



The The Educational Approach of the Video Game Call of Duty

Amirali Ghorbani Tusanlo , Master of Social Communication Sciences, Department of Humanities, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, North Tehran Branch, Tehran, Iran.
Email: amiraligh54@yahoo.com

Davood Zareian , Assistant Professor, Department of Media and Communication, Telecommunication University, Tehran, Iran. (Corresponding Author). Email: dzareian@tci.ir

Abstract

Objective: In recent decades, video games have become a prevalent pastime among teenagers and young adults, who devote considerable time to playing them. Beyond their entertainment and commercial value, American video games, including *Call of Duty*, also serve educational and ideological purposes. The American gaming industry combines high production quality with deliberate messaging, embedding educational or persuasive objectives within its games. Video games possess a unique capacity to foster unconscious attachment in players, and gamification can shape user interactions in ways that influence adolescent education. This study evaluates the educational approach embedded in the American video game *Call of Duty*.

Methods: Given the research subject and hypotheses, this study adopts an applied research design. Data were collected through surveys, questionnaires, and library research. Utilizing scenario analysis, the research follows a descriptive-analytical approach. By employing survey methods and questionnaire-based data collection, the study analyzes and describes the implications of *Call of Duty*'s educational approach.

Results: The study surveyed a statistical sample of 420 individuals from the target population. All respondents were male, aged between 12 and 19, with educational levels ranging from 7th to 12th grade. Analysis of participant responses confirmed the research hypotheses, indicating that *Call of Duty*'s portrayal of violence, anti-nationalism, and foul language significantly impacts adolescent and young adult education indicators.

Conclusions: *Call of Duty* is a politically charged game series that conveys explicit political messages by immersing players in specific scenarios. The historical roots of such games trace back to the 1980s, with many titles attempting to shape political narratives rendering them, in a sense, educational. The study found that, from the perspective of respondents particularly those drawn to violent content *Call of Duty* contributes to the normalization of foul language and anti-nationalist sentiments among teenagers and young adults.

Keywords: Educational approach, Video game, *Call of Duty*, Adolescent education, Political messaging.

رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه (کال آف دیوتی)

امیرعلی قربانی توسنلو^۱، داود زارعیان^۲

چکیده

در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به بخشی مهم از زندگی نوجوانان و جوانان تبدیل شده‌اند و زمان قابل توجهی از اوقات فراغت آن‌ها را به خود اختصاص می‌دهند. این پژوهش با هدف بررسی رویکرد تربیتی بازی ویدئویی آمریکایی «ندای وظیفه» تأثیرات آن بر نوجوانان و جوانان انجام شده است. با استفاده از روش پیمایشی و پرسشنامه، داده‌های ۴۲۰ نفر از نوجوانان و جوانان فعال در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، جمع‌آوری و تحلیل شد. یافته‌ها نشان داد که این بازی به‌طور معناداری بر افزایش خشونت، نهادینه‌سازی الفاظ رکیک و تقویت ضدیت با ملیت تأثیرگذار است. براساس تحلیل رگرسیونی، الفاظ رکیک با ضریب ۰/۲۱۸ بیشترین تأثیر را داشته، درحالی‌که خشونت و ضدیت با ملیت به‌ترتیب با ضرایب ۰/۲۰۷ و ۰/۱۶۸ در رتبه‌های بعدی قرار گرفتند. این نتایج بر لزوم توجه به شاخص‌های تربیتی در طراحی بازی‌ها و آموزش والدین و مربیان برای مدیریت استفاده از این رسانه تأکید می‌کند.

واژگان کلیدی

بازی ویدئویی، رویکرد تربیتی، کال آف دیوتی.

بازی‌های ویدئویی علاوه بر ایجاد هیجان، همواره در دل خود حاوی پیام‌های تربیتی و اخلاقی بوده و سازندگان برخی بازی‌های پرمخاطب همچون کال آف دیوتی^۱، مورد حمایت دولت و کمپانی‌های قدرتمند آمریکایی بوده و به همین دلیل قطعاً پیام خاصی را به دنبال دارد. کال آف دیوتی، یکی از محبوب‌ترین مجموعه بازی‌ها در طول تاریخ است که طی دو دهه گذشته بیش از بیست نسخه مختلف از آن روانه بازار شده است. این سری در طول دوران حیات خود پیر از فراز و فرود بوده و عرضه هر کدام از نسخه‌های آن سروصدای زیادی به پا می‌کند. در اوایل قرن بیست و یکم و یک دهه بعد از انقلاب استودیوی آی دی سافتویر^۲ در سبک شوتر با بازی عذاب^۳ و در ادامه راه، باز شدن پای شوترهای اول شخص با سری هیلو^۴ توسط استودیوی بانجی^۵، این بار نوبت استودیوی آمریکایی اینفینیتی وارد^۶ بود که با ایجاد تحولات عظیم در بازی‌های شوتر اول شخص، این سبک را یک قدم به جلو ببرد. امروزه بازی‌های کامپیوتری جزء جدایی‌ناپذیری زندگی کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان تبدیل شده است (شبیروی و همکاران، ۱۳۹۵).

بازی‌های رایانه‌ای یکی از هیجان برانگیزترین فعالیت‌های بشر قرن بیستم محسوب می‌شود (Funk, 1993) این بازی‌ها که تقریباً از سه دهه قبل به این سو به بازار آمدند، تاکنون شمار کثیری از کودکان و نوجوانان را وادار کرده‌اند تا ساعات زیادی از روز و شب را به آن‌ها اختصاص دهند (Kirsh, 1998) آمارها نشان می‌دهند که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای در جهان به چند میلیون نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است. براساس نتایج حاصل از پژوهش‌های مختلف، بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی طرفداران زیادی در بین کودکان و نوجوانان کشور ما دارد و این نوع بازی‌ها دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است.

برای نمونه، می‌توان به مطالعه وسلی آدام ترنر^۷ و داگلاس جنتیل^۸ اشاره کرد. شیوع بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان ایرانی، بین ۳۰ تا ۷۲ درصد گزارش شده است. در مطالعه انجام گرفته در سال ۱۳۸۴ در تهران، بیش از ۷۲ درصد از دانش‌آموزان

1. Call of Duty
2. id Software
3. Doom
4. Halo
5. Bungie
6. Infinity Ward
7. Wesley Adam Turner
8. Douglas A Gentile

تهرانی، این بازی‌ها را جزء برنامه روزانه قرار داده بودند. پژوهشگران نشان می‌دهند که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند؛ به گونه‌ای که از میان ۶۴/۲ درصد جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند (امیری و افشاری‌نیا، ۱۳۹۰).

بازی‌ها و بازی وارسازی دو سیستم هدایت هدف به همراه پاداش‌ها هستند مثل امتیاز، مدال‌ها و جدول امتیازات (جدول رده‌بندی و به‌طور مخفف این سه را پی بی ال می‌گویند) که می‌توانند منجر به تغییر باورها یا تلاش برای دستیابی به پاداش یا جایزه شود که در تئوری ارزش انتظارات نشان داده شده است؛ بنابراین، کاربران به احتمال زیاد رفتار و افکار خود را با توجه به سیستم پاداش در فرایند تولید، تغییر خواهند داد (Shepperd, 2015). طراحان بازی‌های پر هیجان ویدئویی، ادعاهای قوی درباره مزایای آموزشی بازی‌های ویدئویی ارائه می‌کنند، اما نیاز به آزمایش این ادعاها با تحقیقات علمی دقیق و استقرار آن‌ها در نظریه‌های مبتنی بر شواهد در مورد نحوه یادگیری افراد وجود دارد. سه ژانر تحقیق بازی عبارتند از (Mayer, 2019):

۱. تحقیقات ارزش افزوده که نتایج یادگیری گروه‌هایی را که مطالب آکادمیک را از اجرای نسخه پایه یک بازی یاد می‌گیرند با نتایج کسانی که همان بازی را انجام می‌دهند با یک ویژگی اضافه شده مقایسه می‌کند.

۲. تحقیقات پیامدهای شناختی که بهبود مهارت‌های شناختی گروه‌هایی را که یک بازی خارج از قفسه بازی می‌کنند با بهبود مهارت‌های کسانی که در یک فعالیت کنترلی شرکت می‌کنند، مقایسه می‌کند.

۳. تحقیق مقایسه رسانه‌ها که نتایج یادگیری گروه‌هایی را که مطالب آکادمیک را در یک بازی یاد می‌گیرند با نتایج کسانی که با رسانه‌های معمولی یاد می‌گیرند، مقایسه می‌کند.

