



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»  
30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

## تجربه بازی موبایلی در یک جامعه سنتی: یک بررسی جامعه‌شناختی

\*سید کمال الدین موسوی

استاد یار جامعه‌شناسی و عضو هیئت علمی دانشگاه کاشان

[okna8062@yahoo.com](mailto:okna8062@yahoo.com) / [skmousavi@kashanu.ac.ir](mailto:skmousavi@kashanu.ac.ir)

### چکیده

پژوهش حاضر یک پیمایش اجتماعی است که به موضوع تجربه بازی های موبایلی در شهر کاشان در سال 1397 می پردازد. جامعه آماری پژوهش را 304161 نفر شهروندان کاشانی بر اساس نتایج سرشماری سال 1395 تشکیل می دهند که از این میان 395 نفر به عنوان جمعیت نمونه تعیین و به شیوه نمونه گیری خوشه ای بررسی شده اند. نتایج بدست آمده حاکی است جامعه مورد مطالعه زمان زیادی را به بازی های موبایلی اختصاص نداده و عموماً کمتر از یک ساعت در روز بازی می کنند. در این میان، بازیهای سرگرمی دوفره، در بین مرد ها و بازی های مهارت و خلاقیت و سلامت در بین زن ها پر طرفدارند. همچنین، تنها 22.5٪ پاسخگویان از بازیهای موبایلی با محتوای آسیب رسان استفاده می کنند. پسران نوجوان دبیرستانی، جوانان دانشجوی، ومردان شاغل در مشاغل فنی حرفه ای بیش از بقیه گروهها، و متقابلاً مربیان و معلمان مرد، زنان شاغل در مشاغل فنی حرفه ای و زنان بیوه یا مطلقه کمتر از بقیه گروههای اجتماعی در معرض محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی قرار دارند. در افرادی که بازیهای با محتوای آسیب رسان انجام میدهند، پر تکرار ترین موارد را بازی های ترس و وحشت، و بازی های خشونت و زدوخورد تشکیل می دهد.

**واژگان کلیدی:** اوقات فراغت، گذران فراغت، خلاقانه، بازی موبایلی، محتوای آسیب رسان

### مقدمه

به باور محققان، بازی ها را اگر روش طبیعی یادگیری بیانگاریم، آنها حداقل سه نوع یادگیری را به فرزندان ما منتقل می کنند: یادگیری درباره خود، درباره دیگران و جهان پیرامون، و نیز در باره حل مسایل {1}. به این ترتیب، اگر بازی های آنلاین هم بتوانند این کارکردها را در جامعه انجام دهند، قاعدتاً تبدیل به یک فرصت خواهند شد. بازی های رایانه ای می توانند بسیار شاد و سرگرم کننده بوده و بخش بزرگی از اوقات فراغت انسانها را پر کنند. حتی برخی محققان، بازی های آنلاین را یک نوع فعالیت اجتماعی برشمرده اند زیرا بازی های دو یا چند نفره میان دوستان، همسالان و اعضای خانواده ضمن اینکه یک فعالیت گروهی است، روابط اجتماعی را نیز تقویت می کند {2}. ژانرهای هیجانی، چالش برانگیز، پر تحرک، ماجراجویانه و خصوصاً گرافیک پیشرفته بازیهای آنلاین نیز موجب استقبال گسترده تر افراد از بازیهای رایانه ای



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

بصورت انفرادی یا گروهی بویژه در اوقات گذران فراغت می‌گردد. البته، در این میان برخی از بازیکنان نیز ممکن است گرفتار تجربیات مسئله‌داری از بازی‌های آنلاین شوند و جذابیت این بازی‌ها- بویژه در بازی‌های دو و یا چند نفره- می‌تواند بصورت خودآگاه و یا ناخودآگاه تعدادی از بازیکنان را آنقدر در خود غرق کند که پس از چندی واقعا خود را معتاد و وابسته بدان احساس کنند {3}.

### پیشینه و مبانی نظری

تاکنون مطالعات متعددی در زمینه بازیهای آنلاین صورت گرفته است. برخی مطالعات انجام شده در ایران نشان میدهد بازیهای آنلاین همچون گریز گاهی از فشارها و محدودیتهای زندگی و بستری برای پالایش روانی انسانهاست بگونه‌ای که مثلا از طریق پرخاشگری مجازی در بازیهای رایانه‌ای، انرژی پرخاشگرانه افراد به شکل بی‌ضرری تخلیه می‌شود {4}. در مطالعه‌ای دیگر، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌های دارای پیام تلقی شده‌اند زیرا برنامه‌ریزان این بازیها، آگاهانه و یا ناآگاهانه مجموعه‌ای از معانی را در بازیهای آنلاین می‌نهند بگونه‌ای که آنها به یک فناوری ماشینی بازنمایی‌کننده تبدیل شده و لذا به دلیل وجود بازنمایی‌های معنادار در اینگونه بازی‌ها، می‌توان بازی‌های آنلاین را رسانه نامید {5}. تحقیق فلاح و همکارانش پیرامون برخی اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای حاکی از آن است که این بازی‌ها هویت دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی دانش‌آموزان دختر و پسر را می‌توانند تحت تاثیر قرار داده و آنها را تضعیف نمایند، بویژه اینکه این اثرپذیری در پسران بیشتر است {6}. تحقیقات و بررسی‌های دیگری نیز در این زمینه وجود دارند که هرکدام به مواردی از جنبه‌های مختلف فرهنگی اجتماعی بازی‌های آنلاین پرداخته‌اند ولی مجال طرح تمامی آنان در این نوشتار نیست.

