

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی

مهدی زکوی^۱

چکیده

هدف از پژوهش پیش‌رو این است که تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم‌نتی و رابطه آن با بزهکاری کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت مورد بررسی قرار گیرد که برای بررسی این رابطه از روش میدانی و توزیع پرسشنامه استفاده شده است. این پرسشنامه‌ها بین ۶۵ نفر از کودکان و نوجوانان بزهکار در کانون اصلاح و تربیت اصفهان و به همان تعداد بین کودکان و نوجوانان غیر بزهکار که این بازی‌ها را انجام داده بودند توزیع شد و نهایتاً از نرم‌افزار spss و رگرسیون لجستیک برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد. بر اساس تحلیل‌های به دست آمده رابطه این بازی‌ها با تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم‌نتی معنادار و مرتبط بود. در واقع می‌توان گفت این بازی‌ها منجر به بزهکاری پنهان در بین کودکان و نوجوانان شده بود هرچند این متغیر (بازی‌های رایانه‌ای) در بزهکاری کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت عامل مهمی به شمار نمی‌آمد که شاید یکی از دلایل آن محدودیت‌های پژوهش بود که بچه‌های کانون، وقت محدودی (کمتر از یک ساعت) را صرف انجام این بازی‌ها کرده بودند درحالی‌که بچه‌های گیم‌نت ساعات زیادی را صرف انجام این بازی‌ها می‌کردند؛ بنابراین فرضیه تأثیر بازی‌ها بر بزهکاری کودکان را زمانی می‌توان رد شده و غیرقابل استناد دانست که بدون محدودیت پژوهش و بین گروه بزهکاری که ساعات زیادی را صرف انجام بازی‌های خشن می‌کنند بررسی و تحلیل کرد.

واژه‌های کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، بزهکاری، تمایلات بزهکارانه، کودکان و نوجوانان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

تاریخ پذیرش: ۹۶/۰۶/۲۰

تاریخ دریافت: ۹۶/۰۱/۲۳

M_zakavi2010@yahoo.com

۱. مربی گروه حقوق، دانشگاه پیام نور، صندوق پستی: ۳۶۹۷-۱۹۳۹۵، تهران

۱. مقدمه

امروزه تقریباً حدود دو قرن است که صنعت و فناوری دنیای بشر را تسخیر کرده و به صورت لجام گسیخته‌ای 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. شاید یکی از دلایل آن این است که در حال حاضر 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 جزء جدایی‌ناپذیر زندگی کودکان بوده است و بازی‌های کودکان هر سرزمینی در برابر سرزمین دیگر و حتی منطقه دیگر متفاوت بوده و معرف فرهنگ و تمدن آن سرزمین بوده است؛ اما شکل بازی‌ها هم ثابت نمانده و حدود نیم‌قرن است که بازی‌ها نیز از صنعت و فناوری بهره گرفته و پا به پای آن پیش می‌رود. بازی‌های رایانه‌ای یکی دیگر از ارمغان‌های فناوری برای بشر است که شکل مسلط بازی‌ها در زندگی کودکان و نوجوانان شده است و به شکل بی‌رویه‌ای استفاده از این بازی‌ها بین کودکان و نوجوانان رو به افزایش است. این بازی‌ها به‌رغم مزایایی که دارد اگر درست مدیریت و نظارت نشود و در دست صاحبان قدرت برای به دست آوردن قدرت، پول و به کرسی نشاندن اهداف خود باشد (که متأسفانه امروزه یکی از اهداف اصلی سازندگان این بازی‌ها مواردی از این دست است) می‌تواند مشکلات عدیده‌ای برای بشر به وجود آورد که این مشکلات می‌توانند جرقه‌ای برای جرم و جنایت‌های بعدی باشند. با موشکافی دقیق این بازی‌ها به وضوح می‌توان به اهداف سازندگان این بازی‌ها پی برد. این بازی‌ها در واقع نوعی بازی تعاملی هستند که بازیکن نقش اصلی بازی را ایفا می‌کند؛ اما باید به‌گونه‌ای رفتار کند که طراحان این بازی‌ها می‌خواهند تا عنوان قهرمان به او داده شود؛ اما اینکه در این بازی‌ها انجام چه کاری به بازیگر عنوان قهرمان می‌دهد و به دلیل چه کاری تشویق و شایستگی صعود به مراحل بالاتر را دارد یا به چه علت تنبیه می‌شود بسته به اهداف سازندگان این بازی‌ها دارد که ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها را چگونه و بر اساس چه معیاری تعریف می‌کنند. در واقع با توجه به اینکه اکثر بازی‌ها خارجی و از فرهنگ غرب تبعیت می‌کنند پیامی جز خشونت، نابرابری، برهنگی و جایگزین شدن ضد ارزش‌ها به جای ارزش‌ها ندارند و این نشانگر سرازیر شدن فرهنگ غربی و بیگانه به کشورهای کمتر توسعه‌یافته به خصوص کشور ماست. در این بازی‌ها که به دلیل کشتن، جنگ و

خشونت فرد تشویق و شایستگی صعود به مراحل بالاتر را دارد یعنی ضد ارزش‌ها به‌عنوان ارزش شناخته می‌شوند به تدریج در کودکان که شخصیت آنها در حال شکل‌گیری است نهادینه می‌شوند و این ضد ارزش‌ها را جایگزین ارزش‌های پذیرفته شده فرهنگ و تمدن سرزمین خود می‌کنند و با شور و هیجانی که از انجام این بازی‌ها در فرد ایجاد می‌شود بدیهی است که جسارتش را در دنیای واقعی برای انجام چنین کارهایی به مراتب زیادتر می‌کند و به تدریج می‌تواند به ورطه نابودی و کارهای غیرانسانی کشیده شود و این نتیجه بی‌نهایت طلبی افرادی است که دم از فرهنگ و تمدن می‌زنند و سپس برای به دست آوردن قدرت، ثروت و... انسانیت را فدا می‌کنند و با ساخته دست خویش به جای اینکه سعادت را برای انسان به ارمغان بیاورند چگونگی جرم و جنایت را به او آموزش می‌دهند.

عوامل متعددی می‌توانند در ایجاد جرم یا پیشگیری از آن مؤثر باشند که شناخت این عوامل در سیستم کیفری و حوزه جرم‌شناسی می‌تواند در پیشگیری از جرم توجه شود. کما اینکه ناکارایی مجازات مسئولین امر را به سرمایه‌گذاری در بخش‌های پیشگیرانه و اندیشیدن تدابیری در این زمینه رهنمون کرده است که با شناسایی موقعیت‌ها و عوامل جرم‌زا می‌توانند سیاست‌هایی را برای پیشگیری از جرم اتخاذ کنند. در این راستا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان یکی از این عوامل که هم می‌تواند باعث ایجاد جرم شود و هم جنبه بازدارندگی از جرم داشته باشد مورد بحث قرار گیرند.

