

تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری: بررسی رویکردهای مختلف و نتیجه‌گیری‌های متضاد

مقداد مهرابی*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۳/۷ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۶/۲۸

چکیده

بازی‌های دیجیتال بخش مهمی از سرگرمی گروه‌های مختلف به‌ویژه نوجوانان و جوانان را تشکیل می‌دهد. با این حال، همواره نگرانی‌هایی درباره تأثیرات منفی بازی‌ها از جمله اشاعه رفتار پرخاشگرانه در بازیکنان وجود داشته است. نظریه‌ها و یافته‌های موجود درباره تأثیر بازی‌ها بر پرخاشگری، ناهمگون و بعضاً در تضاد است. در این مقاله با مطالعه اسنادی و فرا تحلیل ادبیات تحقیق رویکردهای اصلی بررسی تأثیرات بازی‌ها نسبت به اثرات بازی‌های دیجیتال بر رفتار پرخاشگرانه در زندگی واقعی را بررسی کردیم و نشان دادیم که چرا در یافته‌های علمی نسبت به تأثیرات بازی‌ها تناقض وجود دارد. همچنین نشان دادیم که چرا دو رویکرد اصلی در بررسی تأثیرات بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه که عبارت‌اند از رویکرد علوم اجتماعی و

رویکرد علوم انسانی در تعارض آشکار قرار دارند. به این نتیجه رسیده‌ایم که لزوماً انجام بازی‌های دیجیتال منجر به اعمال و افکار پرخاشگرانه در دنیای واقعی نمی‌گردد.

واژه‌های کلیدی: بازی دیجیتال، تأثیر بازی، رویکرد علوم انسانی، رویکرد علوم اجتماعی، پرخاشگری

بیان مسئله

بازی‌های دیجیتال^۱ تبدیل به سرگرمی رایج گروه‌های مختلف مردم به‌ویژه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا شده است، به‌گونه‌ای که صنعت بازی‌ها رقیب جدی سینمای هالیوود تلقی می‌گردد. به‌عنوان نمونه، بازی «ندای وظیفه: جنگ‌های مدرن ۲» در مدت یک روز از آغاز انتشار ۳۱۰ میلیون دلار در آمریکا، انگلستان و استرالیا فروش داشت، که سبب شد این بازی عنوان پردرآمدترین محصول سرگرمی را به خود اختصاص دهد. پیش‌بینی می‌شود که درآمد حاصل از فروش بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا از ۶۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۰۹ به ۷۰ میلیارد در سال ۲۰۱۵ افزایش یابد (D.F.C. Interligence, 2013: 18). طبق گزارش اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کاربران بازی‌های دیجیتال ۱۸ تا ۲۰ میلیون نفر در ایران هستند. هرکدام از این کاربران بیش از یک ساعت وقت روزانه خود را به بازی کردن اختصاص می‌دهند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۳). با وجود گسترش رو به رشد بازی‌های دیجیتال، همواره نگرانی‌هایی نسبت به اثرات منفی بازی‌ها وجود داشته است.

۱- در این مقاله عبارت بازی‌های دیجیتال به‌طور کلی، جهت اشاره به اقسام بازی‌هایی که بر روی رایانه یا کنسول‌های بازی، آنلاین یا آفلاین انجام می‌شوند بکار برده می‌شود.

