SOCIAL SUPPORT OF COMPUTER GAMES

Comparing Social Support in Adolescents Interested in Different Types of Computer Games

Muhammad-Ali Fardin
PhD Candidate in Educational Psychology, Dept. of Psychology, Faculty of Psychology, Islamic Azad University, Zahedan Branch (IAUZAH), Zahedan, Iran

Mahmoud Shirazi
*Assistant Professor, Dept. of Psychology, Faculty of Education and Psychology, University of Sistan and Baluchestan (USB), Zahedan, Iran (Corresponding author) mshirazi@edpsy.usb.ac.ir

Received: 16 February 2016
Accepted: 02 JuNe 2016

ABSTRACT

Background and objective: With the advancement of networks and the Internet industry, computer games have considerably progressed in the recent years and have been released in various types. Hence, the objective of this study was to compare social support in adolescents interested in different types of computer games.

Materials and methods: This descriptive study followed a casual-comparative design. The statistical population of this study included all male adolescents and young adults referred to Internet gaming centers in Zahedan, Iran. In this study, multi-stage cluster sampling method was applied through which 8 gaming centers were randomly chosen and then among all people who referred to the considered gaming centers, 156 individuals were selected randomly as the regarded sample. To gather the data, the Mary Procidano and Kenneth Heller's Social Support Questionnaire (1983) was applied. To analyze the data, frequency, percentage, medium, mode and SD and one- way ANOVA and post hoc Scheffe's test was used through SPSS 23.

Results: There was a difference among social support of people interested in different types of computer games. In this regard, those who were interested in online multiplayer games perceived higher levels of social support compared to those who were interested in single player games ($p \leq 0.05$). Moreover, the findings demonstrated that subjects who chose Internet gaming centers and their houses as places to play compared to those who only selected their houses to play had higher levels of perceived social support.

Conclusion: With the increasing development of computer games and diversification and expansion of its different styles, each type of computer games should be studied and investigated distinctly.

Paper Type: Research Article.

Keywords: Social Support, Adolescents, Types of Computer Games, Internet Gaming Centers, Zahedan.

▶ **Citation:** Fardin M.A., Shirazi M. Comparing Social Support in Adolescents Interested in Different Types of Computer Games. *Iran J Health Educ Health Promot.* Spring 2016;4(1): 65-73.

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]

[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

حمایت اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای

مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای

محمدعلی فردین
دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشکده روان‌شناسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد زاهدان، زاهدان، ایران

محمود شیرازی
* استادیار گروه روان‌شناسی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه سیستان و بلوچستان، زاهدان، ایران (نویسنده مسئول)
mshirazi@edpsy.usb.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۱۱/۲۷
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۰۳/۱۳

چکیده

زمینه و هدف: با پیشرفت صنعت شبکه و اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای هم در سالیان اخیر پیشرفت چشمگیری داشته‌اند و در سبک‌های مختلف روانه بازار شده‌اند. لذا هدف از این پژوهش، مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای بود.

مواد و روش‌ها: روش این پژوهش توصیفی از نوع علّی – مقایسه‌ای بود. جامعه‌ی آماری این پژوهش را کلیّه نوجوانان و جوانان پسر مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر زاهدان تشکیل می‌دادند. با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای هشت گیم‌نت به‌صورت قرعه‌کشی انتخاب شدند. سپس از بین مراجعه‌کنندگان به گیم‌نت‌های موردنظر، نمونه ۱۵۶ نفر به‌صورت تصادفی ساده انتخاب شدند. به‌منظور گردآوری داده‌ها از پرسشنامه حمایت اجتماعی مری پروسیدانو و کنیت هلر در سال ۱۹۸۳ استفاده شد. برای تجزیه‌وتحلیل داده‌های از شاخص‌های توزیع فراوانی، درصد، میانگین، میانه، انحراف‌استاندارد و از آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه و آزمون تعقیبی شفه و از طریق SPSS۲۳ استفاده‌شده است.

یافته‌ها: در حمایت اجتماعی علاقه‌مندان به سبک‌های مختلف بازی رایانه‌ای تفاوت وجود دارد. بدین ترتیب که مخاطبان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای سبک آنلاین گسترده تیمی حمایت اجتماعی بیشتری نسبت به علاقه‌مندان به سبک‌های بازی رایانه‌ای انفرادی ادراک می‌کردند ($p \leq 0/05$). آزمودنی‌هایی که گیم‌نت و منزل را به‌عنوان محل بازی انتخاب می‌کردند از آزمودنی‌هایی که تنها منزل را به‌عنوان محل موردعلاقه برای بازی انتخاب می‌کردند، از حمایت اجتماعی ادراک‌شده بیشتری برخوردار بودند.

نتیجه‌گیری: با رشد روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و تنوع و گسترش سبک‌های مختلف، بهتر است هر سبک بازی رایانه به‌صورت کاملاً مجزا موردمطالعه و پژوهش قرار گیرد.