از گذشته‌های بسیار دور تا امروز در زندگی کودکان و نوجوانان بازی و اسباب‌بازی جایگاهی ویژه داشته است. این پدیده تحت تأثیر عوامل گوناگونی همچون سن، جنس، هوش، محیط جغرافیایی و چارچوب‌های اجتماعی فرهنگی است که به اعتقاد جامعه‌شناسان و روانشناسان نقش مهمی در تعیین و ساخت شخصیت اجتماعی کودک دارد. بازی‌ها برحسب عوامل و شرایط مختلف در دوره‌های مختلف از لحاظ محتوا و کارکرد اشکال گوناگونی به خود گرفته است. به‌طوری‌که از چند دهه پیش با توسعه منابع الکترونیکی اسباب‌بازی‌ها و بازی‌های رایانه‌ای که با اسباب‌بازی‌های ماقبل خود متفاوت‌اند شکل مسلط بازی‌های کودکان و نوجوانان شده است. این بازی‌ها به دلایل مختلف ازجمله رقابت شدید شرکت‌ها برای به دست گرفتن بازار و تولید در چارچوب‌های فرهنگی غرب، عدم وجود مرجع رسمی و قانونی در سطح ملی یا بین‌المللی برای بررسی و نظارت برساخت به لحاظ محتوا عمدتاً با خشونت، سکس و موسیقی مهیج همراه هستند (احمدی، ۱۳۷۷: ۷۴).

در حال حاضر بازی‌ها و سرگرمی‌های رایانه‌ای در سرتاسر دنیا و در میان تمامی مقاطع سنی به صورت گسترده‌ای به کار گرفته می‌شوند. این در حالی است که در بسیاری از این بازی‌ها فرهنگ و شرایط و حتی سن و سال فردی که از آن استفاده می‌کند به هیچ وجه مورد توجه قرار نمی‌گیرد. برای مثال در برخی بازی‌های رایانه‌ای کودکان برای هیجان آدم می‌کشند و حرکات خشونت‌آمیز را تجربه می‌کنند. رئیس یکی از مراکز بازی‌های رایانه‌ای معتقد است که دیگر نمی‌توان اینها را بازی نامید. بلکه دستگاه‌های آموزشی هستند که ما به وسیله آنها به فرزندان خود جنایت و بزهکاری را می‌آموزیم (سیمون و شوستر^۱، ۱۳۶۳: ۶۴). در برنامه‌های تلویزیونی کودکان و نوجوانان فقط ناظر خشونت هستند اما در بازی‌های رایانه‌ای مستقیماً اعمال خشونت‌آمیز را تجربه می‌کنند (میری، ۱۳۸۱: ۲۰).

بازی‌های رایانه‌ای اگر به شکل مناسب به کار گرفته شوند می‌توانند در آموزش افراد مؤثر باشند. در حالی که شرکت‌های تولیدکننده این بازی‌ها برای به دست آوردن سود هیچ اصل اخلاقی را رعایت نمی‌کنند و با کمک وسایل ارتباط جمعی با تولید داستان‌ها و فیلم‌ها و بازی‌های انحرافی مخاطب را به ماشین‌های مجهز به کنترل از راه دور تبدیل کرده‌اند (اسداللهی، ۱۳۸۴: ۳۶). این در حالی است که امروزه بازی‌های رایانه‌ای نقش برجسته‌تری نسبت به سایر سرگرمی‌ها و بازی‌ها دارند و به‌رغم اینکه چند دهه بیشتر از عمر این بازی‌ها نمی‌گذرد به سرعت جایگزین بازی‌های سنتی شده و شکل مسلط بازی‌ها هستند. این بازی‌ها می‌توانند نقش دوگانه‌ای در انتقال هنجارها و ارزش‌ها داشته باشند که به نظر می‌رسد جنبه منفی این بازی‌ها بر جنبه مثبت آن غالب شده و خشونت و برهنگی و ضد ارزش‌ها به عنوان رکن رکین در این بازی‌ها بیشتر به چشم می‌خورد. خشونت و رفتارهای پرخاشگرانه ماحصل استفاده از چنین بازی‌هایی است که بدون رعایت استانداردها و بدون هیچ محدودیتی در بازار یافت می‌شوند. کودکان و نوجوانان تحت تأثیر احساسات و هیجانات در فضای بازی‌ها قرار می‌گیرند و آن را تجربه می‌کنند؛ بنابراین در این بازی‌ها باید اصول و قواعد و حریم اخلاقی رعایت شود؛ و محتوای این بازی‌ها با روحیه کودکان و نوجوانان سازگار باشد چیزی که شاید کمتر بدان توجه شده و طراحان این بازی‌ها برای رسیدن به اهداف خود ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها را با توجه به معیارهای خود تعریف می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اینکه با زندگی اکثر کودکان عجین

1. Simon & Schuster

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه ... ۱۰۷

شده و شیوع استفاده از آن‌رو به افزایش است، باید به‌طور ویژه مورد توجه قرار گیرد که هدف از این پژوهش نیز تعیین این موضوع است که این بازی‌ها چه نقشی می‌توانند در بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان داشته باشند؟ و اینکه نوع و محتوای این بازی‌ها در تأثیرپذیری مثبت یا منفی از این بازی‌ها تا چه اندازه می‌تواند دخیل باشد؟ بنابراین هدف از این پژوهش ضمن بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای پاسخ به چالش‌های فوق است.

۲. پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر پژوهش‌های مختلفی در خصوص بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است ولی اساساً هیچ کدام از این پژوهش‌ها ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف اطفال و نوجوانان گیم نت را مورد بررسی قرار ندادند. بنابراین، می‌توان گفت که این پژوهش از منظر جدید به موضوع می‌نگرد. در این بخش برخی از تحقیقات داخلی و خارجی که به نحوی مرتبط با تحقیق پیش‌رو هستند مرور می‌شوند. بربر (۱۳۹۲) در مقاله «بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تهدید هستند» اظهار می‌کند که افرادی که در جریان بازی‌ها قرار می‌گیرند تا حدودی فعالیت‌های بازی را خلق می‌کنند و ناگزیر راه‌های خشونت‌آمیز را شناسایی و انتخاب می‌کنند. اگن^۱ (۱۳۹۲) در مقاله «شناخت اثرات مثبت بازی‌های ویدئویی خشن بر کودکان» معتقد است هرچند این بازی‌ها دارای آثار مثبت هستند اما بازی‌های خشونت‌آمیز باعث تحریکات خشونت‌آمیزی در کودکان می‌شود و این رفتارهای غلطی است که کودکان در این بازی‌ها می‌آموزند.

صفاریان، همدانی و همکاران (۱۳۹۲) در مقاله خود با عنوان «رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان» بر اساس تحقیقات صورت گرفته توسط جن تل، آروین و گروس^۲ رابطه بین بازی‌های خشونت‌آمیز و رفتارهای پرخاشگرانه را مورد تأیید قرار داده و یادآور می‌شود که این افراد هنگام مواجه شدن با موقعیت‌های ناکام کننده، پرخاشگری بیشتری از خود نشان می‌دهند.

یوآی ایدولوکیزی^۳ (۱۳۹۲) در مقاله «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان»

1. Agina

2. Gentil, Irwin & Gros

3. Uaidullakzyz

معتقد است از نظر علمی می‌توان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در افزایش شاخص‌های پرخاشگری (کلامی، جسمی، خشن) اضطراب، ناامیدی را اثبات شده در نظر گرفت چراکه تحقیقات صورت گرفته در ارتباط با رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری به تأیید رسیده است.

