



مرکز ملی فضای مجازی
پروژه شبکه فضای مجازی

گزارش
سریع
چهل و یکم



تأثیرات بازی های ویدئویی بر رشد اخلاقه کاربران

Important Recommendations on Using
Digitalisation for Environmental Protection

سب

گزارش
سریع

گزارش شماره ۴۱
مرداد ۱۴۰۱



مرکز ملی فضای مجازی
پژوهشگاه فضای مجازی

تأثیرات بازی‌های ویدئویی بر رشد اخلاقی کاربران

گزارش سریع که با عنوان Rapid Report شناخته می‌شود، نوعی گزارش کوتاه است که صرفاً برای اطلاع کلی از موضوع یا پدیده‌ای خاص در بازه زمانی محدود تهیه می‌شود. هدف عمده چنین گزارش‌هایی ایجاد تصویری اجمالی برای آشنایی ابتدایی سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان در موضوعات مورد علاقه آنان است.

تهیه شده در پژوهشگاه فضای مجازی (گروه مطالعات اخلاقی فضای مجازی)

تهیه کننده: محمدمهدی قاسم‌پور
(کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه
علوم تحقیقات)
ناظر علمی: مهدی رعایایی
(دانشجوی دکتری اقتصاد اسلامی پژوهشگاه حوزه و
دانشگاه)
محمدمسجد زارع میرک آباد
(کارشناس ارشد فلسفه دانشگاه تهران)
محمدمهدی نصر هرنندی
(مدیر گروه مطالعات اخلاقی فضای مجازی)

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای
مجازی است و استفاده از مطالب آن صرفاً با ذکر ماخذ
بلامانع است.

نشانی: تهران، میدان آرژانتین، خیابان بیهقی، نبش
خیابان ۱۶ غربی، پلاک ۲۰
تلفن: ۰۲۱-۸۶۱۲۱۰۶۱
کد پستی: ۱۵۱۵۶۷۴۳۱۱

فهرست

۵ چکیده

۹ مقدمه

- ۱۳ (بخش اول) بازی‌های ویدئویی، محبوب‌تر از همیشه
- ۱۹ (بخش دوم) تأثیرات اخلاقه عمومه بازی‌ها
- ۲۵ (بخش سوم) تأثیرات اخلاقه بر حسب ژانر بازی‌ها
- ۳۱ (بخش چهارم) تأثیرات اخلاقه با توجه به سن کاربران
- ۳۷ (بخش پنجم) تأثیرات اخلاقه با توجه به جنسیت کاربران
- ۴۱ (بخش ششم) تأثیرات اخلاقه بر حسب میزان استفاده از بازی‌ها
- ۴۵ (بخش هفتم) تأثیرات اخلاقه بر حسب بستروابزارهای بازی‌ها
- ۴۹ جمع بندی
- ۵۳ منابع

چکیده



بازی‌های ویدئویی یکی از فراگیرترین سرگرمی‌هایی است که همیشه جزو اولویت‌های انتخاب افراد از هر سن و گروهی بوده است. مانند بسیاری دیگر از پدیده‌های زندگی روزمره، این حوزه نیز دارای اثرگذاری‌های مختص به خود بوده که بسته به مقوله‌های مختلف؛ از محتوای بازی‌های ویدئویی و سن و جنسیت کاربران آن گرفته تا میزان استفاده از این بازی‌ها و بسترهای نشر و استفاده از آن متفاوت خواهد بود. از طرفی گستردگی روزافزون ویروس کرونا و تأثیراتی که بر روال عادی جریان زندگی داشته، منجر به رونق بیشتر حوزه بازی‌های ویدئویی شده است. با توجه به قرنطینه‌های خانگی در این دوران، افزایش قابل توجهی در درگیر شدن افراد با پدیده بازی‌های ویدئویی مشاهده می‌شود. در این گزارش تلاش شده است تا با توجه به درگیری گسترده افراد با بازی‌های ویدئویی، ضمن اشاراتی کلی به وضعیت این حوزه، بخشی از تأثیرات آن‌ها بر رشد اخلاقی کاربران و همچنین بر روحیات آنان مورد واکاوی قرار بگیرد.

واژگان کلیدی

بازی‌های ویدئویی، تأثیرات اخلاقی، رشد اخلاقی، نوجوانان، ابزارهای بازی، ژانر بازی، سن کاربران، جنسیت کاربران

مقدمه



مقدمه

بازی‌های ویدئویی همواره پرهیجان بوده‌اند. جاذبه‌های فرم و محتوای این بازی‌ها بیشترین مشغولیت را در گروه سنی نوجوانان به دنبال داشته است. در روزهایی که کروناویروسی نبود و مدارس و دانشگاه‌ها میزبان دانش آموزان و دانشجویان بودند تمام دل‌مشغولی بخش قابل توجهی از نوجوانان و جوانان این بود که کلاس‌هایشان چه زمانی به پایان می‌رسد تا به‌سرعت شروع به پیش بردن ادامه مراحل بازی‌ای کنند که پیش از شروع کلاس مشغول آن بودند. اکنون هم‌زمان با تاخت‌وتاز ویروس عالم‌گیر کرونا مسیر دانش آموزان و دانشجویان برای پیش بردن بازی‌های ویدئویی به‌واسطه حضور حداکثری‌شان در خانه هموارتر شده و شاید بتوان مدعی شد نبرد برای مبارزه با دو ویروس به جریان افتاده باشد. از طرفی این مسئله نیز دور از ذهن نیست که درگیر شدن بیشتر به بازی‌های ویدئویی، فرصت‌هایی را برای رشد اخلاقی به دنبال داشته باشد.

