

بازی‌های رایانه‌ای و خشونت

سعید آذری*

تاریخ دریافت: ۸۷/۲/۱۸ تجدیدنظر: ۸۷/۵/۱۲ پذیرش نهایی: ۸۷/۶/۲۵

چکیده

یکی از مهم‌ترین پدیده‌های سرگرم‌کننده در سالیان اخیر، بازی‌های رایانه‌ای هستند که با سرعتی روزافزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده‌اند و با بهره‌گیری از فناوری‌های نوین، هر روز بیش از پیش با زندگی کاربران عجین شده‌اند. مهم‌ترین نکته مورد بحث در مورد این بازی‌ها، محتوای خشونت‌آمیز آنهاست که می‌تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تأثیر قرار دهد و بازتاب‌های بیرونی ناهنجاری را موجب شود. البته رابطه نمایش خشونت با رفتار افراد به‌طور قطعی ثابت شده نیست و همین امر باعث شده است، شرکت‌های سازنده، هر چه بیشتر نسبت به تولید این بازی‌ها اقدام کنند. از این رو پژوهشگران باید با بررسی میزان تأثیرگذاری این قبیل خشونت‌ها بر جوانان، پیشنهادهای عملی و قانونی لازم را در این زمینه ارائه دهند. نتایج پژوهش‌ها می‌تواند در تولید و ساخت بازی‌های رایانه‌ای مؤثر باشد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری، خشونت، رایانه، کودکان، نوجوانان

مقدمه

گسترش بازی‌های رایانه‌ای، نگرانی‌های ناشی از تأثیرات منفی آنها را افزایش داد و نو بودن این پدیده و راه‌یابی آن به خصوصی‌ترین حیطه زندگی افراد، به‌خصوص کودکان و نوجوانان، مسئولیت تربیتی خانواده‌ها را سنگین‌تر ساخت زیرا یکی از «مؤثرترین عملکردهای بازی‌های خشن رایانه‌ای تحریک‌گرایش‌های تهاجمی با توجه به نظریه‌های اجتماعی فراگیری است» (گریفیث ۱۹۹۹). «آزاد شدن این‌گونه انرژی‌های مخرب بدون هیچ نوع کنترل در جوانان و نوجوانان می‌تواند فاجعه‌آفرین باشد» (کیپر ۱۹۹۹). اما مسلم است که هنوز نتایج کاملاً مشخص و اثبات شده‌ای از پژوهش‌ها و تحقیقات مربوط به تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران آنها به‌دست نیامده است، در مقاله حاضر نیز تلاش شده است ضمن بررسی تأثیرات احتمالی، به این پرسش‌ها پاسخ داده شود: آیا با افزایش خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، مخاطبان، خشونت بیشتری را در زندگی اجتماعی به‌کار می‌گیرند؟ در این صورت، میزان تأثیرپذیری افراد به چه عواملی بستگی دارد؟ آیا ویژگی‌های شخصیتی افراد، سن، جنس و سطح سواد آنان و یا عوامل اجتماعی، می‌توانند بر میزان تأثیرپذیری آنان مؤثر باشند؟ آیا مقدار تأثیرپذیری افراد، قابل اندازه‌گیری است؟ در این مقاله ضمن اشاره به برخی از مطالعات و تجربیات صورت گرفته در این زمینه، بیش از هر چیز به اهمیت پژوهش و بررسی در این زمینه با تکیه بر ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی هر جامعه، تأکید شده است. زیرا بررسی تأثیر رسانه‌ها - آن هم رسانه‌های نوین که به شیوه‌ای تعاملی با مخاطبان ارتباط برقرار می‌کنند - بر افراد هر جامعه بدون توجه به بررسی زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آن جامعه امکان‌پذیر نیست.

بنابراین باید به بررسی این نکته پرداخت که آیا افزایش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای خشن در بالا بردن سطح خشونت مؤثر است؟ نکته دیگر اینکه عوامل کاهش‌دهنده این عوارض نامطلوب کدامند و هر یک تا چه اندازه کاربرد دارند؟

1. Griffiths

2. Keepers

اواخر دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از جذاب‌ترین سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان پا به عرصه وجود گذاشتند و با افزایش روزافزون آنها، موجبات نگرانی والدین فراهم شد. البته انتشار برخی گزارش‌ها موجب شد تا قدری از این روند رو به افزایش کاسته شود، اما سرانجام پیشرفت فناوری‌های نوین، هیجان و جذابیت این بازی‌ها و منفعت مالی فراوان این پدیده برای شرکت‌های سازنده، سبب شد در حدود سال ۱۹۸۶ بازی‌های رایانه‌ای به‌نحوی فراگیر جهان را درنوردد. بدیهی است مهم‌ترین ابزار این توسعه چیزی جز همان فناوری بسیار پیشرفته و جذاب این بازی‌ها نبود که با به‌کارگیری آخرین پدیده‌های گرافیکی، چهره‌های مجازی را در نظر مخاطبان خود به‌گونه‌ای واقعی جلوه می‌داد و متأسفانه در نمایش این جزئیات، بیشترین گرایش در ارائه صحنه‌های خشن و مرگبار به چشم می‌خورد (تولوپمن^۱، ۱۹۹۳). امروزه بازی‌های رایانه‌ای با برخورداری هر چه بیشتر از پیشرفت‌های علمی و فنی به جایی رسیده‌اند که مخاطب آنها که اکنون بخشی از بازی است، با استفاده از ابزارهای گوناگون و جانبی رایانه‌ها، به‌طور کامل در بازی‌ها (که البته برخی از آنها به دلیل فشارهای وارد از سوی محافل و مجامع مصلح جامعه، وجوه ورزشی را بیشتر مورد توجه قرار داده‌اند)، درگیر می‌شود. برای مثال به جای یک بازیگر تنیس و با همان هیجان تنیس بازی می‌کند، اما همچنان خشونت بر این بازی‌ها حاکم است و کشتن و نابود کردن حرف اول را می‌زند (کیپرز، ۱۹۹۵).