بازی‌های ویدئویی به طیفی از گفتمان‌ها می‌پردازد: متافیزیک، هستی‌شناسی، معرفت‌شناسی، انسان‌شناسی، زیبایی‌شناسی و... سنت دیرینه‌ای که بازی را به‌عنوان مسئله‌ای کودکانه، سرگرم‌کننده و آزاد تعریف می‌کند، با استدلال‌هایی درباره بازی جدی به‌عنوان امری آموزشی، شکل‌دهنده و قاعده‌مند مقابله‌به‌مثل می‌شود. بازی خشونت‌آمیز را می‌توان به‌عنوان تظاهر بی‌ضرر یا آمادگی برای آسیب واقعی درک کرد. تئوری‌های خشونت بین خشونت فیزیکی که بر بدن قربانی تأثیر می‌گذارد، خشونت روانی با هدف

ذهن قربانی و خشونت ساختاری که افراد را از برآورده کردن نیاز بازمی‌دارد یا آن‌ها را به سمت عادت‌های مضر سوق می‌دهد، تمایز قائل می‌شود (رفیع‌زاده، ۱۴۰۳).

بازی‌های ویدئویی به ابزاری مهم برای ترویج مسائل فرهنگی‌ای مانند سبک زندگی تبدیل شده‌اند (گودرزی و همکاران، ۱۴۰۰). دنیای بازی‌های ویدئویی، جهانی بسیار زیبا و جذاب است که میلیون‌ها انسان را در سرتاسر جهان مجذوب خود کرده، هر روز نیز بر مخاطبان آن افزوده می‌شود. با وجود این، یک پرسش اساسی در ذهن برخی کاربران این بازی‌ها وجود داشته که هدف اصلی ساخت این بازی‌ها چیست؟ آیا تنها برای سرگرم کردن انسان‌ها تولید می‌شوند یا اهداف دیگری در پس آن وجود دارد؟ موقعیت مکانی، داستان و شخصیت‌پردازی برخی از بازی‌ها باعث شده که برخی از مخاطبان درباره هدف ساخت این بازی‌ها دچار تردید شوند (بدیعی و هرسیچ، ۱۳۹۷).

در پژوهش حاضر، رویکرد تربیتی بازی ویدئویی آمریکایی *ندای وظیفه* مورد بررسی قرار می‌گیرد. این بازی به‌عنوان یکی از پرطرفدارترین بازی‌های جنگی، تأثیرات قابل توجهی بر بازیکنان، به‌ویژه نوجوانان و جوانان دارد. باین‌حال، مسئله اصلی این است که چگونه می‌توان از عناصر این بازی برای اهداف تربیتی و آموزشی استفاده کرد؛ به عبارت دیگر، آیا می‌توان محتوای خشونت‌آمیز و رقابتی این بازی را به گونه‌ای بازسازی کرد که به جای ترویج خشونت، به رشد مهارت‌های اجتماعی، همکاری و تفکر استراتژیک در بازیکنان کمک کند؟

در رویکرد تربیتی، تمرکز بر این است که چگونه بازی‌های ویدئویی مانند *ندای وظیفه* می‌توانند به‌عنوان ابزارهای آموزشی در محیط‌های رسمی و غیر رسمی مورد استفاده قرار گیرند. این بازی‌ها با بهره‌گیری از عناصر تعاملی و جذاب، می‌توانند بازیکنان را در موقعیت‌های پیچیده و چالش‌برانگیز قرار دهند که نیازمند تصمیم‌گیری سریع، حل مسئله و همکاری تیمی است. از این رو، سؤال اصلی این است که چگونه می‌توان از این ویژگی‌ها برای تقویت مهارت‌های شناختی، اجتماعی و اخلاقی در بازیکنان استفاده کرد و آیا این بازی‌ها قابلیت تبدیل شدن به ابزارهای تربیتی مؤثر را دارند؟

درنهایت، این پژوهش به دنبال بررسی این مسئله است که چگونه می‌توان رویکرد تربیتی را در طراحی و استفاده از بازی‌های ویدئویی مانند *ندای وظیفه* به کار گرفت. آیا می‌توان با تغییر در محتوا، مکانیک‌ها و اهداف بازی، آن را به ابزاری برای آموزش ارزش‌های اخلاقی، همکاری و مسئولیت‌پذیری تبدیل کرد؟ همچنین، این پژوهش به دنبال

پاسخ به این سؤال است که چگونه مربیان و والدین می‌توانند از این بازی‌ها به‌عنوان ابزارهای تربیتی برای هدایت بازیکنان به سمت رفتارهای مثبت و سازنده استفاده کنند. نمی‌توان کتمان کرد که بسیاری بازی‌های ساخت ایالات متحده آمریکا در بین نوجوانان و جوانان ایرانی محبوبیت فزاینده‌ای داشته و قطعاً آثار مثبت و منفی زیادی بر جوانان و نوجوانان می‌گذارد. در این صورت باید رویکرد تربیتی این بازی‌ها را تحلیل کرده، نکات مثبت را تقویت کرده و از تأثیرگذاری نکات منفی آن جلوگیری کرد. در این پژوهش، رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه، پرداخته شده و به این سؤال پاسخ داده می‌شود که در بازی ویدئویی آمریکایی ندای وظیفه چه پیام تربیتی نهفته است؟

ادبیات مفهومی

الف) بازی کال آف دیوتی

کال آف دیوتی یا ندای وظیفه مجموعه‌ای از بازی‌های ویدئویی در گونه تیراندازی اول شخص است که توسط کمپانی اکتیویژن^۱ منتشر شده است. این کمپانی ابتدا در سال ۲۰۰۳ بر روی بازی‌هایی که داستانشان در جنگ جهانی دوم جریان داشتند، متمرکز بود (Fertino, 2024).

این بازی به‌دلیل گرافیک پیشرفته، داستان‌پردازی جذاب و گیم‌پلی^۲ مهیج، به یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های تاریخ تبدیل شده است. در ایران نیز این بازی مورد توجه گسترده‌ای قرار گرفته و حتی در برخی پژوهش‌ها به تأثیرات اجتماعی و روانی آن بر بازیکنان پرداخته شده است.

ب) بازیسانی

بازیسانی یعنی استفاده از المان‌های طراحی بازی در فضاهایی که از جنس بازی نیستند. تلاش راهبردی برای ارتقاء سیستم‌ها، خدمات، سازمان‌ها و فعالیت‌ها به‌منظور ایجاد تجربیات مشابه با کسانی است که هنگام انجام بازی‌ها به‌منظور ایجاد انگیزه و تعامل با کاربران تجربه می‌کنند (Koivisto & Hamari, 2019).

در جدول ذیل تعاریف ارائه‌شده دربارهٔ واژه بازی‌پردازی ارائه شده است:

جدول ۱. تعاریف ارائه شده در زمینه بازی‌پردازی

تعریف ارائه شده	سال	پژوهشگر
استفاده از عناصر طراحی بازی در زمینه‌های غیر بازی	۲۰۱۱	دتردینگ ^۱ ، دیکسون ^۲ و همکاران
استفاده از پتانسیل انگیزشی بازی‌های ویدیویی با انتقال عناصر طراحی بازی به محیط‌های غیر بازی	۲۰۱۱	دتردینگ، خالد، ناک و دیکسون
سیستمی که در آن بازیکنان درگیر یک درگیری مصنوعی هستند که توسط قوانین تعریف شده است که منجر به یک نتیجه قابل اندازه‌گیری می‌شود	۲۰۰۴	سالن و زیمرمن
فرایند شبیه‌سازی بیشتر فعالیت‌ها	۲۰۱۴	ورباخ
هنر و دانش تبدیل تعاملات روزمره مشتری به بازی‌هایی که اهداف تجاری شما را تأمین می‌کنند	۲۰۱۰	زیچرمن

در این پژوهش به تشریح تمامی این تعاریف پرداخته شده و تمرکز پژوهش حاضر بر تعریف ارائه شده توسط دتردینگ^۳، دیکسون^۴ و همکاران (۲۰۱۱) می‌باشد؛ چراکه این تعریف جامعیت بیشتری داشته و بنای بیشتر پژوهش‌ها در تشریح بازی‌پردازی بوده است. اصطلاح بازی توسط سالن و زیمرمن (۲۰۰۴) به این عنوان تعریف شده است: «سیستمی که در آن بازیکنان درگیر یک درگیری مصنوعی هستند که توسط قوانین تعریف شده است و منجر به یک نتیجه قابل اندازه‌گیری می‌شود» (ص ۸۰). درحالی‌که مفهوم بازی به اشکال فعالیت‌های بازی مبتنی بر قانون اشاره دارد، بازی به فعالیت‌های آزاد و اکتشافی اشاره دارد (گروه، ۲۰۱۲). براین اساس، بازی‌پردازی با ماهیت مبتنی بر قانون و هدف‌محور بازی‌ها مرتبط است (Deterding & Dixon, 2011).