با ارائه نخستین بازی‌های ویدئویی تجاری در دهه ۱۹۷۰ میلادی از جمله بازی مسابقه مرگ^۱ (۱۹۷۶) و پنگ^۲ (۱۹۷۲) بازی‌ها به‌عنوان تهدیدی تلقی شدند که به‌صورت بالقوه زمانی که نوجوانان باید صرف زندگی اجتماعی و ورزش کنند را کاهش می‌دهند (Lee & et al., 2009: 43; Kent, 2011: 13). با رشد فناوری‌های دیجیتال در دهه ۱۹۸۰، بازی‌های دارای گرافیک جذاب‌تر و سطح واقع‌گرایانه‌تری به بازار ارائه شد، به‌گونه‌ای که بازی‌هایی مانند مسابقه مرگ به‌وضوح خونریزی و کشتار را به تصویر می‌کشید (Funk, Schimming, 2005: 24; Ferguson, 2009: 49; Statista, 2015: 19). شخصیت‌های این بازی در پاره کردن حنجره و جدا کردن سر رقیب از بدن کاملاً ماهر هستند. با رواج بازی‌های خشونت‌آمیز نگرانی درباره اثرات مہلک بازی‌ها بین سیاست‌گذاران و والدین افزایش یافته است. هنگامی که دولت آمریکا در حال ارزیابی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر نوجوانان بود، فاجعه تیراندازی و کشتار دانش‌آموزان به وقوع پیوست. داستان از این‌قرار بود که در بیستم آوریل ۱۹۹۹ اریک هریس و دیلان کلبلد دو دانش‌آموز مدرسه راهنمایی کلمباین در ایالت لیتلتن به مدرسه خود با اسلحه حمله کردند و قبل از اقدام به خودکشی ۱۳ نفر را به قتل رسانده و ۲۳ نفر را زخمی کردند. هرچند دقیقاً نمی‌توان مشخص کرد که چه چیز سبب شد که این نوجوانان دست به چنین قتل‌عامی بزنند، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از عوامل تأثیرگذار معرفی گردید (اندرسون و دیل، ۱۳۸۷: ۱۴۳). محتوای خشن بازی‌های دیجیتال و بروز رفتارهای پرخاشگرانه و تهاجمی عده‌ای از بازیکنان سبب شده است که در افکار عمومی و بین سیاست‌گذاران بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان مروج خشونت تلقی شوند.

اگر بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند منجر به رفتار پرخاشگرانه گردند، این سؤال مطرح می‌گردد که تأثیر بازی‌ها تا چه اندازه است و آیا عوامل دیگر در بروز

1. Mortal Combat
2. Pong

خشونت نقش دارند. در این تحقیق جهت بررسی این سؤال که آیا انجام بازی‌های دیجیتال منجر به پرخاشگری در دنیای واقعی می‌گردند، از روش تحقیق مطالعه اسنادی و فرا تحلیل ادبیات تحقیق استفاده کرده‌ایم. ابتدا با مراجعه به پایگاه‌های علمی پژوهشی مقاله‌ها و کتاب‌های مربوط به تأثیرات بازی‌های دیجیتال را استخراج نمودیم. در مجموع با فرا تحلیل^۱ حدود سی مقاله که در ارجاعات آمده است مقاله‌های علمی پژوهشی چاپ شده در مجله‌های بین‌المللی و کنفرانس‌های معتبر مانند انجمن بین‌المللی ارتباطات^۲ علل تعارض در یافته‌های علمی نسبت به تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری بازیکان را نشان می‌دهیم. در بررسی تأثیر بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری دو رویکرد عمده وجود دارد: رویکرد علوم اجتماعی و رویکرد علوم انسانی. این دو رویکرد بنیان‌های نظری و روش تحقیق متفاوتی دارند که باعث شده است یافته‌های آن‌ها در تضاد باشد. با بررسی این دو رویکرد و مرور ادبیات تحقیق به این پرسش که آیا بازی‌های دیجیتال منجر به پرخاشگری می‌گردد پاسخ می‌دهیم که لزوماً انجام بازی‌های دیجیتال منجر به اعمال و افکار پرخاشگرانه در دنیای واقعی نمی‌گردد.

تحقیق درباره اثرات بازی‌های دیجیتال تحت تأثیر پژوهش درباره اثرات رسانه‌های سنتی از جمله رادیو و تلویزیون شکل گرفت. فرضیه‌های تحقیقات اولیه اغلب بر پایه اثرات قدرتمند رسانه‌ها و انفعال مخاطب در دریافت پیام قرار داشت. این فرضیه‌ها تحت تأثیر فضای جنگ جهانی اول و فاصله بین دو جنگ جهانی شکل گرفت (Baran & Davis, 2011: 213; Ferguson, 2009: 310). استفاده نظام‌های دیکتاتور از رسانه‌ها به‌ویژه رادیو در اشاعه پیام‌های اغواگرانه و وقایعی که مؤید تأثیرپذیری شدید مخاطبان از رسانه‌ها است سبب شد که اغلب مردم رسانه‌ها را دارای قدرت جادویی در نظر بگیرند. به‌عنوان مثال، در سال ۱۹۳۸ هنگامی که اورسن ولز