به‌طور کلی، خشونت زمینه اکثر بازی‌های رایانه‌ای است زیرا سازندگان این بازی‌ها اعتقاد دارند ترس از مرگ و درد، مهم‌ترین انگیزه برای واکنش‌های سریع بازیکن در برابر صحنه‌های مجازی است و با چنین احساسی است که مخاطبان با بازی و دیگر بازیکنان حاضر در صحنه عجین می‌شوند. برنامه‌نویسان این بازی‌ها، اغلب خشن‌ترین فردی را که بیش از دیگران، می‌کشد و نابود می‌کند، قهرمان بازی معرفی می‌کنند و به این ترتیب بازیگر حقیقی (مخاطب) که دوست دارد جای قهرمان باشد، با نابود کردن و از بین بردن تعداد بیشتری از دشمنان، سعی دارد امتیاز بالایی کسب کند تا سرانجام طبق برنامه بازی با یک موسیقی تحریک‌کننده و نورافشانی به عنوان قهرمان اول و قدرتمندترین فرد معرفی شود.

کرافورد^۱ (۱۹۸۴) و پروونزو^۲ (۱۹۹۱)، بازی‌هایی را مورد بررسی قرار دادند که در آنها، بازیگر اصلی یا باید مهاجمان فضایی را که با خشونت تمام، مردم کره زمین را قتل عام می‌کنند، نابود سازد یا دشمنانی را از بین ببرد که قصد دارند او را با پرتاب نیزه و سنگ و تبرزین از میان بردارند، البته چهره دشمنان در هر دو این بازی‌ها چنان خشن و ترسناک طراحی شده است که بازیگر با نابود کردن آنها واقعاً احساس می‌کند خطری مهلک و تهدیدی جدی را از میان برداشته است و به این ترتیب احساس پرخاشگری و ستیزه‌جویی خود را امری طبیعی و حتی حقیقی مسلم در دفاع از خود می‌داند.

این دو پژوهشگر، وجود خشونت را در محتوای بازی‌های رایانه‌ای امری مسلم می‌دانند اما در اینکه میزان و شدت خشونت موجود، آسیب‌زا باشد، تردید دارند زیرا به نظر آنان این امر بستگی به عوامل دیگری نیز دارد که مهم‌ترین آنها شخصیت و خصوصیات فرد بازیگر است. به عبارت دیگر آنان شدت خشونت بازی‌ها را ناشی از تأثیر صحنه‌های خشونت‌بار بر روحیات و شخصیت بازیگر دانسته‌اند. در حالی که برخی از پژوهشگران کمتر به ویژگی‌های شخصیتی بازیگر توجه نشان داده‌اند و به نظر آنان تنها وجود صحنه‌های خشن و درگیر ساختن بازیگر در این خشونت‌ها و کشتارهای مجازی کافی است تا این نوع بازی‌ها را آسیب‌زا و خطرناک بدانیم. اما گروهی دیگر معتقدند چون شخصیت‌های مجازی بازی، اغلب با چهره و اشکال غیرحقیقی و غیرواقعی ظاهر می‌شوند، بازیگر (حتی یک کودک) به راحتی تفاوت میان خشونت واقعی و خشونت مجازی را تشخیص می‌دهد و به خوبی می‌داند که این تنها یک بازی است و تفاوت کسانی را که در متن بازی رایانه‌ای می‌بیند با افراد حقیقی اطراف خود به راحتی درک می‌کند و می‌داند که این چهره‌ها، صورت‌های انسانی نیستند بلکه شخصیت‌های ساختگی کارتونی هستند. این گروه معتقدند حتی اگر بپذیریم که در این بازی‌ها خشونت وجود دارد، نمی‌توانیم شدت آن را بسیار زیاد و تأثیرگذار بدانیم (پروونزو، ۱۹۹۱). البته در حال حاضر، این نظریه با اشکال و انتقاد روبه‌رو شده است، زیرا فناوری و هنر طراحی و تصویرسازی، شخصیت‌های مجازی را به‌طور حیرت‌انگیزی به صورت چهره‌های واقعی ارائه می‌کند (اصولاً هدف برنامه‌نویسان

1. Crawford

2. Provenzo

نرم افزارها و سازندگان سخت افزارهای جدید در قرن ۲۱ نیز جز این نیست). کاربرد بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از هولوگرام‌های طراحی شده، به نحوی درگیر بازی می‌شود که در پایان احساس می‌کند به راستی از میدان جنگ بازگشته است. او با خستگی تمام در گوشه‌ای می‌آرامد و چه بسا ساعت‌ها صحنه‌های درگیری و کشتار را در ذهن و مغز خود مرور و تکرار می‌کند. در حالی که این تصاویر، دیگر بازی نیستند و تأثیر شدیدی بر عملکرد بدن انسان دارند. نکته جالب توجه این است که در طراحی جدید بازی‌های خشن، حس‌گرهایی تعبیه خواهد شد که بازیگر حتی درد، سوزش و یا ضربه وارد به بدنش را نیز احساس خواهد کرد و بدیهی است که در این حالت دیگر نمی‌توان صحنه بازی‌ها را صحنه‌هایی مجازی و خیالی نامید.