دلایس^۱ (۱۳۹۱) در مقاله «بازی‌های رایانه‌ای خشونت و بزهکاری» برای نخستین بار این نکته را بیان می‌کند که بر اساس داده‌ها از یک نمونه از بزهکاران نوجوان، اقدامات نگرشی و رفتاری مربوط به بازی‌های ویدئویی خشن و مقایسه بزهکاری و کنترل اثر خشونت بر روی صفحه نمایش، سن، جنس، نژاد، سابقه بزهکاری و ویژگی‌های شخصیتی با بزهکاری خشونت‌آمیز در ارتباط بودند؛ و این تأثیرات قوی به‌ویژه اختلالات فکری و روانی عوامل متعدد بزهکاری و خشونت نوجوانان است و اینکه خشونت در بازی‌ها به شدت با میزان کلی بزهکاری در ارتباط است هرچند این ارتباط در آغاز راه است داده‌های موجود نشان می‌دهد که انجام بازی‌های ویدئویی خشن یا تمایل داشتن برای بازی‌های ویدئویی خشن با بزهکاری در ارتباط است. حتی وقتی تأثیر مجموعه‌ای از وابسته‌های بزهکاری شامل بعد روان‌شناختی (عوامل روانی) را در نظر بگیریم عامل‌های روان‌شناختی یک ارتباط قوی با جرم دارد.

کانلی^۲ (۱۳۹۱) در مقاله «بررسی شواهد تجربی بازی‌های رایانه‌ای» یکی از اثرات منفی بازی‌ها را اعتیاد به این بازی‌ها و انزوای اجتماعی بیان کرده است که در نتیجه استفاده از بازی‌ها حساب زمان از دست فرد خارج می‌شود و کاربر خود را محتاج بازی کردن می‌بیند و آن را در اولویت در مقایسه با سایر سرگرمی‌ها می‌داند و شخص دیگر تمایلی به برقراری روابط اجتماعی با دیگران ندارد.

کسر^۳ (۱۳۹۰) در مقاله «تجزیه و تحلیل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای» آثار منفی بازی‌های خشن از جمله اختلالات عصبی و همچنین اعتیاد به بازی‌ها را با توجه به گزارش‌های دانش‌آموزان بیانگر می‌شود.

فضل‌اللهی (۱۳۹۰) در مقاله‌ای با عنوان «آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ قم» معتقد بوده است که با اطمینان ۹۹٪ می‌توان گفت

1. Delisi
2. Connolly
3. Keser

بازی‌های رایانه‌ای آثار سوء اجتماعی بر روی کودکان دارند.

اسدالله‌پور (۱۳۸۸) در مقاله «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی» بیانگر می‌شود که کودکان و نوجوانان هم وقت خود را با این بازی‌ها پر می‌کنند و هم از آن تأثیر می‌پذیرند که این تأثیرات بسته به اهداف سازندگان این بازی‌ها، نوع و زمانی که به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند می‌تواند مثبت یا منفی باشد. در واقع دیدن صحنه‌های تجاوز جنسی، خشونت جنسی و رفتارهای غیرعادی جنسی باعث عادی شدن این مسائل برای فرد و کاهش حساسیت نسبت به آنها می‌شود.

کارن^۱ (۱۳۸۵) در مقاله‌ای با عنوان «آیا بازی‌های رایانه‌ای می‌کشند» بیان می‌کند که در سال ۱۹۹۷ مقالات زیادی راجع به بازی‌های ویدئویی نوشته شد چون به دنبال استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ترس ناگهانی از تیراندازی در مدارس به وجود آمده بود ولی در مدرسی که دانش‌آموزان آن بازی‌های رایانه‌ای انجام نداده بودند امن بود و خشونت ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را بیان می‌کند. همچنین او معتقد است که رسانه‌ها برای مخاطبان خود پیامی جز خشونت و سکس نخواهند داشت.

عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴) در مقاله «بررسی ارتباط بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران» با ذکر این نکته که بازی‌ها پس از تلویزیون به عنوان دومین سرگرمی شناخته شده‌اند، به اثرات سوء این بازی‌ها از جمله اعتیاد به بازی، افزایش خشم و پرخاشگری اشاره می‌کنند. آنان اساسی‌ترین موضوعات مطرح شده در این بازی‌ها را خشونت، بزهکاری و جنایت می‌دانند. همچنین معتقدند که پرداختن به این بازی‌ها و پاداشی که در قبال این رفتار پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌کنند سبب می‌شود کودکان این رفتارها را پیشه خود ساخته و در طول زمان حساسیت خود را در برابر خشونت از دست بدهند.

میری (۱۳۸۱) در مقاله خود با عنوان «خشونت و بازی‌های رایانه‌ای» متذکر می‌شود که در برنامه‌های تلویزیونی کودکان و نوجوانان فقط ناظر خشونت هستند در حالی که در بازی‌های رایانه‌ای اعمال خشونت‌آمیز را مستقیماً تجربه می‌کنند و بیشتر مخاطبان این بازی‌ها کودکان ۸ تا ۱۵ هستند و روزبه‌روز سن استفاده از این بازی‌ها کمتر می‌شود. در واقع همچنان که سربازان در جنگ برای آدمکشی آموزش می‌بینند امروزه کودکان با آن فنون آموزشی تفریح می‌کنند.

1. Karen

منطقی (۱۳۸۰) در کتاب خود با عنوان «بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای» به بررسی اثرات زیستی و روانی - اجتماعی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای پرداخته و حجم قابل توجهی از این تحقیقات راجع به آثار روان‌شناختی بازی‌های مزبور مثل تأثیر این بازی‌ها بر پرخاشگری در کودکان و نوجوانان است یا مواردی مثل ارتکاب بزه برای تأمین مخارج این بازی‌هاست.

احمدی (۱۳۷۷) در مقاله «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان شهر اصفهان» این نکته را بیان می‌کند که امروزه بازی‌های رایانه‌ای در سرتاسر دنیا به طور وسیعی استفاده می‌شوند این در حالی است که اصول و قواعد خاصی حتی توجه به سن و سال کسی که از آن استفاده می‌کند لحاظ نمی‌شود و کودکان و نوجوانان شاهد خشونت و رفتارهای ضد اخلاقی هستند که در این بازی‌ها فراوان به چشم می‌خورد و نتیجه مشاهده چنین رفتارهایی عادی شدن این رفتار است. اولیویر^۱ (۱۳۷۰) در مقاله «تأثیر بازی‌های اینترنتی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان» به خشونت کودکان تحت تأثیر فیلم‌ها، موسیقی‌ها و بازی‌های اینترنتی و ویدئویی کنترل نشده و نامحدود اشاره می‌کند و متذکر می‌شود بر اساس تحقیقات به عمل آمده در آمریکا میان خشونت در رسانه‌ها و خشونت در کودکان ارتباط مستقیمی وجود دارد و به مرگ‌های الکترونیکی که در بازی‌های اینترنتی و ویدئویی به طور غیر واقعی بر نمایشگرهای رایانه‌ای به وقوع می‌پیوندد اشاره می‌کند.

