

تحلیل جرم شناختی بازی‌های رایانه‌ای

قدرت الله خسروشاهی^۱، خدیجه طهماسبی قرابی^۲

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۳/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۴/۱۳

چکیده

امروزه تقریباً حدود دو قرن است که صنعت و فناوری دنیای بشر را تسخیر کرده و به صورت لجام‌گسیخته‌ای زندگی‌اش را در سیطره خود درآورده است به طوری که بشر به شدت به این صنعت و فناوری وابسته شده و ناگزیر معایب آن را می‌پذیرد. چراکه دیگر تقریباً زندگی بشر بدون فناوری محال است؛ اما به چه قیمتی و تا کجا می‌توان پا به پای فناوری پیش رفت و فناوری را در خدمت بشر گرفت و نه بشر را در خدمت فناوری و چرخه زندگی بشر را به شکل متعادلی پیش برد. از گذشته تاکنون همیشه بازی و سرگرمی جز جدایی‌ناپذیر زندگی کودکان بوده است؛ اما حدود نیم قرن است که بازی‌ها نیز از صنعت و فناوری بهره گرفته و پا به پای آن پیش می‌رود و هر روز بر تعداد کاربران این بازیها که اکثراً کودکان و نوجوانان هستند افزوده می‌شود هدف از این تحقیق تبیین جرم شناختی بازیهای رایانه ای است که ببینیم آیا در این بازیها اهدافی دیگری غیر از سرگرمی یعنی اهداف ایدئولوژیکی و سیاسی نهفته است؟ و اینکه این بازیها چه پیامدهایی برای کودکان و نوجوانان دارند؟ برای این منظور از روش کتابخانه ای و اینترنتی استفاده شده است که در نهایت به این نتیجه رسیدیم که این بازیها ماهیتی غیر از سرگرمی دارند و پیامدهای منفی زیادی نیز به دنبال دارند.

کلیدواژه‌ها: بازی رایانه‌ای، کودکان و نوجوانان، اهداف سیاسی و ایدئولوژیکی

^۱ استادیار گروه حقوق دانشگاه اصفهان

^۲ کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم‌شناسی دانشگاه اصفهان tkadijh@yahoo.com



مقدمه

بازی لذت بخش ترین فعالیت برای کودک است که دنیایش را با آن می گذرانند. از گذشته تا به امروز وسایل و بازی های متنوعی برای بازی و سرگرمی وجود داشته است؛ اما کم کم با پیشرفت فناوری بازی ها نیز دستخوش تغییر شدند. تا جاییکه امروزه بازی های رایانه ای بازی مسلط در بین کودکان و نوجوانان شده است و نقش برجسته تری نسبت به سایر سرگرمی ها و بازی ها دارند. با توجه به ساختار و اهداف طراحان و سرمایه داران، این بازی ها می توانند نقش دوگانه ای در انتقال هنجارها و ارزش ها داشته باشند و کودکان و نوجوانان را با مفاهیم ارزشی یا ضد ارزشی آشنا کنند. کودکان و نوجوانان تحت تأثیر احساسات و هیجانات در فضای بازی ها قرار می گیرند و آن را تجربه می کنند. در واقع در این بازیها سیاست های مورد پذیرش غرب به عنوان سیاست برتر و بهتر ترسیم می شود و اسلام ستیزی و ایران هراسی در بسیاری از این بازیها عنصر و هدف اصلی بازی می باشد. همچنین این بازیها پیامدهای جبران ناپذیری برای کودکان و نوجوانان به دنبال دارند که عواقب سختی برای فرد و جامعه به دنبال دارند.

روش تحقیق

در این پژوهش برای بررسی علل و عوامل بردگی جنسی و اینکه چرا این پدیده در کشورهای مختلف در حال افزایش است از مطالعات کتابخانه ای و اینترنتی استفاده شده است همچنین سایت های خبری و اطلاع از آمار و ارقام رو به گسترش این جرم برای اطلاع رسانی استفاده شد.

مبانی نظری:

۱- تعاریف: هرچند تعریف روشنی از بازی ها وجود ندارد اما بسیاری از نظریه پردازان بازی را یک بخش طبیعی از زندگی کودکان می دانند. (الکترون، ۲۰۰۳) بازی را این گونه تعریف کرده است. بازی یک نوع ورزش یا سرگرمی است که نیاز به مشارکت و رقابت با خود و دیگر رقبا به منظور دستیابی به اهداف خاص و مقررات ویژه است. (Donmus, ۲۰۱۰, ۱۴۹۸) همچنین بازی رایانه ای یا ویدیوی (Computer Games) نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو واپایشگر انجام می شود بسیاری از بازی های رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیوی نیز محسوب می شود. (ویکی پدیا) در واقع تفاوت بازی های رایانه ای با بازی های ویدیوی در وسایل مورد استفاده جهت انجام بازی هاست که در بازی های رایانه ای این بازی ها به وسیله رایانه یعنی صفحه کلید یا (Joystick) صورت می گیرد؛ اما در بازی های ویدیوی به وسیله استوانک های بازی این کار انجام می شود. (احمدی، ۱۳۷۷، ۷۶) بازی های رایانه ای نوعی تعامل انسان و فناوری باهدف سرگرمی است که شخص فرمان هدایت بازی را



در چارچوبی که طراحان بازی های رایانه ای ترسیم کرده اند باید به دست گیرد تا پیروزتر این نبرد باشد. در اینجا بازیگر بازی همانند دستگاهی که او هدایت گر آن است دیگری نیز هدایت گر اوست که از دور کنترل می شود؛ و باید بر اساس اهداف طراحی شده سازندگان و سرمایه داران عمل کند.

۲- **تاریخچه بازی های رایانه ای:** در سال ۱۹۵۸ ویلیام هیگین بوتام آزمایش معروفی به نام "Tennis For Tow" را در آزمایشگاه "Brookhaven" انجام داد که کاربر در آنجا می توانست کنترل صفحه نمایش را به عهده بگیرد. هرچند در حال حاضر بسیاری بر این باورند که این آزمایش یک بازی واقعی نبوده است؛ اما در سال ۱۹۶۲ نسخه نهایی بازی SpaceWar در دانشگاه MIT نوشته شد که این بازی به ایده اولیه نولان بوشنل برای ساخت بازی Computer Space در سال ۱۹۷۱ شد؛ و در این سال اولین دستگاه ژتونی بازی های ویدئویی با بازی معروف Computer Space که توسط نولان بوشنل نوشته شده بود ساخته شد. (ww.IrpDf.com) در سال ۱۹۷۲ شرکت آتاری یک بازی الکترونیکی تینس روی میز به نام پنگ را که نوشته بوشنل بود معرفی و به بازار عرضه کرد که پس از آن بر تعداد شرکت های سازنده بازی های ویدئویی - رایانه ای افزوده شد. (هراتیان، احمدی، ۱۳۸۹، ۷۵) در سال ۱۹۸۰ استفاده از بازی های رایانه ای به صورت عمده ای مورد استفاده قرار می گرفت. (سیمون و شوستر، ۱۳۶۳، ۶۴) کم کم این بازی ها از دهه ۱۹۹۰ به بعد به یک تفریح فراگیر تبدیل شد. (احمدی، ۱۳۷۷، ۷۴) اگرچه حدود چند دهه پیشتر نیست که بازی های رایانه ای در عرصه زندگی کودکان و نوجوانان وارد شده اما به سرعت جای بازی های سنتی را گرفته و حتی بخشی از زندگی آنها شده و موجب اعتیاد برخی نسبت به این بازی ها شده است یعنی این افراد چنان شیفته این بازی ها شده اند که برای انجام چنین بازی هایی در خیلی از مواقع حاضرند مرتکب رفتارهای بزهکارانه ای مثل فرار از مدرسه، دزدی از خانواده و... شوند. خالی نبودن گیم نت ها در اکثر مواقع نشانگر استقبال کودکان و نوجوانان از این بازی هاست.

۳- **انواع بازی های رایانه ای:** بازی های رایانه ای برحسب پیام و محتوا به انواع مختلفی تقسیم می شوند که هرکدام بیانگر معنا و مفهوم خاصی است که در آن نهفته است. استفاده از هرکدام از این بازی ها مزایا و معایب خود را دارد که در اینجا آنها را بیان می کنیم.

کریم و مک فارلین (۲۰۰۴) بازی ها را به هفت دسته تقسیم کرده اند. ۱- بازی های اکشن، ۲- بازی های ماجراجویانه ۳- بازی های مبارزه ای ۴- بازی های ماجراجویی همراه با ایفای نقش ۵- بازی های شبیه سازی

۶- بازی های ورزشی ۷- بازی های استراتژی (Connolly et al, ۲۰۱۲, ۶۶۲)

۴- **تبیین ماهیت بازی های رایانه ای:** اگرچه بازی های رایانه ای به عنوان یک سرگرمی و بازی شناخته شده اند و جنبه تفریحی برای بازیکنان این بازی ها دارند اما با اشباع بازار بازی های رایانه ای توسط غرب و نبود مرجع رسمی برای نظارت بر بازی ها نباید از جنبه های دیگر آن غافل شد چراکه با



موشکافی این بازی ها جنبه تفریحی این بازی ها به حاشیه رانده می شود و حقایق دیگری در طراحی این بازی ها آشکار می شود. آیا صرف هزینه های هنگفت، کشت و کشتار و خشونت در این بازی ها فقط برای تفریح است و اهداف دیگری در پشت آن سازمان دهی نشده است؟ آیا بازی های خارجی که از فرهنگ غربی نشأت گرفته و جای بازی های سنتی را به سرعت گرفته و فرهنگ غرب را برای کودکان و نوجوانان جلا می دهد نمی تواند هدفی غیر از سرگرمی داشته باشد؟

