



گفت وگو با دکتر بهناز دوران، استاد دانشگاه تربیت مدرس

● سیده فاطمه شبیری

## رسانه نسل جدید، بازی‌های رایانه‌ای

بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان

▲ کلید واژه‌ها: بازیهای رایانه‌ای، هویت

▲ اشاره

خانم دکتر بهناز دوران، دکترای روان‌شناسی از دانشگاه تربیت مدرس دارند. آن چه انگیزه ما شد برای گفت‌وگو با ایشان، کار ویژه پایان‌نامه دکترای وی، در زمینه بازیهای رایانه‌ای بود. دو ویژگی منحصر به فرد دیگر پایان‌نامه ایشان این است که اول در سطح دکتراست، و علاوه بر آن، با روش کیفی و کمی (هر دو) انجام شده بود.

○ خانم دکتر، لطفاً در مورد پژوهش خود و سؤال‌های مطرح شده در آن توضیح دهید.

● هدف اصلی پژوهش ما این بود که می‌خواستیم ببینیم نقش بازیهای رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان چیست؟

○ در بررسی هویت، چه مؤلفه‌هایی مورد نظر شما بودند؟

● در بحث شکل‌گیری هویت، یک سلسله عوامل فردی مطرح هستند و یک سلسله عوامل اجتماعی. در میان عوامل اجتماعی، از جمله عواملی که بر شکل‌گیری هویت تأثیر می‌گذارند، رسانه‌ها هستند. الان انواع جدیدی از رسانه‌ها مطرح شده‌اند، بازیهای رایانه‌ای، تلفن همراه، اینترنت و... را در این گروه جدید قرار می‌دهیم من از میان این رسانه‌های نسل جدید، بازیهای رایانه‌ای را انتخاب کردم. از آن جا که رسانه‌های نسل جدید با نسل قدیم تفاوت کیفی دارند، انتظار

می‌رود تأثیری متفاوت بر شکل‌گیری هویت داشته باشند. به دلیل این که به نسل قدیم دسترسی نداشتیم که با اینها مقایسه کنیم، گروهی را که اصلاً از بازیهای رایانه‌ای استفاده نکرده بودند یا حداقل استفاده را داشتند، به عنوان گروه مقایسه انتخاب کردیم. به هر حال نمی‌توانستیم گروه خالصی را پیدا کنیم که اصلاً با رسانه‌های نسل جدید سر و کار نداشته باشند، ولی سعی کردیم گروهی را انتخاب کنیم که حداقل تجربه را داشته باشند.

رسانه‌های قدیم که ما آنها را به عنوان رسانه‌های «narrative» یا «روایتی» می‌شناسیم، رسانه‌هایی هستند که عمدتاً خطی‌اند. مثلاً فرد در تلویزیون برنامه‌ای را می‌بیند و امکان جلو یا عقب بردن برنامه را ندارد. برنامه ابتدا، میانه و انتها دارد. باید بنشینند و فیلم یا برنامه دیگر را از ابتدا تا انتها ببینند. یا نمی‌تواند در رسانه دست برد؛ مثل کتاب. ولی در رسانه‌های نسل جدید که ما آنها را به عنوان رسانه‌های «ful» یا «ludic» می‌شناسیم، فرد امکان دستکاری دارد. می‌تواند وقتی با رایانه کار می‌کند، هم زمان موسیقی گوش کند، ایمیلش را چک کند و... وقتی یک پنجره را باز می‌کند، می‌تواند در کنارش پنجره دیگری را هم باز کند. امکان بازگشت به عقب وجود دارد. مجبور نیست وقتی چیزی را شروع کرد تا پایانش برود تا بتواند کار دیگری را شروع کند. همین طور تلفن همراه یا بازیهای رایانه‌ای.