1. Meta-analysis
2. International Communication Association

گوینده داستان رادیویی مهاجمان فضایی اعلام کرد که گروهی از فضا به زمین حمله کرده‌اند، مردم وحشت‌زده به خیابان‌ها ریختند و خود را برای این حمله آماده کردند (McQuail, 2010: 284). محققان علوم اجتماعی نیز خود را با تصورات عامیانه درباره اثرات رسانه‌ها همراه کردند، به‌گونه‌ای که در مطالعات اولیه، رسانه‌ها به‌عنوان سوزن‌های تزریقی در نظر گرفته شدند که محتوای رسانه‌ها را به مخاطب تزریق می‌کنند و به‌سرعت بر او اثر می‌گذارند. مطالعات اولیه درباره بازی‌های دیجیتال در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ تحت تأثیر رویکرد علوم اجتماعی شکل گرفت و قائل به اثرات قدرتمند رسانه‌ها بودند. در سال‌های اخیر رویکرد علوم اجتماعی به بررسی ابعاد مثبت تأثیرات بازی‌های دیجیتال مانند تأثیرات کوتاه‌مدت و بلندمدت اجتماعی بازی‌ها و عوامل لذت‌بخش بازی‌ها، در کنار ابعاد منفی بازی‌ها نیز پرداخته است. نتایج تحقیق رایان، ریگبای و پرزیبلسکی (Ryan, Rigby, Przybylski, 2006: 13) نشان می‌دهد که انجام بازی‌های چند کاربرده آنلاین^۱ تمایل بازیکنان برای گسترش روابط مجازی خود به دنیای واقعی مانند دیدن هم‌گروهی‌های مجازی‌شان^۲ را افزایش می‌دهد. رایان، ریگبای و پرزیبلسکی (2006: 17) بر اساس نظریه خود تعیین‌کنندگی^۳ به بررسی عواملی که سبب لذت از بازی‌ها مانند غرق شدن در فضای مجازی پرداخته‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که احساس استقلال و توانایی بازیکن با لذت از بازی و بهزیستی بعد از بازی رابطه معنادار دارد. فرگوسن (Ferguson, 2007: 18-20) بر اساس رویکرد علوم به این نتیجه رسیده است که لزوماً انجام بازی‌های دیجیتال منجر به پرخاشگری در دنیای واقعی نمی‌گردد. او به محدودیت‌های روش تحقیق رویکرد علوم اجتماعی مانند سنجش اثرات بازی‌ها در فضای مصنوعی آزمایشگاه در مدت کوتاه و محدودیت‌های مبانی نظری این رویکرد مانند عدم توجه به نقش فعال بازیکن

1. Massively Multiplayer Online Game
2. Guild members
3. Self-determination theory

در معنا سازی و امکان تخلیه هیجان‌ات در دنیای بازی اشاره می‌کند. کاسترونوا (Castronova, 2008: 19) با طرح نظریه همپایگی بازی و آوردن مثال از بازی چندکاربره آنلاین دنیای جنگاوری^۱ بیان می‌کند که سنجش اثرات بازی‌ها به صورت پرسشنامه‌های بسته طراحی شده برای اثر سنجی رسانه‌ها، در محیط مصنوعی آزمایشگاه و عدم توجه به بستر بازی‌ها لزوماً نمی‌تواند منجر به این نتیجه‌گیری صحیح گردد که انجام بازی‌های خشن منجر به افکار پرخاشگرانه و بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی می‌گردد. اغلب محققان ارتباطات، روانشناسی و جامعه‌شناسی تحت تأثیر رویکرد علوم اجتماعی به بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند.