نوع مقاله: مطالعه پژوهشی.
کلیدواژه: حمایت اجتماعی، نوجوانان، سبک بازی رایانه‌ای، گیم‌نت، زاهدان.

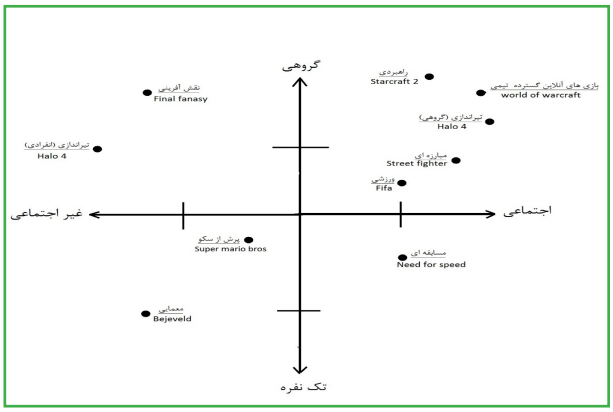
استناد: فردین م.ع.، شیرازی م. حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقاء سلامت*. بهار ۱۳۹۵؛۴(۱):۶۵-۷۳.

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

مقدمه

بیش از چند دهه است که بازی‌های رایانه‌ای، در بین اقشار مختلف جامعه، کودکان تا بزرگ‌سال، راه پیداکرده است. ازاین‌رو، پژوهشگران مختلفی در دنیا پیرامون اثرات این بازی‌ها تحقیقات مختلفی انجام داده‌اند؛ اما اکثر پژوهش‌ها در این زمینه نتوانسته از لایه‌های ظاهری مربوط به خشونت و آسیب‌های فرهنگی فراتر برود و آن را به‌عنوان یک فرصت بسیار خاص و منحصربه‌فرد به‌منظور انتقال مفاهیم و حمایت‌های اجتماعی ادراک‌شده در نوجوانان موردبررسی قرار دهند. طبق تعریف، حمایت اجتماعی به ادراک یا تجربه یک فرد از اینکه او را دوست دارند، به او توجه می‌کنند و مورد مراقبت خویش قرار می‌دهند گفته می‌شود (۱). امروزه حمایت اجتماعی جزئی از سازه تبادلات اجتماعی است (۲). در سالیان اخیر، تحقیقات زیادی در رابطه با نقش و تأثیر حمایت اجتماعی به‌عنوان یک مکانیسم نگه‌دارنده سلامت روان در شرایط استرس‌زا صورت گرفته است (۳).

به عقیده پژوهشگران، می‌توان از برخی از بازی‌های آنلاین اجتماعی به‌عنوان فعالیت‌های فکری و مهارت‌های اجتماعی نوین که نوجوانان از آن‌ها بهره می‌برند یاد نمود (۴). زیرا در یک دهه گذشته، بازی‌های آنلاین و اجتماعی، محبوبیت گسترده‌ای در بین کاربران پیداکرده‌اند و جز فعالیت‌های اصلی آن‌ها به شمار می‌آیند (۵). درواقع، میلیون‌ها بازی ویدئویی با موضوعات و اهداف گوناگون وجود دارند که می‌توان آن‌ها را به‌صورت گروهی، رقابتی، انفرادی، همراه با سایر بازیکنان حاضر یا با هزاران بازیکن آنلاین، روی دستگاه‌های گوناگون، از کنسول[1] بازی گرفته تا رایانه و تلفن همراه انجام داد. به دلیل گوناگونی، ازلحاظ ژانر و ابعاد گوناگونی که بازی‌های ویدئویی می‌توانند داشته باشند، تدوین یک طبقه‌بندی از بازی‌های رایانه‌ای معاصر، روزبه‌روز دشوارتر می‌شود. البته متخصصان زیادی سعی کرده‌اند این کار را انجام دهند. بااین‌حال، برای اینکه نگاهی به این نوع داشته باشیم، شکل ۱ اکثر ژانرها را با مثال بازی، در دو بُعد توصیف کرده است: ۱- سطح دشواری و ۲- میزان تعامل اجتماعی (۶).



شکل ۱. نقشه مفهومی از ژانرهای اصلی بازی‌های ویدئوئی بر حسب پیچیدگی و میزان تعاملات اجتماعی به همراه مثال (۶)