اصطلاح عناصر به ما اجازه می‌دهد، بازی‌پردازی را از بازی‌های جدی تشخیص دهیم (دتردینگ، دیکسون و همکاران، ۲۰۱۱). درحالی‌که بازی‌های جدی بازی‌های کاملاً توسعه‌یافته‌ای هستند که در خدمت هدفی خاص و غیر سرگرمی هستند (De- & et al, 2011, Yongwen, 2013, terding). بازی‌پردازی به استفاده از بلوک‌های سازنده بازی متمایز اشاره دارد که در زمینه‌های دنیای واقعی جاسازی شده‌اند. دتردینگ، دیکسون و همکاران (۲۰۱۱)، پیشنهاد می‌کنند که عناصر طراحی بازی را به‌عنوان آن دسته از عناصری که مشخصه بازی‌ها هستند، یعنی در بسیاری از بازی‌ها یافت می‌شود و برای معنای بازی مهم هستند.

1. Deterding
2. Dixon
3. Deterding
4. Dixon

اصطلاح طراحی در تضاد عناصر طراحی بازی با فناوری‌های مبتنی بر بازی است، درحالی‌که فناوری‌های اساسی بازی شامل جنبه‌های فناورانه مانند موتورهای بازی یا کنترل‌کننده‌ها می‌شود، تعریف بازی‌پردازی به صراحت به فرایند طراحی عمدی اشاره دارد (Deterding, 2011). درنهایت، اصطلاح زمینه‌های غیربازی، حوزه‌های احتمالی را که می‌توان در آن‌ها بازی پردازی اعمال کرد، مشخص نمی‌کند و بنابراین تعریف را برای سناریوهای استفاده بالقوه باز می‌گذارد، تنها زمینه‌ای که با تعریف مستثنا شده است، استفاده از عناصر طراحی بازی در خود بازی‌ها یا در فرایند طراحی بازی است (Deterding & et al, 2011).

ج) سبک شوتر اول شخص

تیراندازی اول‌شخص سبکی است که هدف اصلی در آن مبارزه با دشمنان با استفاده از سلاح‌های شلیکی مختلف است و اتفاقات بازی از نمای اول‌شخص، یعنی از نگاه بازیکن بازی دنبال می‌شوند (Voorhees, 2014).

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های داخلی

در جدول ذیل خلاصه پژوهش‌های داخلی ارائه شده است:

جدول ۲. خلاصه پژوهش‌های داخلی

موضوع	پژوهشگر و سال
بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»	گودرزی و همکاران (۱۴۰۰)
اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی گونه‌سازی (بازی‌سازی) در انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان با نارسایی ذهنی	قاسمی ارگنه و همکاران (۱۴۰۰)
«تحلیل و بررسی کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای»	اچرش (۱۳۹۸)
«اثر بازی رایانه‌ای شناختی کپکشان هیجانانگیز بر مهارت‌های اجتماعی کودکان دارای اختلال اتیسم با عملکرد بالا»	کاشانی وحید و همکاران (۱۳۹۷)
«اثربخشی آموزش تنظیم هیجان بر سلامت روانی و شادکامی دانش‌آموزان»	حاجی رحیم خان (۱۳۹۷)
تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا	بدیعی و هرسیچ (۱۳۹۷)
بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان	به‌داروند و اکبرنژاد (۱۳۹۷)
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان	اسمعیلی گوجار و همکاران (۱۳۹۶)

پژوهشگر و سال	موضوع
انواری (۱۳۹۵)	«بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای»
شپیری و همکاران (۱۳۹۵)	بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش‌آموزان
صدیقی ارفعی و همکاران (۱۳۹۵)	بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
مسعودنیا و رحیمیان (۱۳۹۵)	بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی
زاهدیان و همکاران (۱۳۹۴)	«اثر بخشی تنظیم هیجانی بر سبک‌های مقابله‌ای دانش‌آموزان دختر ابتدایی»
زارعی و همکاران (۱۳۹۴)	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری دانش‌آموزان مدارس دوره ابتدایی

پژوهش‌های خارجی

در جدول ذیل خلاصه پژوهش‌های خارجی ارائه شده است:

جدول ۳. خلاصه پژوهش‌های خارجی

پژوهشگر و سال	موضوع
هان و همکاران (۲۰۲۲)	بررسی سیستماتیک تأثیر کووید-۱۹ بر اعتماد به بازی کودکان و نوجوانان
متوالی و همکاران (۲۰۲۱)	آیا بازی کردن با تکالیف بر عملکرد و تجربه بازی درک‌شده تأثیر می‌گذارد؟
زامورانو و همکاران (۲۰۲۱)	بازی و یادگیری فعال در آموزش عالی
سینگا و همکاران (۲۰۲۰)	بازی با خلاقیت در طول زندگی: گفت‌وگویی با دکتر ساندرا راس
بهنام نیا و همکاران (۲۰۲۰)	مؤلفه‌های مؤثر خلاقیت در یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال در کودکان خردسال
ال پلاس (۲۰۲۰)	طراحی احساسی برای بازی‌های دیجیتال برای یادگیری: تأثیر بیان، رنگ، شکل و ابعاد بر کیفیت عاطفی شخصیت‌های بازی
الکالی (۲۰۲۰)	بازی رایانه‌ای تطبیقی برای حمایت از روان درمانی کودکان
پاتسش و سیسلر (۲۰۱۹)	پخش حافظه فرهنگی: قاب‌بندی تاریخ در داستان‌هایی همچون کال آف دیوتی

مبانی نظری پژوهش

بازی‌های ویدئویی نوعی سرگرمی هستند که با دستگاه‌های مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شوند و قابلیت تولید تصویر بر روی صفحه نمایشگر را دارند. بازی ویدئویی را می‌توان در زمره بازی‌های فکری تخیلی به شمار آورد. این بازی‌ها به نوبه خود به دو دسته تقسیم می‌شوند، دسته اول بازی‌هایی هستند که به سبک انفرادی انجام می‌شوند؛ دسته دوم بازی‌هایی برخط و گروهی هستند که به صورت اینترنتی و بین گروهی از افراد غریبه و آشنا انجام می‌شوند (اچرش، ۱۳۹۸: ۲۰-۲۷).

گرچ کوستیکان معتقد است، عنصر اصلی که بازی را از سایر فعالیت‌ها متمایز می‌کند، تعامل بازیکن با بازی است. برون‌دادهای مجموعه‌های بازی در ابتدای بازی تعریف نمی‌شوند؛ زیرا از انتخاب بازیکن و در عین حال بازخوردهایی که بازیکن از تأثیر تصمیمات خویش دریافت می‌کند، تأثیر می‌پذیرند. در ضمن، بازی‌ها نیازمند تلاش برای رسیدن به اهداف هستند. بازی‌ها اهداف خاصی دارند و بازیکن، با تلاشی که می‌کند، باید وظایف را کامل کند؛ بنابراین، بازی‌ها با ایجاد مسئله‌های ساختگی که الزاماً واقعی هم نیستند، بازیکنان را به ارائه راه حل وامی‌دارند تا این مسئله‌ها، ضمن تعامل با دنیای بازی، حل شوند. هرگونه فعالیت و تصمیم‌گیری بازیکن فعال در عرصه بازی، توسعه دستاوردهای بازی را به دنبال خواهد داشت (Kalmpourtzis, 2018).

در عصر حاضر استفاده روزافزون از بازی‌های ویدئویی، اثرات متفاوت و متنوعی را بر گروه‌های مختلف سنی، به‌ویژه نسل نوجوان گذاشته است. این بازی‌ها به موازات پیشرفت سخت افزارهای رایانه‌ای روز به روز متحول‌تر گشته است. تصاویر و صداها موجود در آن‌ها، رقیب جدی فیلم‌های سینمایی شده‌اند و با کیفیت بالای خود تشخیص دنیای مجازی از واقعی را دشوار نموده‌اند (اچرش، ۱۳۹۸: ۲۰-۲۷).