در مقابل رویکرد علوم اجتماعی، رویکرد علوم انسانی برای بازی‌ها تأثیر محدود قائل است. از آغاز دهه ۱۹۹۰ محققان اروپایی همچون جنکینز^۲، آرسث^۳ و فراسکا^۴ با پیروی از رویکرد علوم اجتماعی و تأکید بر ویژگی‌های منحصر به فرد بازی‌های دیجیتال رویکردی به نام لادولوژی^۵ (تحلیل بازی) را پایه‌گذاری نموده‌اند. لادولوژی در مقابل رویکرد روایت‌شناسی^۶ شکل گرفت. لادولوژیست‌ها تأکید دارند که به دلیل ویژگی‌های منحصر به فرد بازی‌های دیجیتال از جمله تعاملی بودن^۷ نمی‌توان با روش‌های تحلیل متون ادبی مانند روایت‌شناسی به بررسی متن بازی‌ها پرداخت. رویکرد علوم انسانی در تحلیل رفتار بازیکنان از بنیان‌های نظری علوم اجتماعی فاصله می‌گیرد و با کمک روش‌های کیفی به بررسی فرآیندهای معنا سازی توسط بازیکنان در طول بازی و روابط قدرت بین بازیکن و ویژگی‌های ساختاری بازی می‌پردازد (Williams, 2005: 3).

-
1. World of Warcraft
 2. Jenkins
 3. Aarsth
 4. Frasca

۵- عبارت لادولوژی (Ludology) از ریشه لغت لاتین لودوس (Ludus) به معنای بازی گرفته شده است و به معنای بازی‌شناسی می‌باشد

6. Narratology
7. Interactivity

محققان رویکرد علوم انسانی معتقدند که بازیکنان در برابر محتوای بازی منفعل نیستند و نقش فعالی در فرآیند معنا سازی در طول بازی دارند. به عبارت دیگر، نمی‌توان انتظار داشت که بازی‌های دیجیتال با محتوای خشن لزوماً به بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی منجر گردد.

لی، پنگ و جنکینز به‌عنوان صاحب‌نظران رویکرد علوم انسانی معتقد هستند که انجام بازی‌های ویدئویی می‌تواند منجر به تهذیب نوجوانان از خشونت گردد (Jenkins, 2001: 9; Lee&Peng, 2006: 7). به عبارت دیگر، هنگامی که نوجوانان فرصت می‌یابند بخشی از انرژی‌های منفی خود را در دنیای بازی تخلیه کنند، تمایل کمتری به بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی نشان می‌دهند. آرسث نیز در مقدمه مجله «مطالعات بازی»^۱ بر نقش عمیق بازی‌های رایانه‌ای بر ارتباطات بین فرهنگی تأکید می‌کند. برخلاف تصورات رویکردی که اعتقاد دارند رسانه‌ها فرصت ارتباطات اجتماعی بین مخاطبان را از بین می‌برد، آرسث (Aarsth, 2001: 7-13) با رویکرد علوم انسانی نشان می‌دهد که چگونه بازی‌های دیجیتال به‌ویژه بازی‌های چندکاربره آنلاین زندگی اجتماعی و ویژگی‌های زیبایی‌شناختی دنیای مجازی را با هم مخلوط می‌کند، و منجر به رفتار اجتماعی می‌شود. در واقع، محققان دارای رویکرد علوم انسانی کوشیده‌اند از قضاوت‌های خارج از گود در خصوص تأثیر بازی‌ها بر پرخاشگری دوری کنند زیرا معتقدند که پیشینه اجتماعی و ویژگی‌های شخصیتی بازیکنان نقش مهمی در فرآیند معنا سازی و تأثیرپذیری آن‌ها ایفا می‌کند.

دیدگاه نظری و روش تحقیق در رویکرد علوم اجتماعی

محققان دارای رویکرد علوم اجتماعی در بررسی اثرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری تا حدودی قائل به اثرات قدرتمند رسانه‌ها هستند. این عقیده که رسانه‌ها

تأثیر زیادی بر مخاطب دارند و دریافت‌کنندگان پیام نقش منفعل و چکش‌خوار دارند بخشی از نظریات اولیه ارتباطات از جمله نظریه سوزن تزریقی و نظریه گلوله جادویی است که در سال‌های قبل از جنگ جهانی دوم رواج داشت. هرچند امروزه نظریه‌هایی که برای رسانه‌ها قدرت مستقیم و زیاد قائلند منسوخ گردیده است، این رویه فکری سبب شده است که محققان علوم اجتماعی همچنان به دنبال سنجش رابطه علی و معلولی استفاده از رسانه‌ها و اثرات آن‌ها باشند (Willims, 2005: 3-4).