در بازی‌های جدید، دشمن پس از نابودی، به صورت غباری ناچیز به هوا نخواهد رفت و از صحنه محو نخواهد شد بلکه مانند یک صحنه کشتار واقعی، همه جا را خون فرا خواهد گرفت و اعضای قطع شده بدن انسان، به هر طرف پراکنده خواهد شد، حتی در یکی از بازی‌های طراحی شده جدید کاربرد می‌تواند با فشار دستان مجازی خود بر گردن دشمن او را خفه کند و با افزودن بر فشار انگشتانش چهره دشمن را دگرگون سازد تا جایی که چشمان خون گرفته او از حدقه درآید. چنان که در بازی دیگر، متناسب با محل اصابت گلوله به بدن، دشمن واکنش‌های متفاوتی نشان می‌دهد که شکستن استخوان‌ها و متلاشی شدن بخشی از بدن، جزئی از آنهاست (گریفیث، ۱۹۹۹). با این همه، باید گفت که بررسی‌های صورت گرفته در سال ۱۹۹۹ نشان داده است، «با آنکه خانواده‌ها با بازی‌هایی که در آنها خونریزی‌های شدید و کشتارهای بی‌رحمانه وجود دارد، موافق نیستند و آنها را نگران‌کننده می‌دانند میزان فروش این بازی‌ها به نحوی روزافزون افزایش می‌یابد و با این افزایش، درآمد سازندگان آنها نیز بیشتر می‌شود، جالب اینکه، والدین در توجیه این عملکرد با وجود همه نگرانی‌ها اظهار می‌کنند که نوجوانان آنها، از هوشیاری و آگاهی‌های لازم برخوردارند و می‌دانند که این بازی‌ها نوعی سرگرمی هستند و نباید هیچ گونه تأثیری بر زندگی حقیقی انسان داشته باشند (کوئینتر^۱، ۱۹۹۹).

کوئینر در پایان گزارش خود اعلام می‌کند: «بازی‌های رایانه‌ای بویژه به دلیل برخورداری از فناوری و برنامه‌نویسی پیشرفته و همچنین ایجاد ارتباط نزدیک‌تر با بازیگر از طریق سخت‌افزارهای جانبی پیشرفته، به راحتی خشونت را به مخاطبان خود القا می‌کند و غیر از معدودی از آنها که از محتوای ورزشی یا آموزشی برخوردارند، بقیه خشونت را زمینه‌ای هیجان‌انگیز و مهم‌تر از آن، عاملی برای فروش بیشتر قرار داده‌اند». به عبارت دیگر، دو عامل اصلی در افزایش تولید این گونه بازی‌ها دخالت دارند، یکی طراحی آنها که دیگر نیازی به اندیشه‌ای تازه و خلاق ندارند و همه چیز بر اساس وجود یک قهرمان منحصر به فرد و خشن و پرخاشگر طراحی می‌شود. این شیوه در بازی‌های رایانه‌ای جنبه‌ای بسیار عمومی یافته است و در واقع زیربنای تمام بازی‌ها را شامل می‌شود چنان که کافی است تا طراح بازی، حواشی و مراحل را که همه آنها اغلب از پیش پرداخته شده‌اند، در جهت کشتن و کشته شدن این قهرمان تدارک ببیند و در حقیقت با تغییراتی در روینا، بر زیربنایی واحد، بازی‌های جدیدی خلق کند. دومین عامل، تقاضای روزافزون بازار بازی‌های خشن است. پس تا زمانی که بازی‌های خشن پول‌ساز هستند و ککش و تقاضا وجود دارد، سازندگان آنها نیز از تولید هر چه بیشتر آنها کوتاهی نمی‌کنند. البته باید یادآور شد تولیدکنندگان هوشیار به راحتی و به سرعت دریافته‌اند که خریداران و مخاطبان بازی‌های خشن را بیشتر پسران تشکیل می‌دهند و پول بیشتری را صرف خریدن این گونه بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. دختران اشکال دیگر بازی‌های رایانه‌ای را می‌پسندند (البته تولیدکنندگان و سازندگان، نیازها و علایق آنها را نیز پوشش می‌دهند). اما تعداد طراحان بازی‌های خشن، به مراتب بیشتر از طراحان بازی‌های غیرخشن یا به گفته خود آنان دخترانه است. پس هدف اصلی شرکت‌های سازنده بازی‌های خشونت‌آمیز را کودکان و نوجوانان پسر تشکیل می‌دهند. در سال ۱۹۹۶، بوچمن^۱ و فانک^۲، در پایان گزارش کار خود به نکته‌ای اشاره کردند که شرکت‌های سازنده بازی‌ها را هر چه بیشتر به ادامه فعالیت‌هایشان ترغیب و تشویق کرد، آنان اظهار کردند «وجود خشونت در یک بازی رایانه‌ای، به تنهایی معنای خاصی ندارد، زیرا خبرهای شبانه رادیو تلویزیون و نشریات هم مملو از خشونت هستند. اما

1. Buchman

2. Funk

تنها تعداد معدودی از مخاطبان تحت تأثیر آنها قرار می‌گیرند، پس آنچه مهم است و باید مورد توجه قرار گیرد، رابطه میان بازیکنان این بازی‌ها با چگونگی تعامل و محیط اجتماعی آنان است و صرفاً از این طریق باید دریافت که آیا خشونت موجود در بازی‌های رایانه‌ای، مخاطب خود را تحت تأثیر قرار داده است یا خیر».