۳. چارچوب نظری پژوهش

بازی رایانه‌ای یا ویدئویی نوعی سرگرمی تعاملی است که به صورت تغییر در برنامه‌های رایانه‌ای تولید شده در صفحه مانیتور رایانه یا صفحه نمایش‌های دیگر انجام می‌شود همچنین هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که به وسیله کامپیوتر انجام شود بازی رایانه‌ای محسوب می‌شود. همچنین بزهکاری پدیده‌ای اجتماعی جهانی است که معمولاً برای جرائم نوجوانان زیر ۱۸ سال بکار برده می‌شود؛ و در هر جامعه‌ای توسط قوانین حقوقی و هنجارهای اجتماعی آن جامعه مشخص می‌شود؛ اما بزهکاری به معنای تعدادی متغیر از اعمال ارتكابی علیه احکام قانونی که می‌تواند ماهیت‌های مختلفی داشته باشد وجه اشتراک تمام جوامع است. نظری و همکاران

1. Olivier

به نقل از مارت بیان می‌کنند که بزهکاری متداول‌ترین عنوان برای رفتارهای مجرمانه نوجوانان است که رفتارهای متعددی مثل فرار از منزل، دزدی، قاچاق، روسپی‌گری و مواردی از این قبیل را شامل می‌شود (نظری، امینی منش و شاهینی، ۱۳۹۱: ۶۱).

۳-۱. انواع بازی‌های رایانه‌ای

نوع بازی‌هایی که کودکان انجام می‌دهند در شکل‌گیری شخصیتشان به میزان قابل توجهی می‌تواند مؤثر و تا حدودی معرف شخصیت احتمالی آنها باشد. بازی‌های رایانه‌ای برحسب پیام و محتوا به انواع مختلفی تقسیم می‌شوند که هر کدام بیانگر معنا و مفهوم خاصی است که در آن نهفته است. استفاده از هر کدام از این بازی‌ها مزایا و معایب خاص خود را دارد.

کریمر و مک فارلین^۱ (۲۰۰۴) بازی‌ها را به هفت دسته تقسیم کرده‌اند: ۱. بازی‌های اکشن؛ ۲. بازی‌های ماجراجویانه؛ ۳. بازی‌های مبارزه‌ای؛ ۴. بازی‌های ماجراجویانه همراه با ایفای نقش؛ ۵. بازی‌های شبیه‌سازی؛ ۶. بازی‌های ورزشی؛ ۷. بازی‌های استراتژی (کانلی^۲، ۲۰۱۲: ۶۶۲). همچنین در تقسیم‌بندی دیگری کو اسیر، پول و همکاران (۲۰۰۶) نیز بازی‌ها را به ماجراجویانه، اکشن، ورزشی، بازی‌های انجام نقش‌های خیالی، بازی‌های منطقی، بازی‌های آموزش و مهارت، بازی‌های شبیه‌سازی و بازی‌های شبیه‌سازی رانندگی تقسیم می‌کنند (بربر، ۱۳۹۲: ۳۴ تا ۳۵). این بازی‌ها همان‌طور که از نامشان پیداست تا حدودی معرف نوع آنهاست و بر اساس ساختار این بازی‌ها استفاده‌کنندگان از این بازی‌ها باید به تناسب محتوای آنها مشخص شوند. برای مثال بازی‌های فکری، ورزشی می‌توانند بازی‌های مناسبی برای همه سنین خصوصاً کودکان و نوجوانان باشند و بازی‌های اکشن و جنگی که خشونت و کشت و کشتار را به تصویر می‌کشند باید استفاده از آن بین کودکان و نوجوانان محدود شود.

۳-۲. بازی‌های رایانه‌ای دریچه‌ای برای انحراف و بزهکاری

کودکان سرمایه عظیم و ارزنده جامعه هستند. این سرمایه را باید حفظ کرد و نه بر باد داد (بهشتی، ۱۳۸۴: ۷۳) هرچند آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای قابل اغماض نیست مثل مهارت تخیل،

1. Kramer & Mcfarlane
2. Connolly

ایجاد رابطه علت و معلولی، هماهنگی دست و چشم، گذار از تفکر انتزاعی (کسر^۱، ۲۰۱۲: ۲۴۸) ارزیابی و توسعه توانایی‌های کودکان در حل مسئله و (گاردنر^۲، ۱۹۹۱: ۶۶۷) به‌طور کلی بازی‌ها باعث درک کودک از توانایی‌ها و نیروی درونی خود می‌شود و او را از نظر روانی پخته‌تر می‌کند. اما نباید بعد منفی بازی‌ها را دور از نظر انگاشت مانند اعتیاد به بازی‌ها، خشم، انزوای اجتماعی و خشونت به‌عنوان آثار منفی این بازی‌ها اثبات شده است (کانولی^۳، ۲۰۱۲: ۶۶۱) بزهکاری از مواردی است که اخیراً ارتباط آن با بازی‌های رایانه‌ای در محک سنجش قرار گرفته است. با دقت در این بازی‌ها و ارزیابی آنها و همچنین تأثیرات و پیامدهای رفتاری - اجتماعی و شخصیتی که در فرد ایجاد می‌کنند زمینه بزهکاری را برای کودک یا نوجوان فراهم می‌آورند. از زمان آفرینش بشر و جرم و جنایت‌هایی که به آنها دامن می‌زده تئوری پردازان فراوانی به علل گرایش بشر به جنایت و هنجارشکنی پرداخته‌اند و عده کثیری از این نظریه‌پردازان معتقدند که جرم و جنایت رفتاری آموختنی است و در اجتماع، افراد نحوه انجام شرارت‌ها و پلیدی‌ها را می‌آموزند.

بر اساس تحقیقات صورت گرفته ارتباط بازی‌های ویدئویی خشن با پرخاشگری اثبات شده است؛ اما ارتباط آن با رفتارهای ضداجتماعی در نمونه‌های نوجوانان بزهکار ناشناخته است (دلیسی^۴، ۲۰۱۲: ۱۳۲) وقتی شخصی مثل اندرس به‌رینگ در شهر اسلوا پایتخت نروژ حدود صد نفر را کشته و اعلام می‌کند که عملیات وحشیانه خود را مدیون بازی جنگ‌افزار مدرن ۲ است نمی‌توان اثرات این بازی‌ها را در آموزش جرم و جنایت نادیده گرفت (آذری، ۱۳۸۸: ۱۲۵). خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوعات مطرح در بازی‌های رایانه‌ای است. داده‌های موجود نشان می‌دهد که انجام بازی‌های ویدئویی خشن یا تمایل داشتن برای بازی‌های ویدئویی خشن با بزهکاری در ارتباط است. حتی وقتی تأثیر مجموعه‌ای از وابسته‌های بزهکاری شامل بعد روان‌شناختی (عوامل روانی) را در نظر بگیریم عامل‌های روان‌شناختی یک ارتباط قوی با جرم دارد و با نظریه واحد جرم در ارتباط است (منطقی، ۱۳۸۰: ۱۱۵).

1. Keser
2. Gardener
3. Connolly
4. Delisi

۴. نظریه‌های تأثیرگذاری رسانه‌ها

در خصوص تأثیرپذیری افراد از رسانه‌ها و اینکه رسانه‌ها تا چه اندازه می‌توانند بر روی مخاطبان تأثیر داشته باشند نظریه‌های متفاوتی ارائه شده است که در این قسمت یادآور می‌شویم.

