



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 / skmousavi@kashanu.ac.ir

چکیده

پژوهش حاضر یک پیمایش اجتماعی است که به موضوع تجربه بازی‌های موبایلی در شهر کاشان در سال 1397 می‌پردازد. جامعه آماری پژوهش را 304161 نفر شهروندان کاشانی بر اساس نتایج سرشماری سال 1395 تشکیل می‌دهند که از این میان 395 نفر به عنوان جمعیت نمونه تعیین و به شیوه نمونه‌گیری خوشه‌ای بررسی شده‌اند. نتایج بدست آمده حاکی است جامعه مورد مطالعه زمان زیادی را به بازی‌های موبایلی اختصاص نداده و عموماً کمتر از یک ساعت در روز بازی می‌کنند. در این میان، بازیهای سرگرمی دوفره، در بین مردها و بازی‌های مهارت و خلاقیت و سلامت در بین زن‌ها پر طرفدارند. همچنین، تنها 22.5٪ پاسخگویان از بازیهای موبایلی با محتوای آسیب رسان استفاده می‌کنند. پسران نوجوان دبیرستانی، جوانان دانشجویی، و مردان شاغل در مشاغل فنی حرفه‌ای بیش از بقیه گروهها، و متقابلاً مربیان و معلمان مرد، زنان شاغل در مشاغل فنی حرفه‌ای و زنان بیوه یا مطلقه کمتر از بقیه گروههای اجتماعی در معرض محتوای آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند. در افرادی که بازیهای موبایلی با محتوای آسیب رسان انجام میدهند، پر تکرارترین موارد را بازی‌های ترس و وحشت، و بازی‌های خشونت و زدوخورد تشکیل می‌دهد.

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

بیان مساله

به باور محققان، بازی‌ها را اگر روش طبیعی یادگیری بیانگاریم، آنها حداقل سه نوع یادگیری را به فرزندان ما منتقل می‌کنند: یادگیری درباره خود، درباره دیگران و جهان پیرامون، و نیز درباره حل مسایل {1}. به این ترتیب، اگر بازی‌های آنلاین هم بتوانند این کارکردها را در جامعه انجام دهند، قاعدتاً تبدیل به یک فرصت خواهند شد. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بسیار شاد و سرگرم‌کننده بوده و بخش بزرگی از اوقات فراغت انسانها را پرکنند. حتی برخی محققان، بازی‌های آنلاین را یک نوع فعالیت اجتماعی برشمرده‌اند زیرا بازی‌های دو یا چندنفره میان دوستان، همسالان و اعضای خانواده ضمن اینکه یک فعالیت گروهی است، روابط اجتماعی را نیز تقویت می‌کند {2}. ژانرهای هیجانی، چالش برانگیز، پر تحرک، ماجراجویانه و خصوصاً گرافیک پیشرفته بازیهای آنلاین نیز موجب استقبال گسترده‌تر افراد از بازیهای رایانه‌ای



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}. 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 بگونه ای که مثلا از طریق پرخاشگری مجازی در بازیهای رایانه ای، انرژی پرخاشگرانه افراد به شکل بی ضرری تخلیه می‌شود {4}. در مطالعه ای دیگر، بازی‌های رایانه ای به عنوان رسانه‌های دارای پیام تلقی شده‌اند زیرا برنامه ریزان این بازیها، آگاهانه و یا نا آگاهانه مجموعه ای از معانی را در بازیهای آنلاین می‌نهند بگونه ای که آنها به یک فناوری ماشینی بازنمایی کننده 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 رایانه ای حاکی از آن است که این بازی‌ها هویت دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی دانش آموزان 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 فرهنگی اجتماعی بازی‌های آنلاین پرداخته‌اند که مجال طرح تمامی آنها در این نوشتار نیست اما نقطه مشترک تحقیقات انجام شده در این است که غالب این پژوهش‌ها در پایتخت و یا مراکز استانهای ایران که عموما جوامعی مدرن، شهری و آشنا با تکنولوژی را تشکیل می‌دهند انجام شده است. در همین حال، پژوهش در شهرهای کوچکتر با مردمانی سنتی و مذهبی آنها در باره میزان رواج بازی‌های موبایلی و نحوه تجربه آن کمتر مورد توجه قرار داشته و توجه به آن مسیر تازه‌ای را پیش رو قرار خواهد داد، از اینرو بررسی این مساله می‌تواند ضمن تکمیل پژوهش‌های انجام شده قبلی، به ارائه تصویری کاملتر از موضوع یاری رساند. کاشان یکی از نمونه شهرهای کوچک و تاریخی است که به گواهی محققان، نویسندگان و سفرنامه نویسان گذشته و حال، پیوند خود را تا حدود زیادی با سنن دیرین فرهنگی و مذهبی حفظ کرده و رد پای این پیوند را در مراسم آئینی، مناسبت‌های سالیانه، اعیاد و عزاداری‌ها، هنرهای بومی، معماری سنتی و بناهای تاریخی آن می‌توان مشاهده کرد. از اینرو، مطالعه ورود تکنولوژیهای نوین همچون موبایل و اینترنت، و نحوه برخورد این مردم و شکل استفاده از تجهیزات و ظرفیتهای آن‌ها می‌تواند صحنه‌ای از مواجهه سنت و مدرنیته را در افقی محدود و معین به نمایش گذارد.