۱-۴ رسانه ای بودن بازی های رایانه ای: قبل از توضیح مطالب لازم است که ببینیم با توجه به تعاریف ارائه شده در مورد رسانه ها آیا بازی های رایانه ای رسانه محسوب می شوند یا نه؟ و ماهیت این بازی ها را برای اعمال برخی از قوانین و مقررات مرتبط با رسانه ها مشخص کنیم. رسانه یعنی هر پدیده ای که عامل انتقال فکر و فرهنگ باشد. (مرتضوی، ۱۳۸۹، ۵۶) همچنین بنا بر یک تعریف رسانه های اجتماعی رسانه هایی هستند برای برقراری تعامل اجتماعی که مبتنی بر وب هستند و راهی ارزان و قابل دسترسی برای انتشار اطلاعات از سوی عموم کاربران. (خلقتی، ۱۳۸۹، ۱۹) در این مورد که آیا بازی های رایانه ای رسانه هستند یا نه اختلاف است. در اینجا رسانه به عامل انتقال فکر و فرهنگ تعریف شده است. بر اساس فرهنگ عمید فرهنگ از نظر لغوی یعنی تعلیم و تربیت، دانش و معرفت و ادب است. (عمید، ۱۳۸۴، ۱۸۳۷) اما در اصطلاح یعنی مجموعه پیچیده ای از دانش، عقیده ها، هنر، اخلاقیات، آداب و رسوم و هر عادت دیگری که انسان به عنوان عنصری از جامعه به دست می آورد. (صانعی، ۱۳۷۲، ۵۰۲) بازی های رایانه ای نیز یکی از طرق انتقال افکار و فرهنگ ها محسوب می شوند چراکه رسانه یعنی پدیده ای که بتواند اطلاعات یا فرهنگی (عقیده، اخلاق، آداب و رسوم یا هر عادت دیگری) را به دیگران منتقل کند شاید در نگاه اول این نظرسقی باشد. چراکه با تصور رایج مردم از بازی ها که فقط جنبه سرگرمی آن را وجه شاخص این بازی ها می دانند و آن را همانند بازی هایی می دانند که فراغت کودکان و نوجوانان را سامان می دهد کمی مشکل باشد اما با اندک توجهی می توان پی برد که این بازی ها یکی از مؤثرترین عوامل انتقال فکر و فرهنگ می باشند؛ و از رهگذر این بازی ها طراحان این بازی ها عقیده ها، اخلاقیات و ارزش های خود را به کودکان و نوجوانان می آموزند. بار فرهنگی این بازی ها بر جنبه سرگرمی آن ها غالب است؛ و با توجه به سبک این بازی ها که فرد هدایت گر این بازی ها است و بیشتر کودکان و نوجوانان شرکت کننده این بازی ها هستند فرهنگ طراحی شده در بازی ها به سرعت به آن ها منتقل می شود و گروه عظیمی از جامعه انسانی را که در جستجوی یک الگوی مناسب برای خود هستند شیفته فرهنگ موجود در این بازی ها می کند که با فرهنگ ملی آن ها کاملاً متفاوت است. با این وضوح می توان بازی های رایانه ای را رسانه محسوب کرد و قوانین مربوط به رسانه ها از جمله قواعد پیمان نامه حقوق کودک که مرتبط با رسانه ها هستند را در خصوص این بازی ها اعمال کرد و از خودسری ها و بی قانونی های موجود



در طراحی این بازی‌ها اعتراض کرد.

۲-۴ اهداف بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزار آموزشی: آیا رسانه‌ها بی‌طرفانه و بدون جهت‌گیری‌های سیاسی، ایدئولوژیکی و ... فقط در پی رضایت مخاطبان خود هستند تا آنان را با برنامه‌های متنوع سرگرم کنند یا اهداف دیگری را نیز دنبال می‌کنند؟ در برخی از بازی‌ها با مواردی برخورد می‌کنیم که با یک نگرش سطحی متوجه می‌شویم که این بازی‌ها فراتر از یک سرگرمی و دارای محتوی و مضمون پیچیده‌تری هستند. در لابه‌لای این سرگرمی‌ها و لذت‌ها از مهارت‌های خاصی در آموزش و انتقال افکار خود به کاربر استفاده می‌کنند و در یک جنگ روانی رسانه‌ای بدون اینکه که مخاطب بازی در جریان این فرآیند قرار بگیرد او را توجیه‌گر افکار و سیاست و ایدئولوژی خود می‌کنند.

تأثیرگذاری بالای این بازی‌ها بر روی مخاطبان، این بازی‌ها را به ابزار مؤثری برای آموزش، آگاهی، ترویج مذاهب، بهره‌گیری‌های سیاسی، شستشوی مغزی، به دست آوردن سودهای کلان و ... تبدیل کرده است. بسیاری از این بازی‌ها دارای محتوا و پیام سیاسی هستند و کاربران را در مسائل سیاسی و اجتماعی دخالت می‌دهند و در این جریان سیاست موردپذیرش خود را به آن‌ها القا می‌کنند. (www.IrpDf.com)

۱-۲-۴ رسانه‌ها و یک‌سویه نگری: در واقع مالکیت رسانه‌ها به‌خصوص بازی‌های الکترونیکی توسط کشورهای غربی خصوصاً ایالات متحده آمریکا مانع تکثر و تنوع فرهنگی می‌شود و یک‌سویه نگری را سبب می‌شود این معضل نگرانی‌های فراوانی را برای اکثر کشورها به وجود آورده است. طبق تحقیقات صورت گرفته بیشترین حجم مطالب خشونت‌آمیز از طریق رسانه‌ها توسط ایالات متحده منتشر می‌شوند این در حالی است که برنامه‌های آمریکایی صادرشده به دیگر کشورها نیست به برنامه‌های پخش شده در ایالات متحده خشونت کمتری دارند. (Gerbner, 1997 به نقل از شفقتی، ۱۳۸۰، ۶۵، ۷۷) در حقیقت تمرکز مالکیت رسانه‌ها توسط غرب فرهنگ ساخته‌وپرداخته آن‌ها را که نوعی ترویج فرهنگ و خواسته‌های آنان هست در کشورهای دیگر سرازیر می‌کند فرهنگ و تمدنی که شاخصه بارز آن خشونت، کشتن، قمار و برهنگی است. این امر مانع از آن است که کشورها بتوانند ارزش‌ها و مقدسات خود را حتی برای کودکان و نوجوانان کشور خود ترسیم کنند و آن‌ها را از فرهنگ و تمدن خودشان آگاه کنند. در واقع آنان با فرهنگی آشنا می‌شوند که شاید کمتر شباهتی با ارزش‌های آن‌ها دارد و آن‌ها را شیفته فرهنگ و ارزش‌های خود می‌کنند.

۲-۲-۴ بازنمایی واقعیت: در برخی از بازی‌ها تشخیص اینکه صرفاً یک بازی است و به‌طورجدی پیامی را منتقل نمی‌کند دشوار است. (میری، ۱۳۸۱، ۲۱) کلیدی‌ترین مفهومی که در مطالعه بازی‌های رایانه‌ای باید آن را مدنظر قرارداد مفهوم بازنمایی واقعیت‌ها در پس سرگرمی است و اکثراً مردم از بازی‌های رایانه‌ای تنها تصور یک وسیله سرگرمی رادارند. با یک بررسی موشکافانه و دقیق در اکثر بازی‌های رایانه‌ای



مشهور دنیا می بینیم که در اکثر آن‌ها تولیدکننده در تلاش است تا با اقناع مخاطب آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهد. بسیاری از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای برای مخاطبان نقشی فراتر از یک پذیرنده مطلق و بی چون چرای پیام قائل نیستند. نقش منفعلی که نیاز به تفکر آگاهانه ندارد. به طور مثال در بازی " Call of Date " شخص به وظیفه‌ای که از قبل برای او تعریف شده فراخوانده می‌شود که در مورد علت آن اصلاً مجال تفکر ندارد و در یک محدوده زمانی مشخص باید بازی را انجام دهد. یکی از ویژگی‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای تحت تأثیر قرار دادن مخاطب بدون فعال‌سازی خودآگاه است. از پیامدهای چنین تسخیری بر ذهن مخاطب هدایت افکار او به سمتی است که منافع تولیدکننده در آن است. (...، ۱۳۹۲، ۵۶)

۳-۲-۴ اهداف سیاسی: القائات سیاسی بازی‌های رایانه‌ای امری کاملاً آشکار است که پژوهش‌های کمتری نسبت به آن صورت گرفته است. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۸۳) در مورد بازی‌ها این طرز تفکر حکمفرما بوده که این بازی‌ها راهی برای فرار از دردهای روزانه است اما سازندگان جدید این بازی‌ها اثبات کرده‌اند که این بازی‌ها می‌توانند وسیله‌ای مؤثر برای ابراز نظرات سیاسی باشند. در این بازی‌ها چنین می‌توان نتیجه گرفت که سبک و سیاق بازی‌ها هدفمند است و در پشت این هزینه‌ها و سودهای کلان مالی سعی در القای پیام خاصی به مخاطبان خود است و این اهداف با توجه به سیاست‌ها و اهداف تأثیرگذاری آن متفاوت است. ممکن است این بازی‌ها با داشتن تمام جنبه‌های مثبت گاهی تأثیرات منفی مثل برگشت عقاید و ... را بدون خواست مخاطب در ذهن او قرار دهند. (www.IrpDf.com) در بسیاری از بازی‌ها سوژه‌هایی مثل به خطر افتادن جان رئیس‌جمهور آمریکا، جا سوسه آمریکا و مواردی از این قبیل است که کاربر موظف به نجات و حفاظت از آن‌ها می‌شود. این موارد به طور غیرمستقیم نشان‌دهنده آن است که باید به حمایت از سیاست‌های آمریکا پرداخت و اعمال آن‌ها را کاملاً موجه و منطقی نشان می‌دهند. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۸۳ و ۱۸۴) در بطن بعضی از بازی‌های رایانه‌ای سیاست‌های خاصی جای گرفته است و سازندگان این بازی‌ها با اطلاع از آمار پر فروش بازار بازی‌ها اهداف و مقاصدی که از طرف دولت‌ها و صهیونیسم بین‌الملل به آن‌ها دیکته می‌شود را در بازی‌های خود می‌گنجانند. آن‌ها اهداف خود را به کودکان و نوجوانان آموزش می‌دهند. البته بیشتر حمله این بازی‌ها به سوی مسلمانان و کشورهای خاورمیانه است. تا جایی که کشورهای سلطه‌گر بدون صرف هزینه کشورها را تسخیر می‌کنند. بازی "توفان صحرا"، "بازگشت به قلعه ولان اشتاین" و بازگشت به بغداد در شمار بازی‌هایی هستند که در بازارهای جهانی به طور گسترده یافت می‌شوند؛ و در این بازی‌ها سرباز آمریکایی نماد خیر در برابر شر معرفی شده است. (...، ۱۳۸۵، ۱۲۲ و ۱۲۳)

۴-۲-۴ اهداف ایدئولوژیکی و اسلام‌ستیزی: تلاش و حرکت‌های غرب به خصوص در حوزه بازی‌های