صفت بارزی که این رسانه‌ها دارند، تعاملی است که

بامخاطبان نشان برقرار می‌کنند. یعنی مخاطب امکان انتخاب گزینه‌های متفاوت را دارد و به طور مرتب از رسانه عکس‌العمل دریافت می‌کند. البته مقدار آزادی عمل و نوع عکس‌العملی که دریافت می‌کند، به بازی بستگی دارد، ولی ماهیت کلی آنها مشابه است.

زیر بنای فلسفی کار مرا بحثی شکل داد که قبلاً پروفیسور مل در فلسفه مطرح کرده بود و من آن را آوردم در حوزه روان‌شناسی و این سؤال شکل گرفت که: «وقتی رسانه‌ها به این شکل تغییر می‌کنند، چه تفاوتی در هویت افراد ایجاد می‌شود؟» ما در «هویت» بحثی داریم با عنوان «تعهد» و «انتخاب». فرد جست‌وجوگری می‌کند، چیزهایی را انتخاب می‌کند و بعد به آنها متعهد می‌شود. ما انتظار داشتیم این گروه از بچه‌ها، وقتی انتخابی می‌کنند، تعهدشان نسبت به گروه مقایسه کمتر باشد.

#### ○ منظور تان از این «تعهد» چیست؟

● ببینید، وقتی ما رشته تحصیلی یا شغل یا محل سکونت یا... را انتخاب می‌کنیم، معمولاً کمتر انعطاف وجود دارد و پیش‌بینی‌مان این است که در این رشته، شغل، شهر یا... باقی می‌مانیم. یعنی به این انتخاب متعهد هستیم.

#### ○ لطفاً درباره نحوه اجرای پژوهش توضیح دهید.

● روش کیفی که من به کار بردم، «قوم‌نگاری» بود. یعنی در محلی که بچه‌ها بازی می‌کردند (گیم‌نت‌ها)، حضور پیدا می‌کردم. دوگیم‌نت انتخاب شده بود (که جزء گیم‌نت‌های قدیمی و جا افتاده در سطح شهر بودند) بازی بچه‌ها را مشاهده می‌کردم، با آنها مصاحبه می‌کردم و البته پرسش‌نامه‌هایی را هم به آنها می‌دادم که پر کنند (در حقیقت این پژوهش هم کیفی بود و هم کمی). حاصل تمام اینها، هم اطلاعاتی بود که از جامعه بازی‌کننده به دست آوردم و هم پاسخ سؤال اصلی که درباره شکل‌گیری هویت بود.

علاوه بر این دو گیم‌نت، سال 1387، در تمام روزهای برگزاری مسابقات بازیهای رایانه‌ای کشوری که در «تالار حرکت» برقرار بود، حضور داشتم؛ در بخشهای متفاوت در قسمت تماشاچیان، در کنار بچه‌هایی که بازی می‌کردند، در محل استراحت بچه‌ها و...

کار مشاهده، مصاحبه و جمع‌آوری اطلاعات را آن قدر

ادامه دادم که حالت گلوله برفی پیدا کرد یعنی به

اشباع رسید و دیگر دیدم اطلاعاتی که به دست

می‌آورم، تکرار می‌شوند و چیز جدیدتری

به دست نمی‌دهند. مصاحبه‌ها،... و

پرسش‌نامه‌ها را برای گروه مقایسه

هم اجرا کردم.

به دلیل این که می‌خواستیم روی شکل‌گیری هویت کار کنیم، گروه سنی نوجوان را انتخاب کردم: حداقل سن 12 سال و هرچه سن پایین‌تر بود، مطلوب‌تر بود باید بازیکن حرفه‌ای محسوب می‌شدند و این طور تعریف کردم که هر روز بیش از دو ساعت بازی کنند. نوع بازی برایمان مهم نبود، ولی به خاطر شرایط (محل بازی یعنی گیم‌نت و نیز مسابقات کشوری)، بیشتر بچه‌ها به بازیهای خاصی مثل «warcraft» یا مسابقات اتومبیل‌رانی مشغول بودند.