دو بنیان نظری رایج در بررسی اثرات محتوای خشن بازی‌ها بر پرخاشگری عبارت‌اند از نظریه الگوبرداری مشاهده‌ای باندورا^۱ (۲۰۰۹) و مدل پرخاشگری عمومی اندرسون و بوشمن^۲ (۲۰۰۹). این دو نظریه تحت تأثیر پارادایم رسانه‌های قدرتمند هستند. به اعتقاد باندور (۱۹۹۴) «کودکان از طریق مشاهده دیگران یا تجربه مستقیم، رفتارها را می‌آموزند». مدل پرخاشگری عمومی نیز تحت تأثیر نظریه یادگیری اجتماعی به سنجش اثرات محتوای خشن بازی بر افکار، احساسات، تحریک جسمانی و رفتار بلندمدت بازیکن می‌پردازد. این نظریه‌ها معتقدند که انجام بازی‌های خشن سبب می‌شود که بازیکن در دنیای واقعی رفتار پرخاشگرانه از خود بروز دهد. ریشه این نظریه‌ها به تجربه‌گرایی جان لاک^۳ برمی‌گردد که معتقد است «هر فرد زندگی را مانند لوح سفیدی آغاز می‌کند، و فرآیند رشد شامل پر کردن این لوح سفید با اطلاعاتی است که از طریق تعامل تجربی فرد با جهان بدست می‌آید» (Shery, 2010: 413). بنابراین، طبق رویکرد علوم اجتماعی هنگامی که فرد به انجام بازی دیجیتال خشن می‌پردازد، لوح نانوخته خود را با رفتارهای خشن پر می‌کند، و در دنیای واقعی آن را نشان می‌دهد. مثلاً اندرسون و کارنگی (۲۰۰۹) طی تحقیق آزمایشگاهی به این نتیجه رسیدند که انجام بازی دیجیتال ورزشی منجر به رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی مانند کتک زدن همکلاسی‌ها می‌گردد.

-
1. Observational modeling theory, Bandura
 2. General Aggression Model (GAM), Anderson, Bushman
 3. John Locke

روش‌های تحقیق رویکرد علوم اجتماعی در سنجش اثرات بازی‌های خشن بر بازیکن عبارت‌اند از پیمایش و آزمایش^۱. با این دو روش، محققان به دنبال سنجش اثرات محتوای خشن بازی بر افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه بازیکن هستند. به‌عنوان مثال، پژوهشگران دارای رویکرد علوم اجتماعی گروهی را وارد آزمایشگاه می‌کند، از آن‌ها می‌خواهد بازی را به مدت معینی که معمولاً کمتر از نیم ساعت است انجام دهند، سپس به سنجش اثرات بازی بر بازیکن می‌پردازد. این دو روش تحقیق دارای محدودیت‌های جدی هستند که تعمیم‌پذیری یافته‌ها به دنیای واقعی را مخدوش می‌کند. چون سنجش پرخاشگری در محیط مصنوعی آزمایشگاه انجام می‌شود، نمی‌توان انتظار داشت بازیکن در عمل به رفتار پرخاشگرانه مانند درگیری با همکلاسی‌ها دست بزند. به‌علاوه، آزمایش‌ها اغلب اثرات کوتاه‌مدت بازی خشن را مورد سنجش قرار می‌دهد، و در بلندمدت ممکن است انجام بازی خشن منجر به حساسیت‌زدایی گردد، به‌گونه‌ای که بازیکن دیگر تحت تأثیر صحنه‌های خشن بازی قرار نگیرد. درنهایت، شاید بین بازی‌های خشن و رفتار پرخاشگرانه همبستگی وجود داشته باشد، اما نمی‌توان این رابطه را علی و معلولی در نظر گرفت. یعنی ممکن است افرادی که تمایل ذاتی به پرخاشگری دارند به بازی‌های رایانه‌ای خشن روی آورند و بروز رفتار خشن تحت تأثیر ویژگی‌های شخصیتی باشد نه صرفاً تحت تأثیر محتوای بازی‌های دیجیتال. بنابراین، نمی‌توان به‌راحتی پذیرفت که انجام بازی خشن منجر به بروز رفتار پرخاشگرانه از سوی همه بازیکنان می‌گردد.