با توجه به شکل ۱ و تنوع روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، این تصور که همه بازی‌های ویدئوئی ماهیتی یکسان یا موضوع‌هایی خشونت‌آمیز دارند و یا اینکه باعث انزوای اجتماعی می‌شوند، برداشت سخت‌گیرانه است. این برداشت مال کسانی است که با میزان کنونی تولید این بازی‌ها آشنا نیستند. یکی از انواع سبک بازی‌های رایانه‌ای، که از محبوبیت زیادی برخوردار است، بازی‌های آنلاین گسترده تیمی[2] است. این نوع این بازی‌ها به‌صورت چندنفره و بسیار گسترده به شکل شبیه‌سازی از جهان واقعی و سه‌بعدی طراحی شده است که در آن افراد به همکاری و رقابت با یکدیگر می‌پردازند. اگرچه به‌طورمعمول به چشم یک بازی دیده می‌شوند، اما این نوع بازی‌ها جنبه‌های اجتماعی قوی دارند؛ زیرا یک‌شکل از ابزار ارتباطی آنلاین هستند که در آن بازیکنان در تعامل با هم به دوستی، ایجاد جوامع و با همکاری یکدیگر به دنبال رسیدن به اهداف مختلفی هستند. بازی «هنر نبرد»[3] نمونه‌ای از این سبک بازی رایانه‌ای است که در سال ۲۰۱۰ با ۱۱/۵ میلیون طرفدار از محبوبیت زیادی در سطح جهان برخوردار بود (۷).

1. Console (PlayStation, xbox360)

2. Massively multiplayer online game

3. World of Warcraft

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]

[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

برخی از پژوهشگران از بازی‌های آنلاین گسترده تیمی به‌عنوان یک ورزش اجتماعی گروهی یادکرده‌اند، که دارای قوانین خاص خود، مرزهای تحت‌اللفظی و هنجارهای اجتماعی است (۸). با توجه به محیط‌های اجتماعی پرازدحام بازی های سبک آنلاین گسترده تیمی،بحث اصلی این است بازیکنان به‌سرعت مهارت‌های اجتماعی و رفتار فرا اجتماعی را در این سبک بازی یاد می‌گیرند که ممکن است به همسالان و روابط اجتماعی خارج از محیط خانه نیز تعمیم پیدا کند (۶). در این سبک بازی نیز فرصتی برای یادگیری‌های اجتماعی فراهم می‌شود مانند: چگونگی دیدار با افراد مختلف، چگونگی مدیریت یک گروه کوچک و چگونگی همکاری با مردم (۹). ولی محوردر ژانر اکشن کشمکش میان خیر و شر است و به‌عنوان نماینده خیر بازیکنان وظیفه خود می‌دانند با شر مبارزه کنند (۱۰). بازی‌های رایانه‌ای سبک ترکیبی،[1] بازی‌هایی هستند که انواع سبک بازی، ازجمله: انفرادی،[2] اکشن، اول‌شخص، سوم شخص، مسابقه‌ای،[3] آنلاین و دیگر سبک‌ها را در خود جای‌داده است. ازاین‌رو، همان‌طور که اساتید این رشته اذعان کرده‌اند برشمردن «تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای به‌اندازه برشمردن تأثیرات غذاهای مختلف سخت است» (۶).

بنابراین، به‌جای اینکه بازی‌های ویدئویی و اثرات آن را بر مخاطبانش طبق یک ساختار سنتی موردبررسی قرار دهیم، بهتر است ابتدا ژانر بازی و سبک به‌کاررفته در بازی رایانه‌ای موردنظر را ازلحاظ انفرادی، گروهی یا رقابتی‌بودن معین کنیم. زیرا بیش‌ازحد ساده‌انگارانه است که تنها به اثرات مثبت و منفی تمامی بازی‌های رایانه بپردازیم و به ابعاد مختلف این بازی‌ها ازجمله: مقدار،[4] فرم،[5] محتوا[6] و مکانیک[7] آن توجه نشود. زیرا هر یک از این ابعاد، اثرات متفاوتی بر مخاطبانش می‌گذارد (۱۱).

1. Hybrids
2. Single-player video games
3. Racing
4. Amount
5. Form
6. Content
7. Mechanics

علاوه بر این، نتایج نشان داده‌اند که عوامل مختلفی ازجمله نحوه انجام بازی ها و طراحی کلید عملکرد بازی ها می‌تواند در گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین و اجتماعی نقش داشته باشد. عامل دیگر گرایش نوجوانان به این بازی‌ها لذت استفاده از فنّاوری‌های نوین است. اما عاملی که بیش‌ازپیش بازی‌های آنلاین را نسبت به بازی‌های سنتی رایانه‌ای متمایز می‌سازد، ادراک «دیده‌شدن» است؛ زیرا از طریق کسب امتیازات بیشتر در بازی و به اشتراک گذاشتن اطلاعات امتیازات خود برای دوستان، فرصت بیشتری برای حضور و ادراک اجتماعی در بین دوستان و همسالان خود پیدا می‌کنند. از سوی دیگر، برخی از افراد ممکن است نه برای کسب لذت، بلکه با هدف حفظ روابط و حضور اجتماعی، بازی‌های آنلاین و اجتماعی را انجام دهند (۱۲).