رایانه‌ای منجر به تولیداتی شد که ایران هراسی و اسلام‌ستیزی را برای گمراهی و تحریف واقعیت‌های جهان امروز به دنبال داشتند و با وارونه‌انگاری واقعیت سعی در تحریف حقایق دارند که بسیاری از آن‌ها ریشه در خود جهان استکبار دارد اما برای مخفی کردن این حقایق با حمایت‌های مالی کلان استکبار جهانی و صهیونیسم دست به تولیدات بازی‌های غیرواقعی و دروغ‌پردازی‌های گسترده‌ای زده‌اند. (kayhan.ir) از جمله اهداف این بازی‌ها ضربه زدن و مبارزه مستقیم با ادیان الهی است در این بازی‌ها گاهی مسلمانان به عنوان تروریست هستند البته در این بازی‌ها ترندهایی به کاررفته تا باعث جبهه‌گیری سریع کاربران نشوند مثلاً در بازی IGI که بسیاری از کاربران مسلمان را جذب خود کرده در لحظات حساس بازی صدای اذان از پایگاه تروریست‌ها شنیده می‌شود و یا آن‌ها به زبان‌های فارسی و یا عربی که اکثراً مسلمان هستند صحبت می‌کنند. (www.IrpDf.com) در بعضی از این بازی‌ها فضای جامعه ایران به صورت تعدادی جمع‌جمه ترسیم شده که می‌خواهد نوعی خشونت در نظام مذهبی ایران را بیان کند. در بسیاری از این بازی‌ها دین و معنویت با خشونت و خرافه‌پرستی همراه شده است. طرح مکرر جهنم، شیطان، ارواح و... همچنین طرح مسائلی مانند جادوگری، خون‌آشام و... از مواردی هستند که حتی در اذهان افراد متعادل نیز مشکل‌ساز بوده و در نگاه آن‌ها نسبت به جهان‌بینی الهی، دین و دین‌داری و معنویت کراهت و زدگی ایجاد می‌کند. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۹۷)

طراحان این بازی‌ها سعی دارند اعتقاداتی را که در کشورهای کمونیستی و سکولار وجود دارد با طرح مسائلی در طول این بازی‌ها موجه نشان دهند و اعتقادات خود را به نوعی ترویج کنند مثلاً با جادوگری و یا تسخیر شیطان و ارواح می‌توانند پیروز شوند و در نهایت دین و مسائل اعتقادی را کمرنگ نشان دهند و در افکار عمومی شبهه ایجاد می‌کنند.

۵-۲-۴ بازی و مبارزه فرهنگی: مخدوش کردن ارزش‌های دینی و فرهنگی و القای فرهنگ خاص، ایجاد روحیه نژادپرستی در طراحی سوژه بعضی از بازی‌ها و دیدی تحقیرآمیز نسبت به زن از جمله مواردی هستند که پژوهشگران و محققان به آن اشاره کرده‌اند. (شاوردی، ۱۳۸۸، ۶۷) در حال حاضر دنیای غرب با استفاده از اهرم فرهنگ و به تعبیری تشدید جنگ نرم در سال‌های اخیر تولید و ارائه کالاهای فرهنگی در فرمت سینما و دنیای گیم مقابله با انقلاب اسلامی را در دستور کار دارد. یکی از نمونه‌های متأخر آن بازی (Revolution 1979) که برگرفته از روایت جعلی فیلم آرگواست فیلمی که در مورد تسخیر لانه جاسوسی توسط دانشجویان بود. به عقیده بسیاری از صاحب‌نظران تولید فیلم و گیم با موضوع ایران هراسی نشانه ترس استکبار از ایران و تلاش برای تضعیف آن با اهرم فرهنگ و مخدوش کردن چهره صلح‌طلب آن با صحنه‌های خشونت مجازی است. استفاده از این بازی‌ها به منظور تحریف وقایع انقلاب و مخفی کردن نقش استکبار در تحمیل رنج و درد بر مردم ایران که خود قربانی جنگ و



خشونت و تروریست هستند از اهدافی است که کمپانی‌های سرگرمی ساز غربی دنبال می‌کنند.
(ircg.ir/nes/p/full/lang/fa/ir/)

عوام اکثراً بازی‌های رایانه‌ای را وسیله‌ای برای سرگرمی می‌دانند و غافل از اینکه این بازی‌ها چه چیزی را به کودکان و نوجوانان آن‌ها القا می‌کند آن‌ها را ساعت‌ها برای انجام این بازی‌ها آزاد می‌گذارند؛ اما واقعیت چیز دیگری است و این بازی‌ها فرهنگ‌هایی را به کودکان منتقل می‌کنند که کاملاً بافرهنگی که با آن عجین شده‌اند بیگانه است. تسخیر بازار بازی‌ها به وسیله بازی‌های خارجی که یک فرهنگ بیگانه را به کودکان و نوجوانان تحمیل می‌کند و تصویر دیگری از حقیقت را نمایان گر می‌کند نشانگر اهداف طراحان و سرمایه‌گذاران این بازی‌هاست. در بعضی از این بازی‌ها طراحان با اهداف سیاسی و ایدئولوژیک فکر کودکان و نوجوانان را مورد هدف قرار می‌دهند و اهدافی را که می‌خواهند در کشور هدف انجام دهند اول سعی می‌کنند با موجه نشان دادن آن افکار را به نفع خود جلب کنند یعنی در قالب جنگ نرم اهداف خود را به تدریج و به شکلی موجه نشان می‌دهند و سپس در یک فرصت مناسب آن‌ها را در فرمت جنگ سخت پیاده می‌کنند.

۵- تحلیل بازی‌های رایانه‌ای:

۵-۱ بازی‌های رایانه‌ای صنعتی برای رشد و بالندگی: بازی‌های رایانه‌ای علی‌رغم اثرات منفی اگر به طرز صحیحی طراحی شوند می‌توانند بسیار آموزنده و مناسب باشند. با توجه به پژوهش‌های صورت گرفته آثار مثبت این بازی‌ها به اثبات رسیده است که به اختصار یادآوری می‌کنیم.

۵-۱-۱ یادگیری و بازی: امروزه پیشرفت در زمینه علم و فناوری تا حد زیادی سبک زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده و باعث تغییر در جنبه‌های مختلف زندگی ما شده است که یکی از این تحولات روش‌های تدریس و یادگیری است. تحقیقات در مورد بازی‌های رایانه‌ای نشان داده است که این بازی‌ها می‌تواند در یادگیری و آموزش افراد در علوم، ریاضی، پزشکی، مهندسی، آموزش زبان و حل مسئله کمک‌کننده باشند. (Demirbik & et al, ۲۰۱۰, ۷۱۰) مطالعات اخیر نشان داده که بازی‌های مبتنی بر یادگیری باعث جلب توجه و افزایش انگیزه و یادگیری فعال در دانش آموزان می‌شود. (آبرامز و همکاران، ۲۰۰۸) معتقد بودند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند باعث بهبود مهارت‌های شناختی، عاطفی و روانی - اجتماعی دانش آموزان شوند. (دراسکل، ۲۰۰۲، را بر ۱۹۹۶ و مالول ۱۹۸۱) هنگامی که بازی و یادگیری باهم ترکیب شوند می‌توان محیط‌های آموزشی را سرگرم‌کننده دانست. (Donmus, ۲۰۱۰, ۱۵۹۲) (Kebritchi, ۲۰۰۸) یادگیری زبان انگلیسی از طریق این بازی‌ها به طور معناداری بیشتر از یادگیری معمولی است. (Smith, ۲۰۱۳, ۲۷۴)

۵-۱-۲ درمان اوتیسم: اوتیسم یک اختلال عصبی در رشد مغز است و باعث نقص در تعامل اجتماعی و مهارت‌های ارتباطی می‌شود. (اسمیت، ۲۰۰۴) بر اساس مطالعات صورت گرفته یکی از روش‌های مؤثر



برای بهبود مبتلایان به اوتیم مهارت‌های استقلال رفتاری است که بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به‌طور مؤثر در آموزش، ادراک، توسعه زبانی، عاطفی و اجتماعی در کودکان مبتلابه اوتیسم و کودکان دیگر می‌تواند مؤثر باشد. همچنین از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان برای تشخیص زودهنگام اوتیسم و عقب‌ماندگی ذهنی استفاده کرد. (Cankaya, ۲۰۱۰, ۸۲۶)

۳-۱-۵ هوش و ادراک: در رو و واترز به این نتیجه رسیدند که انجام بازی‌های رایانه‌ای هوش عمومی و هوش کلامی را افزایش می‌دهد. همچنین این بازی‌ها سرعت پردازش اطلاعات را افزایش می‌دهند و باعث بهبود فرآیندهای ادراکی و شناختی

می‌شوند و بهبود فرآیندهای ادراکی حرکتی را نیز سبب می‌شوند. (دلبری، ۱۳۸۸، ۱۴۱، ۱۴۲)

۴-۱-۵ آموزش کودکان استثنائی: بازی‌های رایانه‌ای قابلیت بالقوه زیادی برای یکپارچه‌سازی محتوای آموزشی و آموزش به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی دارند. این بازی‌ها می‌توانند برای دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که در عملکرد ذهنی و مهارت‌های ارتباطی محدودیت اساسی دارند مؤثر واقع شوند. در این بین معلمان باید بر جنبه آموزشی آن تکیه کنند. (ولایتی، ۱۳۹۱، ۵۰، ۵۲) این بازی‌ها باعث رشد کودکان عقب‌افتاده ذهنی و درک بهتر از فضا حل بهتر مسئله ریاضی و افزایش دایره لغات و ... می‌شوند. (رخش بهار، ۱۳۹۰، ۲۸، Hauge et all, ۲۰۰۶، ۲۰۱۲) برخی آثار مثبت این بازی‌ها را این‌گونه بیان کرده‌اند: مهارت تخیل، ایجاد رابطه علت و معلولی، هماهنگی دست و چشم، گذار از تفکر انتزاعی و بازی‌های تعاملی هستند. (Keser, ۲۰۱۲، ۲۴۸)

۲-۵ پیامدهای مخرب جسمانی: این بازی‌ها می‌توانند آثار سوء فراوانی از نظر جسمانی بر روی کودکان و نوجوانان داشته باشند. این بازی‌ها ممکن است عوارض جسمانی متعددی در فرد ایجاد کنند و او را دچار نابهنجاری‌های فیزیکی کنند.