نظریه مدنظر پژوهش

نظریه گلوله (سوزن تزریقی)

نظریه گلوله نامی است که محققان ارتباطی به نخستین فرضیاتی که دربارهٔ تأثیر رسانه‌های همگانی و بازی‌های ویدئویی ارائه شده‌اند. این نظریه مدعی بود که قادر است تأثیر قوی پیام رسانه‌های همگانی و بازی‌ها را به روی تمامی افرادی که در معرض چنین پیامی قرار می‌گیرند را صرف‌نظر از نوع پیام پیش‌بینی نماید (سورین، تانکاردا، ۱۳۸۱: ۳۸۷).

نظریه استحکام

این نظریه توسط پل لازارسفلد^۱ و برلسون^۲ در اواخر دهه ۱۹۴۰ مطرح شد. طبق این نظریه پیام‌های رسانه‌ای به‌ویژه در مورد بازی‌ها، توانایی تغییر عقیده را ندارند و تنها می‌توانند به‌صورت محدود عقاید افراد را در زمینه‌ای به خصوص استحکام بخشند و برای این کار باید از قبل زمینه لازم وجود داشته باشد و پیام منطبق با ذهنیت و باورهای افراد باشد. این نظریه معتقد است که عوامل غیر ارتباطی همچون سن، شغل، جنس، خانواده

و تحصیلات، میزان تأثیرات پیام‌ها را تغییر می‌دهند؛ به طوری که گاهی اوقات پیامی بر شخصی اثر خارق‌العاده‌ای دارد و بر شخص دیگر اثری ندارد. لازارسفلد معتقد است که پیام رسانه‌های جمعی بر پیام‌گیران به صورت فردی تأثیر نمی‌گذارد، بلکه از آنجا که فرد متعلق به گروه است؛ بنابراین روابط اجتماعی او در نحوه واکنش نسبت به ارتباطات اجتماعی مؤثر است. پس برای فهم کامل اثرات پیام وسایل ارتباطات جمعی باید آن را مانند یک جریان دومرحله‌ای در نظر بگیریم در مرحله نخست پیام از سوی رسانه‌ها به رهبران فکری می‌رسد و در مرحله دوم رهبران فکری پیام را در میان اطرافیان خود منتشر می‌کنند رهبران فکری به عنوان پیام‌دهندگان شناخته می‌شوند (Lazarsfeld, 1969).

بازی‌پردازی

بازی‌پردازی استفاده از مکانیک‌های مبتنی بر بازی، زیبایی‌شناسی و تفکر بازی برای درگیر کردن افراد، ایجاد انگیزه در عمل، ترویج یادگیری و حل مشکلات است. بازی‌های ویدئویی رسانه‌های فعال هستند؛ زیرا بازیکنان قادرند و حتی لازم است که توانایی تعاملات، پاسخ‌دهی و اقداماتی را به صورت ناخودآگاه داشته باشند (Lee & faber, 2007). بازی‌پردازی می‌تواند ویژگی‌های خاصی از تعامل را در میان کاربران ایجاد کند. این ویژگی باعث شده است که بازی‌پردازی نسبت به سایر رسانه‌ها زنده‌تر و نزدیک‌تر به مخاطبان باشد. در مقایسه با ابزارهای بازاریابی سنتی، بازی‌پردازی می‌تواند یک سکوی ابتکاری برای ترکیب پیام‌های مارک‌دار باشد (Tobias & Fletcher. 2013). راجکوفسکی^۱ سه هستی‌شناسی بازی مختلف را ارائه می‌دهد که بر ادراک و رویکرد به بازی‌پردازی تأثیر می‌گذارد (رفیع‌زاده، ۱۴۰۳):

۱. بازی‌ها به عنوان زمین‌های آزمایشی: بازی‌ها سیستم‌های شبیه‌سازی هستند که می‌توانید تعدادی از رویه‌ها را با خیال راحت تقلید کرده و آموزش دهید.
۲. بازی‌ها به عنوان منابع جریان: بازی‌ها می‌توانند هر فعالیت مادی را از طریق جریان بهینه به تجربه‌ای معنادار تبدیل کنند.
۳. بازی‌ها بر اساس امتیاز و دستاورد بالا: بازی‌ها قبل از هر چیز فعالیتی هستند که در مورد جمع‌آوری امتیاز برای کسب بهترین دستاورد است.

آسیب‌های بازی‌های ویدئویی

در بررسی آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه در زمینه‌های اجتماعی و رفتاری، می‌توان مشاهده کرد که این موضوع از پیچیدگی‌های فراوانی برخوردار است. این پیچیدگی ناشی

از تنوع بازی‌ها، تفاوت در محتوای آن‌ها و تأثیرات متفاوتی است که بر افراد و جامعه می‌گذارند. با این حال، گاهی اوقات تحلیل‌های ارائه شده در این زمینه به جای آنکه به صورت منسجم و ساختارمند ارائه شوند، به شکلی آشفته و پراکنده مطرح می‌گردند. این آشفتگی نه تنها باعث سردرگمی خواننده می‌شود، بلکه از وضوح و عمق تحلیل نیز می‌کاهد، یکی از دلایل اصلی این آشفتگی، عدم تفکیک دقیق میان انواع آسیب‌ها و تأثیرات آن‌هاست. برای مثال، آسیب‌های اجتماعی و رفتاری اگرچه به ظاهر مجزا به نظر می‌رسند، اما در عمل می‌توانند به شدت درهم‌تنیده باشند. این درهم‌تنیدگی باعث می‌شود که تحلیل‌ها گاهی اوقات به جای تمرکز بر یک موضوع خاص، به صورت کلی و بدون جهت‌گیری مشخص پیش بروند. علاوه بر این، عدم ارائه تعاریف دقیق از مفاهیم کلیدی مانند «انزوای اجتماعی»، «خشونت» یا «از خود بیگانگی فرهنگی» نیز به این آشفتگی دامن می‌زند.

از سوی دیگر، گاهی اوقات تحلیل‌ها بیش از حد به جنبه‌های منفی بازی‌ها متمرکز می‌شوند و از توجه به جنبه‌های مثبت یا حتی راه‌حل‌های ممکن برای کاهش آسیب‌ها غافل می‌مانند. این عدم تعادل در تحلیل، نه تنها باعث می‌شود که تصویر کاملی از موضوع ارائه نشود، بلکه ممکن است به ایجاد نگرش‌های افراطی و یک‌سویه نسبت به بازی‌های رایانه‌ای منجر گردد؛ بنابراین برای رسیدن به تحلیلی جامع و متعادل، لازم است که ابتدا مفاهیم کلیدی به دقت تعریف شوند، سپس آسیب‌ها و تأثیرات آن‌ها به صورت ساختارمند و با توجه به ارتباطات میان آن‌ها بررسی شوند.

این آسیب‌ها را می‌توان به دو گروه آسیب‌های اجتماعی و آسیب‌های رفتاری دسته‌بندی کرد (بهشتیان، ۱۴۰۳):

۱. آسیب‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

الف) انزوای طلبی

خاصیت بهره‌برداری از کامپیوتر بنا بر زمان گذاشتن و وقت‌گیر بودن آن است که موجب می‌شود تعامل افراد جامعه را کاهش دهد. اگرچه بعضی بیان داشته‌اند که بازی‌های ویدئویی موجب انزوای اجتماعی نمی‌گردند، ولی تحقیقات سایر حاکی از آن می‌باشد که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا می‌شوند بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند.

ب) تقویت میل به تنوع طلبی

یکی از دلایل خستگی فرزندان ویدئویی از محیط زندگی، یکنواختی این محیط برای آن‌هاست. فرزند وقتی با بازی‌های ویدئویی تا این اندازه تنوع طلب تربیت می‌شود، در سنین

بزرگسالی نیز تنها با پاسخگویی افراطی به میل تنوع‌طلبی، احساس آرامش می‌کند.

ج) کمرنگ شدن روابط خانوادگی

جاذبه سحرآمیز کامپیوتر و بازی‌های ویدئویی یکی از علل کاهش روابط خانوادگی است. فرزندان کامپیوتری ارتباط بسیار کمی با والدین و اعضای سایر خانواده دارند. این کم شدن ارتباط موجب می‌شود تعلق عاطفی آن‌ها به خانواده کم شود که همین کم شدن تعلق عاطفی به خانواده، آسیب‌های بسیار زیادی دارد.

د) از خود بیگانگی فرهنگی

در میان انبوه بازی‌های ویدئویی، بازی‌هایی هستند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان به‌ویژه ایران مورد توهین قرار می‌گیرد. در واقع بازی‌هایی که براساس فرهنگ غیر ایرانی ساخته شده است، می‌توانند به نوعی به تهاجم فرهنگی هم تبدیل شوند.