بخش اول

بازی‌های ویدئویی، محبوب‌تر از همیشه



بخش اول

بازی‌های ویدئویی، محبوب‌تر از همیشه

هم‌زمان با همه‌گیر شدن ویروس کرونا در سراسر جهان شرکت‌های پژوهشی دست‌به‌کار شده‌اند تا با توجه به شرایط پیش‌آمده میزان مصرف و تأثیرات بازی‌های ویدئویی را مورد بررسی جدیدتری قرار بدهند.

بر اساس گزارش شرکت وریزان^۱ میزان استفاده از بازی‌های آنلاین ویدئویی در هفته اول قرنطینه خانگی در آمریکا تا ۷۵ درصد افزایش داشته است (هاج^۲، ۲۰۲۰). نتایج یک بررسی در مرکز مشاوره بریتانیا نیز نشان داده است که از زمان شیوع Covid-19، میزان اشتغال کاربران به بازی‌های جهانی احتمالاً تا حدود ۴ درصد افزایش یافته است. بر این اساس سفارش‌های ثبت‌شده برای دریافت نینتندو سوئیچ (کنسول بازی خانگی شرکت نینتندو) در ایام قرنطینه رکورد بالایی را ثبت کرده و سود این شرکت تا بیش از ۴۰۰ درصد افزایش یافته است (کانسالتنسی^۳، ۲۰۲۰).

مسئله افزایش و فراگیری استفاده از بازی‌های ویدئویی به‌واسطه قرنطینه ناشی از کرونا و ویروس به اینجا ختم نمی‌شود و این موضوع وقتی بغرنج‌تر می‌شود که بدانیم بر اساس مطالعات انجام شده توسط سایمون کوچر^۴ نه تنها ۳۹٪

1. Verizon
2. Sarah Hodge
3. Consultancy
4. Simon-Kucher

گیمرها گفته‌اند که در طول همه‌گیر شدن کرونا هزینه‌های خود را برای خرید بازی‌های ویدئویی افزایش داده‌اند، بلکه ۲۱٪ از آن‌ها نیز گفته‌اند که پس از Covid-19 احتمالاً هزینه بیشتری خواهند کرد (کانسالتنسی، ۲۰۲۰). این یعنی داستان رشد درگیر شدن با بازی‌های ویدئویی ناشی از ایام کرونا، اعم از کاربران حرفه‌ای و تازه‌واردان، تا مدت‌ها پس از پایان همه‌گیری ادامه خواهد داشت که البته بسته به میزان همه‌گیری در مناطق مختلف جهان متفاوت خواهد بود. با در نظر داشتن این ملاحظات باید توجه داشت که این مسائل برای کشورمان نیز که متأثر از کروناست صدق می‌کند. بر اساس گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، ۶۹ درصد کودکان و نوجوانان درگیر بازی ویدئویی هستند (باجلان، ۱۳۹۹). با علم به این که شرایط آنان نیز برای بیشتر در خانه ماندن فراهم شده، درگیری این گروه به بازی‌های ویدئویی بیشتر خواهد شد. همچنین به نقل از سیدحسینی معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طبق پیمایشی که مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال اخیراً انجام داد، ۴۴ درصد از شرکت‌ها و گروه‌های بازی‌سازی در کشور، مجموع درآمدهایشان افزایش داشته، ۳۶ درصد تغییری نکرده و فقط ۲۰ درصد کاهش داشته است. یعنی عمده شرکت‌های بازی‌سازی افزایش درآمد داشته‌اند بالای ۲۰ تا ۲۵ درصد در مدت شیوع کرونا به موفقیت در جذب مخاطبان و درآمدزایی دست پیدا کردند. از میان آن ۴۴ درصدی که افزایش درآمد داشته‌اند بالای ۲۰ تا ۲۵ درصد در مدت شیوع کرونا به موفقیت در جذب مخاطبان و درآمدزایی دست پیدا کردند. از میان این ۴۴ درصد، به‌صورت اجمالی درآمد ۵۰ درصد آن‌ها در دوره

1. Consultancy

کرونا بیش از ۲۰ درصد افزایش داشته است. (باجلان، ۱۳۹۹)

بازی‌های ویدئویی در سبک‌ها و ژانرهای مختلف برای ذائقه‌های متفاوت همچون پاندمی کرونا در سراسر جهان فراگیر شده‌اند و از آن جمله می‌توان به فورتنایت بتل رویال، ماینکرفت، کال آف دیوتی، اتومبیل‌دزدی بزرگ، پلی‌آن‌نوز بتل‌گراندز و لیگ افسانه‌ها اشاره کرد که هر کدام در عین این‌که می‌توانند موجی از هیجان ایجاد کنند؛ اما تبعات و عواقب ناشی از آن‌ها را نیز نمی‌توان نادیده گرفت.