اما نکته‌ای که در این بررسی نادیده گرفته شده است و به این ترتیب می‌تواند درستی گزارش را محدود سازد، جنبه تعاملی بودن این بازی‌هاست یعنی مخاطب رادیو، تلویزیون یا نشریات، فقط اخبار و گزارش‌ها را دریافت می‌کند حتی در مواردی با بی‌توجهی از آنها می‌گذرد، اما در یک بازی تعاملی رایانه‌ای، مخاطب در نتیجه بازی و سرنوشت قهرمان آن شریک می‌شود چنان که 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 بازی‌ها را سبب شود و چنان درگیری ذهنی‌ای با بازی ایجاد کند که فرد حتی در مواقع استراحت و خواب هم بازی‌ها را به صورت رویا یا کابوس ببیند.

اثرات خشونت‌آمیز بازی‌های رایانه‌ای و محدوده‌های آن

رئیس سازمان بهداشت ایالات متحده آمریکا، بازی‌های رایانه‌ای را جزء سه عامل اصلی خشونت‌های خانوادگی نامیده است. با این حال، همان‌گونه که پیش از این هم اشاره شد، برخی از پژوهش‌ها و گزارش‌های ارائه شده بیان‌کننده این واقعیت است که تأثیرات منفی بازی‌ها چندان هم عمیق نیست اما برخی دیگر از پژوهش‌ها روابط مستقیمی میان این‌گونه بازی‌ها و رفتارهای منفی کاربران از قبیل رفتارهای خشونت‌آمیز و پرخاشگرانه یافته‌اند (اندرسون^۱، ۱۹۸۶). البته پیش از این تحقیقات، بررسی‌هایی از سوی بندورا^۲ و راس^۳ (۱۹۶۱) صورت گرفته بود. آنها در این مطالعات نشان دادند که ارائه مدل‌ها و الگوهای خشونت، عملکرد خشونت‌آمیز مخاطب را افزایش می‌دهد، به گونه‌ای که حتی مخاطب به‌طور کامل خود را در قالب شخصیت خشن نمایش داده شده قرار می‌دهد و از او الگو می‌پذیرد.

1. Andersson

2. Bandura

3. Russ

عوامل مؤثر بر تأثیرپذیری خشونت

جنس

وارد گایلی^۱ (۱۹۹۳)، رابطه میان جنس و بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داد. او دریافت که هدف سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، از همان ابتدا (اواخر دهه ۷۰ و اوایل دهه ۸۰ میلادی) بیشتر کودکان و نوجوانان پسر بوده است، زیرا اکثر این تولیدکنندگان عامل خشونت را بهترین و آسان‌ترین زمینه تولید برای جذب مخاطبان خود، می‌شناختند و به‌درستی دریافته بودند که جنس مذکر بسیار بیشتر از جنس مونث، به این عامل توجه نشان می‌دهد. وارد گایلی نتیجه گرفت بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات متفاوتی بر دختران و پسران دارند و زمینه‌های اصلی بازی‌ها به یک میزان دختران و پسران را تحت تأثیر قرار نمی‌دهد.

در پژوهشی که کوپر^۲ و مک‌کی^۳ (۱۹۸۶) انجام دادند، ۴۴ پسر و ۴۰ دختر (با توجه به توزیع آماری جامعه تحقیق) از کلاس‌های چهارم و پنجم ابتدایی انتخاب شدند. این کودکان به‌طور تصادفی به چهار گروه تقسیم شدند. گروه به بازی‌های خشن رایانه‌ای پرداختند و گروه ۲، به عنوان نظاره‌گر بازی‌های خشن انتخاب شدند (خودشان بازی نمی‌کردند). گروه ۳، مشغول بازی‌های رایانه‌ای شدند که خشونت چندانی در آنها نبود و گروه ۴، نظاره‌گر آنها بودند. این کار به مدت هشت دقیقه ادامه یافت (یعنی حد متوسط زمان لازم برای تمام کردن یک بازی رایانه‌ای برای محدوده سنی مورد نظر) و سپس کودکان به مکان دیگری رفتند که در آن انواع اسباب بازی‌ها قرار داده شده بود تا با سایر همکلاسی‌ها و دوستان خود بازی کنند. پژوهشگران رفتار آنها را به دقت مورد مشاهده و بررسی قرار دادند تا میزان تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای و چگونگی بازتاب این تأثیرات را در عملکرد و رفتار بیرونی کودکان مشاهده کنند. این بررسی نشان داد دختران، چه پس از پرداختن به بازی و چه پس از تماشای آن، با تفاوت‌های رفتاری زیادی روبه‌رو می‌شوند.