در حقیقت، بازی موبایلی یکی از سرگرمی‌های اوقات فراغت انسانهاست و اینکه مردم چگونه اوقات فراغت خود را سپری می‌کنند یکی از موضوعات جالبی است که همواره توجه جامعه‌شناسان را به خود معطوف نگاه داشته است. علت این توجه را می‌باید در پیوند تنگاتنگی که نحوه گذران فراغت با فرهنگ جامعه و شرایط و نیازهای اجتماعی دارد جستجو کرد. با توجه به خواسته‌ها و علایق متنوع افراد برای گذراندن ساعات فراغت خود از یکسو، و ارزشها، هنجارها و شرایط جامعه ازسوی دیگر، می‌توان نحوه گذراندن فراغت را بر اساس نوع فعالیت‌های مهمی که در آن صورت می‌گیرد طبقه‌بندی نمود. لاورینکو جامعه‌شناس معاصر روسی در تحقیقات خود حداقل 3 گونه را در نحوه گذران فراغت توسط مردم تشخیص داده است که این گونه‌ها عبارتند از: گذران فراغت خلاقانه، گذران فراغت فرهنگی، و گذران فراغت سرگرمی و تفریح {7}. در گذران فراغت خلاقانه، فرد وقت آزاد خود را عمدتاً با فعالیت‌های سپری می‌کند که رشد و شکوفایی توان و استعداد‌های نهفته وی را به همراه دارد مثل: نقاشی، نواختن موسیقی، انجام آزمایش‌های علمی، انجام کارهای فنی و حرفه‌ای و... در گذران فراغت فرهنگی معمولاً فرد برای ساعات آزاد خود فعالیت‌هایی را انتخاب می‌کند که بنوعی پاسخگوی نیازهای فکری و معنوی اوست و در نتیجه موجب ارتقاء سطح دانش و فرهنگ وی میگردد. و نهایتاً گذران فراغت سرگرمی و تفریح مجموعه وسیعی از فعالیت‌های سرگرم‌کننده و تفریحی را در بر می‌گیرد که رفع‌کننده خستگی و تجدید قوای از دست رفته است. جوامعی که اغلب مردمان آن ساعات آزاد خود را به فعالیت‌های نوع اول می‌گذرانند با جوامعی که اکثر افراد آن با نوع سوم انس و عادت گرفته‌اند - در حقیقت - نه فقط در نحوه گذران اوقات فراغت



## ششمین کنفرانس بین‌المللی

### «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

بلکه در بسیاری خصوصیات اجتماعی از یکدیگر متفاوتند. از این منظر، برای یک جامعه شناس، نحوه گذران اوقات فراغت حکم شاخصی را پیدا می‌کند که او را تا رسیدن به لایه‌های عمیق‌تر شناخت مردم و ریشه‌یابی برخی مسایل و معضلات اجتماعی رهنمون می‌سازد.

امروزه در عصراطلاعات و ارتباطات، فناوریهای نوین همچون اینترنت و موبایل توانسته‌اند بخش مهمی از اوقات فراغت افراد بویژه جوانان و نوجوانان را به خود اختصاص دهند بگونه‌ای که اساسا گذران فراغت به تدریج می‌رود تا خود را با مختصات این عصر و فناوری‌های مربوطه انطباق دهد. در این میان بازی رایانه‌ای، از جمله فعالیت‌هایی است که به سرعت جایگاه ویژه‌ای را در گذران اوقات فراغت باز کرده و تقریبا همگان با آن آشنا شده و از کودکان گرفته تا بزرگسالان، به کمک لپ‌تاپ، تبلت، کنسول‌های بازی، دسک‌تاپ، و موبایل‌های هوشمند بخش مهمی از وقت آزاد خود را به آن می‌پردازند. تنوع موجود در انواع بازی‌های رایانه‌ای این امکان را به افراد داده است تا در هر سن و یا وضعیتی بازی‌های مطلوب خود را دنبال کنند. در اینکه چرا بازی موبایلی تا این اندازه و همه‌جا مورد علاقه و استفاده قرار گرفته است شاید اشاره به برخی جذابیت‌های آن خالی از فایده نباشد. نخستین جاذبه، دسترسی آسان افراد به بازی‌های موبایلی است بگونه‌ای که صد ها بازی موبایلی در اینترنت رایگان بوده و یا بصورت فریمیوم هستند. بازیهای موبایلی نیازمند سخت‌افزار جداگانه‌ای چون کنسول، دسته‌های کنترل‌کننده بازی، و... نبوده و از طراحی صحنه، گرافیک عالی و صدا و موزیک بدون نقص برخوردارند. در آنها مراحل بازی، عموما پایان‌ناپذیر است بگونه‌ای که کنجکاوی افراد را برای ادامه بازی بر می‌انگیزد، به علاوه، از سیستم پاداش دهی در هر مرحله از بازی برخوردارند، چالش‌های گوناگونی در خود دارند و غالبا پایان بازی نیز غیر قابل پیش‌بینی است. مهمتر اینکه، بسیاری از بازیهای موبایلی بازیهای اجتماعی‌اند به این معنا که در بر دارنده الگوهای عمل و عکس‌العمل، درک موقعیت، نقشه و برنامه‌ریزی، نیت‌مندی و استراتژی، فهم متقابل، هدف‌گذاری، همکاری، رقابت و ستیز، پیروزی و شکست، و دیگر ساز و کارهای روابط اجتماعی‌اند.