یکی از پیامدهای جسمانی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای مشکلات بینایی است. چشمان فرد به دلیل خیره شدن به صفحه ممکن است فرد دچار عوارض سندرم بینایی دچار و همچنین در معرض خطر نزدیک‌بینی هم می‌باشند (جعفری رابنی، ۱۳۸۶، ۳۲) ایجاد عوارض جسمانی از قبیل آرتروز، سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و میچ دست و ستون فقرات از دیگر عوارض این بازی‌هاست. (فضل‌اللهی و همکاران، ۱۳۹۰، ۱۳۰ و ۱۳۳) همچنین تحقیقات صورت گرفته در سال ۱۹۹۰ نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای خشن سبب افزایش معنی‌داری در متغیرهای انگیزختگی که مواردی مثل فشارخون، ضربان قلب و تعداد تنفس می‌شود را سبب می‌شود. (قربانی و همکاران، ۱۳۸۶، ۲۰۶) همچنین در افزایش و واکنش‌پذیری قلبی-عروقی و فشارخون تأثیر دارد خصوصاً در افرادی که سابقه خانوادگی پرفشاری خون در مورد آن‌ها گزارش شده است. (علی پور و همکاران، ۱۳۸۷، ۲۵۴) به نقل از منطقی



سیلورن و ویلیامسون به این نتیجه رسیدند که تلویزیون و بازی های ویدئویی به شکل مشابهی در برانگیختگی کودکان نقش دارند. اندرسون در تحقیقاتی که راجع به اثرات منفی بازی های رایانه ای انجام داده بود این امر را تأیید کرده بود که بازی های خشن منجر به برانگیختگی فیزیولوژیک می شوند. (Smith, 2013, 274) برنت دی وال اثرات عصب شناسی و فیزیولوژیک در بازی هایی مانند نیتندو در افرادی که به نور حساسیت دارند خصوصاً کودکان و نوجوانان منجر به می بروز حملات صرع می شود؛ و توافق کلی در مورد وجود آن هست. (میلت، فیش و تومپسون، ۱۹۹۷) اما میزان شیوع آن مشخص نشده است. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۰۸) همچنین پیامدهایی مانند شب اداری، بی اختیاری دفع، توهم شنیداری، آماس، زردپی و آسیب رشته عصب های پیرامونی شود. Hauge et al. ۲۰۰۳، Laten و ۲۰۱۱ برخی از پیامدهای منفی این بازی ها را اختلال بینایی، سردرد و... بیان کردند. (Keser, 2012, 248)

۱-۶ پیامدهای رفتاری بازی های رایانه ای:

بسیاری از کودکان ترجیح می دهند بازی های خشن که دارای هیجان کاذب زیادی هستند را انجام دهند. پر بودن مغازه ها و گیم نت ها از بازی های خشن و جنگی که اکثراً هم خارجی هستند و گفته های خود کودکان و نوجوانان دلیلی بر این امر است. در واقع آن ها دوست دارند کارهایی را که در حقیقت امکان پذیر نیست در دنیای مجازی تجربه کنند. فرمانروایی کنند، نجات دهند، بکشند، تخریب کنند و یکه تاز میدان باشند و در نهایت به خاطر این کارها پاداش دریافت کنند. اما آیا انجام این رفتارها در شخصیت فرد خصوصاً کودک و نوجوانی که شخصیت او در حال شکل گیری است هیچ تأثیری ندارد؟ بر اساس مدل شرطی شدن کلاسیک اثرپذیری افراد از الگوها و اسوه ها به این صورت است که ویژگی های مثبتی را در الگو جستجو می کنند و کم کم تمام ابعاد اسوه را مطلوب قلمداد می کنند. (منطقی ۱۳۷۲، ۱۶۲) چیزی که در بازی های رایانه ای به بهترین شکل انجام گرفته است. شخصیت های قهرمانان این بازی ها در نهایت تبحر و اندیشمندانه به گونه ای در ذهن کودکان و نوجوانان ترسیم می شوند که آن ها با توجیحات خود آن ها را قهرمانانی حقیقی می دانند. در واقع طراحان این بازی ها ابتدا رفتارهای مثبتی را توسط قهرمانان بروز می دهند و در نهایت با ذهنیت مثبتی که در فرد ایجاد شده رفتارهای ضد ارزشی دیگری که توسط قهرمان بازی صورت می گیرد توسط خود بازیکن توجیه می شود.

۱-۱-۶ پیامدهای رفتاری فردی: این بازی ها از نظر فردی تبعات سوء فراوانی به دنبال دارد و به خاطر

نحوه طراحی این بازی ها ارتباط فرد با دیگران نیز به لحاظ اجتماعی ضعیف می شود؛ و فرد به نوعی منزوی و درون گرا می شود و این خود می تواند منشأ اضطراب و افسردگی باشد که این ها نیز خود منبع بسیاری از بیماری های دیگر است. همچنین از نظر تحصیلی هم می تواند آثار سوئی به دنبال داشته باشد و با استفاده مستمر از این بازی ها افت تحصیلی کودکان و نوجوانان را سبب شود. در ذیل نمونه هایی از



این آثار آورده شده است.

۲-۱-۶ درون گرایی: بازی های رایانه ای به گونه ای فرد را غرق بازی می کند که متوجه سپری شدن زمان نمی شود و زمانی به خود می آید که زمان زیادی را ازدست داده است. به عبارت دیگر فرد حاضر نیست رایانه را به خاطر بازی هایش رها کرده و به سراغ دیگر فعالیت های نشاط آور اجتماعی برود لذا کودکانی که مدام بازی می کنند درون گرا می شوند و در جامعه منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می گردند؛ و این روحیه انزواطلبی باعث می شود کودک از گروه همسالان خود جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری های دیگر است. (جعفری راینی، ۱۳۸۶، ۳۰) استفاده بیش از حد از این بازی ها فرصت تعاملات رودررو با دیگران و همکاری و ایفای نقش های مختلف در گروه را از فرد می گیرد. همچنین صرف وقت زیاد برای این گونه بازی ها فرد را از برقراری ارتباط عاطفی با والدین و سایر اعضای خانواده محروم می کند. (تمجید تاش، ۱۳۹۰، ۴۱) کودکی که از سنین اولیه خود را محدود به کامپیوتر و بازی های آن می کند ممکن است چیزهای جالبی بیاموزد اما مهم ترین چیزی که شخصیت آن را تشکیل می دهد یعنی ارتباط داشتن با مردم را فراموشی می گیرد. (احمدی، ۱۳۷۷، ۸۲)

۳-۱-۶ افت تحصیلی: می توان گفت هر چیزی که ذهن دانش آموز را از مسیر آموزش منحرف کند از عوامل افت تحصیلی است؛ بنابراین واضح است که با ویژگی هایی که برای بازی های رایانه ای برشمردیم این بازی ها یکی از عوامل مؤثر درافت تحصیلی هستند چراکه دانش آموزان وقت زیادی را به انجام این بازی ها اختصاص می دهند و فکر و ذهن آن ها درگیر مسائل غیردرسی می شود. (جعفری راینی، ۱۳۸۶، ۳۲) به دلیل جاذبه جادو کننده این بازی ها کودکان و نوجوانان وقت زیادی را برای انجام این بازی ها اشغال می کنند. درواقع آن ها با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می روند و گاه صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می شوند تا پیش از مدرسه اندکی بازی کنند. بی تردید این علاقه موجب افت تحصیلی خواهد شد. (فضل اللهی، ۱۳۹۰، ۱۳۲)

پیامدهای رفتاری اجتماعی: این بازی ها از نظر فردی تبعات سوء فراوانی به دنبال دارد و به خاطر نحوه طراحی این بازی ها ارتباط فرد با دیگران نیز به لحاظ اجتماعی ضعیف و به نوعی درون گرا می شود و در انجام تکالیف فرد وقفه ایجاد می کند در اینجا برخی از این آثار را بیانگر می شویم:

خشونت: امروزه رسانه هایی مانند تلویزیون و بازی های رایانه ای، خشونت را شاه کلید مشکلات بیان می کنند و عملاً به مخاطب و کاربر می فهمانند که برای پیروزی و فائق آمدن بر مشکلات خشونت و زور حرف اول را می زند. دراین بین کودکان و نوجوانان در سنین بسیار حساسی هستند که به سرعت تحت تأثیر قرار می گیرند و الگوپذیری می کنند. گروس در تئوری پیش تمرین خود بازی کودک را نوعی



حالت تمرین و آماده شدن برای انجام اعمال اصلی در زندگی آینده می‌داند. (طباطبایی نیا، ۱۳۶۶، ۲۴) کما اینکه این بازی‌ها و نحوه انجام آن‌ها که فرد به‌طور مستقیم در هیجان و استرس ناشی از آن قرار می‌گیرد و خشونت، کشتن، درگیری و مواردی از این قبیل را تجربه می‌کند بدون شک می‌تواند تأثیرات عمیقی را بر روی فرد بگذارد که اثرات آن به شکل‌های متفاوتی در زندگی واقعی او اثر می‌گذارد. خشونت نوجوانان یکی از بزرگ‌ترین مشکلاتی است که بسیار بحث‌برانگیز است. در اینجا خشونت ناشی از بازی‌های رایانه‌ای که کاربران به‌صورت نامحدودی شاهد این خشونت‌ها هستند را مورد کنکاش قرار خواهیم داد. استفاده از خشونت هیجان بازی‌ها را زیاد می‌کند و یکی از مواردی است که بازار بازی‌ها را به‌شدت تحت تأثیر قرار داده و روزبه‌روز بر تعداد مخاطبان این بازی‌ها می‌افزاید. سازندگان بازی‌ها به‌خوبی بر این امر واقف‌اند و در این راستا هیچ اصولی را بر منافع خود ترجیح نمی‌دهند؛ و در اکثر بازی‌ها خشونت به‌صورت بی‌حد و حصری ادغام شده و کاربران زیادی را از این طریق جذب می‌کنند؛ یعنی کودکان و نوجوانان در دنیای مجازی پرخاشگری و خشونت را تجربه می‌کنند و به‌نوعی این عمل برای آن‌ها عادی می‌شود.

دکتر جرج گربر (George Gerbner) متخصص خشونت در رسانه‌ها در ایالات متحده خشونت رسانه‌ای را این‌گونه تعریف کرده است: "ابراز خشونت فیزیکی علیه دیگران یا خود، یا الزام به نشان دادن واکنش علی‌رغم خواست شخصی در حین احساسات درد ناشی از آسیب دیدن." همچنین کمیسیون سلطنتی خشونت در صنعت ارتباطات کانادا که به‌عنوان گروه لامارش (Lamarsh) شناخته شده است برای ماهیت خشونت و خشونت در رسانه‌ها این تعریف را ارائه داده است: خشونت هرگونه کنشی است که به‌طور تأسفات‌انگیزی با عنوان رفاه و سلامت فیزیکی، روان‌شناختی یا اجتماعی بر اشخاص یا گروه‌های مختلف اعمال می‌شود. (Olivier, ۲۰۰۰، ۳) خشونت رسانه‌ای در دهه‌های اخیر وارد ادبیات رسانه‌ها شده است و استفاده از آن رواج زیادی یافته است. بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌عنوان یکی از سرگرمی‌های جدید مملو از انواع خشونت‌هاست. در بازی کاربران آدم بد تلقی شده و نقش جنایتکاران خیالی را بازی می‌کنند و به ازای خشونت نسبت به دیگران امتیاز می‌گیرند. (...، ۱۳۸۵، ۱۱۸) انجمن روانشناسی آمریکا در زمینه خشونت رسانه‌ای به این نتیجه رسیدند که مشاهده خشونت در رسانه‌ها می‌تواند علت پرخاشگری، ترس و حساسیت‌زدایی (منفی) بیننده باشد. (حکیم آرا، ۱۳۸۸، ۲۷۷) خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوعات مطرح در بازی‌های رایانه‌ای است. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۱۵) بازی‌های خشونت‌آمیز باعث تحریکات خشونت‌آمیز در کودکان می‌شوند. (Agina, ۲۰۱۲، ۷۸۰) در واقع رسانه‌ها برای مخاطبان خود پیامی جز خشونت و سکس نخواهند داشت. (Karen, ۲۰۰۷، ۱۵) با در نظر گرفتن بازی‌های ویدئویی، اینترنتی بیشتر فرض بر این است که این بازی‌ها بازیگران را به