سؤال اصلی این است که فراگیری این بازی‌ها چه تأثیری در رشد اخلاقی کاربران (به‌خصوص نوجوانان) و کنش‌های اخلاقی آنان داشته است؟ این فراگیری سلامت روح و روان آنان را تا چه میزان تحت تأثیر قرار داده است؟ و این‌که آیا اساساً چنین رشدی در استفاده از بازی‌های ویدئویی الزاماً فقط بار منفی به همراه خواهد داشت؟

برای پاسخ به این سؤال‌ها لازم است از ابعاد مختلف به بررسی این مهم بپردازیم. وجه اول این مسئله، تأثیرات اخلاقی عمومی ناشی از گستردگی استفاده از این بازی‌ها است. در وجوه دیگر می‌توان گفت بازی‌های ویدئویی بسته به ژانر، محتوا و سناریو، سن و جنسیت کاربران و نیز میزان استفاده از بازی، می‌تواند اثرگذاری‌های متفاوتی در حوزه‌های اخلاقی به همراه داشته باشد. از طرفی بستر و ابزار مورد استفاده این بازی‌ها نیز از موضوعات مهمی است که لازم است مورد واکاوی قرار گیرد. در بخش‌های بعد به مهم‌ترین تأثیرات ناشی از هر یک از وجوه فوق خواهیم پرداخت.

1. Fortnite: Battle Royale
2. minecraft
3. Call of Duty
4. Grand Theft Auto
5. PlayerUnknown's Battlegrounds
6. League of Legends

بخش دوم

تأثيرات اخلاقه عمومه بازیها



بخش دوم تأثیرات اخلاق عمومی بازی‌ها

بازی‌های ویدئویی می‌توانند سرگرم‌کننده و حتی آموزنده باشند. اما سرگرم‌کنندگی به‌عنوان اصلی‌ترین خصیصه این بازی‌ها - که کودکان و نوجوانان را به‌طور جد از بازی‌های کوچک و خیابان به درون خانه‌ها کشانیده است- درگیری بیش از حدی برای آن‌ها به‌وجود آورده که ادامه آن می‌تواند منجر به تأثیرات منفی زیادی نه تنها بر ذهن و روح بلکه گاهی بر جسم انسان نیز داشته باشد. بخشی از اثرات منفی بازی‌های ویدئویی به شرح زیر هستند (لال^۱، ۲۰۲۱):

• اختلال در هورمون دوپامین

اعتیاد به بازی‌ها باعث دل‌بسته شدن به آن‌ها شده و هر لحظه احساس نیازی بیشتری به بازی کردن در شخص ایجاد می‌شود. این احساس جداناپذیر بوده و در این صورت است که هورمون دوپامین - که به خودمراقبتی فرد و بروز احساسات شادی و تمایلات جسمی مرتبط است، مورد آسیب واقع می‌شود.

• کاهش انگیزه

ذات بشر خواهان هیجان، ماجراجویی، دوستی، پیروزی در عرصه‌ها و مقام و جاه‌طلبی است. در بازی‌های ویدئویی شخص با کمترین تلاش می‌تواند به خواسته‌های خود برسد. ادامه این روند در او این تصور واهی را ایجاد می‌کند که در زندگی حقیقی نیز با اندک تلاشی به خواسته‌های خود می‌رسد؛ درحالی‌که عملاً چنین نیست.

• سرخوردگی عاطفی و احساسی

زمانی که در انسان ترس، نگرانی، شرم و یا احساسات منفی دیگری تجربه می‌شود، آمیگدال مغز فعال شده و این احساسات عاطفی را کنترل می‌کند؛ اما در شرایطی اشتغال به بازی ویدئویی به خاطر فضای بازی آمیگدال کارکرد لازم را از دست می‌دهد و احساسات فرد تا حدود زیادی از بین می‌رود.

• افزایش استرس

با درگیری بیش از حد به بازی‌های ویدئویی تنش‌های رفتاری فرد بیشتر شده و حس فشار روحی بیش از حد و استرس روانی زیادی در او بروز پیدا می‌کند.

• از بین رفتن سلامت جسمی

در صورت انجام بازی‌های متعدد و به‌صورت گسترده و اعتیادآور، جسم هم دچار آسیب‌هایی می‌شود که از آن جمله می‌توان به آسیب در مچ، چشم، گردن و انگشتان دست اشاره کرد. اختلال در خواب و تغییر در الگوی آن نیز از جمله آسیب‌های مرتبط با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی است (بیش^۱، ۲۰۲۱). به علاوه کاربران درگیر با بازی‌های ویدئویی با افزایش وزن و مشکلات عضلانی گسترده‌ای مواجه هستند (تامبکن^۲، ۲۰۲۱).

1. Bharti Bisht

2. Ronaldo Tumbokon

• اختلالات ارتباطاتی

کاهش روابط اجتماعی و امتناع از مشارکت‌های اجتماعی، سیاسی و ... نیز از دیگر آسیب‌های بازی‌های ویدئویی است؛ به طوری که فرد از «از سایر قسمت‌های زندگی خود غافل شده و روابط سالم وی با دیگران از جمله خانواده و دوستان دچار آسیب می‌شود. پرخاشگر می‌شوند(بیشتر، ۲۰۲۱)» که همگی در پی قرار گرفتن در فضای مسموم بازی‌های ویدئویی است.