در ادبیات جامعه‌شناسی و روانشناسی اجتماعی، رویکرد‌های گوناگونی می‌توانند در فهم علت استقبال مردم از بازی‌های موبایلی به ما کمک کنند. یکی از آنها "رویکرد رفتارگرایی اجتماعی" به عنوان میراث واتسون، اسکینر، پاولوف و هومنز است. در این رویکرد، پیامدها و نتایج رفتار که بصورت مشوق یا بازدارنده عمل می‌کنند باعث ادامه یافتن و یا توقف و کاهش آن می‌گردند. پاسخ‌هایی که فرد از محیط - محیط واقعی یا محیط بازی موبایلی - در رسیدن به هدف دریافت می‌کند او را به ادامه فعالیت تشویق نموده و یا متقابلا او را از ادامه فعالیت باز می‌دارد. سازندگان بازی‌های موبایلی طبعاً - به خاطر ملاحظات اقتصادی و کسب در آمد - تمایل دارند بازیکنان بازی را ترک نکرده و بلکه بیشتر بازی کنند و برای مراحل بازی پول بپردازند، به همین خاطر، سیستم‌های تشویق و پاداش جذاب و گسترده‌ای را در بازی‌ها طراحی کرده‌اند تا بازیکن همواره به بازی برگردد. در چنین مکانیزمی است که بازی‌های مورد علاقه و تکرار پذیر در گروه‌های جنسی، سنی، شغلی، تحصیلی و... نطفه‌بندی شده و شکل می‌گیرند.

تشویق و پاداش می‌تواند بخشی از جاذبه بازی‌های موبایلی را تبیین کند اما - در کنار آن - کنجکاوی نیز عامل قدرتمندی در کشیده شدن به سمت تجربه‌پدیده‌های تازه است، بویژه اینکه در بین جوانان و نوجوانان، کنجکاوی برای کشف تازه‌ها یک عادت نیرومند است. رویکردی که در این زمینه می‌تواند در فهم روشستری از این عامل به ما کمک



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»  
30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

نماید رویکرد "بر ساختگرایی اجتماعی" است. در این رویکرد، شناخت و یادگیری بیشتر یک پروسه تولید دانش است تا صرفاً دریافت دانش و معلومات آنهم بگونه‌ای که معلومات جدید از طریق پیوند خوردن با معلومات و تجارب قبلی افراد شکل می‌گیرد. از اینرو، هر فردی دارای قابلیت‌های ویژه برای شناخت و یادگیری تلقی شده و صحنه‌ها و موقعیتها در بازی بگونه‌ای ترتیب یافته‌اند تا هر بازیکن آندسته استعدادها و ظرفیتهای خود را که به او کمک می‌کنند از محیط چیزهایی را یاد بگیرد به کار بندد. در چنین فضایی، شناخت مرحله به مرحله شکل گرفته، پردازش شده و بصورت تراکمی توسعه می‌یابد و افراد گوناگون با یک حس کنجکاوی و تجربه‌نا شناخته‌ها به سراغ بازی‌های موبایلی می‌آیند اما به تدریج با ایده‌ها، تجارب و تصمیم‌سازی‌های خاص خود در صحنه‌ها و موقعیت‌های گوناگونی که در بازی‌ها با آن روبرو می‌شوند، در حقیقت به کارگزاران توسعه شناخت اجتماعی در حوزه‌های مختلف زندگی تبدیل خواهند شد.

با توجه به آنچه گفته شد، تحقیق و کنکاش در زمینه بازی‌های موبایلی هم اکنون عرصه تازه‌ای را در فضای تحقیقاتی علوم اجتماعی گشوده است و بنظر میرسد بررسی ابعاد کمی و کیفی مساله یکی از نیازهای فوری جامعه ایران نیز بوده باشد زیرا میلیونها جوان و نوجوان بخش مهمی از جمعیت کشور را تشکیل می‌دهند. مطالعه این موضوع بویژه در شهرستانها و مناطقی از کشور که دارای پیوندهای سنتی عمیقتری هستند کمتر مورد توجه محققان بوده و از اینرو، پژوهش حاضر سعی کرده است گامی هر چند کوچک در این مسیر بردارد. پژوهش حاضر مشخصاً در پی دانستن این نکته است که در جامعه‌ای سنتی همچون کاشان، مردم – اعم از گروههای سنی و جنسی و شغلی و... گوناگون – در زمان فراغت خود چقدر و چه نوع بازی‌های موبایلی انجام می‌دهند؟ در راستای شناخت مساله مطرح شده، شناسایی موضوعات نیز زیر در دستور کار این پژوهش قرار داشته است:

- میزان پرداختن به بازی‌های موبایلی هم در مجموع و هم به تفکیک گروههای اجتماعی چقدر است؟
- چه گروههای اجتماعی، کدام نوع بازی را ترجیح داده و در فراغت بدان می‌پردازند؟
- بازیهای مورد علاقه مردم به چه میزان از محتوای آسیب‌رسان برخوردار است؟
- کدام گروههای اجتماعی و به چه میزان در معرض این آسیب‌ها قرار دارند؟
- چه رابطه‌ای میان ویژگیهای افراد با میزان و نوع بازی مورد علاقه آنها وجود دارد؟

### روش تحقیق:

جامعه آماری این پژوهش را اهالی کاشان با جمعیت 304161 نفر بر اساس نتایج سرشماری سال 1395 تشکیل می‌دهند. از بین جامعه آماری، جمعیت نمونه تحقیق معادل 395 نفر به شیوه نمونه‌گیری خوشه‌ای در آبانماه 1397 مورد بررسی قرار گرفتند. ابزار تحقیق را یک پرسشنامه محقق ساخته مرکب از تعدادی سوال بسته و چند گزینه‌ای پیرامون ویژگی‌های پاسخگویان و طبقه‌بندی بازیهای موبایلی تشکیل می‌دهد. جهت طبقه‌بندی بازی‌ها، ابتدا لیستی از ژانرهای مختلف بازی‌های موبایلی بر اساس دسته‌بندی نرم افزار گوگل پلی (2018) برای سیستم‌های اندروید و آی او اس شامل 17 عنوان تهیه شد. همچنین، بازی‌های "بهداشت و سلامت" نیز که امروزه در بسیاری کشورها مورد



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
**«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»**  
 30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

توجه محققان و اقشار مردم قرارداد به لیست دسته بندی گوگل پلی افزوده و جمعا هجده ژانر بازی تعیین شد. سپس با الهام از گزاره ها و مبانی نظری تحقیق، بویژه با توجه به مشترکاتی که به کمک آنها امکان خوشه بندی ژانرهای گوناگون بازی در قالب خوشه های بزرگتر وجود داشت اقدام به دسته بندی بزرگتری از انواع بازیهای موبایلی مرکب از چهار خوشه به شرحی که در جدول شماره یک آمده است شد:

خوشه های بازی موبایلی	ژانر های بازی موبایلی
سرگرمی، چالشی، تک نفره	بازی های پر تحرک و اکشن، ماجراجویانه، مسابقات، کازینو
سرگرمی، چالشی، دو نفره یا جمعی	بازی های جنگی با نقشه و استراتژی، کارت بازی، بازی تخته ای و صفحه ای، رقابت ورزشی
خلاقیت و مهارت، سلامت و بهداشت	بازی ایفای نقش، شبیه سازی، بازیهای سلامت، بازی آرکید، بازی معمایی و کلمات
آموزشی، فرهنگی	بازی های اطلاعات عمومی در باره تاریخ و جغرافیا، بازیهای آموزش زبان و موسیقی و نقاشی

**\*جدول شماره 1. خوشه بندی پیشنهادی ژانرها در بازیهای موبایلی**

خوشه بندی بازیها با توجه به گونه شناسی لاورینکو در باره انواع سه گانه گذران فراغت تنظیم شده است اما علاوه بر خوشه بندی بازی ها، محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی از قبیل خشونت، ترس و وحشت، نزاع و درگیری، رفتار های نابهنجار، یاس و پوچی و... نیز همراه با میزان شدت آنها در پرسشنامه لحاظ گردید. شاخصهای مربوطه با الهام از "نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازیهای رایانه ای" که در سال 1388 توسط سازمان اسرا {8} وابسته به بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ایران {9} تنظیم شده بود با اندک تغییراتی مورد استفاده قرار گرفت.

**یافته های تحقیق:**

براساس نتایج بدست آمده می توان گفت جامعه مورد مطالعه زمان زیادی را به بازی های موبایلی اختصاص نداده و روزانه بطور متوسط 43 دقیقه از زمان فراغت خود را به بازی های موبایلی مشغول است. به منظور شناخت بهتر از این مساله، مدت زمان متوسط بازی روزانه در گروههای اجتماعی مختلف در جدول شماره دو ارائه می گردد:

میزان بازی روزانه	گروه اجتماعی	میزان بازی روزانه	گروه اجتماعی
38 دقیقه	پایگاه اجتماعی پایین	38 دقیقه	زنان
50 دقیقه	پایگاه اجتماعی متوسط	50 دقیقه	مردان
40 دقیقه	پایگاه اجتماعی بالا	46 دقیقه	مجردها
38 دقیقه	زنان خانه دار	36 دقیقه	متاهل ها
40 دقیقه	کارگران	40 دقیقه	نوجوانان
40 دقیقه	کارمندان	43 دقیقه	جوانان
43 دقیقه	دانش آموز و دانشجو	43 دقیقه	میانسالان و بزرگسالان
46 دقیقه	مربی و معلم	41 دقیقه	تحصیلات کم
44 دقیقه	کارکنان مشاغل آزاد	42 دقیقه	تحصیلات متوسط