لذا با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای نوین، فرصتی برای تعامل و حمایت اجتماعی را برای نوجوانان فراهم می‌کنند و با توجه به کثرت سبک‌های بازی رایانه‌ای، در این پژوهش، پس از انتخاب سه سبک آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی به دنبال پاسخ به این دو پرسش هستیم: (۱) آیا تفاوتی در حمایت اجتماعی ادراک‌شده نوجوانان علاقه‌مندان به سبک‌های مختلف بازی رایانه وجود دارد؟ و (۲) آیا تفاوتی در حمایت اجتماعی ادراک‌شده نوجوانان علاقه‌مند بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر محل بازی وجود دارد؟

مواد و روش‌ها

روش این پژوهش توصیفی، از نوع علّی ـ مقایسه‌ای بود. جامعه آماری این پژوهش را کلیه نوجوانان پسر مراجعه‌کننده به ۲۵ گیم‌نت دارای مجوز رسمی از سازمان فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان زاهدان تشکیل می‌دادند. روش نمونه‌گیری این پژوهش، خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود. بدین ترتیب که از بین ۲۵ گیم‌نت، هشت گیم‌نت به‌صورت قرعه‌کشی انتخاب شدند. ازآنجایی‌که حداقل مراجعه‌کنندگان ثابت به این گیم‌نت‌ها در طول روز ۲۶۰ نفر بودند، از هر گیم‌نت ۲۰ نفر مراجعه‌کننده ثابت به‌صورت

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

تصادفی ساده (قرعه‌کشی) از بین اسامی موجود در گیم‌نت انتخاب شدند و پرسشنامه در بین آن‌ها توزیع گردید. درنهایت، ۱۵۶ پرسشنامه گردآوری شد. به‌منظور تعیین حجم نمونه از فرمول کوکران استفاده شد.

ابزار گردآوری داده‌ها «پرسشنامه حمایت اجتماعی (مقیاس دوستان)[1]» بود. این پرسشنامه توسط مری پروسیدانو و کنیت هلر[2] در سال ۱۹۸۳ ارائه‌شده است (۱۳). این پرسشنامه از ۲۰ سؤال تشکیل‌شده است و گزینه‌های آن شامل بله، خیر و نمی‌دانم است. نمره نمی‌دانم همیشه برابر با صفر است، در سؤالات (۲، ۶، ۷، ۱۵، ۱۸، ۲۰) خیر مساوی ۱+ است و برای بقیه سؤالات (۱، ۳-۵، -۱۴، ۱۶-۱۷، ۱۹) پاسخ بله مساوی ۱+ است(پرسشنامه پیوست است). دامنه نمره کل سؤالات بین صفر تا ۲۰ است. نمره بالا به‌منزله حمایت اجتماعی بیشتر ازنظر پاسخ‌دهندگان است. پرسشنامه حمایت اجتماعی با ضریب آلفای ۰/۹۰ از هماهنگی درونی خوبی برخوردار است. داده‌های مبتنی بر پایایی مبتنی بر ۲۰ سؤال اصلی مقیاس‌ها قبل از تفکیک حمایت خانواده است. آلفای نهایی برای این پرسشنامه بین ۰/۸۴ تا ۰/۹۰ بود. این پرسشنامه از روایی هم‌زمان خوبی برخوردار بود. نمرات این پرسشنامه با درماندگی روانی و کارآمدی اجتماعی همبستگی دارد. ضرایب همبستگی بین نمرات حاصل از این پرسشنامه با پرسشنامه شخصیت سنج کالیفرنیا و وابستگی بین اشخاص معنادار بود (۱۴). از تعدادی سؤال جمعیت‌شناختی (سن، سابقه انجام بازی، میزان ساعات انجام بازی در طول روز، محل موردعلاقه برای انجام بازی رایانه‌ای) و یک سؤال مربوط به سبک بازی موردعلاقه مخاطبان از بین سه گزینه (۱-آنلاین گسترده تیمی، ۲- انفرادی و ۳-ترکیبی) نیز تشکیل‌شده بود.

برای تجزیه‌وتحلیل داده‌ها در سطح توصیفی از شاخص‌های توزیع فراوانی، درصد، میانگین، میانه، انحراف‌استاندارد و در سطح استنباطی از آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه (ANOVA) و آزمون تعقیبی شفه از طریق SPSS۲۳ استفاده‌شد.

1. Perceived Social Support from Friends (PSSFR)
2. M. E. Procidano & K. Heller

یافته‌ها

آماره‌های توصیفی مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای بر اساس جنسیت، سن، ساعات انجام بازی در طول روز، محل موردعلاقه برای انجام بازی رایانه‌ای و سبک بازی موردعلاقه در جدول ۱ ارائه‌شده است.