• ضعف کارایی انسان و کاهش کارآمدی

در پژوهشی که در سال ۲۰۰۹ روی دانش‌آموزان کلاس دوم متوسطه انجام شد، مشخص شد افرادی که به بازی‌های ویدئویی اعتیاد داشتند، مهارت‌های اجتماعی پایین‌تری نسبت به دیگرانی داشتند که با بازی‌های ویدئویی درگیر نبودند. تعامل اجتماعی یک مهارت است و اگر کسی بیشتر اوقات خود را تنها در اتاق، با بازی کردن و بدون تعامل با دیگران در زندگی واقعی بگذرد، آن مهارت سرکوب شده و می‌تواند به اضطراب اجتماعی منجر شود که در نتیجه آن ضعف در عملکرد تحصیلی به دنبال خواهد آمد. همچنین مشخص شد درگیری بیش از اندازه با بازی‌های ویدئویی با احساسات منفی، عزت نفس پایین، ترجیح به تنهایی و عملکرد ضعیف در سایر امور آموزشی و تربیتی ارتباط مستقیم دارد. این امر مهم نگرانی والدین را نیز به دنبال داشته است تا جایی که بنا بر گزارش مجله PC ۷۶ درصد آنان نگران امنیت فرزندان خود در این فضا هستند. علاوه بر ضعف کارایی، ناتوانی در تقسیمات کاری نیز از دیگر آسیب‌هایی بوده که متوجه کاربران است که بیشترین درگیری را با بازی‌های ویدئویی خواهند داشت (اسمارت سوشال، ۲۰۲۱). همچنین در پژوهش‌هایی علائمی از کاهش هوش هیجانی^۲ در کاربران درگیر با بازی دیده شده است (بیشتر، ۲۰۲۱).

1. Bharti Bisht

2. Emotional Intelligence (EI)

• اثرات مثبت بازی‌های ویدئویی

علیرغم آن‌چه گفته شد، نمی‌توان اثرات مثبت انجام به‌اندازه و متناسب بازی‌های ویدئویی مانند افزایش قدرت حل مسائل و چالش‌ها، هماهنگی با دیگران و به کار انداختن آن‌ها، برنامه‌ریز بودن، مدیریت، توجه به اهداف و وظایف بر اساس سناریوهای بازی، سرعت در تصمیم‌گیری و تجزیه و تحلیل مسائل، افزایش دقت در تصمیم‌گیری، هوشیاری در لحظه، تمرکز، ریسک‌پذیری و ... را نادیده گرفت؛ اما با عدم توازن در میزان بازی‌های ویدئویی و درگیری بیش از حد به آن قدرت ماندگاری اثرات مثبت کم‌رنگ می‌شود (تامبکن^۱، ۲۰۲۱).

به‌همین دلیل کارشناسان، پیشنهادها و راهکارهای متعددی برای مدیریت بازی‌های ویدئویی مطرح کرده‌اند تا به کمک آن بتوان از بخشی از آسیب‌های درگیری با بازی‌های ویدئویی مصون ماند. در این زمینه بر تمرکز والدین بر مهارت‌های تفکر انتقادی و درک شرایط فرزندان با توجه به ذات چالش‌طلبی فرزند و اهمیت ایجاد مرزبندی در فضای داخل و خارج از بازی تأکید شده است. همچنین به والدین توصیه شده است که با در نظر داشتن همه جوانب و عدم برخورد سلبی توجه به ابعاد مثبت و منفی بازی را توأمان مورد نظر داشته باشند. بازی کردن در کنار هم همراه با نظارت صحیح، تهیه بازی‌های سالم، آموزشی و سرگرم‌کننده، برنامه‌ریزی و ایجاد محدودیت زمانی در بازی همراه با تعیین جایزه و ... نیز از دیگر راهکارهای کارشناسان برای کاهش تبعات اعتیاد به بازی‌های ویدئویی است (اوکس^۲، ۲۰۲۱).

1. Ronaldo Tumbokon
2. Josh Ochs

بخش سوم

تأثيرات اخلاقه بر حسب ژانربازیها



بخش سوم

تأثیرات اخلاق بر حسب ژانر بازی‌ها

بازی‌های ویدئویی بر اساس ژانر، به بیش از ۳۰ گونه متفاوت تقسیم می‌شوند که بسته به آن، محتوا و اثرگذاری متفاوتی را به دنبال دارند. تنوع ژانر یا گونه‌های بازی از این جهت اهمیت دارد که هر کدام سرگرمی متمایز و قابل توجهی برای کاربران به دنبال دارند و این تنوع منجر به اثرپذیری کم یا زیاد از بازی‌ها و اثرگذاری متفاوت آن‌ها در زندگی روزمره و روحیات کاربران خواهد شد.

سبک‌های مختلف بازی‌های ویدئویی بر اساس ژانر و محتوا، با توجه به تنوعی که دارند استدلالات اخلاقی بیشتر و رشد یافته‌تر یا نزول اخلاقی بیشتری را به دنبال خواهند داشت. گاهی سبک بازی، تیراندازی اول شخص^۱ (FPS) یا شوتر اول شخص است؛ مانند کال آو دیوتی^۲، بتل فیلد^۳ و دووم^۴ که کاربر باید اسلحه به دست به مدیریت و راهبری در بستر آفلاین یا فضای گسترده مجازی پردازد و گاهی نیز باید مانند بازی The Ancient Art of War سبک استراتژی هم‌زمان یا RTS^۵ را پیش گرفته و سوار بر مرکب برای خود قلمروی تعیین کند (گیم دیزاینینگ، ۲۰۲۰) و با انتخاب خود براساس ملاحظات رفتاری یا نژادی نبرد در بازی را جریان سازی کند.