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
 «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»  
 30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

55 دقیقه	شغل فنی حرفه‌ای	40 دقیقه	تحصیلات بالا
50 دقیقه	متخصصان و کارشناسان	40 دقیقه	درآمد پایین
38 دقیقه	مدیران بخش خصوصی	52 دقیقه	درآمد متوسط
35 دقیقه	مدیران بخش دولتی	62 دقیقه	درآمد بالا

جدول 2. متوسط میزان بازی موبایلی در گروه‌های اجتماعی مورد بررسی

در جدول شماره دو تنوع چشمگیری در میزان بازی افراد ملاحظه می‌شود بطوریکه بالاترین میزان بازی روزانه را در صاحبان درآمدهای بالا و متوسط، شاغلان مشاغل فنی حرفه‌ای و مردان می‌توان مشاهده کرد اما متاهلین، زنان خانه دار و افراد دارای پایگاه اجتماعی پایین کمترین میزان را داشته‌اند. علاوه بر این یافته‌های توصیفی نشان داد که نوع بازی موبایلی مورد علاقه نیز در جامعه مورد مطالعه یکسان نبوده است. در حدود 39٪ پاسخگویان بازیهای تک نفره سرگرمی و چالشی، 24٪ به بازیهای دو نفره جمعی و سرگرم کننده و چالشی، 24٪ به بازیهای خلاقیت و مهارت و خودشکوفایی، و نهایتاً 13٪ نیز به بازیهای آموزشی فرهنگی علاقه داشته و آنها را بازی می‌کنند. در این رابطه، عواملی چون جنس، وضع تاهل، شغل، و پایگاه اجتماعی اقتصادی افراد در انتخاب نوع بازی مورد علاقه پاسخگویان نقش داشته است. از اینرو، رابطه میان نوع بازی موبایلی با ویژگی‌های پاسخگویان به کمک آزمون کای اسکور و سپس آزمون وی کرامر مورد سنجش قرار گرفت که نتایج بدست آمده در جدول شماره سه. منعکس است:

نتیجه	Cramer's V	Sig.	ضریب $X^2$	متغیرها
وجود رابطه	0.382	0.000	57.5	جنس- نوع بازی موبایلی
وجود رابطه	0.133	0.031	13.9	وضع تاهل- نوع بازی موبایلی
وجود رابطه	0.236	0.000	65.9	نوع شغل- نوع بازی موبایلی
وجود رابطه	0.142	0.014	15.9	درآمد - نوع بازی موبایلی
وجود رابطه	0.162	0.02	21.3	پایگاه اجتماعی- نوع بازی موبایلی

\*جدول شماره 3. نتایج آزمون کای اسکور پیرامون نوع بازی و متغیرهای اجتماعی

چنانچه نتایج جدول شماره سه نشان می‌دهد ویژگیهایی چون جنس، وضع تاهل، نوع شغل، درآمد و پایگاه اجتماعی در انتخاب نوع بازی نقش داشته‌اند. با بهره‌گیری از نتایج تفصیلی، بویژه توزیع فراوانی و درصد مربوط به متغیرها ملاحظه گردید که اولویت بندی زنان - اعم از نوجوان، جوان، متاهل و حتی زنان خانه دار- در انتخاب بازی‌های مورد علاقه خود مشابه است بگونه‌ای که همگی در رتبه نخست، به بازی‌های سرگرمی تک نفره (40٪)، سپس بازی‌های خلاقیت و مهارت (35.1٪)، بعد از آن بازی‌های آموزشی فرهنگی (15٪)، و نهایتاً بازی‌های سرگرم کننده دو



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
**«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»**  
 30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

نفره و جمعی (10٪) علاقه داشته و بازی می‌کنند. این در حالی است که اولویت مردان، بازیهای سرگرمی دو نفره و جمعی (39٪)، سپس بازیهای سرگرمی تک نفره (38٪)، بعد از آن بازیهای خلاقیت و مهارت (12٪)، و نهایتاً بازی‌های آموزشی فرهنگی (10٪) بوده است.