جدول ۱. فراوانی و فراوانی نسبی مراجعه‌کنندگان به گیم‌نت‌های بازی‌های رایانه‌ای (n=۱۵۶)

		فراوانی	٪
جنسیت	**مرد**	**۱۵۶**	**۱۰۰**
سن (سال)	۷-۱۰	۱۱	۷/۱
	۱۱-۱۵	۷۱	۴۵/۵
	۱۶-۲۰	۳۴	۲۱/۸
	۲۱-۲۵	۲۸	۱۷/۹
	۲۶-۳۰	۱۲	۷/۷
سابقه انجام بازی رایانه‌ای (سال)	کمتر از یک	۲۸	۱۷/۹
	۱-۲	۱۳	۸/۳
	۳-۴	۳۷	۲۳/۷
	۵-۷	۲	۱/۳
	۸+	۷۶	۴۸/۷
میزان ساعات انجام بازی در طول روز	۰/۵-۱	۴۲	۲۶/۹
	۱-۲	۲۹	۱۸/۶
	۲-۳	۴	۲/۶
	۴-۵	۵	۳/۲
	۵+	۷۶	۴۸/۷
	منزل	۳۵	۲۲/۴
محل موردعلاقه برای انجام بازی رایانه‌ای	گیم‌نت	۴۸	۳۰/۸
	منزل و گیم‌نت	۷۳	۴۶/۸
	بازی آنلاین گسترده تیمی	۶۱	۳۹/۱
سبک بازی موردعلاقه	بازی‌های انفرادی	۵۸	۳۷/۲
	بازی‌های ترکیبی	۳۷	۲۳/۷

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

جدول ۲. شاخص‌های گرایش مرکزی گروه‌های نمونه بر اساس سبک بازی موردعلاقه و محل بازی موردعلاقه

متغیر	سبک و محل موردعلاقه به‌منظور انجام بازی رایانه‌ای	فراوانی	میانگین	انحراف معیار
حمایت اجتماعی ادراک‌شده	آنلاین گسترده تیمی	۶۱	۱۴/۰۴	۵/۵۹
	انفرادی	۵۸	۱۱/۱۵	۵/۴۶
	بازی‌های ترکیبی	۳۷	۱۳/۵۴	۴/۵۶
حمایت اجتماعی ادراک‌شده	منزل	۳۵	۹/۴۵	۶/۰۸
	گیم‌نت	۴۸	۱۴/۲۷	۵/۱۰
	هر دو مکان	۷۳	۱۳/۵۴	۴/۶۸

همان‌طور که در جدول ۲ مشاهده می‌شود، میانگین و انحراف معیار آزمودنی ها در حمایت اجتماعی ادراک‌شده با توجه به سبک و محل موردعلاقه به‌منظور انجام بازی رایانه‌ای نشان می دهد که بازی سبک آنلاین گسترده تیمی (۱۴/۰۴±۵/۵۹) و انجام بازی در منزل و گیم نت (۱۳/۵۴±۴/۶۸) دارای بیشترین میانگین حمایت اجتماعی ادراک شده می باشند.

جدول ۳. نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه، به‌منظور مقایسه‌ی حمایت اجتماعی در انواع سبک بازی رایانه‌ای

متغیر		مجموع مجذورات	df	مجذور میانگین	F	سطح معناداری
حمایت اجتماعی	بین گروه‌ها	۲۷۱/۹۶۴	۲	۱۳۵/۹۸۲	۴/۸۰۳	۰/۰۰۹
	درون گروه‌ها	۴۳۳۱/۶۴۵	۱۵۳	۲۸/۳۱۱		
	جمع	۴۶۰۳/۶۰۹	۱۵۵			

همان‌طور که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه با توجه به (F= ۴/۸۰۳) به‌دست‌آمده نشان می‌دهد که در حمایت اجتماعی گروه‌های مختلف علاقه‌مند به سبک‌های بازی رایانه‌ای (آنلاین گسترده تیمی، انفرادی و ترکیبی)، تفاوت معناداری در سطح ($p \leq ۰/۰۵$) اطمینان وجود داشت. نتایج آزمون تعقیبی شفه نشان داد که ازلحاظ حمایت اجتماعی در بین مخاطبان سبک آنلاین گسترده تیمی با سبک انفرادی تفاوت معناداری وجود داشت ($p \leq ۰/۰۵$)؛ اما تفاوتی بین دو سبک بازی آنلاین گسترده تیمی و بازی‌های سبک ترکیبی، در آزمودنی‌ها مشاهده نشد ($p \geq ۰/۰۵$). بین سبک بازی ترکیبی و سبک انفرادی هم تفاوت معناداری وجود نداشت ($p \geq ۰/۰۵$). لذا با توجه به میانگین‌های سه گروه می‌توان دریافت که به ترتیب بازیکنان سبک‌های بازی آنلاین گسترده تیمی و سبک ترکیبی بیشترین حمایت اجتماعی را نسبت به سبک بازی انفرادی ادراک می‌کنند.