1. First-person shooter
2. Call of Duty
3. Battlefield
4. Doom
5. real-time strategy

کاربرانی نیز سبک^۱ RPG یا نقش‌آفرینی در قالب شخصیتی واقعی یا خیالی را ترجیح می‌دهند تا ضمن کسب مهارت و توانایی‌های جدید به‌عنوان یک قهرمان اصلی برای نجات جهان با احتمال شکست در ابعاد جهانی روبرو شوند و با هیولاهای عظیم مبارزه کنند (لیبرتی^۲، ۲۰۱۷). بازی‌هایی به سبک بازی‌های نقش‌آفرینی برخط چندنفره گسترده^۳ (MMORPG) را نیز باید در نظر داشت که عمدتاً در بستر فضای مجازی انجام شده و مشابه بازی‌های RPG حس تخیل کاربر را فعال می‌کند؛ البته با توجه به بستر و محتوای آن، در فضایی بسیار گسترده‌تر و دامنه‌ای بسیار فراتر. از بازی کامپیوتری مازوار^۴ گرفته تا شکل تکامل یافته‌تر و حضور کاربر در نقش یک قهرمان در نبرد با دشمن و حفاظت از مردم (گیم دیزاینینگ، ۲۰۲۰). همچنین در بازی‌هایی مانند میدان Battle Arena یا بازی‌های ورزشی شرکت eSports، به سبک بازی‌های نبردگاهی برخط چندنفره (MOBA)، کاربر در فضایی که اصل آن بر رقابت و تلاش برای پیروزی و کسب مهارت است قدم می‌گذارد. نکته مهم اینجاست که در تمامی این سبک و ژانرها یا زیر دسته‌های آن مانند سبک نهن کاری (Stealth Games)، نبرد (Fighting Games)، زنده ماندن (survival games)، بقا توأم با وحشت (Survival Horror Games)، مبتنی بر متن (text-based games) و ... (گیم دیزاینینگ، ۲۰۲۰) از یک‌طرف با مواردی روبرو هستیم که می‌تواند زمینه‌های ایجاد رشد اخلاقی را ایجاد کند؛ با امکان آزمایش، خلاقیت، نوآوری و اقدام زیرکانه، هوشمندی چیدمان ترکیب برای نبرد و مقابله، تلاش برای بقا با کمترین ابزار، هدایت و راهبری، مدیریت بحران، کسب مهارت از آشنپی و رانندگی و ...

1. Role-playing game
2. Sam Liberty
3. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
4. Mazewar

تا نبردهای رودررو، فعالیت مغز و ورزش ذهنی و ایجاد نشاط، جنگ دیپلماسی پیشرفت نظامی اقتصادی، چگونگی مدیریت ذخایر داشته‌ها و ... شبیه‌سازی و حس واقع‌گرایی و متناسب با شرایط زندگی بیرونی واقعی در جامعه یا خانه، منطق و مهارت‌های حل مسئله، کار و بازی جمعی و گروهی حقیقی با مجازی، همگامی با اسطوره‌های نبرد یا افراد مسئول و ... اما از طرف دیگر بطن هر کدام اگر مصرف مدیریت‌شده نباشد با توجه به محتوای خشونت‌آمیز در برخی بازی‌ها شاهد تبعات منفی رفتاری در کاربر نیز خواهیم بود. به عبارتی با توجه به محتوای بازی و عدم مدیریت مناسب استفاده از فضای بازی نیز با مسائل اخلاقی از قبیل ترس و وحشت ادامه‌دار، خلأهای فرهنگی ناسازگار با فرهنگ کشور، انزوای جمع، تأثیرپذیری از اسطوره‌های نامناسب، اعتیادآوری و حواس‌پرتی حین و پس از بازی و ... مواجه خواهیم شد.

اثر بازی‌های ویدئویی به‌خصوص جنبه‌های خشن آن بر رشد اخلاقی از این جهت نیز مورد توجه است که از یک طرف محتوای خشن در تولید رفتار خشن نقش داشته و از طرفی دیگر مجبور شدن کاربر به انتخاب گزاره‌های اخلاقی یا غیر اخلاقی مانند دوراهی کشتن یا نجات دادن در بازی ویدئویی bio shock را به همراه داشت (هاج، ۲۰۲۰). در این صورت اهمیت این مسئله بیش از پیش مورد توجه قرار می‌گیرد که هر چه کاربر بالغ‌تر باشد نقش بلوغ فکری و اخلاقی وی در انتخاب درست و آگاهی بیشتر از تبعات تصمیم غیر اخلاقی در بازی، پررنگ‌تر می‌شود.

لذا ابعاد اخلاقی بازی به واسطه استدلال اخلاقی موجود در آن (انتخاب غلط یا درست و تبعات آن) فراتر از صرف خشونت موجود در آن است و می‌تواند موجب بیداری فکر شود اگر کاربر اهل فکر باشد و وجدان آگاه درونی بالقوه‌ای داشته باشد. بر این اساس اهمیت توجه به محتوا و سناریوهای بازی و... بر اساس دسته‌بندی ژانرهای آن با توجه به اثرات مثبت و تبعات منفی که به دنبال خواهند داشت موردتوجه است و با توجه به آنلاین بودن برخی از بازی‌ها و مشارکت و گستردگی بیشتر دامنه کاربران، این امر ارزش مضاعفی پیدا می‌کند.