موضوع دیگری که در نتایج روشن شد بازیهای است که بیش از بقیه دارای محتوای منفی و آسیب رسان هستند. بر اساس یافته‌ها، اکثر پاسخگویان (77.5٪) بازی‌هایی انجام میدهند که فاقد محتوای آسیب رسان بوده و یا میزان آن بسیار اندک است. اما تقریباً یک چهارم پاسخگویان یعنی 22.5٪ به بازی‌های دارای محتوای منفی و آسیب رسان می‌پردازند. البته میزان و شدت محتوای آسیب رسان در انواع بازیهای موبایلی یکسان نبوده و این تفاوت از طریق نتایج آزمون تحلیل واریانس {  $F = 31.7$  و  $sig = 0.000$  } مورد تایید قرار گرفت. در این زمینه، آزمون تعقیبی توکی نیز نشان داد میزان محتوای آسیب رسان بیش از همه در بازی‌های سرگرمی دو نفره و جمعی (با میانگین نمره 10.2)، سپس در بازی‌های سرگرمی و تک نفره (میانگین 9.4)، و بعد از آن در بازی‌های خلاقیت و مهارت (میانگین 6.8) و نهایتاً در بازی‌های آموزشی فرهنگی (میانگین 5.7) مشاهده می‌شود. از اینرو، آندسته افرادی که بازی‌های مورد علاقه آنها را بازی‌های سرگرمی دو نفره و جمعی تشکیل می‌دهد بیش از بقیه، و آنها که بازی‌های مورد علاقه شان را عمدتاً بازی‌های خلاقیت و مهارت یا آموزشی فرهنگی تشکیل می‌دهد کمتر از دیگران در معرض محتوای آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند. سپس، بمنظور درک این مساله که چه کسانی و با چه ویژگیهایی بیشتر و یا کمتر در معرض محتوای منفی و آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند آزمونهای مقایسه‌ای  $T$  و  $F$  و نهایتاً آزمون تعقیبی توکی بکار گرفته شد که نتایج آن در جدول شماره چهار ارائه می‌گردد:

متغیرها	ضریب آزمون	سطح معناداری	نتیجه آزمون تعقیبی توکی
جنس - میزان محتوای آسیب رسان	T=6.13	0.000	زنان > مردان
وضع تاهل - میزان محتوای آسیب رسان.	F=9.31	0.000	بیوه مطلقه > متاهل > مجرد
گروه سنی - میزان محتوای آسیب رسان	F=2.57	0.026	بزرگسال > میانسال > جوان > نوجوان
سابقه بازی - میزان محتوای آسیب رسان	F=5.83	0.000	2 تا سال > 3 تا 8 سال > 9 تا 11 سال
مدت بازی روزانه - میزان محتوای آسیب رسان	F=9.37	0.000	کمتر از 1 ساعت > 1 تا 1 و نیم ساعت > 2 ساعت

\*جدول شماره 4. میزان محتوای آسیب رسان بازیهای موبایلی در گروههای اجتماعی

نتایج جدول شماره چهار نشان می‌دهد اگرچه تنها یک چهارم جامعه مورد مطالعه از بازیهای موبایلی که دارای محتوای آسیب رسان است استفاده می‌کنند اما تمامی آنها به یک اندازه در معرض این آسیب‌ها قرار ندارند. نتایج



## ششمین کنفرانس بین‌المللی

### «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

توصیفی نشان داد شدت محتوای آسیب رسان در بازیهای مردان بیشتر از بازی‌هایی است که زنان انجام می‌دهند) میانگین 9.6 درمقابل 7.4). همچنین، مجردها بیش از متاهل‌ها و سایرین در معرض محتوای آسیب رسان بازی‌های موبایلی بوده‌اند (بترتیب با میانگین‌های 9.2 و 7.7). در گروه‌های سنی نیز، نوجوانان 12 تا 18 ساله (با میانگین نمره 9)، بیش از جوانان، و آنها بیش از میانسالان و میانسالان بیش از بزرگسالان (به ترتیب با میانگین‌های 8.7، 7.7 و 7) در معرض محتویات آسیب رسان بازی‌ها قرار دارند. از سوی دیگر، افراد دارای سابقه بازی زیاد یعنی نه تا یازده سال (با میانگین 10.6) بیش از کسانی که سابقه بازی کمتری دارند، و همچنین افرادی که مدت زمان بیشتری را بطور متوسط در هر روز بازی می‌کنند بیشتر از کسانی که کمتر بازی می‌کنند در معرض محتوای آسیب رسان بازی‌های موبایلی بوده‌اند. با نگاهی کلی می‌توان گفت تیپ اجتماعی افرادی که در بازهای موبایلی آنان محتوای آسیب رسان زیاد تر از بقیه گروه هاست شامل نوجوانان و جوانان مجرد که سابقه بازی زیادتری داشته و روزانه بیش از یک ساعت بازی موبایلی انجام می‌دهند می‌گردد.

نهایتاً، یکی دیگر از نکات مهم در این پژوهش، شناسایی نوع محتویات آسیب رسان در بازی‌های موبایلی است که افراد انجام می‌دهند. سوال این است که در آن بخش از جامعه مورد مطالعه که بازی‌هایی با محتوای آسیب رسان انجام می‌دهند بیشتر چه نوع محتویات آسیب رسان به چشم می‌خورد و محتویات منفی پُر تکرار کدامند؟ مهمتر اینکه چه گروه‌هایی از مردم بیشتر گرفتار کدام نوع از محتوای آسیب رسان هستند؟ یافته‌های پژوهش نشان داد که در مجموع بیشترین موارد استفاده شده در جامعه مورد مطالعه، بازیهای دارای صحنه‌های ترس و وحشت بوده‌اند و این موضوع در بازی‌های 52٪ از پاسخگویان وجود دارد. بازی‌های دارای صحنه‌های درگیری، خشونت و زد و خورد در رتبه بعدی بازیهای آسیب رسان ولی پر طرفدار بوده‌اند (51٪). بازیهای در بردارنده صحنه‌های یاس و نومیدی و پوچی در شخصیت‌های بازی بویژه قهرمان داستان (با 45٪)، بازیهای دارای رفتارهای غیر اخلاقی و کلمات رکیک و ناسزا (32٪)، و نهایتاً بازی‌های دارای صحنه‌هایی که در آنها سیگار، الکل و یا مواد مخدر توسط شخصیت‌های بازی مصرف می‌شود (با 25٪) به ترتیب در رده‌های بعدی قرار داشته‌اند.