مبانی نظری

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 طبقه بندی نمود. لاورینکو جامعه‌شناس معاصر روسی در تحقیقات خود حداقل 3 گونه را در نحوه گذران فراغت توسط مردم



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 – دانشگاه اصفهان

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 فعالیتهایی سپری میکند که رشد و شکوفایی توان و استعداد های نهفته وی را به همراه دارد مثل: نقاشی، نواختن موسیقی، انجام آزمایشهای علمی، انجام کارهای فنی و حرفه ای و... در گذران فراغت فرهنگی معمولاً فرد برای ساعات آزاد خود فعالیت هایی را انتخاب می کند 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 سرگرم کننده و تفریحی را در بر می گیرد که رفع کننده خستگی و تجدید قوای از دست رفته است. جوامعی که اغلب مردمان آن ساعات آزاد خود را به فعالیت های نوع اول می گذرانند با جوامعی که اکثر افراد آن با نوع سوم انس و عادت گرفته اند - در حقیقت- نه فقط در نحوه گذران اوقات فراغت بلکه در بسیاری خصوصیات اجتماعی از یکدیگر متفاوتند. برای یک جامعه شناس، نحوه گذران فراغت حکم شاخصی را پیدا می کند که او را تا رسیدن به لایه های عمیقتر شناخت مردم و ریشه یابی برخی مسایل و معضلات رهنمون می سازد.

امروزه در عصراطلاعات و ارتباطات، فناوریهای نوین همچون اینترنت و موبایل توانسته اند بخش مهمی از اوقات فراغت افراد بویژه جوانان و نوجوانان را به خود اختصاص دهند بگونه ای که اساساً گذران فراغت به تدریج می رود تا خود را با مختصات این عصر و فناوری های مربوطه انطباق دهد. دراین میان بازی رایانه ای، از جمله فعالیتهایی است که به سرعت جایگاه ویژه ای را در گذران اوقات فراغت باز کرده و تقریباً همگان با آن آشنا شده و از کودکان گرفته تا بزرگسالان، به کمک لپ تاپ، تبلت، کنسول های بازی، دسک تاپ، و موبایل های هوشمند بخش مهمی از وقت آزاد خود را به آن می پردازند. تنوع موجود در انواع بازی های رایانه ای این امکان را به افراد داده است تا در هر سن و یا وضعیتی بازی های مطلوب خود را دنبال کنند. در اینکه چرا بازی موبایلی تا این اندازه و همه جا مورد علاقه و استفاده قرار گرفته است شاید اشاره به برخی جذابیت های آن خالی از فایده نباشد. نخستین جاذبه، دسترسی آسان افراد به بازی های موبایلی است بگونه ای که صد ها بازی موبایلی در اینترنت رایگان بوده و یا بصورت فریمیوم هستند. بازیهای موبایلی نیازمند سخت افزار جداگانه ای چون کنسول، دسته های کنترل کننده بازی، و... نبوده و از طراحی صحنه، گرافیک عالی و صدا و موزیک بدون نقص برخوردارند. در آنها مراحل بازی، عموماً پایان ناپذیر است بگونه ای که کنجکاوی افراد را برای ادامه بازی بر می انگیزد، به علاوه، از سیستم پاداش دهی در هر مرحله از بازی برخوردارند، چالشهای گوناگونی در خود دارند و غالباً پایان بازی نیز غیر قابل پیش بینی است. مهمتر اینکه، بسیاری از بازیهای موبایلی بازیهای اجتماعی اند به این معنا که در بر دارنده الگوهای عمل و عکس العمل، درک موقعیت، نقشه و برنامه ریزی، نیتمندی و استراتژی، فهم متقابل، هدف گذاری، همکاری، رقابت و ستیز، پیروزی و شکست، و دیگر ساز و کار های روابط اجتماعی اند.