جدول ۴. نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه، به‌منظور مقایسه‌ی حمایت اجتماعی ادراک‌شده با توجه به محل بازی

متغیر		مجموع مجذورات	df	مجذور میانگین	F	سطح معناداری
حمایت اجتماعی	بین گروه‌ها	۵۳۵/۳۶۲	۲	۲۶۷/۶۸۱	۱۰/۰۶۷	۰/۰۰
	درون گروه‌ها	۴۰۶۸/۲۴۷	۱۵۳	۲۶/۵۹۰		
	جمع	۴۶۰۳/۶۰۹	۱۵۵			

نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه با توجه به (F/۰۶۷ ۱۰ =) به‌دست‌آمده در جدول ۴ نشان می‌دهد که در حمایت اجتماعی ادراک‌شده مخاطبان به بازی‌های رایانه‌ای با توجه به محل بازی (گیم‌نت، منزل، یا هر دو مکان)، تفاوت معناداری در سطح ($p \leq ۰/۰۱$)، وجود داشت. آزمون تعقیبی شفه نشانگر آن بود که ازلحاظ حمایت اجتماعی ادراک‌شده با توجه به محل بازی تفاوت معناداری بین حمایت اجتماعی ادراک‌شده در آزمودنی‌هایی که منزل و گیم‌نت را برای بازی انتخاب می‌کنند وجود داشت ($p \leq ۰/۰۱$). بین حمایت اجتماعی ادراک‌شده آزمودنی‌هایی که منزل و هر دو مکان را برای بازی انتخاب می‌کنند نیز تفاوت وجود داشت ($p \leq ۰/۰۵$). اما تفاوتی بین حمایت اجتماعی ادراک‌شده بین آزمودنی‌هایی که گیم‌نت و یا هر دو مکان را برای بازی انتخاب کرده بودند وجود نداشت ($p \geq ۰/۰۵$). لذا با توجه به میانگین‌های سه گروه می‌توان دریافت که به ترتیب مخاطبانی که گیم‌نت و هر دو مکان (گیم‌نت و منزل) را برای بازی انتخاب می‌کنند بیشترین حمایت اجتماعی را نسبت به مخاطبان بازی در

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

منزل ادراک می‌کنند.

بحث

بازی‌های ویدیویی، به‌ویژه بازی‌های آنلاین اجتماعی، از محبوبیت زیادی در بین کاربران برخوردار هستند و روزانه بر تعداد مخاطبان آن افزوده می‌شوند (۱۵). ادراک لذت، ارزشمندی و بُعد اجتماعی ازجمله عوامل گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین امروزی است. زیرا در بازی‌های دیجیتالِ سنتی تعامل تنها از طریق چهره به چهره صورت می‌پذیرفت؛ اما در بازی‌های کنونی علاوه بر اینکه این بازی‌ها هیچ‌گونه محدودیت زمانی و مکانی ندارند، شرایطی را برای بازیکنان فراهم می‌آورند تا نتایج امتیازات خود را برای دوستان به اشتراک بگذارند و دیگران را به چالش کشیده و به رقابت دعوت نمایند. دیده شدن از طریق امتیازات به‌دست‌آمده و به اشتراک گذاشتن اطلاعات آن‌ها عامل دیگری در گرایش به انجام این سبک از بازی‌ها هستند که خود نمونه‌ای از حمایت اجتماعی ادراک‌شده است (۱۲).

با توجه به رشد و نفوذ اینترنت، بازی‌های اجتماعی و آنلاین به یک فعالیت مجازی سرگرم‌کننده و محبوب در بین اقشار مختلف جامعه ازجمله نوجوانان تبدیل‌شده‌اند (۱۶). ساعات زیادی از وقت نوجوانان در منزل و در گیم‌نت‌ها به بازی صرف می‌شود. لذا در پاسخ به سؤال اول پژوهش، نتایج نشان داد که مخاطبان بازی‌های سبک آنلاین گسترده تیمی دارای بیشترین میانگین، ازلحاظ حمایت اجتماعی ادراک‌شده نسبت به دو سبک انفرادی و ترکیبی بودند. به نظر می‌رسد بازیکنان مهارت‌های مهم فرا اجتماعی را دربازی‌های رایانه‌ای یاد می‌گیرند. نتایج پژوهش جنتایل و همکاران (۱۷) نشان داد که بازی‌های ویدئویی فرا اجتماعی، علاوه بر اینکه با رفتارهای فرا اجتماعی رابطه داشته، پیش‌بینی‌کننده رفتارهای فرا اجتماعی نیز هستند؛ کودکانی که در ابتدای سال تحصیلی بازی‌هایی با سبک فرا اجتماعی‌تری را بازی کنند، به‌احتمال‌زیاد در اواخر سال رفتارهای یاری‌رسانی بیشتری از خود نشان می‌دهند (۱۷). نتایج این پژوهش با تحقیقات پیشین، یعنی جنتایل و همکاران (۱۷) و کول و همکاران (۱۸) هم‌سو بود.

نتایج پژوهش تیر و نیلسون[1] نشان داد که حتی خشن‌ترین بازی‌های موجود در بازار (اتومبیل دزدی بزرگ چهار،[2] ندای وظیفه[3] و ...)، که نمونه‌ای از بازی‌های سبک ترکیبی هستند، هم نمی‌توانند رفتارهای فرا اجتماعی و حمایت اجتماعی آموخته‌شده حاصل از بازی را کم‌رنگ کنند (۱۹). و همچنین در پاسخ به سؤال دوم پژوهش، نتایج نشان داد که به ترتیب آزمودنی‌هایی که گیم‌نت و یا هر دو مکان (منزل و گیم‌نت) را برای بازی انتخاب می‌کنند، نسبت به آزمودنی‌هایی که بازی در منزل را انتخاب کرده‌اند، حمایت اجتماعی بیشتری را ادراک می‌کنند.

