

آشنایی با بازی های رایانه ای



بازیهای ویدئویی برای اولین بار، ۳۰ سال قبل نشان داده شدند و امروزه محبوب ترین شکل سرگرمی هستند. اگرچه تأثیرات بازیهای رایانه ای به طرق مختلف مورد تحلیل قرار گرفته، ولی تأثیرات منفی آنها از لحاظ مسائل اجتماعی تاکنون مورد توجه قرار نگرفته است. بعضی مطالعات رابطه بین بازی های رایانه ای و خشونت، کاهش دید، اشکال در عملکردهای ذهنی را نشان می دهند. اگرچه بعضی مطالعات از لحاظ شواهد علمی چندان قابل قبول نیستند. مطالعاتی نیز در باره تأثیرات مثبت بازیهای رایانه ای انجام شده است. بازیهای ویدئویی آموزشی که راه حل هایی برای مشکلات اجتماعی ارائه می دهد، "بازیهای جدی" " Serious games" نامیده می شوند و موضوع مطالعات اجتماعی هستند. تعداد زیادی از گزارشات تأثیرات مثبت بازیهای رایانه ای در زمینه تأثیرات آموزشی بازیهای جدی، افزایش حواس بصری از طریق باز کردن، و افزایش موقت توانایی های درک فضا را بعد از انجام بازیهای پازل را گزارش می دهند.

نتایج تحقیقات نشان داد بازی کردن تغییرات روانی-فیزیولوژیکی بسیار گسترده ای را در افراد به وجود می آورد. در برخی بازیها احساسات افراد به ویژه بعد از بازی کردن (حتی در مورد کسانی که خوب بازی نمی کردند) تغییر کرده و انرژی آنان افزایش یافته است. این بدان معنی است که تأثیرات این بازی تنها به میزان مهارت و محتوی بستگی ندارد. در مورد دسته دیگری از بازیها واکنش های احساسی، برانگیختگی ها و انرژی با بازی کردن و بالاتر رفتن درجه سختی بازی بیشتر می شود. برخی بازیها استرس را هستند. برخی دیگر باعث رفع خستگی می شوند.

در تحقیقاتی که در زمینه تاثیر بازی ها روی بازی کنان انجام شد، محققان حالات بهبود یافته افراد را به عنوان تأثیرات مثبت بازی ها در نظر گرفته و عواملی همچون ویژگی های بازی ها و تجربیات بازی کردن را مورد آزمایش قرار دادند. نتایج حاصله عبارتند از:

(۱) بازیهای ویدئویی موجب تغییرات روانی-فیزیولوژیکی می شوند.

(۲) جهت این تغییرات با نرم افزارهای بازی تغییر می کند.

۳) اگرچه این تغییرات مطابق با مهارت های افراد (نوپا و ماهر) متفاوت است، در همه موارد تسلط بر بازی مثبت ارزیابی شد.

۴) محتوا و تمایلات فردی موجب تغییرات شخصیتی می شود. محققان تغییرات در حالت و جهت و میزان آنها را تأثیر مثبت بازیهای ویدئویی دانستند.

توانایی شبیه سازی های رایانه ای به علت نزدیک بودن با زندگی واقعی احساسات متفاوتی را برای فرد به ارمغان می آورد. بازیها و شبیه سازی ها دارای مدل های احساسی بوده که می تواند در شرایط واقعی به کار گرفته شوند. به علاوه بازیها به بازیکن این اختیار را می دهند تا در شرایطی قرار بگیرند که در زندگی واقعی امکان پذیر نیست. تعامل بالا در بازیهای رایانه ای احساسات بیشتری را موجب می شوند که در فعالیتهای غیر پویا از قبیل تماشای فیلم نمی توان یافت. بازیهای رایانه ای مدرن با گرافیک و صدای واقعی به این واقعیت، افزوده و بازیکن را درگیرتر می کنند. برای یک نقطه نظر تجربی، بازیهای رایانه ای این مزیت را دارند که در محیطهای آزمایشگاه های کنترل شده قابل بازی کردن بوده و قابلیت ضبط سخن را با کیفیت بالا دارند. همچنین یک فایده بازیهای رایانه ای این است که میتوان مطابق با فرضیه های تئوریک یک سری حالات احساسی را تغییر داد. به علاوه، بسیاری از عوامل دخیل در زندگی واقعی غیر قابل کنترل بوده که می توان در بازی های رایانه ای کنترل کرد.

یک گروه تحقیقاتی در ژنوا گام های اولیه ای را در استفاده از بازیهای رایانه ای و شبیه سازی ها در ایجاد یک سری از احساسات برداشته است. امید است که سنجش های صوتی و تصویری بازیها، به درک حالات فیزیولوژیکی، روانشناسی و سخنوری کمک کند. به طور ویژه این مطالعات با هدف کشف اثرات آنی و داوطلبانه احساسات انجام می شود.