۲. آسیب‌های رفتاری بازی‌های رایانه‌ای

الف) ترویج خشونت

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های ویدئویی حالت جنگی اکثر آن‌ها است. در حقیقت خشونت، مهم‌ترین محرکه‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های ویدئویی به حد افراط از آن بهره‌برداری می‌شود، به طوری که در بعضی از آن‌ها کشتار بیشتر، امتیاز بیشتری دارد.

ب) خستگی ذهنی

هنگامی که فرزند، مشغول بازی ویدئویی است مرور زمان را نمی‌فهمد، اما وقتی از فضای بازی بیرون می‌آید کاملاً متوجه مرور زمان شده و به شدت کم‌حوصله می‌شود. همین‌طور به علت آنکه انرژی خود را صرف بازی می‌کند با ذهنی خسته دست از بازی می‌کشد.

ج) خیال‌بافی و ایجاد شخصیت دوگانه

رشد خیال‌بافی و قرار گرفتن در دنیای مجازی موجب می‌شود تا نوجوان در تضاد با شخصیت واقعی خویش قرار گیرد و از آنجایی که شناخت کاملی از هویت واقعی خود ندارد، این نوع حرکت متناوب از دنیای حقیقی به دنیای مجازی و بالعکس ایجاد حالت شخصیت دوگانه را در نوجوان تقویت می‌نماید.

د) آموزش ناصحیح مسائل جنسی

یکی از مضامین مورد بهره‌برداری در این بازی‌ها، بهره‌برداری از جذابیت‌های جنسی و رفتارهای جنسی است. مثل فیلم‌های نبرد تن‌به‌تن دختران نیمه برهنه، رقص و موسیقی

رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه [...] |

غربی و روابط نامشروع. وقتی فرزند در بازی‌های ویدئویی به صورت مداوم با لذت جنسی مواجه می‌شود بسیاری از لذت‌های سایر جهت او رنگ می‌بازد. این لذت‌ها موجب می‌شود که فرزند دچار بلوغ زودرس شود.

روش پژوهش

باید توجه داشت که با توجه به موضوع و فرضیه‌ها، می‌توان گفت این پژوهش از نوع کاربردی است. اطلاعات آن به شیوه پیمایشی و با استفاده از پرسشنامه و تحقیق کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده است. با توجه به استفاده از تحلیل سناریو، رویکرد پژوهش حاضر، توصیفی تحلیلی است؛ بنابراین با استفاده از روش پیمایشی و با گردآوری اطلاعات از طریق پرسشنامه، به تحلیل و توصیف شرایط در مورد رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه، پرداخته شده است. با توجه به اینکه در این پژوهش هدف اصلی بررسی رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه است. در جدول ذیل متغیرهای پژوهش خلاصه شده‌اند:

جدول ۴. متغیرهای پژوهش

متغیر	نوع متغیر
شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه	وابسته
خشونت	مستقل
الفاظ رکیک	مستقل
ضدیت با ملیت	مستقل

جامعه و نمونه آماری پژوهش

جامعه آماری پژوهش حاضر، کلیه جامعه آماری نوجوانان و جوانان در مقطع متوسطه اول و دوم (در منطقه اکباتان تهران)، فعال در زمینه بازی‌های ویدئویی است؛ بنابراین ۴۵۰۰ نفر از نوجوانان و جوانان مشغول به تحصیل در منطقه اکباتان در مقطع متوسطه اول و دوم مد نظر هستند. این ۴۵۰۰ نفر از دانش‌آموزان نوجوان و جوانی که در مقطع متوسطه اول و دوم در منطقه غرب تهران محله اکباتان تهران حضور دارند. دلیل انتخاب این جامعه آماری، افرادی هستند که برای رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه که در این پژوهش از علاقه‌مندان و دغدغه‌مندان به بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شوند؛ یعنی نوجوانان و جوانان. همچنین جامعه آماری پژوهش، کلیه نسخه‌های بازی ندای وظیفه بوده و به‌عنوان نمونه آماری نسخه‌هایی از این بازی که به فارسی دوبله شده‌اند، مد نظر قرار می‌گیرد. روش نمونه‌گیری در دسترس است.

نمونه‌گیری

به‌منظور تعیین حجم نمونه ساده‌ترین روش استفاده از فرمول کوکران است. روش نمونه‌گیری تصادفی ساده می‌باشد. در ذیل فرمول کوکران برای تعیین نمونه آماری با توجه به جامعه ۴۵۰۰ نفره ارائه شده است با توجه به جامعه آماری ۴۵۰۰ نفره، تعداد نمونه آماری با توجه به فرمول کوکران ۴۲۰ نفر است.

فرمول کوکران:

$$n = \frac{N \times z^2 \cdot \alpha / \tau \times \delta^2}{(N-1) \times \varepsilon^2 + z^2 \cdot \alpha / \tau \times \delta^2}$$

نتیجه:

$$\frac{4500 \times (1.96^2) \times 0.05}{(4500-1) \times (0.05^2) + (1.96^2) \times 0.05} = 420$$

پایایی متغیرهای پژوهش

در جدول ذیل میزان آلفای کرونباخ حاصل شده برای پرسشنامه‌ها ارائه شده است:

جدول ۵. آلفای کرونباخ پژوهش

متغیر	آلفای کرونباخ
خشونت	۰/۷۶
الفاظ رکبک	۰/۸۴
ضدیت با ملیت	۰/۷۷

توصیف اطلاعات جمعیت شناختی

در این بخش ویژگی‌های، سن، تحصیلات تعداد ۴۲۰ نفر نمونه آماری مورد نظر از جامعه تحقیق مورد بررسی قرار می‌گیرد.

جنسیت افراد

در باره جنسیت باید در نظر داشت که تمامی شرکت‌کنندگان پسر هستند که در ذیل به تصویر کشیده شده است:

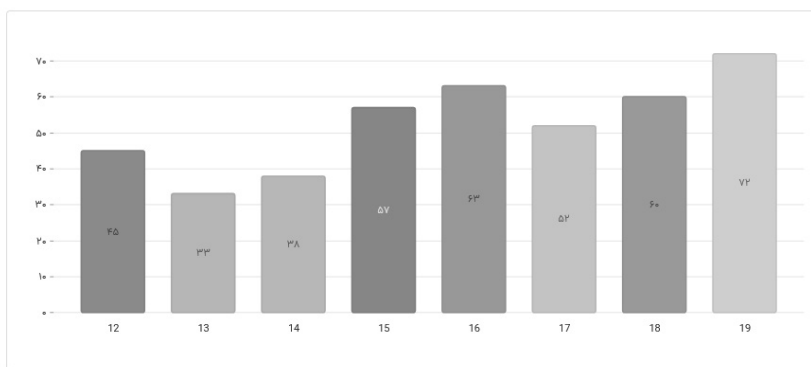
رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه [...] |



شکل ۱. جنسیت نمونه آماری

سن افراد

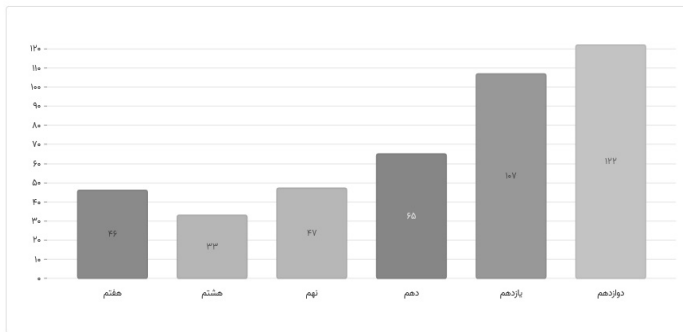
دامنه سنی افراد نمونه آماری بین دوازده سال تا نوزده سال بوده که در ذیل به تصویر کشیده شده است:



شکل ۲. دامنه سنی افراد

تحصیلات افراد

از هفتم تا دوازدهم مقطع تحصیلات دانش‌آموزان متفاوت بوده که بیشترین افراد طبق نمودار ذیل در پایه دوازدهم و پس از آن یازدهم و دهم بوده‌اند:



شکل ۳. تحصیلات افراد

تخمین مدل

برای بررسی ارتباط بین گویه‌ها به روش معادلات رگرسیونی، معادله ذیل تخمین زده می‌شود.