در ادبیات جامعه شناسی و روانشناسی اجتماعی، رویکرد های گوناگونی می توانند در فهم علت استقبال مردم از بازی های 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 می کنند باعث ادامه یافتن و یا توقف و کاهش آن می گردند. پاسخ هایی که فرد از محیط - محیط واقعی یا محیط بازی موبایلی- در رسیدن به هدف دریافت می کند او را به ادامه فعالیت تشویق نموده و یا متقابلاً او را از ادامه فعالیت باز می دارد. سازندگان بازی های



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

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... نطفه بندی 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 تجربه پدیده‌های 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 روشنتری از این عامل به ما کمک 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 تجربه نا 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 در زمینه بازی‌های موبایلی - بدلیل وجود میلیونها جوان و نوجوان - هم اکنون یکی از نیازهای جامعه ایران می‌تواند تلقی شود. 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 تا 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... گوناگون - در زمان فراغت خود چقدر و چه نوع بازی‌های موبایلی انجام می‌دهند؟ در راستای شناخت این مساله، 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 آسیب رسان برخوردار است؟
- کدام گروههای اجتماعی و به چه میزان در معرض این آسیب‌ها قرار دارند؟

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



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

مورد بررسی قرار گرفتند. ابزار تحقیق را یک پرسشنامه محقق ساخته مرکب از تعدادی سوال بسته و چند گزینه ای پیرامون ویژگی های پاسخگویان و طبقه بندی بازیهای موبایلی تشکیل می دهد. جهت طبقه بندی بازی ها، ابتدا لیستی از ژانرهای مختلف بازی های موبایلی بر اساس دسته بندی نرم افزار گوگل پلی (2018) برای سیستم های اندروید و آی او اس شامل 17 عنوان تهیه شد. همچنین، بازی های "بهداشت و سلامت" نیز که امروزه در بسیاری کشورها مورد توجه محققان و اقشار مردم قرار دارد به لیست دسته بندی گوگل پلی افزوده و جمعاً 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 پرتحرک 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 ناپهنجار، 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:

جامعه مورد مطالعه را 395 نفر از اهالی کاشان شامل 52.7٪ زنان و 47.3 مردان شامل می شوند. مجردها و متاهلین بترتیب 53 و 44. درصد و افراد مطلقه و بیوه تنها 3 درصد بوده اند. توزیع جمعیتی گروههای سنی شامل نوجوانان 12 تا 18 ساله 31 درصد، جوانان 19 تا 32 ساله 43 درصد، میانسالان 33 تا 39 ساله 11 درصد و نهایتاً بزرگسالان 40 تا 53 ساله 14.7 درصد می گردد. از نظر سطح تحصیلات، 22 درصد پاسخگویان تحصیلات ابتدایی و راهنمایی، 28 درصد تحصیلات متوسطه، 30 درصد دیپلمه و یا دانشجوی، 13 درصد دارای مدرک کارشناسی، و نزدیک به 7 درصد مدرک کارشناسی ارشد و یک درصد نیز صاحب مدرک دکترا هستند. بخش عمده پاسخگویان دارای پایگاه



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

اجتماعی اقتصادی پایین 59.2٪ هستند، اگرچه 37٪ نیز پایگاه اجتماعی متوسط و 3.8 درصد پایگاه اجتماعی اقتصادی بالا داشته‌اند. نوع اشتغال و فعالیت پاسخگویان از تنوع قابل توجهی برخوردار بوده است بگونه‌ای که بخش مهمی از پاسخگویان 45.6٪ اشتغال به تحصیل اعم از دبیرستان و دانشگاه داشته، 17 درصد پاسخگویان زنان خانه دارند، 13.4 درصد کارکنان مستقل در مشاغل آزاد هستند، 9 درصد کارگران ساده، 4.8 درصد کارمند، 3.3 درصد مشاغل تخصصی دارند، 3 درصد در مشاغل فنی و حرفه‌ای مشغولند، 2 درصد را مربیان و معلمان تشکیل می‌دهند، 1٪ پاسخگویان مدیران بخش خصوصی، و کمتر از یک درصد (0.8٪) نیز مدیران بخش دولتی هستند.