دیدگاه نظری و روش تحقیق رویکرد علوم انسانی

رویکرد علوم انسانی در بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطب تحت تأثیر رویکرد مطالعات فرهنگی قرار دارد. در مطالعات فرهنگی بر نقش فعال مخاطب در معنا سازی هنگام دریافت محتوای رسانه تأکید می‌شود، به گونه‌ای که حتی ممکن است مخاطب به صورت آگاهانه محتوای رسانه را رمزگشایی متعارض^۱ کند (Hall, 2009: 128-131). مثلاً ممکن است بازیکن با وجود امکان قتل و خونریزی در دنیای بازی آگاهانه از انجام رفتار خشن و کشتار شخصیت‌های مجازی خودداری کند. یکی از علل تناقض در یافته‌های رویکرد علوم اجتماعی و علوم انسانی منبعث از همین تفاوت دیدگاه نسبت به مخاطب است. همان‌گونه که جنکینز (۲۰۰۶) بیان می‌کند، محققان علوم اجتماعی بین اثرات بازی و فرآیند معنا سازی تمایز قائل نمی‌شوند، و تجربه بازیکن، فرآیند معنا سازی، تفسیر، ارزیابی، و بروز رفتار را در مدل‌های خود نمی‌گنجانند. از نظر محققان علوم اجتماعی "بازی‌های رایانه‌ای واکنش‌ها، تکانه‌ها و عواطف ما را شکل می‌دهند"، و تجربه‌ها و آگاهی قبلی ما به راحتی نادیده گرفته می‌شود (Jenkins, 2006: 13). بنابراین، تفاوت در دیدگاه نسبت به مخاطب یکی از علل اصلی تناقض در یافته‌های مربوط به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکن است.

به طور معمول محققان علوم انسانی از رویکردهای کیفی و روش‌هایی همچون مصاحبه عمیق، تحلیل متن، مردم‌نگاری و مشاهده مشارکتی برای بررسی تجربه بازیکنان بهره می‌گیرند (Williams, 2005: 2). با کمک روش‌هایی مانند مردم‌نگاری و مشاهده مشارکتی این امکان وجود دارد که رفتار بازیکن به صورت طبیعی در دنیای بازی مورد ارزیابی قرار گیرد. مصاحبه نیز می‌تواند تصویر دقیق و عمیق از تجربه بازیکن ارائه کند. تفاوت در روش گردآوری داده نیز یکی از علل تناقض در نتیجه‌گیری درباره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری است.

یافته‌های متناقض دو رویکرد علوم اجتماعی و علوم انسانی

در اینجا تناقض در یافته‌های دو رویکرد علوم اجتماعی و علوم انسانی را با مثالی از بازی سرقت بزرگ اتومبیل^۱ نشان می‌دهیم. محققان علوم اجتماعی جهت بررسی اثرات محتوای خشن بازی سرقت بزرگ اتومبیل از عده‌ای می‌خواهند که این بازی را در محیط مصنوعی آزمایشگاه برای مدت معینی انجام دهند. سپس از مشارکت‌کنندگان می‌خواهند که پرسشنامه‌ای را که حاوی سؤالات مربوط به اثرات بازی بر افکار، احساسات یا رفتار پرخاشگرانه است پر کنند. در پایان، محققان با رسم نمودار و مقایسه دو گروه کنترل و هدف نشان می‌دهند که انجام بازی چه تأثیر بر گروهی که به انجام بازی پرداخته‌اند داشته است. با این روش، به این نتیجه می‌رسند که انجام بازی خشن سرقت بزرگ اتومبیل منجر به پرخاشگری می‌گردد.

محققان علوم انسانی با تحلیل متن بازی و مصاحبه عمیق با بازیکن نشان می‌دهند که این بازی خشن می‌تواند بازیکن را نسبت به پیامدهای رفتار پرخاشگرانه آگاه کند. در این بازی، بار مسئولیت اعمال خشونت‌آمیز بر عهده بازیکن است. مثلاً اگر بازیکن شروع به تیراندازی به شهروندان بی‌دفاع کند پلیس به سرعت در صحنه حاضر می‌شود و او را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهد. هر چه بازیکن به خشونت بیشتری متوسل شود با عکس‌العمل شدیدتری از سوی نهادهای انتظامی روبرو می‌شود. بازیکنان می‌توانند با خودداری از خشونت امتیاز بیشتری جمع کنند. مثلاً ممکن است بازیکن آمبولانسی را بدزد، با کمک آن بیماران را به بیمارستان برساند و امتیاز جمع کند. جنکینز^۲ (۲۰۰۶) حتی گروهی از بازیکنان را مثال می‌زند که می‌کوشند بدون توسل به ضرب و جرح امتیاز بیشتری کسب کنند تا تجربه‌ای عاری از خشونت در بازی سرقت بزرگ اتومبیل داشته باشند. این مثال، به وضوح تضاد در یافته‌های دو رویکرد علوم اجتماعی و علوم انسانی در بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای را نشان می‌دهد.