بخش چهارم

تأثيرات اخلاقى با توجه به سن کاربران



بخش چهارم

تأثیرات اخلاقه با توجه به سن کاربران

از جمله فاکتورهای مورد توجه در بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی در نظر داشتن بازه سنی کاربران است از آن جهت که بسته به سن کاربر تأثیرپذیری وی از محتوای بازی‌ها متفاوت خواهد بود. از جنبه تأثیرپذیری افراد در سنین مختلف بنا بر آنچه در روایات اسلامی به‌ویژه نهج‌البلاغه (فرهنگ کوثر، ۱۳۸۲) آمده دوره نوجوانی حساس‌ترین و با اهمیت‌ترین دوران زندگی انسان است که در این دوره فرد، نه کودک و نه هنوز به‌درستی بالغ شده است و دوره بحرانی زندگی خود را می‌گذراند که گاهی رفتار و اعمال او موجب آزار بزرگ‌ترها و گاهی رفتار عاقلانه او باعث تحسین و تعجب آن‌ها می‌شود. از این رو لازم است به مقوله سن توجه ویژه‌ای داشت تا بر اساس سن کاربر تأثیرپذیری وی مورد نظر قرار گیرد. نتایج یک پژوهش که ۱۶۶ دانش‌آموز متوسطه ۱۱ تا ۱۸ سال و ۱۳۵ دانشجو ۱۷ تا ۲۷ سال را با هدف بررسی عادات بازی و رشد اخلاقی با مقیاس اندازه‌گیری بازتاب اخلاق اجتماعی، بررسی کرده و سؤالاتی مانند اهمیت توجه به صیانت از قول و قرارها، گفتن واقعیت، پیروی از قوانین،

حفظ زندگی و... را مطرح کرده است، نشان می‌دهد که اثرات بازی‌های ویدئویی بر تأثیرپذیری و اخلاق دانش آموزان و بروز رفتار خشن ناشی از بازی خشن در نوجوانان (۱۴ تا ۱۷ سال) به‌وضوح آشکارتر است (هاج، ۲۰۲۰). در ارتباط با کودکان و بازه سنی کمتر از ۱۱ سال نیز بر اساس گزارش گروه ایمنی آنلاین (هاج، ۲۰۲۰) پررنگ شدن نقش والدین و حضور و همراهی آنان با فرزندان برای درک بهتر فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های آنلاین باید مد نظر باشد. فارغ از محتوای بازی، کودکان زیادی در معرض خطر قرار گرفته‌اند و مورد سوءاستفاده واقع شده‌اند. نتایج پژوهشی نیز که از تجربه سوءاستفاده یک کودک از چهار کودک ظرف مدت ۲۱ ماه گفته، مؤید این مهم است.

در گزارشی تحت عنوان بازی نسل والدین^۲، از عدم احساس امنیت والدین از حضور کودکان در فضای آنلاین گفته شده است که اهمیت این دغدغه با توجه به استفاده سه چهارم کودکان از بازی‌های آنلاین ویدئویی مورد توجه است. با این وجود در این نظرسنجی ادعان شده اگر کمک والدین و حضور آنان در کنار کودکان هنگام بازی باشد نقش چشمگیری در رشد و پیشرفت مهارت حل مسائل توسط کودکان به وجود خواهد آمد.

ازاین‌رو در کنار توجه به بازه‌ی سنی کاربران بازی‌های ویدئویی، توجه به آموزش والدین توسط موسسه غیرانتفاعی در لندن برای تجمیع اطلاعات، آگاهی دادن آن‌ها به مزایا و معایب بازی‌های آنلاین، توجه دادن به اهمیت نقش آنان در انجام بازی با کودکان و ترغیب آنان به این امر، مورد توجه ویژه قرار گرفته است (هاج، ۲۰۲۰). با توجه به آنچه گفته شد ضرورت رده‌بندی سنی بازی‌های ویدئویی با توجه به

1. Sarah Hodge

2. Parenting Generation Game

نقشی که در رشد اخلاقی دارند و با در نظر داشتن حساسیت بیشتر برای کاربران در بازه سنی کمتر از ۱۸ سال و اثرپذیر بودن بیشتر آن‌ها در برابر بازی‌های ویدئویی، بیش‌ازپیش روشن شد.

ذکر این نکته نیز خالی از لطف نیست که اگرچه بازی‌های ویدئویی در بازه سنی ۲۵ تا ۴۴ سال دارای جمعیت بیشتری از حیث تعداد کاربر در مقایسه با گروه‌های سنی ۱۸ تا ۲۴ سال یا ۴۵ تا ۶۴ سال هستند (بیزینس وایر^۱، ۲۰۲۰) اما با توجه به تأثیرپذیری کاربران در سن نوجوانی این بازه سنی بیشتر مورد توجه و دغدغه پژوهش‌ها بوده است.

بخش پنجم

نأثیرات اخلاقے باتوجہ به جنسیت کاربران



بخش پنجم

تأثیرات اخلاقی با توجه به جنسیت کاربران

نتایج مطالعات در ارتباط با جنسیت کاربران بازی‌های ویدئویی بیانگر این حقیقت بوده است که پسران در مقایسه با دختران از درگیری بیشتری با بازی‌های ویدئویی برخوردار بوده‌اند. متعاقب این مسئله باید در نظر داشت با وجود استدلال اخلاقی ذاتی بیشتر در دختران اما به واسطه درگیر بودن بیشتر پسران به بازی‌های ویدئویی، استدلالات اخلاقی بیشتری ناشی از بازی در آنان در مقایسه با دختران به وجود آمده است.