1. Ward Gailey

2. Cooper

3. Mackie

دخترانی که با بازی‌های رایانه‌ای خشن بازی کرده بودند، در اتاق بازی کودکان، اسباب‌بازی‌های خشن‌تر را انتخاب کردند اما دخترانی که بازی‌های رایانه‌ای آنها چندان خشن نبود، برعکس گروه قبلی، اسباب‌بازی‌های دخترانه‌تری را برگزیدند و این کار را هم با آرامش و بدون به‌کار بستن خشونت انجام دادند. این نتیجه‌گیری چه در مورد گروه‌های شرکت‌کننده در بازی و چه در مورد گروه‌های نظاره‌گر یکسان بود و نشان داد تأثیر صحنه‌های خشن بازی بر فردی که بازی می‌کند و فردی که تماشاگر این بازی است به یک اندازه می‌باشد. اما جالب‌ترین نکته این بررسی نتیجه‌ای است که در مورد پسران گروه نمونه به‌دست آمد؛ به این معنی که پسران در هیچ یک از گروه‌ها، تفاوت خاصی را پس از انجام یا دیدن بازی‌های خشن یا غیرخشن نشان ندادند، به عبارت دیگر، بدون توجه به گروهی که در آن بودند، در اتاق بازی، اسباب‌بازی‌های خشن را انتخاب کردند و مشغول بازی شدند.

کوپر و مک‌کی همچنین دریافتند دخترانی که کمتر با بازی‌های خشن رایانه‌ای آشنایی داشتند، هنگام دیدن صحنه‌های خشن بازی، خیلی بیشتر از پسران به ابراز احساسات می‌پرداختند. پژوهشگران این امر را بسیار شایان توجه دانسته و ابراز کرده‌اند: «شاید ابراز احساسات دختران حاکی از نوعی روحیه خشونت‌طلبی نهفته در وجود آنان باشد که به صورت فرافکنانه بروز یافته است». البته پژوهش‌های بسیاری لازم است تا صحت یا نادرستی این امر مورد بررسی قرار گیرد. به‌هرحال بررسی‌های کوپر و مک‌کی نشان داده است که پسران و دختران به اشکال مختلف، تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند و واکنش آنان، پس از انجام بازی یا دیدن آنها متفاوت است.

سن

در اغلب پژوهش‌هایی که متغیر سن مورد بررسی قرار گرفته است، آزمودنی‌ها براساس مقطع آموزشی و تحصیلی، طبقه‌بندی شده‌اند (دبستانی و دبیرستانی و ...). همچنین پژوهش‌ها اغلب در محیط‌های آموزشی و آزمایشگاهی صورت گرفته است. در حالی که وقتی متغیر سن مدنظر است، بهتر است تقسیم‌بندی دقیق‌تری وجود داشته باشد و پژوهش در محیطی طبیعی و نزدیک به محیط زندگی آزمودنی، انجام شود.

بدیهی است وقتی سن، به عنوان عامل قیاس مدنظر قرار می‌گیرد، انتظار می‌رود گزارش تحقیق بتواند به این پرسش پاسخ دهد که تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بازیگران جوان بیشتر است یا افراد مسن؟ در حالی که پژوهشگران، اغلب به دلیل شرایط تحقیق، به پاسخ این سوال دست نیافته‌اند. براساس پژوهش گریفیث (۱۹۹۹) تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر بازیگران جوان و مسن، تقریباً یکسان است و اختلاف سن، تنها بر نوع ابراز خشونت مؤثر است. به این معنی که رابطه‌ای میان رفتار تهاجمی کودکان و خشونت ارائه شده در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و این رفتار تهاجمی، اغلب با افزایش خشونت یا پرخاشگری در بازی‌ها افزایش می‌یابد و کودکان حتی در بازی‌های معمولی با هم سن و سال‌های خود و دوستانشان نیز این‌گونه رفتارها را کاملاً نمایان می‌سازند. در حالی که نتیجه پژوهش‌های صورت گرفته در مورد بازیگران بزرگسال نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای خشن، موجب افزایش خشونت در این گروه نیز می‌شود اما نحوه ابراز حالات خشن و پرخاشگرانه در گروه بزرگسالان به صورت فیزیکی نیست بلکه آنان رفتارهایی مانند مقاومت بدون منطق در برابر انجام آزمون‌ها یا پاسخ‌های نامناسب و تند به پرسشگران، از خود نشان می‌دهند. گریفیث در تبیین یافته‌های سطح آگاهی و توانایی کنترل بزرگسالان و قدرت تابعیت آنان از هنجارهای اجتماعی را عامل ممانعت از خشونت فیزیکی توسط آنها می‌داند. به عقیده وی، هرگاه اجتماع، اجازه و فرصت چنین رفتاری را به فرد بزرگسال بدهد، امکان بروز خشونت و پرخاشگری فیزیکی، وجود خواهد داشت.

پایگاه اجتماعی - اقتصادی

نتایج اغلب پژوهش‌ها، مانند پروونزو (۱۹۹۱) و گریفیث (۱۹۹۹)، رابطه معناداری را بین پایگاه اجتماعی - اقتصادی آزمودنی، میزان تأثیرپذیری او از بازی‌های رایانه‌ای خشن و میزان بروز خشونت رفتاری، نشان نمی‌دهند. اسنید^۱ و رونکو^۲ (۲۰۰۱)، به این نتیجه رسیدند که میان میزان تحصیلات فرد و بروز

1. Sneed

2. Runco

خشونت رفتاری پس از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، رابطه‌ای منفی و معنادار وجود دارد به این صورت که با افزایش میزان تحصیلات از میزان بروز خشونت پس از بازی، کاسته می‌شود. در واقع هر چه فرد دارای تحصیلات بیشتری باشد، میزان آگاهی و کنترل رفتاری وی بیشتر 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 نحوه ابراز خشونت مؤثر است.