1. Grand Theft Auto (GTA)

2. H. Jenkins

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

اکنون با بررسی دو رویکرد علوم اجتماعی و علوم انسانی این سؤالات مطرح می‌گردد: آیا بازی‌های دیجیتال واقعاً منجر به بروز پرخاشگری در دنیای واقعی می‌گردد؟ از نظر محققان علوم انسانی ویژگی‌های شخصیتی، پیشینه اجتماعی فرد و انگیزه‌های بازیکن جهت روی آوردن به بازی نقش زیادی در بروز رفتار پرخاشگرانه دارد. بازیکنان به‌طور فعال محتوای بازی را تفسیر و تبیین می‌کنند (Williams, Skoric, 2005: 79). همچنین، بازیکنان لزوماً پس از بازی از رفتارهای مجازی الگوبرداری نمی‌کنند زیرا هدف آن‌ها از انجام بازی یادگیری نمی‌باشد (Sherry, 2006: 3). بنابراین طبق رویکرد علوم اجتماعی، نمی‌توان انتظار داشت که حلول در قالب قهرمان بازی و انجام رفتار خشن توسط بازیکن در فضای مجازی لزوماً منجر به پرخاشگری در دنیای واقعی برای همه بازیکنان می‌گردد. محققان علوم اجتماعی که از روش‌های تحقیق کمی مانند پرسشنامه‌های طراحی شده برای افر سنجی؟؟؟؟؟؟؟؟ رسانه و مطالعات آزمایشگاهی استفاده می‌کنند، انجام بازی‌های خشونت‌آمیز منجر به بروز افکار و رفتار پرخاشگرانه می‌گردد.

این مقاله با فرا تحلیل حدود ۳۰ مقاله ذکر شده در منابع به این نتیجه رسیده است که انجام بازی با بروز رفتار خشن دارای همبستگی ضعیف است به‌گونه‌ای که اثرات بازی بر پرخاشگری کوچک و محدود است. مثلاً یافته‌های فرا تحلیل نشان می‌دهد که ضریب همبستگی دی کوهن برای رابطه بین پرخاشگری و خشونت برابر است با ۰/۳۰، این در حالی است که تماشای برنامه‌های تلویزیونی با محتوای خشن تأثیر بیشتری بر بروز رفتار پرخاشگرانه دارد به‌گونه‌ای که دی کوهن برابر است با ۰/۶ (Meurant, 2009: 185). بنابراین، این عقیده که بازی‌های دیجیتال به دلیل ویژگی‌های تعاملی و همذات‌پنداری با قهرمان منجر به پرخاشگری بیشتری می‌گردد صحیح نیست و با توجه به نقش فعال بازیکنان در معنا سازی، ویژگی‌های شخصیتی آن‌ها می‌توان

تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری ... ۱۲۳

نتیجه گرفت که انجام بازی‌های خشن لزوماً منجر به افکار و رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی نمی‌گردد. حتی باید این نکته را مورد توجه قرار دهیم که ممکن است افراد دارای شخصیت خشونت‌گرا به بازی‌های دیجیتال خشن روی می‌آورند، که در این مورد باید رابطه علی و معلولی سنجیده شود. تحقیقات آینده درباره رابطه بین تأثیر محتوای خشونت‌آمیز بازی بر بروز رفتار پرخاشگرانه باید از دو روش کمی و کیفی استفاده کند تا نشان دهد که آیا واقعاً انجام بازی خشونت‌آمیز منجر به بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی می‌گردد، و همچنین از بکارگیری صرف مبانی نظری رسانه‌های قدرتمند تأثیرگذار و نقش غیرفعال بازیکنان در معنا سازی خودداری کنند.

