرون کشیده شد، نتایج در جدول شماره (۱) آمده است.

جدول ۱- تحلیل محتوی متون مرتبط با تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کنشگری‌های مناسب جوانان در سطح جامعه

مفاهیم استخراج شده	جملات استخراج شده
(۱) انقلاب اطلاعاتی	هزاره سوم را عصر انقلاب اطلاعاتی، رایانه ای و دیجیتال، دوره تحقیق و انفجار دانش، دهکده جهانی و نظایر آن نامیده اند. به راستی عصر حاضر که تافلر آن را موج سوم نامیده است شیوه نوینی از زندگی را با خود آورده و بر نهادی نوین که میتوان، آن را کلبه الکترونیک نامید مبتنی است. نفوذ سریع فن آوری اطلاعات در میان آحاد مردم موجب تغییر شیوه زندگی شده است. تحولات سریع ناشی از کاربرد فن آوری تغییرات شگرفی را در ساختارهای صنعتی، اقتصادی، سیاسی و مدنی جوامع به وجود آورده است (حیدری و همکاران، ۲۰۱۰).
(۲) دوره تحقیق و انفجار دانش	
(۳) موج سوم	
(۴) شیوه نوین زندگی	
(۵) کلبه الکترونیک	
(۶) تغییر شیوه زندگی	
(۷) تغییر ساختار صنعتی	
(۸) گذران اوقات فراغت	یکی از قابلیت‌های این فن آوری پیشرفته، توانایی انجام بازی‌هایی برای گذراندن اوقات و سرگرم نمودن افراد میباشد. بازی‌هایی که هم حاوی مطالب علمی و هم حاوی مطالب غیراخلاقی است. باروانه شدن خیل عظیمی از این نرم افزار و سخت افزارهای سرگرم کننده به بازار و تعاملی بودن این سرگرمی‌ها به نحوی که فرد را درگیر ماجرا و سناریوی بازی میکند، نگرانی‌ها و دوجندان گردید (پورمحسنی کلوری، ۲۰۰۴)
(۹) حاوی مطالب علمی	
(۱۰) حاوی مطالب غیراخلاقی	
(۱۱) درگیر کردن فرد در ماجرا	
(۱۲) محصول فرهنگی	بازی‌های رایانه‌ای، محصولاتی فرهنگی و در زمره رسانه‌های همگانی هستند. لذا اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی می‌یابند و برای
(۱۳) اهمیت تربیتی	