نتایج پژوهش واردگی‌لی (۱۹۹۳) نشان می‌دهد: «افراد طبقه کارگر بیشتر از خانواده‌های طبقه متوسط مایل به خرید یا اجاره بازی‌های خشن هستند». از این پژوهش تنها یک نتیجه می‌توان گرفت و آن اینکه افراد طبقه کارگر بیشتر از خانواده‌های طبقه متوسط به بازی‌های خشن می‌پردازند و اگر تأثیری وجود داشته باشد، بیشتر بر افراد طبقه کارگر خواهد بود.

ویژگی‌های شخصیتی

با توجه به مطالب عنوان شده، شاید بتوان منطقی‌ترین رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بازیگران را در ارتباط میان شخصیت و روحیات این افراد با تأثیرپذیری از خشونت‌های ارائه شده در بازی‌ها، جستجو کرد.

این مورد را پژوهشگران دانشکده فنی سوئینبرن در استرالیا، بر روی ۱۲۰ دانش‌آموز از مناطق مختلف شهر ملبورن بررسی کردند. نتایج نشان داد: «تأثیر بازی‌های خشن بر نوجوانان و جوانانی که به‌طور ذاتی خشن و پرخاشگر هستند، به مراتب بیشتر و بر افراد آرامی که از شخصیتی باثبات برخوردارند، بسیار ناچیز یا حتی بی‌اثر است» (دویلی^۲، ۲۰۰۷). البته پژوهشگران، خود در توضیح این امر می‌گویند «این یک بررسی تقریباً خام است و باید در بررسی‌های بعدی عوامل بیشتری مورد توجه قرار گیرد.»

اسنید (۲۰۰۱)، چنین نتیجه می‌گیرد: «کسانی که از شخصیتی استوار برخوردارند، تحت تأثیر خشونت ارائه شده در بازی‌های رایانه‌ای قرار نمی‌گیرند». در پژوهش او، ۹۲

1. Swinburne

2. Devilly

نوجوان پسر ۱۵ نوجوان دختر (با توجه به توزیع جنس کسانی که به این نوع بازی‌ها علاقه نشان دادند)، با متوسط سن ۱۴/۶ سال، مورد سنجش قرار گرفتند و به مدت ۲۰ دقیقه به بازی خشن پرداختند. پس از بازی، ۷۷ نفر آنها همان سطح خشونت را ابراز کردند که قبل از بازی داشتند، ۲۲ نفر، حدود دو برابر خشن‌تر جلوه کردند و ۸ نفر پس از بازی‌ها، آرام‌تر شدند.

تمامی این نوجوانان، پیش از بررسی، از نظر شخصیتی به‌طور کامل شناسایی شده بودند. چنان که مشاهده شد افرادی که شخصیتی با ثبات داشتند، کمتر تحت تأثیر خشونت‌ها قرار گرفتند اما، حالتی عصبی و هیجانی پیدا کردند و بعضی از کسانی که خشن تلقی شده بودند، پس از بازی قدری آرام‌تر جلوه کردند.

اسکافر^۱ (۲۰۰۷)، اظهار می‌دارد: «در یکی از برنامه‌های تلویزیونی اشاره شده است که تیرانداز و قاتل دانشجویان دانشکده فنی ویرجینیا در سال گذشته، تحت تأثیر یک بازی رایانه‌ای خشن دست به ارتکاب چنین جنایتی زده است زیرا در اتاقش بازی‌هایی یافت شده است که تقریباً نحوه کشتار مشابهی را القا می‌کردند». البته فرافکنی‌های بیمارگونه، دلایل پیچیده بسیاری دارند که شناخت هر یک از آنها بسیار دشوار است، زیرا به همین راحتی که می‌توان مدعی شد قاتل تحت تأثیر بازی‌ها مرتکب جنایت شده است، می‌توان گفت هزاران جوان دیگر هم به این بازی‌ها می‌پردازند اما دست به جنایت نمی‌زنند. البته نمایش بیش از حد خشونت، می‌تواند رفتار خشن و پرخاشگرانه را افزایش دهد و تأثیر زیادی بر آموزش رفتارهای خشن و نابهنجار به‌جا بگذارد».

بوکلی^۲، جنتیله^۳ 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. البته این مورد را نیز نباید نادیده گرفت که اگر بازی‌های رایانه‌ای، خشونت‌آمیز

1. Schaffer

2. Buckley

3. Gentile

نباشند، می‌توانند آموزنده باشند یا حتی در مواردی مورد استفاده درمانی قرار بگیرند. چنان که بعضی از روان‌پزشکان و روان‌شناسان موفق شده‌اند با استفاده از آنها به بیماری‌هایی از قبیل ترس از بلندی، وحشت از تاریکی، ترس از اشباح و پریشانی‌های ناشی از فشار روانی غلبه کنند و با استفاده از تصاویر مجازی، به بهبود بیماران کمک کنند. پزشکان با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزنده موفق شده‌اند نکاتی را به کودکان مبتلا به دیابت، آموزش دهند تا بتوانند از خود، محافظت کنند.

به این ترتیب باید گفت این بازی‌ها همانند بسیاری از دستاوردها و فناوری‌های جدید از وجوهی متضاد برخوردارند.