منابع

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. (۱۳۹۳)، وجود ۱۸ تا ۲۰ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای، خیرگزاری جمهوری اسلامی ایران. بازیابی ۱۳ مرداد ۱۳۹۵، از: <http://irna.ir>
- کریگ اندرسون؛ کارن دیل. (۱۳۸۷)، *بازی‌های کامپیوتری و افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه در آزمایشگاه و در زندگی*، مترجم: مقداد مهرابی در کوثریم و دیگران، درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری، تهران: نشر سلمان.
- Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year one. Game Studies, 1* (1).
- Anderson, C. & Bushman, B. J. (2009). *Human aggression. Annual Review of Psychology, 53*, 27-51.
- Anderson, C. and Carnagey, N. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology, 45*, 731-739.

- Bandura, A. (2009). *Social Cognitive Theory and Mass Communication*. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 94-124). New York: Routledge.
- Baran, S., & Davis, D. (2011). *Mass communication theory: Foundations, ferment, and future*: Cengage Learning.
- Castronova, E. (2008). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*, University of Chicago press.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 11-24.
- DFC Intelligence. (2013). DFC Intelligence Forecasts Worldwide Online Game Market to Reach \$29 Billion by 2016. Retrieved April 10, 2014, from <http://www.dfcint.com/wp/?p=307>
- Ferguson, J.C. (2009). Media Violence Effects: Confirmed Truth or Just Another X-File? *Journal of Forensic Psychology Practice*, 9:2, 103 — 126.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.
- Funk, H. & Schimming, J. (2005). Children and electronic games: A comparison of parents' and children's perceptions of children's habits and preferences in a United States sample. *Psychological Reports*, 85(3), 883-888.
- Greitemeyer, T. & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578-589.

- Hall, S. (2009). Encoding/decoding. Culture, media, language, 128-138. Retrieved, August 2013. from: http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Encoding-Decoding.pdf
- Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.
- Jenkins, H. (2001). *From Barbie to Mortal Kombat: Further reflections. Paper presented at the Playing by the Rules Conference*, Chicago, Illinois.
- Jenkins, H. (2006). *The war between effects and meaning: rethinking the video game violence debate*. In D. Buckingham & R. Willett (eds), *Digital generations: children, young people and new media*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ, pp. 19–32.
- Kent, S. (2011). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokemon*. New York: Three Rivers Press.
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, 19(4), 351-373.
- Lee, K., Peng, W. & Park, Namkee (2009). *Effects of Computer/Video Games and Beyond*. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 551-566, 3rd ed.). New York: Routledge.
- Lee, K. & Peng, W. (2006). *What Do We Know about Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature* in P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.) *Playing*

- Video Games: Motives, Responses, and Consequence (pp. 327-345). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
 - Meurant, G. (2009). *Television violence: A child's eye view*. Vol. 32, Elsevier.
 - Potter, W.J. and Tomasello, T.K. (2003). Building upon the experimental design in media violence research: the importance of including receiver interpretations. *Journal of Communication*, 53, 315-329.
 - Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
 - Sherry, J. (2010). The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
 - Sherry, J.L., Lucas, K., Greenberg, B. and K. Lachlan. (2006). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference*, in: Vorderer, P. and J. Bryant (eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey, 213-224.
 - Statista. (2015). Genre breakdown of video game sales in the United States in 2015. Retrieved from: <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/> (October, 2016)
 - Sundar, S., & Limperos, A. M. (2013). Uses and Grats 2.0: New Gratifications for New Media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57(4), 504-525.

- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). Presence, Involvement, and Flow in Digital Games In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating User Experience in Games* (pp. 23-46). London: Springer.
- Weber, R., Ritterfeld, U. and Kostyina, A. (2006). *Aggression and Violence as Effects of Playing violent Video Games?* In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.) *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequence* (pp. 347-361). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Williams, D. (2005). Bridging the methodological divide in game research. *Simulation & Gaming*, 36, 447-463.
- Williams, D. & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 72 (2), 217
- Wirth, W., Hofer, M., & Schramm, H. (2012). The role of emotional involvement and trait absorption in the formation of spatial presence. *Media Psychology*, 15(1), 19-43.