درگیری غیرمنطقی و احساسی، رها کردن توانایی های خطرناک و لذت بردن از تجارب جایگزین خشونت بی دلیل و بی جهت دعوت می کند. همچنین خشونت در رسانه ها ممکن است تعداد زیادی از مردم را در برگیرد درحالی که خشونت در نوع خود این گونه نیست. (Olivier, ۲۰۰۰، ۳) جنایات خشونت آمیز زیادی درکشورهای صنعتی مثل ژاپن و آلمان در رابطه با بازی های رایانه ای گزارش شده است. استفاده از بازی های خشونت آمیز به طور گسترده در میان کودکان و بزرگسالان رواج یافته است. افرادی که مشغول این بازی ها می شوند در جریان بازی قرار می گیرند و تا حدودی فعالیت های بازی را خلق می کنند و ناگزیر راه های خشونت آمیز را شناسایی و انتخاب می کنند و خشونت های ارائه شده بدون پیامدهای منفی توجیه می شوند. (بربر، ۱۳۹۲، ۳۶) در سال ۲۰۰۶ در یک مدرسه ای در آلمان که در آن بازی های رایانه ای صورت می گرفت یک نوجوان هجده ساله به طور مسلح وارد مدرسه شد و سی و هفت نفر را کشته و زخمی کرد و بعد از هراسی که در بین شهروندان ایجاد کرد سیاستمداران خواستار ممنوعیت بازی های رایانه ای خشن شدند و تحقیقات زیادی در این زمینه صورت گرفت. (Sorensen, ۲۰۱۲، ۹۶۳) سازندگان این بازی ها سعی دارند تا بازی ها را تا حد امکان جذاب کنند و با ماجراهای مورد توجه کودکان و نوجوانان به بازار این بازی ها رونق بدهند. لذا خشونت و استفاده از سلاح های گوناگون جز لاینفک بسیاری از این بازی هاست. مهم ترین مشخصه بازی های رایانه ای حالت جنگی اکثر آنهاست. خشونت مهم ترین محرکه ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های رایانه ای به حد افراط از آن استفاده می شود. چهره های هالیوود که در فرهنگ ما انسان های ضد ارزش و غیراخلاقی اند در این بازی ها به صورت قهرمانانی شکست ناپذیر جلوه گری می کنند؛ و خشونت های بی شمار آنها که برای کودکان و نوجوانان جذاب است آنان را پرخاشگر و ستیزه جوی بار می آورد. (جعفری راینی، ۱۳۸۶، ۲۹ و ۳۰) بازی های رایانه ای دارای محتوای پرخاشگرانه تبعات زیادی به دنبال دارند؛ که به دنبال پیامدهای این بازی ها باید انتظار عادی شدن پرخاشگری و الگوبرداری از قهرمانان پرخاشگر را از سوی کودکان و نوجوانان داشت. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۳۳) طبق گزارشی که مبتنی بر سی سال تحقیق و بررسی توسط چهار سازمان بهداشت ملی آمریکا، انجمن روان پزشکی آمریکا و آکادمی روان پزشکی کودک و نوجوان آمریکا به دست آمده اظهار داشته که ارتباط مستقیمی میان خشونت در رسانه ها و خشونت در کودکان وجود دارد. (Olivier, ۲۰۰۰، ۲) Gentil et al، به نقل از صفاریان همدانی، ۱۳۹۲ در تحقیقاتی که انجام داد به این نکته پی برد که بین استفاده از بازی های رایانه ای و عملکرد افراد رابطه وجود دارد؛ و محتوای خشونت آمیز بازی ها منجر به پیامدهای رفتاری پرخاشگرانه می شود.

در پژوهشی دیگر که در این زمینه انجام شد این نتیجه حاصل شد که پسرانی که از بازی های ویدئویی



با محتوی پرخاشگران استفاده می‌کردند هنگام انجام بازی‌های دیگر به گونه معناداری پرخاشگری بیشتری نسبت به اشیاء بروز می‌دادند و هنگام مواجهه شدن با موقعیت‌های ناکام کننده نیز پرخاشگری میان فردی بیشتری نشان می‌دادند. (Irwin&Gros، ۱۹۹۵، ۱۳۸) از نظر علمی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در افزایش شاخص‌های پرخاشگری (کلامی، جسمی، خشن) اضطراب، ناامیدی را می‌توان اثبات شده در نظر گرفت. (Uaidullakzy، ۲۰۱۳، ۹۴۱)

در پژوهشی که در ایران صورت گرفت نیز بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و پرخاشگری رابطه معناداری وجود دارد. (احمدی، ۱۳۷۷، ۱۱۶) اندرسون و کارن (۲۰۰۰) نیز پس از مطالعاتی که در این زمینه انجام دادند به این نتیجه رسیدند که بین بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و رفتارهای پرخاش جویانه و بزهکاری رابطه مثبتی وجود دارد. (قطریفی و همکاران، ۱۳۸۵، ۵) دکتر ارون (Eron) طی تحقیقی که در آن به مدت ۲۲ سال افراد جوان را مورد مطالعه قرارداد دریافت که کودکانی که زیاد تلویزیون نگاه می‌کنند در هشت سالگی قریب به وقوع خشن بوده و در ۳۰ سالگی مرتکب جنایات هولناک بیشتری شده و در هنگام شراب‌خواری پرخاشگر و تهاجمی‌تر بوده و کودکان خود را به‌طور بی‌رحمانه‌تری نسبت به دیگران تنبیه می‌کردند. با تحقیقات دیگر نتایجی شبیه نتایج دکتر ارون به دست آمد. موسسه ملی بهداشت روانی نیز پس از انجام تحقیقات به این نتیجه رسید که ۸۰/۳ درصد از کل برنامه‌های تلویزیونی بر اعمال خشونت‌آمیز مشتمل است؛ بنابراین کودکانی که در عصر حاضر به دنیا آمده‌اند تا رسیدن به سن هجده سالگی شاهد دویست هزار عمل خشونت‌آمیز در تلویزیون خواهند بود. (Olivier، ۲۰۰۰، ۵) پژوهشگران بر این نکته توافق دارند که خشونت رسانه‌ای می‌تواند با رفتار پرخاشگرانه کودکان، جوانان و بزرگسالان رابطه داشته باشد همچنین خشونت رسانه‌ای می‌تواند بر ادراک و نگرش بینندگان نسبت به خشونت در دنیای واقعی هم مؤثر باشد. (حکیم آرا، ۱۳۸۸، ۲۵۶) طبق پژوهشی که آقای فضل‌اللهی و همکاران انجام دادند با اطمینان ۹۹٪ می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای آثار سوء اجتماعی بر روی کودکان دارند. (فضل‌اللهی، ۱۳۹۰، ۱۳۹)

بر اساس تحقیقات صورت گرفته سه عامل که شاخص اساسی تحت تأثیر قرار گرفتن جوانان از خشونت موجود در رسانه‌ها است عبارت‌اند از: ۱- تبیین و شناخت یکی از شاخص‌ها: واکنش بستگی به شاخصی دارد که بازیگر با آن شاخص شناسایی می‌شود؛ بنابراین به دلیل اینکه مهاجمان در رسانه‌ها معمولاً مردان بوده‌اند و زنان نیز قربانی می‌باشند پسران بعد از انجام بازی احساس رضایت و خرسندی می‌کنند درحالی‌که دختران احساس آرامش کمتری می‌کنند و تمایلی به ادامه بازی ندارند. ۲- نقد و تفسیر آنچه جوانان آن را واقعیت مربوط به زندگی‌شان می‌پندارند: یعنی اینکه خشونت در رسانه‌ها در زندگی کودکانی که با خطر مواجهه بوده‌اند مؤثرتر است. البته خشونت در رسانه‌ها تأثیر مهلک و مخربی



بر جوانان خواهد داشت به این دلیل که آنان از تجارب زندگی واقعی برای قضاوت در خصوص اینکه آنچه بر روی صفحه نمایش می بینند واقعی یا غیرواقعی برخوردار نمی باشند. ۳- خیال پردازی شخص در مورد شخصیت های بازی های خشن: تجسم مجدد بازی و فیلم، تأثیر صحنه های خشونت آمیز را افزایش می دهد. (همان، ۹) در خصوص تبیین پرخاشگری نظریات مختلفی بیان شده است. عده ای آن را فطری می دانند و عده ای معتقدند که پرخاشگری زاییده عوامل اجتماعی است. فروید و لورتز از جمله نظریه پردازانی بودند که به فطری بودن پرخاشگری معتقد بودند؛ اما در نقطه مقابل بندورا معتقد است که پرخاشگری امری آموخته شده است؛ بنابراین انسان می تواند آن را هدایت کند. بندورا در یکی از تجربیات تحقیقی خود نشان داد که پرخاشگری می تواند به صورت یادگیری آموخته شود. بویاتزیس و همکارانش در سال ۱۹۹۵ تحقیقی شبیه بندورا انجام دادند و نتایج وی را تأیید کردند. در تحقیق دیگری که در این راستا در سطح ۲۰۸ زندانی صورت گرفت ۹۰٪ زندانیان اذعان داشتند که در شکل دادن به تجربیات بزهکارانه شان، از برنامه های پر جرم و خشونت تلویزیون سود جستند. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۲۳، ۱۲۴، ۱۴۰)

پرخاشگری به عنوان رفتاری آموختنی: برای تبیین تأثیر منفی بازی های رایانه ای خشونت آمیز سه رویکرد نظری بیان شده است:

نظریه یادگیری اجتماعی: طبق نظریه یادگیری اجتماعی توجیه آشکار خشونت نمادین در حین انجام بازی به آسانی توسط بازیکن نوجوان درون سازی می شود و متعاقباً می تواند به دنیای واقعی منتقل شود. (بربر، ۱۳۹۲، ۳۶)

مدل انتقال هیجان زدگی میزان برپایی: بر اساس این مدل انتقال هیجان زدگی میزان برپایی یعنی شدت احساساتی که انرژی کنش های متعاقب را تعیین می کند و در حین انجام بازی ایجاد می شود، منجر به افزایش پاسخ های پرخاشگرانه بازیکنان می شود بر این اساس هر بازی که حالت برپایی ایجاد می کند می تواند منجر به القای پرخاشگری شود حتی اگر محتوای خشونت آمیز هم نداشته باشد. (همان)

مدل اثرات آماده سازی: این مدل بر پایه مفهوم آماده سازی شناختی تدوین شده است بر این اساس بازی های رایانه ای خشونت آمیز منجر به افزایش دسترسی به مجموعه ای از شناخت ها می شود که مخصوصاً این شناخت ها با خشونت و پرخاشگری در ارتباط هستند و بعدها می توانند منجر به انتقال این پرخاشگری و خشونت به رفتارهای پرخاشگرانه در دنیای واقعی شوند. (همان)

به اعتقاد دی گاتانو و بندر (De Gaetano & Bander، ۱۹۹۶) بازی های ویدئویی اینترنتی خشونت آمیز پیام های کاذب و گمراه کننده ای را به مخاطب این بازی ها القا می کند که عبارت اند از:

مشکلات به سرعت و با سرمایه شخصی اندک می تواند حل می شود.