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

<p>۱۴) در مواردی گام ورود به جهان فناوری ۱۵) کسب مهارت در استفاده از رایانه</p>	<p>بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می‌روند. (جوادی و همکاران، ۱۳۸۸).</p>
<p>۱۶) اعتیاد آور بودن بازی های رایانه ای ۱۷) محتمل رفتار خشونت آمیز ۱۸) اعتبار اجتماعی نوجوانان و جوانان</p>	<p>گیرایی برخی ازبازی های رایانه ای به اندازه‌های است که رفتارهای اعتیادآور را در بازیکنان پدید می آورد. در گروهی از این بازی ها، بازیکن به جای شخصیت اصلی قرار میگیرد؛ بنابراین محتمل است که از رفتارهای خشن تأمیز الگو بردارد. در ایران پرداختن به بازی های رایانه ای، در عمل با اعتبار اجتماعی نوجوانان و جوانان گره خورده است (منطقی، ۲۰۰۸).</p>
<p>۱۹) آسیب جسمانی ۲۰) آسیب روانی-تربیتی ۲۱) تنبلی ذهن ۲۲) تأثیر منفی در روابط خانوادگی ۲۳) افت تحصیلی ۲۴) کاهش تعاملات اجتماعی ۲۵) انزوای اجتماعی ۲۶) افزایش پرخاشگری ۲۷) افسردگی و اضطراب ۲۸) کاهش دوستی ۲۹) کاهش همکاری و همیاری</p>	<p>در سایت علمی دانشجو معایب بازی های رایانه ای را به چندبخش به این شرح تقسیم نموده اند: الف) آسیب های جسمانی، ب) آسیب های روانی - تربیتی شامل: ۱- تقویت حس پرخاشگری ۲- انزواطلبی، ج) تنبل شدن ذهن، د) تأثیر منفی در روابط خانوادگی و ه) افت تحصیلی. در بعد اجتماعی کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه، در بعد روان شناختی میتوان، به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت- آمیز، افسردگی و اضطراب اشاره کرد (Kruos & Gross, 2000; Plaus & Quellec, 2000). میزان نوع دوستی را کاهش میدهد و ارزش های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی رنگ می- سازند (Wei, 2007).</p>
<p>۳۰) باعث افزایش کنترل خود ۳۱) افزایش همدلی ۳۲) افزایش مهارت اجتماعی ۳۳) باعث پیشرفت تحصیلی</p>	<p>اتشک و همکاران (۱۳۹۰) طی پژوهشی نشان دادند بازی آموزشی رایانه‌ای حاضر، به طور معناداری باعث افزایش کنترل خود، شده است و در نهایت به طور معناداری باعث افزایش همدلی شده است. در مجموع این بازی آموزشی رایانه ای بر افزایش مهارت اجتماعی تأثیر معناداری داشته است. بازی آموزشی رایانه ای مورد استفاده، به گونه ای مؤثر، پیشرفت تحصیلی را افزایش داده است.</p>
<p>۳۴) اعتیاد به بازی های رایانه ای ۳۵) عادی شدن رفتار های غیر عادی ۳۶) کاهش حساسیت به خشونت غیر عادی</p>	<p>مهمترین تأثیر روانی- اجتماعی بازی های رایانه ای اعتیاد به آنهاست. در بازی هایی که همزمان صحنه های جنسی و خشن دارند دیدن صحنه های تجاوز جنسی، خشونت جنسی و رفتارهای غیرعادی جنسی، باعث عادی شدن این مسائل برای فرد و کاهش حساسیت وی به آنها میشود (دیل، براون و کالینز، ۲۰۰۸).</p>
<p>۳۷) تعاملی بودن ۳۸) شریک بودن در سرنوشت قهرمان بازی ۳۹) فشار عصبی بالا و درگیری ذهنی</p>	<p>نکته ی دیگر، جنبه تعاملی بودن این بازی هاست یعنی در یک بازی تعاملی رایانه ای ، مخاطب در نتیجه بازی و سرنوشت قهرمان آن شریک میشود چنانکه ناخواسته خود را مسئول کشتن فرد مقابل و زنده ماندن عوامل بازی میداند و چه بسا پیگیری بیش از حد و فشار ناشی از مسئولیت‌های تحمیلی مجازی، اعتیاد به این بازی ها را سبب شود و چنان درگیری ذهنی ای با بازی ایجاد کند که فرد حتی در مواقع استراحت و خواب هم بازی ها را به صورت رویا یا کابوس ببیند (آذری، ۱۳۸۸)</p>



ششمین کنفرانس بین‌المللی

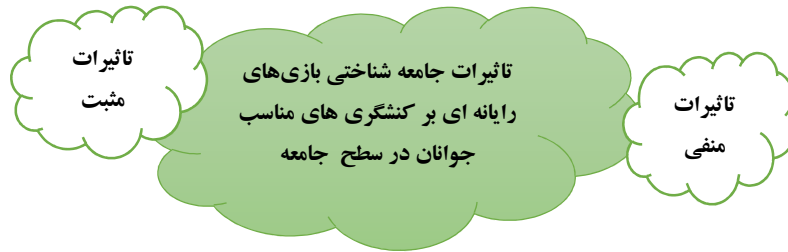
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

در این بخش مفاهیم، هم دسته شده و در قالب مفاهیم جایگزین یا مقوله‌ها در (جدول شماره ۲) جای می‌گیرد. جدول (۲) مفاهیم هم دسته شده و مقولات مرتبط با تاثیر بازی رایانه ای بر کنشگری های مناسب جوانان در سطح جامعه

مفاهیم جایگزین شده (مقوله)	کد مفاهیم هم دسته شده
تأثیرات مثبت	۳-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۲-۱۳-۱۴-۱۵-۱۸-۳۰-۳۱-۳۲-۳۳-۱-۲
تأثیرات منفی	۲۴-۲۵-۲۶-۲۷-۲۹-۳۵-۳۶-۱۱-۸-۱۶-۱۹-۱۰-۱۷-۲۰-۲۲-۲۳ ۲۷-۲۱-۳۴-۳۷-۳۸-۳۹

پس از تحلیل متون، مفاهیم کلیدی استخراج و در قالب مقوله های اعتباریابی شده تدوین گردید، در شکل شماره (۱) نمایش داده شده است.