به‌طورکلی، نتایج این تحقیق، تنها در بُعد بازی‌های سبک‌های انفرادی با تحقیقات دوران و همکاران (۲۰)، قنبری و آرین (۲۱) و زارعی (۲۲) همسو بود. اما حمایت اجتماعی ادراک‌شده، در علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای سبک آنلاین گسترده تیمی یا سبک‌های ترکیبی بیشتر از سبک انفرادی بود. زیرا در پژوهش کول و گریفیتز (۱۸) که تنها به مطالعه بازی‌های آنلاین گسترده تیمی پرداختند، دریافتند که این بازی‌ها علاوه بر آنکه باعث افزایش تعامل اجتماعی در افراد شرکت‌کننده می‌شود، خود نیز زمینه‌ساز دوست‌یابی و روابط عاطفی محکم می‌شود. این تحقیق نشان داد که بازی آنلاین گسترده تیمی می‌تواند درزمینه دوست‌یابی و گزینش همکاران با درصد بالایی جزء بازی‌های اجتماعی باشند (۱۸). نتایج مطالعه استاین‌کوهلر و دانکن[4] (۲۳) که تنها به بررسی بازی «هنر نبرد» پرداختند نشان داد که ۸۶٪ از مباحث مطرح‌شده در انجمن متشکل از بازیکنان این بازی، مباحثی است که ساخت دانش اجتماعی[5] را به دنبال دارد.

نتیجه‌گیری

نتایج این پژوهش نشان داد که علاقه‌مندان به بازی‌های سبک

1. Tear & Nielsen
2. Grand Theft Auto IV
3. Call of Duty
4. Steinkuehler & Duncan
5. social knowledge construction

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

آنلاین، حمایت اجتماعی بیشتری را ادراک می‌کنند. زیرا به‌واسطه انجام بازی‌های آنلاین، بدون هیچ‌گونه حدومرزی به صحبت و انجام بازی با همسالان خود می‌پردازند؛ که این حمایت و این ادراک اجتماعی در دو سبک بازی دیگر مشاهده نشد. درواقع، این‌گونه می‌توان نتیجه گرفت که برخی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای، ازجمله آنلاین گسترده تیمی، نه‌تنها باعث انزوا و گوشه‌گیری نمی‌شوند، بلکه زمینه‌ساز برقراری روابط اجتماعی با سایر مخاطبان این بازی‌ها می‌شوند. ازاین‌رو، نتایج تحقیق حاضر می‌تواند دانش موجود در این زمینه را گامی به‌پیش ببرد. لذا بهتر است ابتدا بازی‌های رایانه‌ای را به‌طور دقیق و با توجه به سبک و ژانر به‌کاررفته در آن بازی شناخت، سپس به مطالعه و تحقیق در رابطه با آن پرداخته شود. زیرا با توجه به نتایج پژوهش‌هایی که به مطالعه موردی برخی از سبک‌های بازی پرداختند و همچنین نتایج پژوهش حاضر، می‌توان بیان داشت تا بازی‌های رایانه‌ای را به‌طور کاملاً تخصصی نشناسیم، به‌هیچ‌وجه نمی‌توان موضع‌گیری خاصی نسبت به آن داشت.

سپاسگزاری

نویسندگان مقاله بر خود لازم می دارند از مسئولین دانشگاه آزاد اسلامی واحد زاهدان، سازمان فرهنگ و ارشاد اسلامی استان سیستان و بلوچستان و کلیه گیم‌نت‌هایی که در انجام این پژوهش ما را یاری نمودند کمال تقدیر و تشکر را داشته باشند.