$$A = \alpha + \beta_1 * A_1 + \beta_2 * A_2 + \beta_3 * A_3 + \varepsilon$$

که متغیرهای این معادله به شرح ذیل می‌باشند:

جدول ۶. متغیرهای پژوهش

نوع متغیر	نماد	متغیر
وابسته	A	شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه
مستقل	A ₁	خشونت
مستقل	A ₂	الفاظ رکیک
مستقل	A ₃	ضدیت با ملیت

در جدول ذیل نتیجه تخمین مدل خلاصه شده است:

جدول ۷. نتایج پردازش مدل رگرسیونی و آزمون تی

متغیر پاسخ = شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه			
سطح معناداری	آماره آزمون t	ضرایب رگرسیونی	متغیرهای مستقل
۰/۹۹۶	۰/۰۰۵	۰/۰۰۰۱	ثابت معادله (α)
۰/۰۰۰	۴۷/۲۸	۰/۲۰۷	خشونت
۰/۰۰۰	۳۵/۱۹	۰/۲۱۸	الفاظ رکیک
۰/۰۰۰	۸۱/۴۲	۰/۱۶۸	ضدیت با ملیت

متغیر پاسخ = شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه		
متغیرهای مستقل	ضرایب رگرسیونی	آماره آزمون t
سطح معناداری	سطح معناداری = ۰/۰۰۰ ضریب تعیین = ۰/۹۹	آماره آزمون - F ۸۹۴۴/۶۶ آماره دوربین واتسون: ۱/۷۰

برای بررسی اثر معنی‌دار متغیرها بر متغیر وابسته از آزمون تی استفاده می‌شود. در صورت معنی‌دار بودن مقوله مربوط به آن متغیر مورد تأیید است. در جدول بالا تأثیر عوامل مورد بررسی بر شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تأثیرپذیر از بازی ندای وظیفه مورد بررسی واقع شده است. همان‌گونه که در جدول بالا مشخص است ضرایب مد نظر در مدل رگرسیونی شامل عوامل خشونت با ضریب ۰/۲۰۷ و الفاظ رکیک با ضریب ۰/۲۱۸ و شاخص‌های ضدیت با ملیت با ضریب ۰/۱۶۸، بر شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان با انجام بازی ندای وظیفه تأثیرگذار است.

رتبه‌بندی

در جدول ذیل رتبه‌بندی فریدمن خلاصه شده است:

جدول ۸. رتبه‌بندی فریدمن

متغیر	آمار رتبه‌بندی فریدمن	رتبه مدنظر
خشونت	۳/۱۰	سوم
الفاظ رکیک	۳/۴۶	اول
ضدیت با ملیت	۳/۱۲	دوم

در جدول بالا مشخص است که الفاظ رکیک مهم‌ترین عامل و پس از آن شاخص‌های ضدیت با ملیت و خشونت در رتبه دوم و سوم عوامل تأثیرگذار بر شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه می‌باشند؛ بنابراین کلیه فرضیه‌ها مورد تأیید است. در بررسی یافته‌های پژوهش، می‌توان مشاهده کرد که مدل رگرسیونی ارائه‌شده به خوبی توانسته است ارتباط بین متغیرهای مستقل (خشونت، الفاظ رکیک و ضدیت با ملیت) و متغیر وابسته (شاخص‌های تربیت نوجوانان و جوانان تحت تأثیر بازی ندای وظیفه) را تبیین کند. ضرایب رگرسیونی به‌دست‌آمده نشان می‌دهد که هر سه متغیر مستقل تأثیر معناداری بر متغیر وابسته دارند. با این حال، ضرایب به‌دست‌آمده برای هر یک از متغیرها متفاوت است، به طوری که الفاظ رکیک با ضریب ۰/۲۱۸ بیشترین تأثیر را داشته و پس از آن خشونت با ضریب ۰/۲۰۷ و ضدیت با ملیت با ضریب ۰/۱۶۸ در رتبه‌های بعدی قرار

می‌گیرند. این نتایج نشان می‌دهد که الفاظ رکیک به‌عنوان مهم‌ترین عامل تأثیرگذار بر تربیت نوجوانان و جوانان در این بازی شناسایی شده است.

ازسوی‌دیگر، نتایج آزمون تی نیز تأیید می‌کند که هر سه متغیر مستقل به‌طور معناداری بر متغیر وابسته تأثیرگذار هستند. سطح معناداری کمتر از $0/05$ برای تمامی متغیرها نشان‌دهنده این است که این تأثیرات از نظر آماری معتبر هستند. همچنین، آماره F که بر $0/99$ ابر با $8944/66$ است و سطح معناداری $0/000$ ، نشان می‌دهد که مدل رگرسیونی به‌طور کلی از نظر آماری معنادار است و توانسته است تغییرات متغیر وابسته را به خوبی تبیین کند. ضریب تعیین $0/99$ نیز نشان‌دهنده این است که مدل توانسته است 99 درصد از تغییرات متغیر وابسته را توضیح دهد که این میزان از قدرت تبیین بسیار بالایی برخوردار است.

در رتبه‌بندی فریدمن نیز مشاهده می‌شود که الفاظ رکیک با آمار رتبه‌بندی $3/46$ در رتبه اول قرار گرفته است. این نتیجه با یافته‌های مدل رگرسیونی هم‌خوانی دارد و تأکید می‌کند که الفاظ رکیک به‌عنوان مهم‌ترین عامل تأثیرگذار بر تربیت نوجوانان و جوانان در این بازی شناخته شده است. ضدیت با ملیت با آمار رتبه‌بندی $3/12$ در رتبه دوم و خشونت با آمار رتبه‌بندی $3/10$ در رتبه سوم قرار گرفته‌اند. این رتبه‌بندی نشان می‌دهد که اگرچه خشونت به‌عنوان یکی از عوامل اصلی در بازی‌های رایانه‌ای شناخته می‌شود، اما در این پژوهش تأثیر آن کمتر از الفاظ رکیک و ضدیت با ملیت ارزیابی شده است. با این حال، باید توجه داشت که این یافته‌ها اگرچه از نظر آماری معنادار هستند، اما نیاز به تحلیل عمیق‌تری دارند. برای مثال، اینکه چرا الفاظ رکیک بیشترین تأثیر را داشته است، می‌تواند ناشی از این باشد که این عامل به‌طور مستقیم بر روابط اجتماعی و فرهنگی نوجوانان تأثیر می‌گذارد و ممکن است باعث ایجاد تغییرات رفتاری و نگرشی در آن‌ها شود. از طرف دیگر، ضدیت با ملیت نیز می‌تواند ناشی از محتوای بازی باشد که ممکن است ارزش‌های ملی و فرهنگی را زیر سؤال ببرد. خشونت نیز اگرچه در رتبه سوم قرار گرفته است، اما همچنان به‌عنوان یکی از عوامل مهم تأثیرگذار بر تربیت نوجوانان و جوانان شناخته می‌شود.

در نهایت، می‌توان گفت که این یافته‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های ندادی و وظیفه‌به‌طور کلی تأثیرات منفی بر تربیت نوجوانان و جوانان دارد. با این حال برای ارائه تحلیل دقیق‌تر و کاربردی‌تر، لازم است که این یافته‌ها در کنار سایر عوامل فرهنگی، اجتماعی و روانی قرار گیرند و تأثیرات بلندمدت این بازی بر نوجوانان و جوانان نیز مورد بررسی قرار گیرد. این تحلیل‌ها می‌توانند به ارائه راه‌حل‌هایی برای کاهش تأثیرات منفی این بازی‌ها و استفاده بهینه از آن‌ها در جهت اهداف تربیتی کمک کنند.

نتیجه‌گیری

بازی‌های ویدئویی مصنوعات مبتنی بر فرهنگ و فناوری هستند که همچنان به رشد خود ادامه می‌دهند. در طول سال‌های گذشته، ارزش صنعت بازی به میلیاردها دلار افزایش یافته است و بازیکنان چیزی حدود سه میلیارد ساعت در هفته را صرف بازی کردن می‌کنند. ما به روش‌های مختلف بازی می‌کنیم: روی تلفن‌های همراه خود، صفحه تلویزیون، وبسایت‌ها، واقعیت مجازی و حتی شبکه‌های اجتماعی. در واقع زمانی که بازی می‌کنیم، بی‌امان در معرض محصولات شرکت‌ها هستیم که به روش‌های کم‌ویش خلاقانه محصولات خود را در بازی‌ها گنجانده‌اند. به عبارت دیگر، ما با بازی کردن این محصولات، به ساخت برند شرکت‌ها در آگاهی خود و دیگران کمک می‌کنیم. گستره پلتفرم‌ها، کانال‌ها و ژانرهای ارائه‌شده برای انواع مختلف بازیکنان بسیار زیاد است و به نظر می‌رسد صنعت بازی برای تبدیل کردن بازی‌ها به یک روند اصلی در حوزه سرگرمی، محدودیت‌ها را شکسته است (رفیع‌زاده، ۱۴۰۳).