#### ○ نتیجه پژوهش شما چه بود؟ آیا واقعاً طبق انتظار شما بچه‌های بازی‌کننده نسبت به گروه مقایسه تعهد کمتری داشتند؟

● خیر. تعهد آنها کمتر نبود، ولی موقت بود یعنی حالت انعطاف‌پذیری داشتند. به این معنا که هر چه انتخاب کرده بودند، یک انتخاب ثابت و دائمی نبود که تا ابد به آن فکر کنند.

#### ○ شما این ویژگی را مثبت می‌دانید یا منفی؟

● صحبت کردن درباره این که مثبت است یا منفی کار سختی است؛ حداقل برای ما که یک جامعه در حال گذار هستیم، نه مدرن شده‌ایم و نه کاملاً سنتی هستیم. امروزه با این سرعت تغییر اطلاعات و امکانات و میزان دسترسی به اطلاعات جورواجور که می‌توان در تمام دنیا به دست آورد، انتخابهای زیادی پیش‌روی فرد وجود دارد. این طور نیست که پدر و مادر و معلم یا رسانه‌ای یک بعدی مثل تلویزیون، به فرد اطلاعات بدهد و بعد او بگوید من این را انتخاب کردم و همین است و بس. حداقل در ذهنش متصور است

که اگر مطالعه کنم و فکر کنم، ممکن

است جای دیگری به انتخاب بهتری

برسم. این مشکلی ندارد، ولی اگر

این مسئله در حدی

باشد که فرد به

صورت موقت

تواند به چیزی

پای‌بند شود، و دائماً

اضطراب داشته باشد

که چه چیزی را

انتخاب کند، سطح

بهبزبستی او پایین می‌آید و به هیچ چیز نمی‌تواند دل‌ببند؟ چه در روابط فردی و چه در کارش. این دیگر حالت بیمارگونه می‌شود. پس مثبت یا منفی بودن بستگی به شرایط دارد.

○ شما در پژوهش‌تان دربارهٔ نوجوانان بازیکن فقط به همین مسئلهٔ تعهد پرداختید یا مسائل دیگری را هم بررسی کردید؟

● عمده‌ترین تفاوتی که بین گروه بازیکن و گروه مقایسه دیدیم، همین «تعهد» بود، اما چیزهای دیگری را هم اندازه گرفتیم؛ مثل ویژگیهای شخصیتی این افراد و الگوهای تربیتی والدین. اما در این زمینه‌ها تفاوتی ندیدیم.

○ واقعاً تفاوتی نبود؟ حتی در مورد خشونت؟ ببینید. الان دیدی که در کل جامعه در مورد بازیهای رایانه‌ای مطرح است، بیشتر دید منفی است. شما بعد از انجام این پژوهش چه دیدی دارید؟ نسبت به فرزند خودتان چه فکری می‌کنید؟ چقدر اجازه می‌دهید با رایانه بازی کند؟

● من فکر می‌کنم در مورد هر رسانه‌ای بخواهم صحبت کنیم، نمی‌توانیم به طور کلی بگوییم منفی است یا مثبت است هر رسانه را عوامل متفاوتی تشکیل می‌دهند؛ این که آن رسانه کجا و به چه صورت مصرف شود، محتوای رسانه می‌باشد، مصرف کننده‌ای که رسانه را انتخاب می‌کند، چه ویژگیهای شخصیتی داشته باشد...

در همین مورد خشونت که الان رویش حساسیت وجود دارد، کودکی که تخیلات پرخاشگرانه دارد و همین طور بین هم‌سالان و در بازیها پرخاشگری می‌کند، جزو بچه‌هایی است که احتمال خطر در بازیهای رایانه‌ای بیشتر است.

یا در خانواده‌ای که پدر و مادر همیشه با هم تنش دارند یا در آستانهٔ جدایی هستند، اثر سوء این بازیهای خشن بیشتر است. پس ویژگیهای خود فرد مؤثرند.