۴-۱. نظریه تزریقی (گلوله جادویی)

در نظریه گلوله جادویی وسایل ارتباط جمعی تأثیر فوری، مستقیم و یکسان بر هر فردی دارد که در جریان مستقیم دریافت پیام‌های آن باشد؛ بنابراین ارتباطات جمعی به صورت نوعی گلوله سحرآمیز دیده می‌شود که به هر چشم و گوش نفوذ می‌کند و آنها را تحت تأثیر قرار می‌دهد (دفلور و دنیس^۱، ۱۳۸۷: ۷۱۲).

۴-۲. نظریه استحکام یا تأثیر محدود

این نظریه توسط لازار سیفلد و برسلون^۲ در اواسط قرن بیستم مطرح شد. بر اساس این نظریه پیام‌های ارتباطی رسانه‌های جمعی تأثیر قوی ندارند بلکه دارای تأثیر حداقلی هستند که توسط عوامل دیگر اصلاح و تغییرات در آن ایجاد می‌شود و پیام‌ها قادر نیستند که تغییرات اساسی در عقاید و رفتار افراد به وجود آورند. ولی می‌توانند به صورت محدود به آنها استحکام بخشند. در این نظریه تأثیر پیام‌های ارتباطی نگرش و رفتار مخاطب را محدود و در جهت استحکام عقاید و باورهای قبلی می‌داند (عدلی‌پور، ۱۳۹۱: ۱۰۱).

۴-۳. نظریه کاشت

فرض اساسی در این نظریه این است که بین میزان مواجهه و استفاده از رسانه و واقعیت‌پنداری در محتوا ارتباط وجود دارد. به این صورت که ساعت‌های متمادی مواجهه با رسانه خاص باعث ایجاد تغییر نگرش و دیدگاه‌های موافق با محتوای رسانه می‌شود (عباسی قادی و خلیلی کاشانی، ۱۳۹۰: ۸۱).

1. Dflvr & Denise
2. Lazar Syfld & Brslvn

۴-۴. نظریه برجسته‌سازی

طبق این نظریه، رسانه‌ها می‌توانند با برجسته ساختن برخی موضوعات بر اطلاعات مردم تأثیر بگذارند. رسانه‌ها می‌توانند مخاطبان را مجبور کنند که درباره چه بیندیشند ولی نمی‌توانند برای مخاطبان تعیین کنند چطور بیندیشند. مخاطب در این نظریه فعال است؛ اما مسئولیت جهت‌دهی به افکار عمومی را رسانه‌ها به عهده دارند (رزاقی، ۱۳۸۱: ۸۶).

بنابراین، می‌توان گفت پرخاشگری و خشونت که می‌توانند از عوامل بزهکاری باشند به نحو قابل ملاحظه‌ای آموختنی می‌باشند که می‌توانند فرد را از نظر روانی مساعد بسیاری از هنجارشکنی‌ها کنند.

۵. پرخاشگری به عنوان رفتاری آموختنی

معمولاً روانشناسان رشد برای رفتاری که هدف آن آسیب رساندن یا وارد کردن جرح به دیگری باشد از واژه پرخاش استفاده می‌کنند (هیوزمن و مویز، ۱۹۹۹: ۷۸). برای تبیین تأثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و پرخاشگری سه رویکرد نظری به ترتیب زیر بیان شده است:

۵-۱. نظریه یادگیری اجتماعی

طبق نظریه یادگیری اجتماعی توجیه آشکار خشونت نمادین در حین انجام بازی به‌آسانی توسط بازیکن نوجوان درون‌سازی می‌شود و متعاقباً می‌تواند به دنیای واقعی منتقل شود (بربر، ۱۳۹۲: ۳۶). همچنین شخصیت‌ها و قهرمانان رسانه‌ای پیش از قهرمانان واقعی مورد توجه کودکان بوده و الگوهای مناسب‌تری برای همانندسازی محسوب می‌شوند و به همین دلیل برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارائه الگوهای دوست‌داشتنی و جذاب یکی از عوامل عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان است (جوادی، ۱۳۸۸: ۸۰).

۵-۲. مدل انتقال هیجان زدگی میزان برپایی

بر اساس این مدل انتقال هیجان زدگی میزان برپایی یعنی شدت احساساتی که انرژی

کنش‌های متعاقب را تعیین می‌کند و در حین انجام بازی ایجاد می‌شود، منجر به افزایش پاسخ‌های پرخاشگرانه بازیکنان می‌شود بر این اساس هر بازی که حالت برپایی ایجاد می‌کند می‌تواند منجر به القای پرخاشگری شود حتی اگر محتوای خشونت‌آمیز هم نداشته باشد (بربر، ۱۳۹۲: ۳۶).

۳-۵. مدل اثرات آماده‌سازی

این مدل بر پایه مفهوم آماده‌سازی شناختی تدوین شده است، بر این اساس بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز منجر به افزایش دسترسی به مجموعه‌ای از شناخت‌ها می‌شود که مخصوصاً این شناخت‌ها با خشونت و پرخاشگری در ارتباط هستند و بعدها می‌توانند منجر به انتقال این پرخاشگری و خشونت به رفتارهای پرخاشگرانه در دنیای واقعی شوند (بربر، ۱۳۹۲: ۳۶).

۶. فرضیه‌های پژوهش

- بین بازی‌های رایانه‌ای و تمایلات بزهکارانه و انحراف بچه‌های گیم‌نت رابطه معناداری وجود دارد؛
- بین بازی‌های رایانه‌ای و بزهکاری بچه‌های کانون اصلاح و تربیت رابطه معناداری وجود دارد؛
- بین نوع بازی‌های رایانه‌ای (خارجی و خشن) و تمایلات بزهکارانه و انحراف بچه‌های گیم‌نت رابطه معناداری وجود دارد؛
- بین نوع بازی‌های رایانه‌ای (خارجی و خشن) و بزهکاری بچه‌های کانون اصلاح و تربیت رابطه معناداری وجود دارد.

۷. روش‌شناسی پژوهش

این تحقیق کاربردی و از نوع علی مقایسه‌ای است. در واقع به نوعی تحقیق گذشته‌نگر است که سعی می‌شود از معلول پی به علت برده شود و از روش پرسشنامه‌ای، میدانی و کتابخانه‌ای استفاده شده است. جامعه آماری کودکان و نوجوانان گیم‌نتی شهرستان اصفهان می‌باشند. حجم نمونه در این پژوهش ۱۳۰ نفر است که ۶۵ نفر آنها از بین بزهکاران کانون

اصلاح و تربیت شهر اصفهان و ۶۵ نفر آنها از بین کودکان و نوجوانان گیم نت انتخاب شدند. در این تحقیق محقق پرسشنامه‌ای ساخته است که پس از طراحی مورد بررسی و بازبینی قرار گرفت. در این مرحله تمام بازخوردهای به دست آمده مورد بررسی و پرسشنامه طراحی شده اصلاح گردید. پرسشنامه نهایی شامل ۲۵ سؤال است که در آن بر جنبه‌های مختلف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرهای سوء حاصل از آن تأکید شد.