ندای وظیفه از بازی‌های سیاسی است که هدف آن رساندن مستقیم پیام سیاسی به بازیکنان با قرار دادن آن‌ها در موقعیتی خاص است. سنت‌های تاریخی این دسته از بازی‌ها به دهه ۱۹۸۰ میلادی برمی‌گردد. همه این بازی‌ها سعی در تنظیم یک برنامه سیاسی داشتند و به نوعی می‌توان آن‌ها را آموزشی نامید. این بازی‌ها می‌خواستند پیام خاصی را ارائه دهند که دارای مضامین سیاسی قوی بود. یک بازی سیاسی می‌خواهد پیام یا درک خاصی از جهان را منتقل کند و کنش بازی در آن تبدیل به یک امر ثانویه می‌شود؛ بنابراین بازی ندای وظیفه از تأثیر بسیار بالا بر فرهنگ و نیز بر تربیت، افکار و شخصیت افراد نزد کارشناسان و خبرگان عرصه فرهنگ و تربیت امری پذیرفته شده است و جای هیچ شک و تردیدی در آن وجود ندارد و صاحبان قدرت از این مقوله به‌عنوان ابزار و اهرمی برای فرهنگ‌سازی و فرهنگ‌زدایی در جوامع هدف استفاده می‌کنند که می‌توان به نکته‌های استخراج‌شده ذیل اشاره کرد (خبرگزاری تسنیم، ۱۳۹۶):

۱. شخصیت‌سازی و ایجاد روحیه استعماری به‌واسطه بازی‌ها

بازی‌ها می‌توانند در قالب‌دهی به شخصیت افراد به‌ویژه کودکان و نوجوانان بسیار مؤثر باشند. یک بازی توانایی این را دارد که صفاتی چون شهامت، ترس، خشونت و لطافت را در مخاطبش ایجاد یا زمینه برای تقویت و نهادینه کردن آن صفات را در افرادی که استعداد صفات مذکور را دارند، فراهم سازد.

۲. خشونت و خشونت‌پروری

به‌وسیله بازی مسئله‌ای است که به شدت توسط جوامع غربی و استعماری دنبال می‌شود. مسئله‌ای که می‌تواند وسیله‌ای برای اهداف شوم استعماری قرار گیرد. انسان‌ها در آن زندگانی جدید از سنین کودکی و نوجوانی به‌واسطه هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌های بازی، با خشونت و ابزارهای آن آشنا شده و رشد می‌کنند و می‌کشند و بدین ترتیب انسان‌های غرق‌شده در آن زندگی مدیریت‌شده تحت تعلیم و تربیت قرار گرفته و مشق خشونت و تهاجم می‌کنند. غرب استعمارگر با این نوع از بازی‌ها از یک سو روحیه خشونت‌طلبی و استعمارجویی را در مخاطب خویش به وجود می‌آورد.

۳. انسان مهره‌ای برای فرمانده‌های دنیای مجازی

در دنیای مذکور انسان‌ها هر یک سربازها و مهره‌هایی هستند که در یک زمین ترسیم شده و تحت برنامه‌ای از پیش مدون شده است، مدیریت می‌شوند که پس از تعلیم و قالب‌دهی شخصیتی اهداف فرماندهان خویش را در جوامع هدف دنبال کنند، بدون آنکه خود متوجه باشند که مبدل به سربازان و مهره‌هایی برای فرمانده‌شان شده‌اند.

۴. کانالیزه کردن و قالب‌دهی به ذهن توسط بازی

مسئله بعدی در زمینه بازی‌ها، مدیریت سلیقه و الگودهی به ذهن به‌واسطه بازی‌ها است. همان‌گونه که پیش‌تر گفته شد، اربابان این دنیای مدیریت‌شده برای رسیدن به اهداف استعماری خویش در جوامع هدف، مخاطبین خود را همچون مهره‌ها و سربازانی تحت تربیت قرار داده و در مسیری ترسیم شده قرار می‌دهند، به‌گونه‌ای که آن مهره به‌طور ناخودآگاه در آن مسیر ترسیم شده با رغبت پیش می‌رود. برای این منظور باید سلیقه و ذهن مخاطب مدیریت و الگودهی شود. رویکرد بازی‌های رایانه‌ای این چنین است که در فرد به‌صورت ناخودآگاه احساس دل‌بستگی ایجاد کرده و نوعی اعتیاد به بازی را به وجود می‌آورند. در مراحل بالاتر بازی، بیشتر در جهت تأثیرگذاری بر تربیت فرد تلاش شده و سعی می‌کنند آنچه از منظر تربیتی مد نظر دارند را پس از دل‌بسته کردن نوجوانان، به اجرا بگذارند.

تعارض منافع

تعارض منافع نداریم

سپاسگزاری

از همه مشارکت‌کنندگان پژوهش، دانش‌آموزان عزیز بابت همکاری و صبوری در این پژوهش سپاسگزاریم.

از داوران محترم به‌دلیل ارائه نظرهای ساختاری و علمی سپاسگزار می‌شود.

منابع و مآخذ

- اچرس، شیدا (۱۳۹۸). تحلیل و بررسی کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای، پویا در آموزش علوم انسانی، ۴ (۴)، ۲۷-۲۰.
Dor: 20.1001.1.27172260.1398.5.16.4.6
- امیری، حسن و کریم افشاری‌نیا (۱۳۹۰). نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان، همایش منطقه‌ای روان‌شناختی کودک و نوجوان، کرمانشاه.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). بنیانهای نظری بازی‌های رایانه‌ای، اسلام و مطالعات اجتماعی، ۴ (۱)، ۱۱۵ - ۱۴۲.
- بدیعی، فرهاد و حسین هرسیج (۱۳۹۷). تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا، فصلنامه علمی تحقیقات سیاسی و بین‌المللی، ۱۰ (۳۵)، ۷۶-۱۰۰.
- بهداروند، لایلا و غلامرضا اکبرنژاد (۱۳۹۷). بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان، کنفرانس ملی یافته‌های نوین در حوزه یاددهی و یادگیری.
- بهشتیان، محمد (۱۴۰۳). سود و زیان بازی‌های کامپیوتری برای کودکان: ۱۰ سود و ۱۱ ضرر. آدرس: <https://behshatian.ir/mag/computer-games-for-children/>
- حاجی رحیم خان، زینب (۱۳۹۷). اثربخشی آموزش تنظیم هیجان بر سلامت روانی و شادکامی دانش‌آموزان، پنجمین همایش ملی روان‌شناسی مدرسه، تهران.
- خبرگزاری تسنیم (۱۳۹۶). بازی‌های رایانه‌ای از جهت‌دهی به افکار تا خدمت به استعمار نوین، آدرس: <https://tn.ai/1667541>.
- رفیع‌زاده اخویان، ریحانه (۱۴۰۳). یادگیری در بازی‌های ویدئویی: بازی‌های جدی و بازی پردازی، آدرس: <https://www.zoom.ir/game-articles/367460-video-game-serious-game-gamification/>.
- رفیع‌زاده اخویان، ریحانه (۱۴۰۳). خشونت تصفیه‌شده: Doom, 1993. آدرس: <https://www.zoom.ir/game-articles/368227-game-doom-violence/>.
- زاهدیان، سمانه، کافی ماسوله، سیدموسی، خسرو جاوید، مهناز و مهناز فلاحی (۱۳۹۴). اثربخشی تنظیم هیجانی بر سبک‌های مقابله‌ای دانش‌آموزان دختر ابتدایی، فصلنامه سلامت روان کودک، ۲ (۱)، ۹-۱۹.
- سورین جوزف، ورنر و جیمز تانکارد (۱۳۸۱). نظریه‌های ارتباطات، ترجمه علیرضا دهقان، چاپ اول، تهران: مؤسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.
- شبییری، سیدمحمد، عرب نوزدی، فاطمه، کوهی، الهام، میبودی، حسین، لیلایور، نرگس و سحر رشیدی (۱۳۹۵). بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش‌آموزان، روان‌پرستاری، ۴ (۴)، ۱-۷.
- قاسمی ارگنه، محمد، پروروستایی اردکانی، سعید، محسنی، علیرضا و روح‌الله فتح‌آبادی (۱۴۰۰). اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی‌گونه‌سازی (گیمیفیکیشن) در انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان با نارسایی ذهنی، فناوری آموزش، ۱۵ (۳)، ۴۲۳-۴۳۸. Doi: <https://doi.org/10.22061/jte.2019.4980.2147>
- کاشانی وحید، لایلا، شفیع‌ی خاмене، سمیرا، ایرانی، عاطفه و منوچهر مرادی سبزواری (۱۳۹۷). اثر بازی رایانه‌ای شناختی کهکشان هیجانات بر مهارت‌های اجتماعی کودکان دارای اختلال اتیسم با عملکرد بالا. دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها، تهران.