گروه سنی فرد هم خیلی مهم است، اصلاً بحث

رده‌بندی سنی بازیها برای همین مطرح می‌شود. چرا که مثلاً یک تصویر، یک صحنه یا یک موسیقی ممکن است برای کودک ترسناک باشد، اما برای نوجوانی که فکر می‌کند، مرز واقعیت و خیال را تشخیص می‌دهد، واقعی نبودن آن مشخص است و ترسناک نیست. به علاوه، محیطی که فرد در آن قرار می‌گیرد هم تأثیر دارد. مثلاً بعضی والدین، دستگاه بازی را در

اتاق بچه‌ها می‌گذارند و بچه‌ها در خلوت خودشان و در انزوا بازی می‌کنند؛ نه در یک جمع خانوادگی و در کنار پدر و مادر و سایرین که می‌تواند در کنارش صحبت و نقد باشد، و اگر هیجان و اضطرابی وجود داشت، حمایت پدر و مادر باشد. این خیلی متفاوت است با این که فرد به تنهایی غرق بازی شود.

یا مثلاً فضای بازی در گیم‌نت‌ها، نمی‌شود به طور کلی گفت خیلی بد است. گیم‌نت‌ها هم آسیبهایی دارند و هم خوبیهای. معمولاً بچه‌ها آسیبهایی از آن جمع دوستانه، رقابتهای بین خودشان و کل‌کل کردنها خیلی به نیکی یاد می‌کنند. شاید در جامعه چنین جمعی را نداشته باشیم که هم مجاز باشد و هم به فرد خیلی خوش بگذرد. یک عده جوان هم سن و سال دورهم جمع شوند، بگویند و بخندند و کسی هم مانعشان نشود. این البته آسیبهایی خاص خودش را دارد. مقداری بددهنی رایج است. در بعضی از گیم‌نت‌ها، مصرف سیگار شایع است. اما در همهٔ گیم‌نت‌ها این طور نیست. اگر نظارت نباشد، این اتفاق می‌افتد، اما در بعضی از گیم‌نت‌ها، مسئول سایت تذکر می‌دهد و مانع بازی کردن بچه‌ها می‌شود. بنابراین فضای بازی هم مهم است.

مسئله بعدی محیط بازی است. اگر یک بازی خیلی خشن باشد یا دارای محتوای جنسی یا محتوایی که برخلاف آموزه‌های دینی ما باشد یا از لحاظ سیاسی، دارای سوگیری باشد، طبیعتاً خیلی تفاوت دارد با بازی‌هایی که درجه‌بندی شده، مناسب گروه سنی بچه‌ها است، سوگیرانه نیست و ...

بنابراین در پاسخ به این سؤال که آیا بازی رایانه‌ای را خوب می‌دانم یا بد، به نظر من باید تمام این عوامل را لحاظ کنیم، بعد بگوییم خوب است یا بد. از طرف دیگر، اگر از این بازیها خوب استفاده شود، اثرات خوب و فواید زیادی هم می‌تواند داشته باشد.

○ شما برای فرزندان خودتان، چه طور بازی انتخاب می‌کنید؟

● بحث رده‌بندی برای من خیلی مهم است الان

تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر روی افراد با ویژگی‌های فردی و گروهی سنی آنها ارتباط دارد





از خود این بازیهای رایانه‌ای هم می‌توانیم به عنوان ابزار برقراری ارتباط با دانش‌آموزان استفاده کنیم؛ مثلاً به عنوان تشویق. بسیاری از مدارس رایانه دارند. می‌توانیم یک سلسله از بازیها را که جنبه آموزشی و نکات آموزنده خوبی دارند و ترجیحاً استراتژیک هم هستند، با توجه به هدفهایمان انتخاب کنیم و به عنوان پاداش به بچه‌ها اجازه بدهیم تا زمان مشخصی، مثلاً یک ربع با آنها بازی کنند. من فکر می‌کنم این پاداش، خیلی جذاب‌تر از پاداشهای سنتی باشد که ما معمولاً برای بچه‌ها انتخاب می‌کنیم. یعنی تشویق ما متناسب با چیزی است که بچه‌ها دوست دارند و مورد علاقه آنهاست. وگرنه من اگر قرار باشد تعیین کنم که جایزه چه باشد، خوب طبق معیارهای سنتی خودم کتاب را انتخاب می‌کنم. البته کتاب خوب است ولی خوب است در کنارش چیزهای دیگری هم باشد که برای بچه‌ها جذاب‌اند و به آنها علاقه دارند.