سابقه بازی موبایلی در بسیاری از پاسخگویان بیش از یکی دوسال نیست (44٪)، بخش عمده‌ای نیز بین سه تا پنج سال است که بازی‌های موبایلی می‌کنند (37.5٪)، در همین حال 14.2 درصد پاسخگویان بین شش تا هشت سال، 13.3 درصد بین نه تا یازده سال و نهایتاً یک درصد جامعه مورد بررسی نیز بیش از دوازده سال سابقه بازی موبایلی داشته‌اند. از نظر میزان بازی موبایلی نیز تقریباً نیمی از جامعه مورد بررسی (49.4٪) بسیار کم یعنی حداکثر دو ساعت در هفته بازی می‌کنند. یک چهارم پاسخگویان یعنی 25.1 درصد بین سه تا پنج ساعت در هفته بازی می‌کنند. 13.7 درصد پاسخگویان هفته‌ای شش تا هشت ساعت بازی می‌کنند که بطور متوسط نزدیک به یک ساعت بازی در هر روز می‌شود. همچنین 5.3 درصد افراد بین نه تا یازده ساعت، 3.8 درصد بین دوازده تا چهارده ساعت و نهایتاً 2.8 درصد نیز بین پانزده تا هفده ساعت در هفته بازی می‌کنند. در مجموع، جامعه مورد مطالعه زمان زیادی را به بازی‌های موبایلی اختصاص نداده و روزانه بطور متوسط 43 دقیقه از زمان فراغت خود را به بازی‌های موبایلی مشغول است. به منظور شناخت بهتر از این مساله، مدت زمان متوسط بازی روزانه در گروه‌های اجتماعی مختلف در جدول شماره دو ارائه می‌گردد:

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	متاهل‌ها
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
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



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

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 اسکوتر 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 اسکوتر 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، متأهل و حتی زنان خانه‌دار - 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 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 آموزشی 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



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

بسیار اندک است. اما تقریباً یک چهارم پاسخگویان یعنی 22.5٪ به بازی‌های دارای محتوای منفی و آسیب‌رسان می‌پردازند. البته میزان و شدت محتوای آسیب‌رسان در انواع بازیهای موبایلی یکسان نبوده و این تفاوت از طریق نتایج آزمون تحلیل واریانس { $F=31.7$ و $sig=0.000$ } مورد تأیید قرار گرفت. در این زمینه، آزمون تعقیبی توکی نیز نشان داد میزان محتوای آسیب‌رسان 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 علاقه‌شان را عمدتاً بازی‌های خلاقیت و مهارت یا آموزشی فرهنگی تشکیل می‌دهد کمتر از دیگران در معرض محتوای آسیب‌رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند. سپس، بمنظور درک این مسأله که چه کسانی و با چه ویژگیهایی بیشتر و یا کمتر در معرض محتوای منفی و آسیب‌رسان 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 آسیب‌رسان	$T=6.13$	0.000	زنان > مردان
وضع تاهل - میزان محتوای آسیب‌رسان.	$F=9.31$	0.000	بیوه مطلقه > متاهل > مجرد
گروه سنی - میزان محتوای آسیب‌رسان	$F=2.57$	0.026	بزرگسال > میانسال > جوان > نوجوان
سابقه بازی - میزان محتوای آسیب‌رسان	$F=5.83$	0.000	2 تا 3 سال > 8 تا 11 سال
مدت بازی روزانه - میزان محتوای آسیب‌رسان	$F=9.37$	0.000	کمتر از 1 ساعت > 1 تا 1 نیم ساعت > 2 ساعت

*جدول شماره 4. میزان محتوای آسیب‌رسان بازیهای موبایلی در گروههای اجتماعی

نتایج جدول شماره چهار نشان می‌دهد اگرچه تنها یک چهارم جامعه مورد مطالعه از بازیهای موبایلی که دارای محتوای آسیب‌رسان است استفاده می‌کنند اما تمامی آنها به یک اندازه در معرض این آسیب‌ها قرار ندارند. نتایج توصیفی نشان داد شدت محتوای آسیب‌رسان در بازیهای مردان بیشتر از بازی‌هایی است که زنان انجام می‌دهند (میانگین 9.6 در مقابل 7.4). همچنین، مجردها بیش از متاهل‌ها و سایرین در معرض محتوای آسیب‌رسان 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 (به ترتیب با میانگین‌های 8.7، 7.7 و 7) در معرض محتوای آسیب‌رسان 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