پس از تهیه یک نمونه آماری از جامعه، پرسشنامه به لحاظ انسجام ساختاری مورد تحقیق آماری قرار گرفت. به منظور دسته‌بندی بهتر متغیرهای مورد مطالعه، پرسشنامه طراحی شده مورد تحلیل عاملی اکتشافی قرار گرفت و در کل ۵ عامل تمایل شدید به انجام بازی، محیط بازی، گرایش به انجام بازی‌های خشن، گرایش به انجام بازی‌های خارج از محیط بازی، محیط بازی، گرایش به انجام بازی‌های خشن، گرایش به انجام بازی‌های خارج از محیط بازی، تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌ها شناسایی گردید. جدول زیر بارهای عاملی یا در واقع میزان همبستگی هر یک از سؤالات پرسشنامه را با ۵ عامل شناسایی شده پس از چرخش VariMax نمایش می‌دهد.

جدول شماره ۱. ماتریس بارهای عاملی مربوط به فاکتورهای استخراج شده در بخش اول پرسشنامه

مؤلفه‌ها					Q1
تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌ها	گرایش به بازی‌های خارجی	گرایش به بازی‌های خشن	محیط بازی	تمایل شدید به انجام بازی	
				۰/۷۵۵	Q1
			۰/۸۴۶		Q2
			۰/۷۵۴		Q3
			۰/۶۵۸		Q4
			۰/۵۷۴		Q5
				۰/۶۱۵	Q6
				۰/۴۹۷	Q7
				۰/۴۳۸	Q8
				۰/۵۱۶	Q9
		۰/۶۱۴			Q10
		۰/۵۸۷			Q11
		۰/۴۷۱			Q12
		۰/۵۲۳			Q13
۰/۵۴۴					Q14
۰/۶۵۱					Q15
۰/۶۶۴					Q16
۰/۴۳۶					Q17

ادامه جدول شماره ۱. ماتریس بارهای عاملی مربوط به فاکتورهای استخراج شده در بخش اول پرسشنامه

مؤلفه‌ها					تمایل شدید به انجام بازی	محیط بازی	گرایش به بازی‌های خشن	گرایش به بازی‌های مناسب از بازی‌ها	تأثیرپذیری
Q18	Q20	Q21	Q22	Q23					
۰/۷۲۳									
	۰/۷۱۹								
		۰/۷۴۲							
			۰/۶۸۴						
				۰/۴۶۵					
					۰/۴۹۳				
						۰/۵۶۹			

به‌علاوه برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS و همچنین از مدل رگرسیون لجستیک به صورت زیر استفاده شد.

$$Y_i \sim \text{bernolli}(p_i)$$

۸. یافته‌های پژوهش

پس از اطمینان از صحت پرسشنامه طراحی شده، یک نمونه ۶۵ نفری از نوجوانان بزهکار و یک نمونه ۶۵ نفری نیز از نوجوانان عادی تهیه گردید که از این بین ۳ نمونه به دست آمده از نوجوانان بزهکار و ۴ نمونه به دست آمده از نوجوانان عادی به دلیل مخدوش بودن اطلاعات از مجموعه مشاهدات حذف گردید و در مجموع ۱۲۳ نمونه در این تحقیق مورد استفاده قرار گرفت. نمودار شماره ۱ وضعیت دو گروه از نوجوانان مورد مطالعه را از لحاظ وضعیت اقتصادی مورد مقایسه قرار می‌دهد.



نمودار شماره ۱. وضعیت رفاه اقتصادی در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار

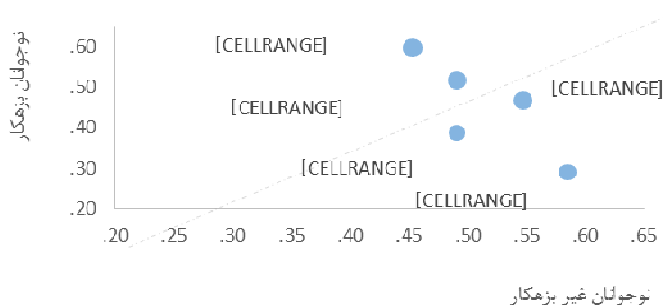
با توجه به نمودار شماره ۱ نوجوانان بزهکار در مقایسه با نوجوانان غیر بزهکار از وضعیت رفاهی پایین تری برخوردارند. وضعیت اقتصادی در کنار برخی فاکتورهای دیگر می تواند تعیین کننده شدت گرایش نوجوانان به انجام بازی های رایانه ای و همچنین مدت زمانی که آنها قادرند به انجام بازی اختصاص دهند، باشد. نمودار شماره ۲ میانگین مدت زمانی که نوجوان به بازی های رایانه ای اختصاص می دهند را در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار مقایسه می کند.



نمودار شماره ۲. مدت زمان انجام بازی در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار
با توجه به نمودار شماره ۲، اکثر نوجوانان بزهکار زمانی کمتر از ۲ ساعت در روز را مشغول به بازی های رایانه ای هستند.

نمودار شماره ۳ نیز وضعیت هریک از ۵ فاکتور مورد بررسی را در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار نشان می دهد. در این نمودار وضعیت هر فاکتور در دو گروه مورد بررسی با یک دایره مشخص شده است که موقعیت آن در مقایسه با محور افقی نشان دهنده وضعیت نوجوانان غیر بزهکار و همچنین موقعیت آن در مقایسه با محور عمودی وضعیت فاکتور مورد نظر را نسبت به نوجوانان بزهکار نشان می دهد. به عنوان مثال در مورد فاکتور میل شدید به انجام بازی های رایانه ای می توان گفت که ۵۸٪ نوجوانان غیر بزهکار و ۲۹٪ نوجوانان بزهکار تمایل شدیدی به انجام بازی های رایانه ای داشته اند.

در این نمودار فاکتور تأثیرپذیری به صورت یک متغیر دوسطحی (تأثیرپذیری بالا و تأثیرپذیری پایین) در نظر گرفته شده است. نزدیک تر بودن یک فاکتور به یکی از دو محور، نشان دهنده شدت بیشتر آن فاکتور را در گروه مربوط است.



نمودار شماره ۳. مقایسه فاکتورهای ۵ گانه دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار

با مشاهده نمودار شماره ۳ به نکات زیر می‌توان پی برد:

- نوجوانان غیر بزهکار تمایل شدیدتری به انجام بازی‌های رایانه‌ای از خود نشان داده‌اند به طوری که به دلیل انجام بازی‌های رایانه‌ای سابقه دیر رسیدن به مدرسه یا حتی غیبت از مدرسه را داشته‌اند یا حتی اینکه حاضر بوده‌اند به دلیل انجام بازی‌ها بدون اجازه والدین مبلغی را جهت انجام بازی بپردازند.
- همچنین نوجوانان غیر بزهکار تمایل بیشتری به بازی‌های خارجی داشته‌اند، درحالی که گرایش نوجوانان بزهکار به سمت بازی‌های خشن بوده است.
- به نظر نمی‌رسد که تفاوت قابل توجهی بین نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار در تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای وجود داشته باشد.
- اگرچه نوجوانان غیر بزهکار در مقایسه با نوجوانان بزهکار از رفاه اقتصادی بالاتری برخوردار بوده و زمان بیشتری را در هفته مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند، لیکن تفاوت قابل توجهی در مکان بازی آنها مشاهده نمی‌شود به این معنی که این دو گروه به نسبت مشابهی از گیم‌نت‌ها برای انجام بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند.