رده‌بندی‌ها

در حال حاضر، دو سیستم رده‌بندی برای بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد که تقریباً هر دو مشابه یکدیگرند و رده‌بندی‌های یکسانی را مدنظر قرار داده‌اند. یکی از این سیستم‌ها را «مرکز رده‌بندی نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده»^۱ طراحی کرده است که از سوی اغلب شرکت‌های سازنده این گونه نرم‌افزارها در آمریکا و کانادا پذیرفته شده است. این سیستم در آمریکا، با همین عنوان و در کانادا، با عنوان «مؤسسه نرم‌افزارهای دیجیتالی دوسویه کانادا»^۲ شناخته می‌شود، البته مؤسسه کانادایی، در واقع شعبه‌ای از همان مؤسسه امریکایی است و دقیقاً همان رده‌بندی‌ها و شیوه‌ها را رعایت می‌کند. سیستم رده‌بندی دیگری با عنوان «شورای مشورتی نرم‌افزارهای تفریحی» وجود دارد که در واقع صنعت رایانه‌های شخصی بیشتر آن را مورد استفاده قرار داده است. این سیستم‌های رده‌بندی، مسئول طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای هستند و آنها را براساس میزان خشونت، استفاده از واژه‌های ناپسند، موارد غیراخلاقی و اشاره به مواد روان‌گردان و مخدر رده‌بندی می‌کنند. این شوراها و سازمان‌ها از راه‌های مختلف سعی می‌کنند شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای را ترغیب کنند تولیدات خود را پیش از پخش و توزیع، از نظر آنها

-
1. Center of Trainment Software Rating Bord
 2. Canadian Interactive Digital Software Association

بگذرانند. اما واقعیت این است که هیچ یک از این شوراها و مراکز، ساختاری دولتی ندارند و به همین دلیل شرکت‌های تولیدکننده می‌توانند دیدگاه‌های آنها را برای خود الزام‌آور ندانند و ترتیب اثری به آنها ندهند.

البته انواع دیگری از این رده‌بندی‌ها وجود دارد که بیشتر جنبه خصوصی دارند و می‌توانند تأثیرگذاری بیشتری داشته باشند و شرکت‌های تولیدکننده‌ای از قبیل «سگا»^۱ با توجه به نظرخواهی‌هایی که از مصرف‌کنندگان تولیداتشان به عمل آورده‌اند به گونه‌ای خودگردان، نوعی رده‌بندی را برای محصولاتشان برگزیده‌اند و با توجه به آن محصولاتشان را ارائه می‌کنند.

شرکت سگا طبقه‌بندی‌ای را پذیرفته است که مشابه رده‌بندی فیلم‌های سینمایی است. این کار از طریق نهادی در خود کمپانی صورت می‌گیرد که با عنوان «شورای طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای» شناخته می‌شود اما کاملاً مستقل عمل می‌کند و متشکل از کارشناسانی است که با توجه به تخصص خود، تصمیم‌های لازم را در رده‌بندی بازی‌ها اتخاذ می‌کنند.

براساس نظام راهبردی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای، ارائه هر نوع بازی غیراخلاقی یا نمایش صحنه‌های خشن، کشتارهای بیش از اندازه یا نمایش نمادهای زور و قدرت، با توجه به قومیت و نژاد شخصیت‌های بازی یا خصوصیات بومی آنها و حتی اشاره به نمادهای مذهبی یا کفرآمیز، مواد مخدر، مصرف الکل یا پیام‌های تلویحی سیاسی اکیداً ممنوع است.

نتیجه‌گیری

تأثیرات منفی بازی‌های خشن رایانه‌ای قابل انکار نیست. پژوهش‌های صورت گرفته نشان می‌دهد کودکانی که به بازی‌های خشن رایانه‌ای پرداخته‌اند یا حتی تماشاگر آن بوده‌اند، در بازی‌های معمولی خود رفتارهای خشن و پرخاشگرانه بروز می‌دهند. نتایج بسیاری از پژوهش‌ها نشان می‌دهد رابطه‌ای معنادار بین تماشای خشونت، پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی واقعی وجود دارد.

بررسی متغیر جنس در پژوهش‌ها نشان می‌دهد دختران کمتر از پسران به بازی‌های رایانه‌ای خشن توجه نشان می‌دهند ولی بیشتر از پسران تحت تأثیر قرار می‌گیرند و هیجان‌زده می‌شوند. تحقیقات صورت گرفته در مورد سن آزمودنی‌ها حاکی از آن است که هر چه سن فرد کمتر باشد، خشونت رفتاری و پرخاشگری فیزیکی بیشتری از خود نشان می‌دهد. پایگاه اجتماعی-اقتصادی فرد، از جمله میزان تحصیلات او، از متغیرهای تأثیرگذار و مهمی است که باید در پژوهش‌های بیشتری مورد توجه قرار گیرد. نتایج پژوهش‌های اسنید و رونکو نشان داد هر چه فرد دارای تحصیلات بیشتری باشد، کنترل بیشتری بر بروز رفتارهای خشن و پرخاشگری کمتری از خود بروز می‌دهد. پژوهش دیگری نیز ثابت کرده است هر چه افراد دارای سطح اقتصادی پایین‌تری باشند، توجه و علاقه بیشتری به بازی‌های خشن نشان می‌دهند، هرچند بروز خشونت در رفتار طبقات اجتماعی-اقتصادی مختلف و نقش محیط‌های اجتماعی و بستر فرهنگی که فرد در آن زندگی می‌کند باید مورد تحقیق و بررسی بیشتر قرار گیرد.