بهترین راه برای حل مشکلات حذف نمودن منبع و علت مشکلات است.

مشکلات درست یا غلط، سیاه یا سفید هستند.

غرق شدن در قانون بازی ویدئویی نشأت گرفته از واقعیت صرف نظر از مورد سؤال قرار دادن قوانین مورد قبول و پذیرش است.

بهره گرفتن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و مسئولیت دار در قبال واکنش به مشکلات

ذهنیت و تصور شخصی، مهارت مهمی برای حل مشکل نیست.

این پیام های کاذب به دلیل ساختار بازی های ویدئویی یعنی کنشگری متقابل تقویت می شوند. (Olivier, ۲۰۰۰، ۵)

اشاعه فرهنگ غربی: برخلاف بازی های سنتی که بازی های هر نقطه برگرفته از فرهنگ و رسوم آن دیار است در بازی های رایانه ای که اکثراً هم خارجی هستند فرهنگ غربی فرهنگ غالب است و سازندگان این بازی ها فرهنگ غرب یعنی برهنگی، فحشا، سکس و اصول غیراخلاقی را در بازی ها می گنجانند و نوعی تشمت فرهنگی در بین کودکان و نوجوانان ایجاد می کنند و آنان را از همان اوان از فرهنگ خود بیگانه و با جذابیت های مختلف شیفته فرهنگ غرب می کنند که آثار وخیم این غرب زدگی دامن گیر جامعه نیز می شود و رهایی از آن به سادگی امکان پذیر نیست.

اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، در بازی ها به وفور دیده می شود. نبرد تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی در این بازی ها فراوان تبلیغ شده است که بیانگر محتوای غیراخلاقی این بازی هاست. (فضل الهی، ۱۳۹۰، ۱۳۴) ترویج ضد ارزش هایی که در کشورهای اسلامی جایگاهی ندارد مواردی است که در این بازی ها به وفور دیده می شود. هویت بخشی جدید به زن، مردسالاری نوین، تبلیغ قمار و شرط بندی مواردی هستند که نظام ارزشی کودکان و نوجوانان را تحت تأثیر قرار می دهد. زن که موجودی سرشار از عاطفه و احساس است با خشونت و کینه توزی ترسیم می شود و با نمایش گذاشتن برهنگی او به زن ارزش کالایی می دهد. در مردسالاری نوین این بازی ها این مردان هستند که همیشه منجی نجات اند و بارآده آن ها زنان دربند و اسیر آزاد می شوند. قماربازی شاخصه مهم دیگری است که در این بازی ها به چشم می خورد و از شاخص های برجسته در بین غربی هاست. (منطقی، ۱۳۸۰، ۱۴۹ و ۱۷۰) بر اساس تحقیقاتی که در این زمینه صورت گرفته وجود همبستگی بین بازی های رایانه ای و بیگانگی اجتماعی-فرهنگی تأیید شده است. (احمدی، ۱۳۷۷، ۱۲۳) این بازی ها رفتارهایی را که در فرهنگ غرب عادی و رایج هستند را در کشورهای مسلمان که نوعی ضد ارزش هستند ترویج می کند و هیجانی که فرد در طول بازی با انجام این کارها به دست می آورد او را از فرهنگ و ارزش های



جامعه خود زده می‌کند و کم‌کم گرایش به فرهنگ بیگانه پیدا می‌کند و دچار نوعی از خودبیگانگی می‌شود. در واقع این بازی‌ها بحرانی به نام ریزش اخلاقی را در جوامع کودکان سبب شده است که پیامدهای آن می‌تواند برای جامعه خطرناک و ناگوار باشد.

۶-۳ پیامدهای شخصیتی:

۶-۳-۱ خشم: در طول انجام بازی‌ها و قرار گرفتن در شرایط استرس‌زا و هیجان‌آور بازی‌های خشونت‌آمیز فرد دچار عصبانیت و خشم می‌شود. اگر در حین انجام بازی بازیکنان را مشاهده کنیم متوجه خواهیم شد که بسیار عصبی و برافروخته هستند و تمام سعی و تلاش خود را می‌کنند تا پیروز شوند. کودک یا نوجوان منتظر است تا به طریقی خشم خود را تخلیه کند و به هر دلیلی ممکن است به صورت پرخاشگری آن را بروز دهد؛ بنابراین انجام بازی‌های خشن مدام فرد را در حالت عصبانی و خشم قرار می‌دهد و شرایط را برای بروز رفتارهای نابهنجار و پرخاشگرانه را فراهم می‌کند.

۶-۳-۲ اعتیاد به بازی: انجام هر کاری در صورتی که از حد تعادل بیشتر شود به سمت افراط پیش می‌رود و می‌توان گفت که به آن کار اعتیاد پیدا کرده است. در بازی‌های رایانه‌ای نیز گاهی افراد چنان شیفته بازی می‌شوند که حساب زمان از

دستشان می‌رود و حتی کارهای روزمره خود را هم انجام نمی‌دهند همچنانی که در این بازی‌هاست کودکان و نوجوانان را برای انجام این بازی‌ها می‌خکوب می‌کند و پیامدهای زیادی نیز دامن‌گیر آنها می‌شود.

در مورد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تعریف مشخصی وجود ندارد و اختلاف نظر وجود دارد؛ اما پژوهشگران یک استدلال مشترکی دارند که اعتیاد به بازی‌ها یک مشکل رفتاری است. طبق یکی از این تعاریف اعتیاد به بازی یعنی استفاده بیش از حد و وسواس از بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به علت مشکلات اجتماعی و عاطفی خارج از کنترل کاربر. (Keser, 2012, 247) اندرسون یکی از اثرات منفی بازی‌ها را اعتیاد به این بازی‌ها و انزوای اجتماعی می‌داند. (Connolly, 2012, 661) یکی دیگر از اثرات منفی اعتیاد به بازی‌ها تأثیرات منفی در تحصیلات است. (Keser, 2012, 248) تحقیقاتی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا صورت گرفت نشان داد که تقریباً یک نفر از هر ده نفر کودک یا نوجوان که به بازی کامپیوتری عادت کرده بودند نشانه‌هایی از اعتیاد را در رفتار خود بروز می‌دادند. همچنین ۸/۵ درصد از کودکانی که با کامپیوتر بازی می‌کردند، حداقل شش علامت از مجموع یازده علامت اعتیاد رفتاری از جمله علائم فرار مستمر از انجام تکلیف تحصیلی، عملکرد تحصیلی نامطلوب و استفاده از بازی‌ها برای فرار از مشکلات را بروز می‌دادند. (صفاریان همدانی، ۱۳۹۲، ۹۹) زمانی که افراد برای پرداخت هزینه بازی در کلوپ‌ها به ریودن پول روی می‌آورند و یا هزینه ناهار خود را صرف آن می‌کنند دلیلی بر اعتیاد به این مکان‌ها و بازی‌هاست. (شاگردی و همکاران، ۱۳۸۸، ۵۱) برای اعتیاد به



بازی های رایانه ای سه دلیل ذکر شده که به اختصار آن ها را یادآور می شویم: ۱- نوجوانان اغلب به دنبال راهی برای فرار از تعاملات اجتماعی هستند. ۲- بازی های رایانه ای در عین حال جایگزینی برای روابط انسانی هستند و نقش جبرانی برای مشکلات اجتماعی نوجوانان بازی می کنند. ۳- انجام این بازی ها احساس خود مهار گیری را در نوجوانان ایجاد می کند که در دنیای واقعی دست یافتنی نیست. (بربر، ۱۳۹۲، ۳۵) در پژوهشی که در مدارس ترکیه در ارتباط با اعتیاد به بازی های رایانه ای صورت گرفت از ۱۴۶۷ دانش آموزی که در پژوهش شرکت کرده بودند حدود ۱۶ درصد خود را دچار مشکلات اعتیاد به بازی ها شرح دادند. همچنین مشخص شد که عامل سن و جنسیت تفاوت معناداری با اعتیاد به این بازی ها دارد. بر اساس پژوهش های صورت گرفته روی گروه های سنی مختلف هر چه سن پایین تر برود اعتیاد بیشتر می شود. که شاید بیشتر به این دلیل است که کودکانی که از نظر سنی پایین تر هستند نیاز بیشتری به بازی کردن دارند و خود را بیشتر وابسته این بازی ها می کنند. همچنین اعتیاد در پسر ها بیشتر از دخترهاست؛ که این نشان دهنده علاقه کمتر دخترها به بازی های رایانه ای است. در حالی که عواملی مثل سطح اجتماعی و اقتصادی تفاوتی در اعتیاد به این بازی ها ندارد و شاید به این خاطر است که مردمی که از نظر اجتماعی و اقتصادی در سطح پایین تری هستند نسبت به بقیه دسترسی یکسانی به فناوری های کامپیوتری دارند. (Keser, ۲۰۱۲, ۲۴۷, ۲۴۹, ۲۵۰)

۳-۳-۶ افسردگی: کسانی که به صورت مداوم از این بازی ها استفاده می کنند با کاهش تحرک و افزایش اضافه وزن و پایین آمدن عزت نفس دچار یک سری اختلالات می شوند که از جمله آن ها می توان به افسردگی و تبعات ناشی از این گونه ناراحتی ها اشاره کرد. (تمجید تاش، ۱۳۹۰، ۴۱) بر اساس تحقیقات صورت گرفته با اطمینان ۹۹٪ می توان گفت که استفاده از بازی های رایانه ای آثار سوء روانی بر کودکان دارد. (فضل اللهی، ۱۳۹۰، ۱۳۸)

۷- روش تحقیق: روش تحقیق با توجه به موضوع و محتوای پژوهش مشخص می شود. در این مقاله هم با توجه به اینکه هدف بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر میزان بزهکاری کودکان و نوجوانان است و تحقیقات زیادی در این زمینه به عمل نیامده سعی شده ابتدا به تجزیه و تحلیل مبانی و نظریاتی که در این زمینه صورت گرفته پرداخته شده و بعداً توسط پژوهشگر یا افراد دیگر تجزیه و تحلیل های آماری به صورت پرسشنامه ای صورت خواهد گرفت. لذا این پژوهش با استفاده از مقالات علمی و سراچه های معتبر و همچنین مشاهده و پاسخ هایی که از کاربران این بازی ها انجام گرفته صورت پذیرفته است.

