

در گیم‌نت‌ها چه می‌گذرد؟

معرفی یک پژوهش

وحید عطاران

اشاره

مانند شرط‌بندی در محیط گیم‌نت‌ها، تمسخر و استهزای دیگران، فحاشی و ناسزاگویی، عربده‌کشی، مصرف مواد دخانی، رد و بدل کردن بلوتوث‌های ضد اخلاقی و نظایر آن‌هاست. گیم‌نت‌ها عرصه‌ای برای حضور افراد ترک تحصیل کرده یا پسرانی هستند که موهای فشن دارند و زیر ابرو برمی‌دارند.

بررسی پایین‌ترین اولویت‌های انتخابی کاربران بازی‌سراها بیانگر آن است که رفتارهایی مانند یافتن دوستان خوب در محیط گیم‌نت، افزایش اطلاعات علمی، افزایش اطلاعات عمومی، افزایش مهارت‌های بینایی و موارد دیگری، مانند دوست‌یابی به محیط گیم‌نت، رد و بدل کردن مواد مخدر و...

در گیم‌نت، از منظر کاربران مورد بررسی، در محیط گیم‌نت کمتر رخ می‌دهند. تحلیل عوامل نتایج حاصل از پژوهش، با ۳۸ درصد تبیین واریانس حاصل از داده‌ها، در عمل هشت عامل را به‌دست می‌دهد. این عوامل به ترتیب اهمیت عبارت‌اند از: فضای آمیخته با مسائل جنسی، انجام کارهای خلاف و بزهکارانه در فضای گیم‌نت، گرایش به فحاشی، دعوا و کتک‌کاری؛ وجود برخوردهای خشن و توهین و استهزا؛ گیم‌نت به مثابه یک پوشش؛ گرایش به انواع شرط‌بندی‌ها؛ اعتیاد به بازی و افت درسی؛ گیم‌نت به مثابه محیطی مناسب و هیجان‌آمیز.

نگاهی به یافته‌های اخیر نشان می‌دهد که فضای اجتماعی گیم‌نت‌ها، فضای مناسبی برای کاربران، عمدتاً کودک، نوجوان و جوان نیست. بنابراین به‌نظر می‌رسد برای آنکه وضعیت نامناسب گیم‌نت‌ها به وضعیت مناسبی تبدیل شود، ضرورت دارد که اولاً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با جدیت مضاعفی به بازی‌های رایانه‌ای بپردازد و ثانیاً وضعیت مدیریتی گیم‌نت‌ها اصلاح شود و بهبود یابد.

* منبع

منطقی، مرتضی و رشیدی‌حر، جهانگیر (۱۳۹۱). «بررسی فضای اجتماعی گیم‌نت‌ها؛ پژوهش در سلامت روان‌شناختی». دوره ۶، شماره ۲، ص ۵۱-۴۰، تابستان.

در سال‌های اخیر، مغازه‌هایی به نام «گیم‌نت» در هر محله‌ای باز شده‌اند که مشتریان فراوانی از کودک و نوجوان و بزرگسال دارند. چند دستگاه رایانه یا پلی‌استیشن که به یکدیگر مرتبط‌اند و خیل مشتریانانی که به صورت فردی یا گروهی با هم بازی می‌کنند، البته این مکان‌ها تدریجاً کارکردهای دیگری هم پیدا کرده‌اند که مورد توجه محققان قرار گرفته است. یکی از پژوهش‌هایی که در این زمینه صورت گرفته، تحقیقی است که **مرتضی منطقی**، دانشیار «دانشگاه خوارزمی» و **جهانگیر رشیدی‌حر** کارشناس ارشد مشاوره انجام داده‌اند. در این تحقیق ابتدا با ۱۵۰ پسر دبیرستانی که به گیم‌نت‌ها آمد و شد دارند، مصاحبه شده است و پس از آن پرسش‌نامه‌ای بین ۵۵۰ پسر در همین دوره تحصیلی در سه شهر و شهرک استان تهران توزیع شده است. آنچه در ادامه می‌خوانید، نتایج این تحقیق است که به‌صورت خلاصه به آن‌ها اشاره شده است.

فناوری‌های ارتباطی جدید، حاوی آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند (جوینسون، ۲۰۰۳) و بازی‌های رایانه‌ای نیز در پرتو همین معنا، حاوی ترکیبی از فرصت‌ها و تهدیدها محسوب می‌شوند و بسته به فرهنگ‌سازی جوامع در این زمینه، می‌تواند به شکل مثبت و بهینه یا به شکل منفی و آسیب‌زا، عمل کند. بررسی‌های مقدماتی به‌عمل آمده در ایران، بیانگر آن است که با وجود شکل‌گیری «بنیاد بازی‌های رایانه‌ای»، به دلیل عملکرد ضعیف این بنیاد (مثلاً ارائه کارنامه‌ی حمایت از چهار بازی، در حالی که ماهانه ۶۰ بازی در سطح جهان تولید می‌شود- بخشی‌پور، ۱۳۸۷/۷/۱۵)، نظارت مؤثری روی بازی‌های رایانه‌ای که در سطح جامعه پخش می‌شوند، وجود ندارد. گاهی بازی‌هایی که در غرب به سنین زیر ۱۸ سال فروخته نمی‌شود، به سادگی در ایران در دسترس کودکان هشت ساله قرار می‌گیرد (منطقی، ۱۳۸۰).

از سوی دیگر، گیم‌نت‌ها یا بازی‌سراها به دلایل متفاوتی، از جمله انجام بازی‌های پر هیجان گروهی، برگزاری مسابقات گوناگون و مانند آن‌ها، از جذابیت زیادی برای نوجوانان و جوانان برخوردارند، ولی در محیط ایران، گیم‌نت‌ها به دلیل مشکل مدیریتی و نظارت ناکافی، از محیط اجتماعی مناسبی برخوردار نیستند. ارائه محتوای غالباً نامناسب در محیط نامناسب بازی‌سراها، فضای تهدیدآمیزی را برای کاربران، رقم می‌زند. بررسی نتایج توصیفی حاصل از داده‌ها، بیانگر آن است که بالاترین اولویت‌های انتخابی کاربران، تأکید روی مواردی



کسب: خبرگزاری مهر