نتایج بیشتر پژوهش‌ها نشان می‌دهد ویژگی‌های شخصیتی کاربر، بر میزان توجه او به بازی‌های خشن و میزان بروز خشونت در رفتار وی مؤثر است. افرادی که به‌طور ذاتی پرخاشگرند یا از ثبات شخصیت برخوردار نیستند بسیار بیشتر از سایرین تحت تأثیر خشونت بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند. ویژگی‌های شخصیتی افراد از جنبه‌های مختلف و نیز بافت اجتماعی و فرهنگی کاربران عواملی هستند که باید در پژوهش‌های آتی مورد توجه بیشتر قرار گیرند.

پیشنهادها

۱. پیشنهاد می‌شود سازمان‌ها یا نهادهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای با کمک متخصصان نظارتی دقیق و همه‌جانبه بر تولید، ساخت و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند و به این ترتیب تمام سازندگان و تولیدکنندگان و طراحان این نوع بازی‌ها، موظف به رعایت اصول و مقررات وضع شده و اعمال محدودیت‌های لازم باشند.
۲. پیشنهاد می‌شود بر فروش بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان، نظارتی دقیق صورت گیرد و از فروش بازی‌های خشن و بسیار هیجان‌انگیز به کودکانی که زیر

محدوده سنی مناسب برای انجام این بازی‌ها هستند، جلوگیری شود یا در صورت امکان، بازی‌های رایانه‌ای فقط در حضور والدین به کودکان عرضه و فروخته شود. ۳. طراحی، ساخت و تولید برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای آموزنده، سرگرم‌کننده و مفید با توجه به گروه سنی مخاطبان، پیشنهاد دیگری برای شرکت‌های سازنده این نرم‌افزارها (بویژه شرکت‌های داخلی)، است. همچنین توصیه می‌شود شرکت‌های تولیدکننده، اطلاعاتی در مورد هر بازی رایانه‌ای، بر روی بسته‌ها، ارائه دهند تا خریداران در هنگام خرید بتوانند آن را مطالعه کنند.

۴. پیشنهاد می‌شود با تهیه برنامه‌های آموزشی، از طریق انواع رسانه‌ها مانند رادیو، تلویزیون و ... یا با برگزاری جلسات آموزشی در مدارس، درباره دقت در انتخاب صحیح بازی‌های رایانه‌ای، اثرات سوء و منفی بازی‌های خشن و غیراخلاقی بر فرزندان‌شان و چگونگی نظارت و کنترل بر استفاده کودکان از نرم‌افزارها و رایانه، آموزش و اطلاع‌رسانی لازم به والدین و خانواده‌ها صورت گیرد.

۵. همچنین پیشنهاد می‌شود رسانه‌ها، بویژه رسانه پرمخاطب تلویزیون، به تولید بیشتر برنامه‌های مفید و سرگرم‌کننده برای کودکان و نوجوانان بپردازند و در صورت امکان درباره عوارض ناگوار این نوع بازی‌های خشن بر عملکرد مغزی و روانی انسان، به کودکان آموزش دهند.

۶. پژوهشگران، با تمرکز بر خصوصیات مخاطبان و کاربران مانند سن، جنس، ویژگی‌های اجتماعی-اقتصادی، بافت فرهنگی-اجتماعی و ویژگی‌های شخصیتی تفاوت‌های دوران بلوغ در دختران و پسران و خصوصیات خانوادگی کاربران، پژوهش‌های بیشتر و دقیق‌تری (پژوهش‌های طولی) در زمینه تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بویژه از نوع خشن آن، انجام دهند.

منابع

- Anderson, G. (1986). Affect of the Game Player Short – Term Effects of highly and Mildly Aggressive Video Game, **Journal of Preventive Psychiatry and Neurology**.
- Bandura, A. & Ross, D. (1994). **Social Cognitive Theory of Mass**

- Communication.** *Abnorm. Soc. Psycho.*, 1994, 63,575-582.
- Cooper, J & Makie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. **Journal of Psychology.**
- Funk, J . B & Buchman, D.D. (1996). Playing violent Video and Computer Games. **Journal of Communication**, v.26 N 2.
- Griggith, M. (1999). Violent Video Games and Aggression. **Journal of Communication.**
- Keepers, G.A. (1990). Case Study. **Journal of American Academy of Child and Adolescence**, 42, 54.
- Provenzo, (1991). **Video kids making sense of NINTENO.** Harvard University.
- Quitner, J. (1999). Are Video Games Really so Bad? **Journal of Cultural Neuroscience**, 8, 22 - 46.
- Sneed, C & Runco, M. (2001). The Beliefs Adult and Children Hold About Television and Video Games. **Journal of psychology**, 27, 11 - 25.
- Ward Gailey, C. (1993). Mediated Messages. **Journal of Popular Culture.**
- Crawford, A. (1984). Violent Video Games. **Journal of Communication.**
- Devilly, G. (2007). **Aggression and Children.** www.Generetion-NT.com
- Schaffer, A. (2007). **Violence.** www.Media Awareness. CA
- Bukley, G. (2007). **Computer and Video Games.** www.Slate.com