گودرزی، فرشاد، کاوند، رضا و اسماعیل شریفی (۱۴۰۰). بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»، فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۵ (۳۹)، ۱۴۵-۱۷۲.

Doi: <https://doi.org/10.22085/javm.2021.300662.1813>

لازارسفلد، پل (۱۳۸۲). چگونه مردم در انتخابات ریاست جمهوری تصمیم می‌گیرند، ترجمه محمدرضا رستمی، چاپ اول، تهران.

مسعودنیا، ابراهیم، اله پورحییمان (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی، جامعه‌شناسی کاربردی، ۲۷ (۳)، ۱۱۷-۱۳۴. Doi: 10.22108/jas.2016.20501

Acharesh, Shaida. (2019). Analysis and Review of the Applications of Computer Games. *Poyesh in Humanities Education*, 4(4) (Consecutive 16), Pages: 27-20 [in persian]. Dor: 20.1001.1.27172260.1398.5.16.4.6

Amiri, Hassan, Afsharinia, Karim. (2011). The role of playing computer games and children's behavioral disorders. *Regional Conference on Child and Adolescent Psychology*, Kermanshah [in persian].

Alkalay, sarit, Avivit, Dolev, Chen, Rozenshtein, David, Sarne. (2020). Co-OpWorld: Adaptive computer game for supporting child psychotherapy, *Computers in Human Behavior Reports*, Volume 2, 100028.

Anvari, Mohammad Reza. (2016). Theoretical Foundations of Computer Games, *Islam and Social Studies*, 4(1) (Consecutive 13), Pages: 115-142 [in persian].

Badieci, F & Harsij, H. (2018). Analyzing the role of computer games in promoting American soft power. *Quarterly Journal of Political and International Research*, 10(35), 76-100 [in persian].

Beheshtian, M. (2024). Advantages and Disadvantages of Computer Games for Children: 10 Advantages and 11 Disadvantages. Address: <https://beheshtian.ir/mag/computer-games-for-children/> [in persian].

Behdarvand, L, & Akbarnejad, G. (2018). Investigating the effects of computer games on adolescents. *National Conference on New Findings in the Field of Teaching and Learning* [in persian].

Behnamnia, N & Kamsin, A, Ismail, Maizatul Akmar, Hayati, S. (2020). The Effective Components of Creativity in Digital Game-Based Learning among Young children: A Case study. *Children and Youth Services Review*. 116. 105227. 10.1016. [in persian]

Deterding S, Khaled R, Nacke L, et al. (2011). *Gamification: Toward a definition*. In: *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, PA 7-11 May 2011.

Funk, Jeanne. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games, *sage journals*, 32(2):86-90.

Fertino, Anthony. (2024). Call of Duty Black Ops 6, Insider Gaming.

Ghasemi Arganeh, Mohammad, Pourrostaie Ardakani, Saeed, Mohseni, Alireza, Fathabadi, Ruhollah. (2021). The Effectiveness of Gamification-Based Education on Academic Motivation of Students with Intellectual Disabilities. *Educational Technology*, 15(3), 429-438 [in persian].

Doi: <https://doi.org/10.22061/jte.2019.4980.2147>

رویکرد تربیتی بازی ویدئویی ندای وظیفه [...] |

Goodarzi, F, Kavand, R, & Sharifi, E. (2019). Video Games and Lifestyle Challenges; Semiotic Analysis of the Game "Grand Theft Auto". *Journal of Audiovisual Media*, 15(39), 172-145 [in persian].

Doi: <https://doi.org/10.22085/javm.2021.300662.1813>

Haji Rahim Khan, Zeinab. (2018). The Effectiveness of Emotion Regulation Training on Mental Health and Happiness of Students, Fifth National Conference on School Psychology, Tehran [in persian].

Han Ts, Cho H, Sung D and Park M-H. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Front. Psychiatry* 13:976601.

Kashani, V, Shafei Khameneh, S, Iranian, A & Moradi Sabzevar, M. (2018). The effect of the cognitive computer game "Galaxy of Emotions" on the social skills of children with high-functioning autism, Second National Conference and First International Conference on Digital Games Research; Trends, Technologies and Applications, Tehran. [in persian].

Kalmpourtzis, G. (2018). Educational Game Design Fundamentals. *A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*.

Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood: A Global Journal of Child Research*, 5(2), 177-184.

Koivisto, J, Hamari, J. (2019). The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.

Lee, m & faber, Ronald. (2007). Effects of Product Placement in On-Line Games on Brand Memory: A Perspective of the Limited-Capacity Model of Attention, *Journal of Advertising*, 36(4):75-90.

Lazarsfeld, P. (1969). How People Decide in Presidential Elections, translated by Mohammad Reza Ros-tami, first edition, Tehran: 2003. [in persian].

L.Plass, jan, Bruce, D. Homer, Andrew, MacNamara, Teresa, Ober, Maya, C. Rose, Shashank, Pawar, Chris, M.Hovey, Alvaro, Olsen. (2020). Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. *Learning and Instruction*, Volume 70, 101194.

Masoudnia, E & Pourhimian, E. (2016). Investigating the relationship between computer games and the occurrence of behavioral disorders among male elementary school students. *Applied Sociology*, 27(3). [in persian]. Doi: 10.22108/JAS.2016.20501

Mayer, R. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70:531-549.

Metwally, A.H.S. Chang, M. Wang, Y, Yousef, A.M.F. (2021). Does Gamifying Homework Influence Performance and Perceived Gameful Experience? *Sustainability* 2021, 13, 4829.

Pöttsch, Š. (2019). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*, 14(1), 3-25.

Rafizadeh Akhvyan, R. (2024). Refined Violence: Doom 1993, address: <https://www.zoomg.ir/game-articles/368227-game-doom-violence/>. [in persian].

- Rafizadeh Akhvyan, Reyhaneh. (2024). Learning in Video Games: Serious Games and Gamification, address: <https://www.zoomg.ir/game-articles/367460-video-game-serious-game-gamification/>. [in persian].
- Severin Joseph, W & Tankard, James. (2002). *Communication Theories*. translated persian by Alireza Dehghan, first edition, publisher: Tehran University Printing and Publishing Institute, page 387. [in persian].
- Shepperd, J.A. (2015). Harkins, Multiple perspectives on the effects of evaluation on performance. New York: Kluwer.
- Shabir, S, Arab Nozari, F, Kouhi, A, Meiboudi, H, Lilapour, N, Rashidi, S. (2016). Computer games and their effects on students' mental health. *Psychiatry*, 4(4), 1-7. [in persian].
- Singha, Shagun, Warr, Melissa, Henriksen, Danah. (2020). Playing with Creativity Across the Lifespan: a Conversation with Dr. Sandra Russ, *TechTrends* 64(1):1-5.
- Tasnim News Agency. (2017). Computer games from directing thoughts to serving modern colonialism, address: <https://tn.ai/1667541>. [in persian].
- Tobias, Sigmund, Fletcher, JD. (2012). Multimedia Learning with Computer Games, In book: *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, pp.762-784.
- Voorhees, G. (2014). Chapter 31: Shooting, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, pp. 251–258.
- Yongwen, Xu, Philip, M. Johnson. (2013) *SGSEAM: Assessing serious game frameworks from a Stakeholder Experience perspective*, October 2013.
- Zahedian Samaneh, Kafi Masouleh, Seyed Moussa, Khosrow Javid, Mahnaz, Fallahi, Mahnaz. (2015). The effectiveness of emotion regulation on the coping styles of elementary school female students. *Child Mental Health Quarterly*, 2(1), Pages 9-19 [in persian].
- Zamorano, murillo-L.R., LópezSánchez, J.Á., Godoy-Caballero, A.L. et al. Gamification. (2021). and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests? *Int J Educ Technol High Educ* 18, 15.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.