با علم به این مسئله مهم باید در نظر داشت که در ایران طبق گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۶۴ درصد کاربران بازی‌های ویدئویی از پسران و ۳۶ درصد از دختران هستند (دایرک) که این آمار نیز مؤید استفاده حداکثری پسران و متعاقباً استدلال اخلاقی بیشتر آنان در کشور بوده است. از طرفی در بررسی تفاوت رشد قضاوت اخلاقی در پسران و دختران، نتایج پژوهشی نشان داده است که قضاوت اخلاقی پسران بیشتر مبتنی بر عدالت و امور انتزاعی است، اما تصمیم‌گیری اخلاقی دختران بر مبنای ابراز عواطف، مراقبت از خود و دیگران، احساس مسئولیت نسبت به نوع انسان، حساسیت

نسبت به دیگران و حقوق آنان استوار است (همایی، ۱۳۹۳) که با توجه به استفاده بیشتر پسران از بازی‌های ویدئویی می‌توان صفت قضاوت اخلاقی مبتنی بر عدالت و توجه به امور انتزاعی در جریان بازی را برای آنان بیش‌ازپیش متصور بود.

بخش هشتم

تأثیرات اخلاق بر حسب میزان استفاده از بازی‌ها



یکی دیگر از مسائلی که باید مورد توجه باشد میزان استفاده از بازی‌ها و درگیر شدن کاربران به بازی‌های ویدئویی است. نتایج پژوهشی در سال ۲۰۱۹ نشان داده است که کاربران ۱۳ تا ۱۸ ساله به‌طور متوسط ۹۶ دقیقه در روز از ابزارهای مختلف برای بازی‌های ویدئویی استفاده کرده‌اند (استاتیستا^۱، ۲۰۱۹).

باید در نظر داشت هرچه درگیری با بازی‌های ویدئویی کمتر باشد - با وجود این که در نتیجه آن از جنبه منفی مصونیت بیشتری را شاهد خواهیم بود- اما به موازات آن با توجه به جنبه‌های درگیر شدن کاربر با بازی و تأثیر در رشد و استدلال اخلاقی وی، نقش بازی ویدئویی در اثر استفاده کمتر کاهش پیدا خواهد کرد. در نقطه مقابل اما اگر خواهان بروز رشد اخلاقی بیشتر و استدلال یا قضاوت اخلاقی وسیع‌تر باشیم، استفاده و کاربری بیشتری از بازی را باید مد نظر داشت که البته در این صورت تبعات منفی و اثرگذاری نامناسب را نیز باید انتظار داشت. در این میان نقش مناسب تربیتی والدین و آموزش دیدن و آموزش دادن آن‌ها بیش از پیش مورد توجه است.

1. Statista.com

بخش هفتم

تأثیرات اخلاق بر حسب بستروابزارهای بازی‌ها



بخش هفتم

تأثیرات اخلاقه بر حسب بستروابزارهای بازی‌ها

تنوع و گوناگونی بسترهای مورد استفاده در بازی‌های ویدئویی از جمله عواملی است که بسته به نوع آن در اثرگذاری بازی‌های ویدئویی بر رشد اخلاقی کاربر مؤثر است. کاربر بازی‌های ویدئویی می‌تواند از رایانه خانگی، کنسول‌های بازی مانند پلی‌استیشن یا ایکس باکس، تلفن همراه، واقعیت مجازی، تلویزیون، دستگاه‌های بازی مستقر در شهر بازی‌ها، صفحات وب و ... برای سرگرم شدن به بازی ویدئویی استفاده کند (گلوسی ویرا، ۲۰۱۹) که البته بسته به نوع پلتفرم و شرایط هر کاربر میزان استفاده و در دسترس بودن آن متفاوت است.

از جنبه اتصالات نیز باید در نظر داشت هر یک از این بسترها نیز با توجه به امکانات و ظرفیتی که دارند می‌توانند در قالب آنلاین یا آفلاین به کاربران خدمت ارائه دهند که مسلماً دامنه تأثیرات گسترده یا محدودتری را برای هر قالب می‌توان متصور بود. نتایج یک پژوهش با موضوع اولویت تمایل کاربران آنلاین به استفاده از پلتفرم‌های مختلف، حاکی از آن بوده است که استفاده از تلفن همراه در جایگاه نخست کاربری بوده و پس از آن استفاده،

از رایانه‌های خانگی، کنسول‌های بازی و تبلت‌ها قرار دارند (کمپ^۱، ۲۰۲۰) که اهمیت این مسئله با توجه در دسترس بودن همیشگی تلفن همراه و در نتیجه بیشترین اثرگذاری، روشن‌تر می‌شود. بر این اساس اگرچه ابعاد مثبتی در رشد اخلاقی همچون توان مدیریت بحران و نبرد با ظلم را می‌توان به‌عنوان تأثیرگذاری مناسب در نظر گرفت اما نمی‌توان آسیب‌های استفاده حداکثری و همه‌جایی تلفن همراه را که بر سلامت جسم و روح می‌گذارد، نادیده گرفت.