## نتیجه و جمع‌بندی

درحقیقت، هدف اصلی این پژوهش شناسایی برخی رمز و رازهای تجربه بازی موبایلی در یک جامعه سنتی مثل کاشان بوده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد جامعه مورد مطالعه زمان زیادی را به بازی‌های موبایلی اختصاص نمی‌دهد بطوری که تقریباً سه چهارم افراد کمتر از یک ساعت در روز، حدود یک پنجم آنها بین یک تا یک و نیم ساعت در روز، و تنها 6.6 درصد افراد روزانه تقریباً دو ساعت بازی موبایلی می‌کنند. با توجه به استاندارد‌ها و علایمی که محققان برای افراط در بازیهای رایانه‌ای پیشنهاد کرده‌اند (بیش از 2.5 ساعت در روز)، خوشبختانه جامعه مورد بررسی از آن بسیار فاصله دارد. البته میزان بازی در گروه‌های اجتماعی یکسان نبوده است، بگونه‌ای که مردان بیش از زنان، مجردها بیش از متاهلین، بیوه‌ها و مطلقه‌ها، گروه‌های سنی جوان بیش از بقیه گروه‌های سنی، مشاغل فنی حرفه‌ای بیش از بقیه مشاغل، و نهایتاً گروه‌های درآمدی بالا بیش از صاحبان درآمد‌های متوسط و پایین، بازی موبایلی انجام میدهند. بنظر می‌رسد سهم کوچکی که بازی‌های موبایلی در اوقات فراغت مردم کاشان به خود اختصاص داده است مرهون پاره‌ای





ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

علل اقتصادی و اجتماعی می‌باشد. همانطور که میدانیم سبک "گذران فراغت آنلاین" از مولفه‌های متعددی تشکیل می‌شود که یکی از آنها بازی‌های موبایلی است اما در کنار آن رقبای قدرتمندی چون تلگرام و اینستاگرام را باید دید که آنها نیز بخش مهمی از اوقات فراغت افراد را در اختیار گرفته‌اند. امروزه، تلگرام و اینستاگرام با ساز و کار تعاملی آسان و کارکردهای گوناگونی که دارند از جذابیت لازم برای پر کردن اوقات فراغت انسانها برخوردار شده‌اند و این نکته‌ای است که برخی پاسخگویان در هنگام اجرای این تحقیق نیز بدان اشاره داشتند. عامل اقتصادی، جنبه دیگری است که میزان بازی اندک را در این جامعه تا اندازه‌ای تبیین می‌کند. برخورداری از گوشی هوشمند با امکانات و گرافیک پیشرفته‌ای که بتواند امکان بازی موبایلی را فراهم کند به علاوه هزینه بالای اینترنت، داندلود و اجرای بازیها، در حقیقت بخشی از جامعه مورد بررسی را به صرفه جویی و استفاده اندک از این بازی‌ها سوق می‌دهد. چنانچه نتایج نیز نشان داده‌اند تنها بخش کوچکی با درآمد متوسط و بالا روزانه بیشتر از بقیه گروهها به بازی موبایلی می‌پردازند. همچنین، عامل فرهنگی نیز در این رابطه بی‌تاثیر نبوده است. در شهرهای کوچک و سنتی مانند کاشان، محتویات اینترنت، موبایل و فضای مجازی همواره مورد تردید و سوءظن قابل توجهی از سوی نمایندگان نهاد مذهب، سیاست، آموزش پرورش و خانواده قرار داشته است {10}. در جماعات و سخنرانی‌های مذهبی، اجتماعات سیاسی، مدارس و حتی خانواده‌ها، همواره محتویات و فرآورده‌های موبایل و اینترنت مورد نقد و نکوهش و آسیب‌شناسی! قرار دارد و دائما به جای بیان نحوه استفاده مطلوب، ضررها و خطرات آن به همگان گوشزد می‌شود. بنابر این، بخشی از جامعه سنتی در ایران اساسا با موبایل بازی نمی‌کند و آنها که بازی می‌کنند نیز در حد زیاد بازی نمی‌کنند. این پدیده در شهرهای بزرگ و پایتخت کشور که مدرن‌تر و در برابر بمباران تبلیغاتی نهادهای سنتی مقاوم‌تر اند احتمالا وضعیت متفاوتی باید داشته باشد که البته نیازمند پژوهش است. از سوی دیگر، این پژوهش نشان داده است که انتخاب ژانر و نوع بازی موبایلی در جامعه، یک پدیده تصادفی و بدون قاعده نیست بلکه تابع مجموعه‌ای از عوامل و زمینه‌های اجتماعی است که بطور ناخودآگاه بر تصمیم افراد هنگام گزینش بازی‌ها اثر می‌گذارد. سن افراد، جنسیت آنها، نوع شغلی که دارند، تحصیلات، درآمد، موقعیت اجتماعی آنان، و حتی نوع نگاه خانواده، مذهب، مدرسه و... به موبایل و بازیهای موبایلی همگی بر این مساله که از بین صدها بازی موبایلی که در دسترس افراد قرار داشته و عموما به شیوه فریمیوم - داندلود و مراحل اولیه بازی بصورت رایگان - عرضه می‌شود کدام را در نهایت انتخاب کرده و بازی می‌کنند تاثیر می‌گذارد. واقعیت مهم دیگر در این پژوهش، پدیدار شدن الگوهای سالم و ناسالم در خلال تجربه بازی موبایلی در گروههای اجتماعی گوناگون است. جامعه مورد بررسی اساسا کم‌بازی می‌کند اما استفاده اندک از بازی موبایلی لزوما عامل مصونیت از محتویات آسیب‌رسان فناوری‌ها نیست بلکه انتخاب درست از محتویات و امکانات فناوری‌ها نقش اصلی را در رشد الگوی سالم استفاده بازی می‌کند. به عنوان نمونه، زنان مورد مطالعه در این پژوهش - اعم از مجرد و متأهل، کوچک و بزرگ - توانسته‌اند همان بخش کوچک از وقت آزاد خود که در آن بازی موبایلی انجام می‌دهند را عمدتا به یک الگوی گذران فراغت خلاقانه و یا فرهنگی که لاورینکو اشاره داشت تبدیل کنند. این پدیده‌ای است که در هر گروه اجتماعی دیگری نیز می‌تواند رخ دهد چنانچه در بین مربیان و معلمان مرد نیز همین وضعیت دیده می‌شود. اما در نقطه مقابل، حضور پررنگ پسران جوان و نوجوان در بازی‌های سرگرمی دوفره و جمعی - که دارای محتوای آسیب‌رسان بیشتری نیز هستند - چشم‌اندازی از یک الگوی ناسالم را در تجربه بازی موبایلی بویژه در بین مردان مجرد به نمایش می‌گذارد، همان چیزی که می‌تواند به گفته بالا کریشن و گریفیت، بعدها تجربه مساله داری را برای این گروه اجتماعی رقم بزند. خصوصا اینکه میزان