نتیجه:

هرچند خشونت و مواردی از این دست در بازی ها می توانند باعث وقوع رفتارهای مشابه و بزهکاری شوند اما به طور قطع این عامل رسانه ای به تنهایی نمی تواند زمینه ساز وقوع چنین رفتارهایی شود و علت



را باید به صورت ریشه‌ای در خانواده، محیط اجتماعی، ویژگی‌های شخصیتی فرد و... جستجو کرد؛ اما به‌طور قطع وقتی فرد از تربیت ناصحیح برخوردار باشد و یا دچار اختلالات روانی باشد نسبت به سایر افراد آسیب‌پذیرتر خواهد بود و بازی‌های خشن در این موارد بیشتر می‌توانند جولان دهند و زمینه بزه و انحراف را برای فرد فراهم آورند. در مباحثی که پیرامون بازی‌ها گذشت و همچنین اطلاع از پژوهش‌های صورت گرفته رابطه بین بازی‌ها و آثار روانی _ اجتماعی آن اثبات شده است؛ و کودکان و نوجوانانی که از بازی‌های خشن استفاده می‌کنند این مفاهیم را در رفتار خود بروز می‌دهند. آنچه مسلم است این است که افراد عادی و سالم که دارای روحیه‌ای آرام هستند کمتر به سوی ارتکاب جرم کشیده می‌شوند و بیشتر عصبانیت و خشونت زمینه‌ساز انحراف می‌شود و فرد را از حالت عادی خارج می‌کند. چیزی که در بازی‌های رایانه‌ای به‌وفور یافت می‌شود. وقتی فرد در حالت هیجانی و استرس‌آور این بازی‌های خشن قرار می‌گیرد این حالات طبیعتاً باعث بروز رفتارهای خشونت‌آمیز حداقل در حین انجام بازی می‌شود. در هنگام انجام بسیاری از این بازی‌ها کودکان با حالت عصبانی از جای خود بلند می‌شوند از الفاظ رکیک در حین انجام بازی و حتی در کوچه و بازار و مدرسه استفاده می‌کنند از مدرسه فرار می‌کنند تا ساعات بیشتری را بازی کنند و حتی از خانواده خود دزدی می‌کنند تا پول رفتن به گیم‌ها را تهیه کنند در بعضی مواقع به تقلید از رفتارهای خشونت‌آمیز این بازی‌ها در کوچه و بازار دست به تخریب می‌زنند و فرار می‌کنند. این‌ها همه یا رفتارهای بزهکارانه و یا رفتارهای مستعد و زمینه‌ساز بزهکاری هستند که شاید تنها دلیل بزهکاری نباشند اما جز علل مهم بزهکاری هستند و به فرد آموزش‌های لازم جهت ارتکاب بزه و انحراف را می‌دهد و به او می‌فهماند که انجام چنین رفتارهایی غیرممکن نیست و با تمرین این رفتارها در دنیای مجازی انجام این اعمال را در نظر کودکان و نوجوانان عادی جلوه می‌دهد و از قباحت آن می‌کاهد. بر اساس آموزه‌های دینی نیز پوشیدن گناه و آشکار نکردن آن توصیه فراوان شده است تا زشتی آن نزد دیگران از بین نرود؛ اما در این بازی‌ها انجام چنین اعمالی نه تنها آموزش داده می‌شود و از قبح آن کاسته می‌شود و عادی می‌شود بلکه برای انجام چنین رفتارهای قبیحی پاداش نیز دریافت می‌کنند و به انجام این کار تشویق هم می‌شوند؛ و به سمت و سوی گرایش پیدا می‌کنند که شاید بتوان گفت رفتارهای بزهکارانه ماحصل آن هستند چراکه وقتی کاربر در فضای بازی قرار می‌گیرد و برای پیروزی می‌کشد، تخریب می‌کند و برای این کار تمجید می‌شود چه بسا هیجان آن را نیز خواهد داشت که در واقعیت هم چنین کند با همسالان خود دعوا کند به تخریب وسایل و ... دست بزند؛ بنابراین این بازی‌ها همانند محیط زندان که انواع خلاف‌ها و راه و روش جنایت‌ها آموخته می‌شود انواع خشونت‌ها و کشتارها را آموزش می‌دهد. و به جرات می‌توان گفت که این بازی‌ها کارگاه جرم‌آموزی هستند که کودکان و نوجوانان در آن خشونت، کشتن، تخریب و انواع رفتارهای بزهکارانه را



در فضای مجازی تجربه می کنند و آموزش می بینند. هرچند اخیراً زندان ها به خاطر بدآموزی هایی که دارند مسئولین درصدد زندان زدایی برآمده اند تا از جرائم احتمالی بعدی جلوگیری کنند؛ اما متأسفانه در خصوص بازی های رایانه ای ایدئولوژی های سیاسی، سکولاریسم و سودهای کلان آن مانع از گنجاندن اصول اخلاقی و قانونی در این بازی ها می شود. خشونت، کشتن و ... جز لاینفک این بازی ها شده و با افزایش کاربران به تعبیری بر آموزش دیدگان جرم افزوده می شود.

راهکارها: برای تقلیل آثار زیان بار این بازی ها باید اقدامات مهمی در این زمینه برای اطلاع رسانی به مردم و چگونگی رفتار با فرزندان خود و آگاه کردن آن ها از پیامدهای این بازی ها ارائه داد. برای طراحی این بازی ها همان طور که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز چنین اقدامی صورت گرفته باید از متخصصان امر مثل روانشناسان و جامعه شناسان استفاده کرد و نظام رده بندی سنی بازی ها را به طور جدی اعمال کنند و در خرید بازی ها به نوع بازی ها و رده سنی آن توجه داشته باشند و این رده بندی ها از پشتوانه قوی و ضمانت اجرای مناسب برخوردار شوند بازرسی و نظارت در فروشگاه های این بازی ها و گیم نت ها به صورت جدی و مکرر صورت بگیرد خانواده ها نظارت بیشتری بر فرزندشان داشته باشند و وقت زیادتری نسبت به آن ها اختصاص دهند تا برای کمبود حضور آن ها به صورت بی وقفه ای به این بازی ها متوسل نشوند شاید بتوان گفت هراندازه حضور والدین در زندگی کودک و نوجوان پررنگ تر باشد کودک کمتر در معرض آسیب است به نحوی که آزادی و اعتماد فرزندانشان را سلب نکنند بر فعالیت آن ها نظارت داشته باشند و در مورد اهداف سازندگان این بازی ها با کودک و نوجوان خود بحث و گفتگو کنند که لازمه این امر این است که والدین خود قبلاً از طریق رسانه ها اطلاع رسانی شوند و از پیامدهای منفی این بازی ها مطلع شوند. چون طبق گزارش ها والدین به طور کلی دید مثبتی نسبت به بازی های رایانه ای دارند. خانواده ها باید فرزندان خود را متوجه کنند که فرهنگ کشورها باهم متفاوت است و چیزی که در یک کشور ارزش است ممکن است در کشور دیگر ضد ارزش باشد و آن ها را با واقعیت زندگی و پیامدهای قانون شکنی و رفتارهای خشن و بزهکارانه آشنا کنند و به آن ها بفهمانند که رفتارهای خشونت آمیز و کشت و کشتار شایسته پاداش نیست بلکه مستحق مجازاتی سخت است. همچنین والدین در ساعاتی که فرزندشان بازی می کند در صورت امکان با او بازی کنند و بازی های استاندارد سن او را برایش تهیه کنند و از او بخواهند جریان بازی را برایشان شرح دهد و اینکه چه نتیجه ای از آن گرفته را بیان کند. تا در نهایت بتوانند کودک خود را توجیه کنند که هدف از این بازی چه بوده است همچنین اگر بتوان سامانه هایی را طراحی و بر روی رایانه و یا کنسول های بازی نصب کرد که هنگام انجام بازی های دارای خشونت و یا کشت و کشتار سیستم را دچار اختلال کند که قادر به نمایش نباشد و در نهایت سرگرمی های متنوع دیگری مثلاً در پارک ها، شهربازی ها و ... ایجاد



کنند که برای کودکان و نوجوانان هیجان آفرین باشد. همچنین کشورها سعی کنند بازی های مربوط به فرهنگ و رسوم خود را طراحی کنند و از وارد کردن بازی های کشورهای بیگانه تا حد امکان جلوگیری کنند و حداقل این کار این است که بازیهای خارجی به قیمت های نازل عرضه نشوند تا باعث تحریک هر چه بیشتر به خرید این بازیها نشوند چراکه آثار و پیامد بازی ها نسبت به هر کشوری می تواند متفاوت باشد و واضح است که بیشترین آسیب آن نصیب کودکان متعلق به فرهنگ های دیگر می شود. به طور مثال بازی های خارجی که بر اساس فرهنگ غربی، برهنگی، قماربازی و یا اندیشه های سکولاریسم در آنها مملو است در کشورهای غربی آثار منفی کمتری دارد چراکه این ضد ارزش ها را نوعی ارزش می دانند؛ اما در کشوری که با فرهنگ اسلامی عجین شده است این موارد می تواند آثار وخیمی را بر فرد و اجتماع وارد کند که ترمیم آن نیز به آسانی امکان پذیر نیست؛ بنابراین باید در ساخت بازی هایی که ریشه فرهنگی و تمدن اسلامی را یادآوری می کنند سرمایه گذاری کرد. بنابراین سرمایه گذاران داخلی باید معیارهای انسانی مثل عدالت، درستی و ... را در بازی ها جایگزین خشونت، پرخاشگری و قتل کنند مثلاً بازی هایی را طراحی کنند که افراد بزرگی که دارای فضیلت و معرفت هستند را به عنوان قهرمان مشخص کنند تا اعمال و رفتار آنان الگویی برای افراد شود و اعمال آنها را در زندگی تقلید کنند تا در عین بازی مفاهیم دینی و ارزشی و رفتارهای صحیح به کودکان و نوجوانان منتقل شود. نوجوانان را نمی توان از بازی کردن محروم کرد اما می توان بازی هایی را برایشان طراحی کرد و در دسترسشان قرارداد که بر رشد و بالندگی شان بیفزاید نه اینکه زمینه انحطاط و سقوطشان را فراهم کند.