ضمن این‌که آنلاین بودن هنگام استفاده از بازی‌های ویدئویی دغدغه مضاعفی را برای کاربران به‌خصوص نوجوانان به دنبال خواهد داشت از این منظر که اینترنت فعال شده در هر ابزاری، فرصت سرکشی به سایر بخش‌های اینترنت به جز محیط بازی را فراهم می‌کند. بنابراین در کنار توجه به ابزار مورد استفاده در بازی‌های ویدئویی، باید شرایط آنلاین یا آفلاین بودن بازی ویدئویی را نیز در نظر داشت.

1. Simon Kemp

جمع بندی



جمع بندی

در بررسی بازی‌های ویدئویی و تأثیراتی که بر رشد اخلاقی کاربران می‌تواند داشته باشد، باید در نظر داشت که بسته به سناریو و محتوای بازی و نوع مواجهه کاربران و همچنین ناگزیر شدن وی به انتخاب گزینه‌های اخلاقی، می‌توان از یک طرف شاهد بروز رفتار ناهنجار یا به هم خوردن سلامت روان و از طرف دیگر شاهد تکامل اخلاقی وی بود. این مسئله اهمیت و نقش قابل توجه رده‌بندی سنی در استفاده و خرید بازی‌های ویدئویی را یادآور می‌شود. همچنین بر اساس این که کاربر بازی ویدئویی، در چه بازه‌ی سنی است تأثیر و تأثرات اخلاقی متفاوت خواهد بود. بررسی نشان داده که تأثیرات بر گروه سنی نوجوانان مدرسه نسبت به جوانان دانشجو بیشتر بوده است. از جنبه جنسیت کاربران نیز، با توجه به مصرف بیشتر بازی‌های ویدئویی از طرف پسران در قیاس با دختران، توجه ویژه به این گروه مورد انتظار است. همچنین میزان استفاده از بازی‌های ویدئویی، نقش تربیتی والدین در مدیریت و راهبری فرزندان، بسترها و ابزارهای نشر و اشاعه بازی‌های ویدئویی و سرانجام نقش تصمیم‌گیران تصمیم‌گیران در فراهم آوردن شرایط مناسب، از جمله

دیگر مسائلی است که در مقوله تأثیرات بازی‌های ویدئویی در رشد اخلاقی کاربران از اولویت بررسی برخوردار هستند. از این‌رو لازم است با ارائه تدابیر لازم و استفاده از فرصت‌های موجود، از بازی‌های ویدئویی مناسب که فراهم آورنده رشد اخلاقی کاربران هستند حمایت شود و با نشر و فراگیری بازی‌های با محتوای نامناسب و غیراخلاقی که ایجادکننده ناهنجاری رفتاری و اخلاقی هستند، مقابله صورت پذیرد.

منابع



- [1] Hodge, Sarah. 2020. Video games affect your moral development but only until you're 18 – new study. Available at: www.theconversation.com
- [2] Whitehead, Joanna. Parents should play online video games with children, says online safety group. Available at: www.independent.co.uk
- [3] —. 2020. Changing lockdown habits boost video game industry. Available at: www.consultancy.uk
- [4] Wood, Laura. 2020. United Kingdom Video Game Market & Forecast Report 2020: Video Games to Account for More than 50% of the Entire U.K. Entertainment Market. Available at: www.businesswire.com
- [5] —. 2020. The Evolution of Video Game Genres. Available at: www.gamedesigning.org
- [6] Liberty, Sam. 2017. What Are Role-Playing Games Even? How are they that? Available at: www.medium.com
- [7] Kemp, Simon. 2020. Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media. Available at: www.wearesocial.com
- [8] —. 2019. A Guide To The Different Types of Video Game Platforms. Available at: www.glassyeyewear.com
- [9] Gough, Christina. 2020. Average time spent playing video games among 13 to 18 years old in the United States in 2019, by platform. Available at: www.statista.com

[10] Lal, Kabir. 2021. 10 Negative Effects of Video Games. Available at: www.healthygamer.gg

[11]—. 2021. 2021 Parent Guide to the Negative Effects of Video Games. Available at: smartsocial.com

[12] Tumbokon, Ronaldo. 2021. Are video games good or bad for you? It can be both. Available at: www.raisesmartkid.com

[۱۳] همایی، رضوان. ۱۳۹۳. رشد اخلاقی در دختران و پسران. فصلنامه زن و فرهنگ. شماره ۲۱.

[۱۴]—. ۱۳۸۲. نگاه نهج البلاغه به نوجوانان. مجله فرهنگ کوثر. موجود در: www.hawzah.net

[۱۵] باجلان، علیرضا. ۱۳۹۹. استقبال از بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در دوره کرونا. موجود در: ana.press



مرکز ملی فضای مجازی
پروژه نگاه فضای مجازی

csri.majazi.ir

حوزه فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی اهمیت دارد. این فضا مثل یک رودخانه پر از آب و خروشان است که می آید و دائماً هم بر آب آن افزوده و خروشان تر می شود. اگر ما بر این رودخانه تدبیر کنیم و برنامه داشته باشیم، زهکشی کنیم و هدایت کنیم این رودخانه را تا به سد بریزد، می شود فرصت. اگر رهایش کنیم و برنامه ای برای آن نداشته باشیم می شود یک تهدید.



csri.majazi.ir