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

متوسط در هر روز بازی می‌کنند بیشتر از کسانی که کمتر بازی می‌کنند در معرض محتوای آسیب‌رسان بازی‌های موبایلی بوده‌اند. با نگاهی کلی می‌توان گفت تیپ اجتماعی افرادی که در بازی‌های موبایلی آنان محتوای آسیب‌رسان 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 آسیب‌رسان در بازی‌های موبایلی است که افراد انجام می‌دهند. سوال این است که در آن بخش از جامعه مورد مطالعه که بازی‌هایی با محتوای آسیب‌رسان انجام می‌دهند بیشتر چه نوع محتویات آسیب‌رسان به چشم می‌خورد و محتویات منفی پُر تکرار کدامند؟ مهمتر اینکه چه گروه‌هایی از مردم بیشتر گرفتار کدام نوع از محتوای آسیب‌رسان 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 آسیب‌رسان 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 متأهلین، 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 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



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

30 بهمن و 1 اسفند 1399 - دانشگاه اصفهان

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 اندازه ای تبیین می‌کند. برخورداری از گوشی هوشمند با امکانات و گرافیک پیشرفته ای که بتواند امکان بازی موبایلی را فراهم کند به علاوه هزینه بالای اینترنت، دانلود و اجرای بازیها، در حقیقت بخشی از جامعه مورد بررسی را به صرفه جویی و استفاده اندک از این بازی ها سوق می‌دهد. چنانچه نتایج نیز نشان داده اند 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 شهر های کوچک و سنتی مانند کاشان، محتویات اینترنت، موبایل و فضای مجازی همواره مورد تردید و سوء ظن قابل توجهی از سوی نمایندگان نهاد مذهب، سیاست، آموزش پرورش و خانواده قرار داشته است {10}. در جماعات و سخنرانی های مذهبی، اجتماعات سیاسی، مدارس و حتی خانواده ها، همواره محتویات و فرآورده های موبایل و اینترنت مورد نقد و نکوهش و آسیب شناسی! قرار دارد و دائما به جای بیان نحوه استفاده مطلوب، ضرر ها 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 مدرن تر و در برابر بمباران تبلیغاتی نهادهای سنتی مقاوم تر 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 مجموعه ای از عوامل و زمینه های اجتماعی است که بطور ناخود آگاه بر تصمیم افراد هنگام گزینش بازی ها اثر می‌گذارند. 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 - دانلود 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 کم بازی می‌کند اما استفاده اندک از بازی موبایلی لزوما عامل مصونیت از محتویات آسیب رسان فناوری ها نیست بلکه انتخاب درست از محتویات و امکانات فناوری ها 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 - توانسته اند 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 پدیده ای 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 پر رنگ پسران جوان و نوجوان در بازی های سرگرمی دوفره و جمعی - که دارای محتوای آسیب رسان بیشتری نیز هستند - چشم اندازی از یک الگوی ناسالم را در تجربه بازی موبایلی به نمایش می‌گذارد، همان چیزی که می‌تواند به گفته بالاکریشان و گریفیث، بعد ها تجربه مساله داری را برای این گروه اجتماعی رقم بزند. خصوصا اینکه میزان محتویاتی چون خشونت و درگیری، ترس و وحشت، و نوسیدی و پوچی در بازیهای این گروه در یک سطح قابل توجه و نگران کننده (میانگین نمره متوسط و بالاتر) بوده است. اگر صرفا بازی های خشونت و درگیری در بازی های مردان جوان و مجرد وجود داشت می‌شد آنها - چنانچه گروهی از محققان معتقدند - وسیله ای 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 نوسیدی و پوچی



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

در بازیهای مردان مجرد، سیگنالهای پیچیده و نگران‌کننده تری را به محیط ارسال کرده است بگونه ای که هریک از این محتویات سه گانه و آسیب رسان را در این محیط سنتی سزاوار بررسی مستقل و جداگانه ای می نماید.

مراجع:

1. حاجی بابایی مرتضی؛ تبدیل بازیهای سنتی به مدرن، یک ضرورت یا یک تهاجم؟. مجموعه مقالات برگزیده در گردهمایی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران، 1380. ص 68
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 رایانه ای 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 رایانه ای غیربومی بر تغییر هویت دانش آموزان، فصلنامه فناوری های اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره 4، زمستان 1392 ص 59-83.
7. Lavrinenko, V. *Sociologia*, Unity Press, Moscow, 2005. Pp: 291-295
8. 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 رایانه ای، شماره 8، تابستان 1395 صفحه 10.
10. موسوی، سید کمال الدین؛ دنیای دوم: درآمدی بر جامعه شناسی جهان مجازی، انتشارات بهینه و انتشارات دانشگاه کاشان، تهران، 1396. ص 67.