به علاوه از این بازیها می‌شود به عنوان ابزاری برای ارتباط با بچه‌ها استفاده کرد. اگر بخواهیم با نسل جدید ارتباط برقرار کنیم، باید زبان مشترکی داشته باشیم. حالاً نه به این معنا که معلم، خودش هم بازیکن باشد، ولی حداقل باید اطلاعاتی داشته باشد یا شنونده خوبی باشد. وقتی معلم موضوع بازیها را مطرح کند. به ویژه در مدارس پسرانه - مطمئناً خیلی استقبال می‌کنند. می‌شود با بچه‌ها صحبت کرد که آخرین بازیهایی که کرده‌اید چیست و مواردی از این دست. در نهایت، معلم می‌تواند از جمع‌بندی حرفهای بچه‌ها به اطلاعات خوبی برسد. خیلی از بچه‌هایی که به ظاهر ساکت هستند، وقتی چنین بحثی مطرح شود، برایشان جذاب است. به طور کلی معلم می‌تواند به طور مستقیم یا غیرمستقیم از بازیها به طور مؤثری در تدریس فعال استفاده کند.

یک مجموعه مجلات بازی موجودند که پسران عمده آنها را می‌گیرد این مجلات به روز هستند. داستان بازی را می‌خوانم، گروه سنی‌اش را می‌بینم و از نظر کیفیت هم مشورت می‌کنم و بعد انتخاب می‌کنیم. البته بازیهایی که دخترانه باشند و مقداری لطافت بیشتری داشته باشند، کم هستند و وقتی برای دخترم می‌خواهم بازی بخرم، باید چند جا برویم تا بتوانیم یک بازی انتخاب کنیم.

#### ○ در مورد استفاده آموزشی از بازیها و در مدارس چه توصیه‌ای دارید؟

● نسلی که الان با آن سر و کار داریم، بچه‌هایی هستند که بازیهای رایانه‌ای، جزء بازیهای اصلی آنهاست. توقعات اینها متفاوت است یعنی اگر ما بخواهیم به صورت سنتی، جلوی کلاس بایستیم و به صورت یکطرفه، از اول تا آخر کلاس، چیزی را توضیح بدهیم و در نهایت هم یک سلسله سؤال مشخص که جوابهای مشخص در کتاب دارند، از بچه‌ها بخواهیم. حوصله بچه‌ها سر می‌رود و برایشان کسل‌کننده است.

گروهی که من با آنها کار می‌کردم، خیلی از درسها به نیکی یاد نمی‌کردند خیلی از آنها دانشجو بودند. می‌گفتند از درس خسته می‌شویم، حوصله‌مان سر می‌رود. یک علتش می‌تواند همین باشد که بچه‌ها با این رسانه‌ای که این قدر تعاملی است و این قدر سریع بازخورد می‌دهد، کار کرده‌اند و این طور نبوده است که بنشینند و فقط یک نفر صحبت کند. باید در روشهای تدریس و کلاس داری تجدید نظر شود. اگر قرار است دانش‌آموز نظری و پاسخی بدهد ما باید گزینه‌های متنوعی در اختیارش قرار دهیم و امکان انتخابهای متفاوتی را برایش فراهم آوریم. چون با بچه‌هایی روبه‌رو هستیم که چنین چیزی را تجربه کرده‌اند.