آزمون فرضیه‌ها

با توجه به اهداف طرح شده در این تحقیق فرضیات زیر مطرح گردید:

۱. بازی‌های رایانه‌ای در بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت،

تأثیر معناداری دارد؛

۲. بازی‌های خارجی و خشن بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت، تأثیر معناداری دارد؛

۳. بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نت، تأثیر معناداری دارد؛

۴. بازی‌های خارجی و خشن بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نت، تأثیر معناداری دارد.

در این تحقیق، افراد در هریک از دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار قرار داده شدند. بزهکاری بچه‌های گیم‌نتی نیز به وسیله فاکتور تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای که در بخش قبل در مورد آن توضیح داده شد، سنجیده شده است.

فرض برابری فاکتورهای رسم شده نمودار شماره ۳ در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار به وسیله روش تی دو نمونه‌ای مورد آزمون قرار گرفت. جدول شماره ۲ نتایج حاصل از این آزمون را نشان می‌دهد.

جدول شماره ۲. نتایج آزمون برابری میانگین عوامل مورد تحقیق بین دو گروه نوجوانان

بزهکار و غیر بزهکار

خطای استاندارد اختلاف میانگین	اختلاف میانگین دو گروه	Sig	df	T	آزمون همگونی واریانس		
					Sig.	F	
۰/۰۹۰	۰/۲۹۵	*۰/۰۰۱	۱۰۶/۸	۳/۲۸۴	۰/۰۱۱	۶/۶۶۶	تمایل شدید به بازی‌های رایانه‌ای
۰/۰۹۴	-۰/۰۲۶	۰/۷۸۷	۱۱۳	-۰/۲۷۱	۰/۸۹۳	۰/۰۱۸	مکان بازی
۰/۱۹۱	۰/۱۸۲	۰/۳۴۲	۱۱۳	۰/۹۵۴	۰/۵۵۸	۰/۳۴۶	تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌ها
۰/۰۹۳	۰/۱۰۳	۰/۲۶۸	۱۱۳	۱/۱۱۲	۰/۱۰۱	۲/۷۴۲	گرایش به انجام بازی‌های خارجی
۰/۰۹۳	-۰/۱۴۴	۰/۱۲۵	۱۱۳	-۱/۵۴۴	۰/۳۲۶	۰/۹۷۴	گرایش به انجام بازی‌های خشن

* با فرض عدم همگونی واریانس

بنابراین، می‌توان گفت که نوجوانان بزهکار به‌طور معنی‌داری گرایش کمتری به انجام بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند. بنابراین، نمی‌توان استنباط نمود که نوجوانان بزهکار میل قوی‌تری

به سمت انجام بازی‌های رایانه‌ای دارند. همچنین تفاوت معنی‌داری در گرایش به بازی‌های خارجی در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار مشاهده نشد. بر این اساس می‌توان عوامل مؤثر بر بزهکاری افراد را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و پیامدهای آن مطالعه و اولویت‌بندی نمود. در این تحقیق جهت تعیین اولویت هریک از ۱۲ عامل مورد بررسی از مقدار مطلق آماره t استفاده گردید. با توجه به جدول شماره ۲ اولویت‌ها به ترتیب زیر است.

جدول شماره ۳. رتبه‌بندی هر یک از عوامل در مرزبندی بین نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار

رتبه	عامل	مقدار مطلق آماره t
۱	تمایل شدید به انجام بازی‌های رایانه‌ای	۳/۲۸۴
۱	گرایش به انجام بازی‌های خشن	۱/۵۴۴
۳	مکان بازی	۰/۲۷۱
۴	تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌ها	۰/۹۵۴
۵	طرد شدگی	۱/۲۷۵
۶	رشد شخصیتی	۵/۰۹۲
۷	گرایش به انجام بازی‌های خارجی	۱/۱۱۲

در این تحقیق از مدل رگرسیون لجستیک جهت بررسی عوامل پیش‌بین بزهکاری نوجوانان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و پیامدهای آن استفاده گردید. مدل رگرسیون لجستیک به صورت زیر است.

$$Y_i \sim \text{bernolli}(p_i)$$

که در آن Y_i وضعیت نوجوان i ام از لحاظ بزهکاری و p_i احتمال بزهکاری نوجوان i ام است. جهت تعیین عوامل مؤثر بر بزهکاری نوجوانان پارامتر p_i به صورت زیر مدل‌سازی می‌شود

$$\log\left(\frac{p_i}{1-p_i}\right) = X_i \beta + \varepsilon_i$$

که در آن β بردار پارامترهای مدل است. به مولفه $\frac{p_i}{1-p_i}$ مول بخت نیز گفته می‌شود و بیانگر نسبت شانس فرد برای بزهکاری به شانس او برای عدم بزهکاری است. هرچه میزان مولفه بخت بزرگ‌تر باشد، احتمال بزهکاری فرد نیز بیش‌تر خواهد بود.

در تحقیق حاضر ۵ فاکتور معرفی شده در این فصل و همچنین برخی از متغیرهای جمعیت‌شناختی نظیر وضعیت اقتصادی نیز مورد بررسی قرار گرفت. درنهایت مشخص گردید به

جز عامل وضعیت اقتصادی، هیچ یک از ۵ فاکتور مورد بحث، قادر به ایجاد تمایز بین دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار نیستند. دقت این مدل در مرزبندی بین نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار ۷۴/۳٪ است. جدول زیر دقت مدل پیش‌بین را نمایش می‌دهد.

جدول شماره ۴. دقت مدل پیش‌بین برای ایجاد تمایز بین نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار

		پیش‌بینی شده	
		غیر بزهکار	بزهکار
پیش‌بینی شده	غیر بزهکار	۲۹	۱۹
	بزهکار	۹	۵۲
دقت کل		۷۴/۳	

جدول شماره ۵ نیز متغیرهای پیش‌بین و برآورد پارامترهای آنها را نمایش داده است. بر اساس این جدول نوجوانانی که از رفاه اقتصادی بالاتری قرار دارند در مقایسه با سایر نوجوانان بخت کمتری برای بزهکاری دارند.

جدول شماره ۵. برآورد پارامترهای مدل پیش‌بین برای ایجاد تمایز بین نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار

نسبت بخت	مقدار احتمال	درجه آزادی	مقدار آماره والد	خطای استاندارد	برآورد پارامتر	
۰/۱۲۴	۰/۰۱۱	۱	۶/۴۲۵	۰/۸۳۵	-۲/۱۱۷	وضعیت اقتصادی
۱/۵۹۴	۰/۶۰۱	۱	-۰/۳۷۳	۰/۸۹۲	-۰/۴۶۶	زمان
۰/۴۴۶	۰/۱۱۳	۱	۲/۵۱۸	۰/۵۰۸	-۰/۸۰۷	تمایل به انجام بازی خشن
۲/۲۴۵	۰/۱۱۲	۱	۲/۵۲۲	۰/۵۰۹	-۰/۸۰۹	محیط انجام بازی
۲/۲۲۱	۰/۱۱۹	۱	۲/۴۲۷	۰/۵۱۲	-۰/۷۹۸	تمایل به انجام بازی خارجی

بنابراین، با توجه به مطالبی که عنوان شد، فرض‌های ۱ و ۲ تأیید نمی‌شود. به منظور بررسی فرضیه‌های ۳ و ۴ از مدل رگرسیون خطی چندگانه استفاده گردید. در این مدل متغیر پاسخ تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای (رفتارهای بزهکارانه) و ۴ فاکتور دیگر و مدت‌زمان اختصاص یافته به انجام بازی‌های رایانه‌ای و همچنین وضعیت اقتصادی به‌عنوان متغیرهای توضیحی در نظر گرفته شد. جدول زیر برآورد هر یک از پارامترها و همین‌طور نتیجه آنالیز واریانس متغیر پاسخ را نشان می‌دهد.