ششمین کنفرانس بین‌المللی  
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»  
30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

محتویاتی چون خشونت و درگیری، ترس و وحشت، و نومیدی و پوچی در بازی‌های این گروه در یک سطح قابل توجه و نگران کننده ( میانگین نمره متوسط و بالاتر) بوده است. اگر تنها بازی‌های خشونت و درگیری در بازی‌های مردان جوان و مجرد وجود داشت می‌شد آنرا – چنانچه گروهی از محققان معتقدند- وسیله‌ای برای تخلیه بی‌ضرر انرژی پرخاشگرانه جوانان و گریزگاهی از فشارها و محدودیتهای زندگی و دوره خاص مربوط به رشد آنان تلقی کرد، اما ترکیب خشونت، ترس و نومیدی و پوچی در بازی‌های مردان مجرد، سیگنال‌های پیچیده و نگران کننده تری را به محیط ارسال کرده است بگونه‌ای که هریک از این محتویات سه گانه و آسیب رسان را در این محیط سنتی سزاوار بررسی مستقل و جداگانه‌ای می‌نماید.

## مراجع:

1. شریفیان احمد؛ نقش اسباب بازی در انتقال ارزش‌های اجتماعی فرهنگی به کودکان. مجموعه مقالات برگزیده در گردهمایی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران، 1380.
2. Balakrishnan, J. & Griffiths, M. Perceived Addictiveness of Smartphone Games: A content Analysis of Game reviews by players, *International Journal of Mental Health & Addiction*, No.7, March 2018, PP. 922-934.
3. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D., *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*, *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.10, No.2, 2012, PP. 278–296.
4. زارع شاه‌آبادی، اکبر و نیک عهد، مهدی؛ ارزیابی عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد. مجله جهانی رسانه، دوره 8، شماره 2. پاییز و زمستان 1391، صفحات 151–171.
5. دهقان، علیرضا و محسنی آهویی، ابراهیم؛ ایدئولوژی تعامل: بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر. مجله جهانی رسانه، نسخه فارسی، دوره 4، شماره 1، بهار و تابستان 1388، صفحات 19–59.
6. فلاح، وحید و محمودی، قهرمان و کاظمی، سیده شهین؛ تاثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش آموزان، فصلنامه فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره 4، زمستان 1392 ص 59–83.
7. Lavrinenko, V. *Sociologia*, Unity Press, Moscow, 2005.
8. [WWW.esra.org.ir/](http://WWW.esra.org.ir/) retrived at Nov. 11. 2018
9. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ 23 میلیون نفر در ایران بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند. بولتن خبری تحلیلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شماره 8، تابستان 1395 صفحه 10.
10. موسوی، سید کمال الدین؛ دنیای دوم: درآمدی بر جامعه‌شناسی جهان مجازی، انتشارات بهینه و انتشارات دانشگاه کاشان، تهران، 1396.