شکل شماره (۱). مقولات حاصل از تحلیل محتوی متون مرتبط با تاثیرات جامعه شناختی بازی های رایانه ای بر کنشگری مناسب جوانان در سطح جامعه

بحث و نتیجه گیری

همانطور که از نتایج تحقیق برمی آید بازی های رایانه ای دارای دو جنبه ی مثبت و منفی در جوانان در سطح اجتماعی است. نتایج برخی تحقیقات بیانگر این است که بازی های رایانه ای اثر سوء دارد و خشونت و پرخاشگری، بیگانگی اجتماعی - فرهنگی، افت تحصیلی، انزوا و کاهش تعاملات اجتماعی، عدم سازگاری اجتماعی، احساس اضطراب و عدم اعتماد به نفس، اعتیاد به بازی، بی حوصلگی، القای ارزش های خاص سیاسی، خدشه دار شدن ارزش های دینی و فرهنگی و... را به دنبال دارد. نتایج این مقوله از تحقیق با نتایج (Wei, 2007) مطابقت دارد. اما عده ای با این نظر مخالفند و معتقدند که نه تنها بازی های رایانه ای ارتباطی با این موارد ندارد، بلکه دسته ای دیگر از پژوهش ها نشان میدهد بازی های رایانه ای تعاملات اجتماعی را افزایش میدهد، دوستی ها را تقویت میکند و ابزاری برای تخلیه هیجانی و ایجاد حس اعتماد بنفس می باشد. نتایج این مقوله از تحقیق با نتایج (شاوردی، ۱۳۸۸) مطابقت دارد. بنظر می‌رسد اتفاق نظر قطعی وجود ندارد. چون همه میدانیم که بازی های رایانه ای هم جنبه بد و مخرب دارد و هم جنبه مفید و آموزنده و نمیتوان هیچ کدام از نظرات را انکار کرد؛ پس بستگی به فرد دارد که از کدام قسمت استفاده میکند.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

منابع

- جوادی، محمد جعفر، امامی پور، سوزان و رضایی کاشی، زهرا. (۱۳۸۸). رابطه بازی های رایانه ای با پرخاشگری و روابط والد- فرزند در دانش آموزان. مجله پژوهش های روانشناسی، ۱(۳۰)، ۹۰-۷۹.
- جدیدیان، احمدعلی؛ پاشاشریفی، حسن؛ گنجی، حمزه. (۱۳۹۱). فرا تحلیل اثر بازی های رایانه ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری، نشریه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، دوره ۲، شماره ۳، ص ۱۰۷ تا ۱۲۷.
- صفاریان همدانی، سعید؛ عبدالهی، محبوبه، دایی زاده، حسین، بیات، یعقوب؛ (۱۳۹۲)، رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان، نشریه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، دوره ۳، شماره ۳، ص ۲۰ تا ۲۵.
- آتشک، محمد، برادران، بدرالملوک، احمدوند، محمدعلی، (۱۳۹۲)، تاثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، شماره ۴، دوره ۷، ص ۲۹۷ تا ۳۰۵.
- آذری، سعید، (۱۳۸۸)، بازی های رایانه ای و خشونت، فصلنامه پژوهش و سنجش، شماره ۵۴.
- شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد، (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره ۲، شماره ۷.
- Amiri, H., & Afsharinia, K. (2011). The role of performing computer games and children's behavioral disorders. Regional Conference on Child and Adolescent Psychological Issue. Kermanshah: Islamic Azad Univeristy, Kermanshah Branch. (in Persian)
- . Heydari, Gh. H., Modanloo, Y., Niaz Azari, M., Jafari Galouche, A. (2010). Comparison of the English language training effect by educational software and traditional method on students' academic achievement. Journal of Information and Communication Technology in Educational Sciences, 1(1), 103-115. (in Persian).
- Pour Mohseni Kelvari, F. (2004). The effects of computer games on cognitive skills of teens. Masters Thesis, Tehran Tarbiat Modarres University, College of Humanities. (in Persian)
- Kruot, R. E., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children activity and development. Future child, 10(2), 123-144.
- . Wei, R. (2007). Effects of playing violent video games on chines adolescents Proviolence attitude, attitudes towards others, and aggressive behavior. Cyber Psychology & Behavior, 10(3), 371-380.
- Samadi, J. (2009). The relationship between the use of computer games and guidance school students mental health and academic performance. Master thesis, Roudehen: Islamic Azad University, Roudehen branch. (in persian).