References

1. Taylor S.E. Sherman K.k. kim H.S. Jarcho. J. Ta kagi K. dunagan S. Culture and social support: who seeks it and why?. Journal of personality and social psychology 2004; 87(3): 354-362.
2. Chan k.w. Wyatt T.A. Quality of life: A study of employee in shanghai, china. Asia pacific Business Rev 2007;13(4): 501-517.
3. Tonsing K. Zimet G.D. Tse S. Assessing social support among South Asians: The multidimensional scale of perceived social support. Asian Journal of Psychiatry 2012; 5: 164–168.
4. Seo S. DaCosta B. Predicting Video Game Behavior: An Investigation of the Relationship Between Personality and Mobile Game Play. Games and Culture 2015; 10(5): 481-501.
5. VafaiNajar A, Masihabadi M, Moshki M, Ebrahimipour H, Tehrani H, Esmaeli H, et al. Determining the Theory of Planned Behavior's Predictive Power on Adolescents' Dependence on Computer Games. Iranian Journal of Health Education and Health Promotion. 2015;2(4):303-11.
6. Granic s. Lobel A. Rutger c. Engels M. The Benefits of Playing Video Games. American Psychological Association 2014; 69:66–78.
7. Barnett J. Coulson M. Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. Review of General Psychology 2010; 14: 167–179.
8. Williams D. Ducheneaut N. Xiong L. Zhang Y. From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. Games & Culture 2006;1: 338–361.
9. Ducheneaut N. Moore R.J. More than just XP learning social skills in massively multiplayer online games. Interactive Technology & Smart Education 2005; 2: 89–100.
10. Jalalzadeh B. Duran B. Decoding computer games: A Case Study conducted on "Special Operation 85". Cultural Research Journal 2009; 2: 77-96. [Persian]
11. Gentile D. A. Stone W. Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature Minerva Pediatr 2005; 57: 337-358.
12. Sn Y. Zhao Y. Qi Jia Sh. Yi Zheng D. Understanding the Antecedents of Mobile Game Addiction: The Roles of Perceived Visibility Perceived Enjoyment and Flow 2015; PACIS 2015 Proceeding: Paper 141
13. Procidano M. E. Heller K. Measures of perceived social support from friends and from family: Three validation studies, American Journal of Community Psychology 1983; 11: 1-24.
14. Sanaei B. Measures of marriage and family. Tehran: Be'sat Publicaion 2008. [Persian]
15. Simões J.Redondo R.D. Fernández Vilas A. A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior 2013; 29(2):345–353.
16. Erturkoglu Z. Zhang J. Mao E. Pressing the Play Button: What Drives the Intention to Play Social Mobile Games?. International Journal of E-Business Research 2015; 11(3).
17. Gentile D A. Anderson C A. Yukawa S. The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal and experimental studies. Personality and Social Psychology Bulletin 2009; 35: 752–763.
18. Coole H. Griffiths M. Social Interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. Cyber psychology & behaviour 2007; 4.
19. Tear M.J. Nielsen M. Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. PLOS

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]

2013; 8: Issue 7.
20. Duran B. Azadfallah P. Ejei J. Examining computer games and social skills of adolescents. Journal of Psychology 2002; 21[in Persian].
21. Ghanbari F. Arian K.h. Investigating the relationship of computer games with electronic friendship and social isolation of elementary school students in Tehran.M.A Thesis of educational sciences, elementary education. Tehran: Allameh Tabataba'i University, Faculty of Psychology and Educational Sciences 2007. [Persian]
22. Zarei A. Examining the relationship between computer games and social skills of male high school students in Persians. M.A. Thesis in Educational Psychology. Tehran: University, Faculty of Psychology and Educational Sciences 2008. [Persian]
23. Steinkuehler S. Duncan S. Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. Journal of Science Education and Technology 2008; 17: 530–543.

پرسشنامه حمایت اجتماعی (مقیاس دوستان)

عبارات	بله	خیر	نمی دانم
۱) دوستانم در حد نیازم از من حمایت اخلاقی می کنند.			
۲) اکثر مردم بیشتر از من به دوستان خود نزدیک اند.			
۳) دوستانم از شنیدن افکار و نظرات من لذت می برند.			
۴) بسیاری از علائق من با علائق دوستانم مشترک است.			
۵) من روی حمایت عاطفی دوستانم حساب می کنم.			
۶) اگر احساس کنم یک یا چند نفر از دوستانم از دست من ناراحت اند، به روی خود نمی آورم.			
۷) در جمع دوستانم، احساس می کنم در حاشیه هستم.			
۸) دوستی دارم که در صورت ناراحتی، می توانم به سراغش بروم، بدون این که بعدا از این کار خود پشیمان شوم.			
۹) من و دوستانم نظر خود را درباره همه چیز بی پرده به یکدیگر می گوییم .			
۱۰) دوستانم به نیازهای شخصی من توجه دارند.			
۱۱) اگر دوستانم به حمایت عاطفی نیاز داشته باشند به سراغ من می آیند.			
۱۲) دوستانم برای کمک به حل مشکلات من آماده اند.			
۱۳) چند دوست دارم که با آنها درد دل کنم.			
۱۴) دوستان من خوش فکرند و اوضاع مرا روبراه می کنند.			
۱۵) وقتی راز خود را به دوستان می گویم، دچار احساس ناراحتی می شوم.			
۱۶) دوستانم مرا همدم خود می دانند.			
۱۷) به نظر من دوستانم احساس می کنند که من برای حل مشکلات آنان یاور خوبی هستم.			
۱۸) رابطه من با هیچ دوستی به اندازه رابطه سایر مردم با دوستانشان صمیمی نیست.			
۱۹) افکار خوبی درباره کمک به دوستانم به نظرم می رسد.			
۲۰) کاش دوستانم جور دیگری بودند.			

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-06]
[DOI: 10.18869/acadpub.ihepsaj.4.1.65]