منابع و مأخذ:

- ۱- احمدی، سیروس (۱۳۷۷)، «تأثیر بازی های رایانه ای بر نوجوانان در شهر اصفهان» نشریه علوم اجتماعی، فرهنگ اصفهان، شماره ۹ و ۱۰، ص ۷۴ تا ۸۱
- ۲- اسداللهی، سعید رضا (۱۳۸۴)، «بازی های رایانه ای مربیان نسل فردا» نشریه اطلاع رسانی و



- کتابداری، ره آورد نور، شماره ۱۳، ص ۳۶ تا ۴۳
- ۳- اسدالله پور، امین و همکاران (۱۳۸۸)، «رده بندی سنی بازی های رایانه ای از دیدگاه روان شناختی، مطالعه ای به روش دلفی» تازه های علوم شناختی، سال ۱۱ شماره ۲، ص ۸ تا ۱۸
- ۴- احمدی، سیروس، ۱۳۷۷، استاد راهنما دکتر صمد کلانتری، مشاور، دکتر فروغ السادات عریضی، بررسی اثرات اجتماعی بازی های کامپیوتری بر دانش آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان، پایان نامه جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد در رشته جامعه شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی گروه اجتماعی
- ۵- ارل، هینسینگر، ۱۳۸۷، بازی های رایانه ای و سلامت کودکان شما، نشریه: سیاحت غرب " شماره ۵۹، ص ۱۰۲ تا ۱۰۵
- ۶- بربر، مسعود، ۱۳۹۲، بازی های رایانه ای فرصت یا تهدید، نشریه: کتاب ماه علوم و فنون، شماره ۷۷، ص ۳۲ تا ۳۹
- ۷- بهشتی، احمد، ۱۳۸۴، اسلام و بازی کودکان، وزارت آموزش و پرورش - اداره کل تربیت بدنی
- ۸- تمجید تاش، الهام، ۱۳۹۰، تأثیر بازی های اجتماعی و بازی های رایانه ای بر رشد کودکان، نشریه: پیوند "، شماره ۳۸۵، ص ۳۸ تا ۴۱
- ۹- خلقتی، مرضیه، شبکه های اجتماعی پیدایش و تحولات، فصلنامه کتاب مهر، شماره ۱، ۱۳۸۹
- ۱۰- دوران، بهناز، آزاد فلاح، پرویز، فتحی آشتیانی، علی، پور حسن، رضا، ۱۳۸۸، بازی های رایانه ای به روایت بازیکنان، نشریه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۱۷، ص ۲۱۱ تا ۲۲۴
- ۱۱- رسولی، وحید، ۱۳۹۲، رده بندی سنی بازی ها و سازمان اسراء، ماهنامه مهندسی ارتباطات، شماره ۳۳، ص ۲۷
- ۱۲- شریفی، لیلی، شقایقی، مهدی، شریفی، صابر، ۱۳۹۰، بررسی رابطه انجام بازی های رایانه ای و میزان مطالعه دانش آموزان مقطع راهنمایی: مطالعه موردی شهر کرج، نشریه: تحقیقات کتابداری و اطلاع رسانی دانشگاهی "، شماره ۵۷، ص ۱۱۱ تا ۱۳۴
- ۱۳- شاگردی، تهمینه، شاگردی، شهرزاد، ۱۳۸۸، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، نشریه: تحقیقات فرهنگی "، شماره ۷، ص ۴۷ تا ۷۶
- ۱۴- شریعت، وحید، ۱۳۸۸، رده بندی سنی بازی های رایانه ای از دیدگاه روان شناختی: مطالعه ای به روش دلفی، فصلنامه تازه های علوم شناختی، شماره ۴۲، ص ۸
- ۱۵- صرامی، حمید (۱۳۸۹)، «خانواده و دوران پرتلاطم نوجوانی» نشریه علوم و تربیتی پیوند، شماره ۳۷۱، ۳۷۰، ۳۶۹



- ۱۶- صفاریان همدانی، سعید، عبداللهی، محبوبه، دایی زاده، حسین، بیات، یعقوب، ۱۳۹۲، رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، شماره ۱۱، ص ۸۹ تا ۱۱۳
- ۱۷- ترجمه طباطبایی نیا، محمدمهدی، ۱۳۶۶، اسباب بازی، آموزش و درمان، چاپ اول، واحد انتشارات جهاد دانشگاهی دانشگاه علوم پزشکی ایران
- ۱۸- عبدالخالقی، معصومه، اقدس دواچی، فائزه صحنائی، محمود محمودی (۱۳۸۲)، «بررسی ارتباط بازی های ویدیویی- رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راه نمائی تهران» مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، دوره ۱۵، شماره ۳، ص ۱۴۱ تا ۱۴۵
- ۱۹- علی پور، احمد، هریس آگاه، مژگان، ۱۳۸۷، تأثیر درجه خشونت بازی های رایانه ای بر پاسخ های قلبی- عروقی نوجوانان: با در نظر گرفتن سنخ های شخصیتی، نشریه: روانشناسی، شماره ۴۷، ص ۲۵۲ تا ۲۶۶
- ۲۰- فضل اللهی، سیف اله، ملکی توانا، منصوره، ۱۳۹۰، آثار سوء تربیتی بازی های رایانه ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ قم، نشریه: اسلام و پژوهش های تربیتی، سال سوم، شماره ۲، ص ۱۲۵ تا ۱۴۴
- ۲۱- فرقانی، محمدمهدی، علیزاده عبدالرحمان، ۱۳۸۶، بررسی میزان استفاده جوانان از بازی های رایانه ای و عوامل مؤثر بر آن، نشریه علوم اجتماعی (دانشگاه علامه طباطبایی) شماره ۳۸، ۳۹، ص ۱ تا ۳۰
- ۲۲- قربانی، سعید، محمد زاده، حسن، ترتیبیان، بختیار، ۱۳۸۶، تأثیر بازی های رایانه ای بر انگیزندگی نوجوانان پسر، فصلنامه حرکت، شماره ۳۴، ص ۱۹۹
- ۲۳- قطریفی، مریم، خسرو رشید، علی دلاور (۱۳۸۵)، «بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران» نشریه روانشناسی "روانشناسی تربیتی، شماره ۳، ص ۸ تا ۱۸
- ۲۴- گانتر، باری، ترجمه حسن پور عابدی نائینی (۱۳۸۳)، « اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان، تهران، جوانه رشد
- ۲۵- مردان پور، ناصر (۱۳۳۹)، «نوجوان و نقش نهادهای اجتماعی» نشریه فلسفه و کلام، شماره ۳، ص ۶۱ تا ۶۴
- ۲۶- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰)، « بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی و رایانه ای »، تهران، مؤسسه فرهنگ و دانش
- ۲۷- میری، سارا (۱۳۸۱)، «خشونت و بازی های رایانه ای» نشریه هنر و معماری "عروس هنر، شماره



ص ۱۵ تا ۲۱

۲۸- مرتضوی، محمد، ۱۳۸۹، ظرفیت و محدودیت رسانه در جامعه و دولت زمینه ساز ظهور منجی، نشریه مشرق موعود، شماره ۱۶، ص ۸۰ تا ۵۵

۲۹- نصیری مغان لو، مراد، کمالی، بهنام، ۱۳۹۱، بررسی تأثیر رسانه های جمعی بر میزان بزهکاری، نشریه مطالعات پیشگیری از جرم، شماره ۲۵، ص ۲۵ تا ۴۶

۳۰- نعمت گرگانی، بابک (۱۳۹۲)، «بزهکاری» اصلاح و تربیت، سال یازدهم، شماره ۱۳۵، ص ۳۳ تا ۳۶

۳۱- هراتیان، عباس علی، محمدرضا احمدی (۱۳۸۹)، «تأثیر بازی های رایانه ای بر میزان حرمت خود نوجوانان» نشریه روانشناسی و دین، سال سوم شماره ۲، ص ۷۵ تا ۸۹

۳۲- -----، ۱۳۸۵، مقالات کوتاه، بازی رایانه ای از دیدگاه فرهنگی و تأثیرات اجتماعی، نشریه مکاتبه و اندیشه، شماره ۲۶، ص ۱۱۳ تا ۱۲۵

۳۳- ...، ۱۳۹۲، تسخیر ذهن مخاطب با بازی های رایانه ای، ماهنامه پیام انقلاب، شماره ۷۶، ص ۵۶

- 1-Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., & Sakamoto, A.,...Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- 2-Agina. Adel M, et al, 2012, Towards Understanding the Positive Effect of Playing Violent Video Games on children "s Development, *Procedia-Social & Behavioral Sciences*, 69, 780-789
- 3-Cankaya et al, 2010, In vestigating the characteris of educational computer games developed for childrentice with autism aproiect proposal, *procedia Social & Behavioral sciences*, 9, 825-830
- 4-Connolly, Thomas M, et al, 2012, A systematic literature review of empirical evidence on computer games & serious games, *Computers & Education*, 59, 661-686
- 5-Demirbik, Muhammet, et al, 2010, Math teachers perspectives on using educational computer games in math education, *Procedia Social & Behavioral Sciences*, 9 709-716
- 6-Donmus, Vildan, 2010, The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning, *procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 1497-1503
- 7-Gentile, D.A, Lynch, p.J, Linder, yoR, & walsh, D.A. (2004). The effects of violence video games habits on adolescent hostility aggressive be haviors and school performance. *Journal of Adolescent*, 27(1) Retrieved from www.sciencedirect.com
- 8-Glenn Gardon Smith, et al, 2013, play games or study?, computer games in eBooks to learn English vocabulary, *computer & Education*, volume 69, pages 274-286
- 9-Ibrahim, Ahmad, , et al, 2012, Computer games: implementation into teaching & learning, *Procedia- Social & Behavioral Sciences*, 59, 515-519
- 10- Irwin AR, & Gross A.M. (1995). Cognitive tempo violent video games, and aggressive behavior in young bous, University of Mississippi, University 38677, Mississippi, Copyright c Springer Sciencet Business Media, 10(3), 337-357



- 11-Keser, Hafize, et al, 2012, An analysis of self- perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction, *Procedia-Social & Behavioral Sciences* 46, 247-252
- 12-Silvern, S.B.(1985-1986). Classroom use of videogames. Special issue: computers in the classroom. *Educational research quarterly*. Vol.10(1).10-16.
- 13-Sorensen, Estrid & Ruhr-University Bochum, Germany, 2012, Violent computer games in the German press, *new media & society*, 15(6) 963-981
- 14-simon and Schuster, 1984, **video games and computer holding power**, original publication New York, pp64-92
- 15- Karen, sternheimer, 2007, **do video games kill**, American sociologica Association, vol 6, Namer1, pp13-17
- 16-...2008, Video Games and Violence, Copyright c National Crime Prevention Council Printed in the United States of America, www.ncpc.org
- 17- Uaidullakzy et all, 2013, The In Fluence of Computer Games on Childrens Aggression in Adolescnce, *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 82, 933-941

-www.gamersland.ir/forum/showthread.php
-www.ircg.ir/nes/p/full/lang/fa/ir/
-www.khabaronline.ir
-www.koodakefarda.ir
-www.kayhan.ir