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه ... ۱۲۳

جدول شماره ۶: برآورد پارامترهای مدل رگرسیون خطی چندگانه برای بررسی عوامل مؤثر بر تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای با توجه به جدول شماره ۵

عامل	مقدار پارامتر	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	مقدار احتمال	ضریب اتای جزئی
گروه (بزهکار)	۰/۰۰۲	۰/۰۱۰	۱	۰/۰۱۰	۰/۰۱۷	۰/۸۹۷	۰/۰۰۰
وضعیت اقتصادی	-۰/۰۲۲	۰/۲۱۵	۱	۰/۲۱۵	۰/۳۵۱	۰/۵۵۵	۰/۰۰۳
مدت انجام بازی	۰/۱۶۲	۱/۱۷۱	۱	۱/۱۷۱	۱/۹۱۲	۰/۱۷۰	۰/۰۱۹
تمایل شدید به انجام بازی‌های رایانه‌ای	۰/۴۵۱	۳/۷۳۳	۱	۳/۷۳۳	۶/۰۷۸	۰/۰۱۵	۰/۰۵۷
گرایش به انجام بازی خشن	-۰/۲۹۱	۲/۷۷۹	۱	۲/۷۷۹	۴/۵۳۶	۰/۰۳۶	۰/۰۴۳
محیط بازی (خارج از خانه)	۰/۱۳۴	۰/۲۹۹	۱	۰/۲۹۹	۰/۴۸۸	۰/۴۸۶	۰/۰۰۵
گرایش به انجام بازی خارجی	۰/۹۴۱	۱۸/۶۷۱	۱	۱۸/۶۷۱	۴۸۳/۳۰	۰/۰۰۰	۰/۲۳۲
خطا		۶۱/۸۶۳	۱۰۱	۰/۶۱۳			

$$R^2 = ۰/۴۴۱$$

- افرادی که تمایل شدیدتری به بازی‌های رایانه‌ای دارند به‌طور معنی‌داری در مقایسه با سایر افراد، تأثیرپذیری بیشتر و همچنین تمایلات بزهکارانه بیشتری دارند؛
- افرادی که گرایش به انجام بازی‌های خشن دارند به‌طور معنی‌داری نسبت به سایر افراد، تأثیرپذیری بیشتر و همچنین تمایلات بزهکارانه بیشتری دارند؛
- افرادی که گرایش به انجام بازی‌های غیرایرانی دارند به‌طور معنی‌داری در مقایسه با سایر افراد، تأثیرپذیری بیشتر و همچنین تمایلات بزهکارانه بیشتری دارند؛
- تفاوت معنی‌داری بین تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار مشاهده نمی‌شود؛
- تفاوت معنی‌داری بین تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای در دو گروه افرادی که امکان انجام بازی در خانه را داشته‌اند و افرادی که در خارج از خانه مشغول انجام بازی‌های بوده‌اند، مشاهده نگردید؛
- سایر عوامل نیز تأثیر معنی‌داری بر تأثیرپذیری نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای (بزهکاری) ندارند؛

بنابراین، فرضیه ۳ مبنی بر این که «بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم‌نتی تأثیر دارند» و همین‌طور فرضیه ۴ مبنی بر اینکه «بازی‌های خارجی و خشن بر تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم‌نتی تأثیر دارند» تأیید می‌شود (با این توضیح که این تأثیر در دو گروه نوجوانان بزهکار و غیربزهکار یکسان بوده است).

بر این اساس می‌توان عوامل مؤثر بر بزهکاری افراد را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و پیامدهای آن مطالعه و اولویت‌بندی نمود. در این تحقیق جهت تعیین اولویت هریک از عوامل مورد بررسی از ضریب آمار اتای جزئی استفاده گردید. این ضریب سهم هریک از عوامل را در تبیین تغییرات متغیر پاسخ نشان می‌دهد. با توجه به جدول شماره ۶ اولویت‌ها به ترتیب زیر است. جدول شماره ۷. رتبه‌بندی هر یک از عوامل مؤثر در حوزه بازی‌های الکترونیکی بر ایجاد رفتارهای بزهکارانه

رتبه	عامل	ضریب اتای جزئی
۱	گرایش به انجام بازی خارجی	۰/۲۳۲
۲	تمایل شدید به انجام بازی‌های رایانه‌ای	۰/۰۵۷
۳	گرایش به انجام بازی خشن	۰/۰۴۳
۴	مدت انجام بازی	۰/۰۱۹
۵	محیط بازی (خارج از خانه)	۰/۰۰۵
۶	وضعیت اقتصادی	۰/۰۰۳
۷	گروه (بزهکار)	۰/۰۰۰

۹. بحث و نتیجه گیری

جرم می‌تواند معلول عوامل متعددی باشد که با شناسایی آنها و برنامه‌ریزی صحیح می‌توان وقوع جرم را کاهش داد یا از ارتکاب آن پیشگیری کرد. همچنان که امروزه شاهد ناکارآمد بودن سیاست‌های کیفری هستیم. برنامه‌های سیاست کیفری بیشتر بر روی پیشگیری متمرکز شده‌اند. چون پیشگیری در هر صورت بهتر از درمان است و بسیاری از آثار زیان‌بار مجازات مثل هزینه‌های هنگفت، عادی شدن جرم و برچسب خوردن را ندارد.

با پیشرفت صنعت و ورود فن‌آوری به حیطه زندگی بشر بازی‌های خشن می‌توانند زنگ خطری برای ارتکاب بزه و انحراف باشند کما اینکه رابطه این بازی‌ها با رفتارهای بزهکارانه در بچه‌های گیم‌نتی اثبات شده است. در مباحثی که پیرامون بازی‌ها گذشت و همچنین مطابق

پژوهش‌های صورت گرفته رابطه بین بازی‌ها و آثار روانی - اجتماعی آن اثبات شده است؛ و احراز گردیده کودکان و نوجوانانی که از بازی‌های خشن استفاده می‌کنند یا حتی تماشاگر آن بوده‌اند، این مفاهیم ضد ارزشی و رفتارهای خشن و پرخاشگرانه را در بازی‌های معمولی خود بروز می‌دهند. آنچه مسلم است این است که افراد سالم کمتر به سوی ارتکاب جرم کشیده می‌شوند و حالت نامتعادل و خشونت زمینه‌ساز انحراف است و فرد را از حالت عادی خارج می‌کند. چیزی که در بازی‌های رایانه‌ای به وفور 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 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 قیاحت 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 و عادی می‌شود بلکه برای انجام چنین رفتارهای قبیحی پاداش نیز دریافت می‌شود و به انجام این کار تشویق هم می‌شوند؛ و به سمت و سوی گرایش پیدا می‌کنند که شاید بتوان گفت رفتارهای بزهکارانه حاصل 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 مواردی که کودکان و نوجوانان در پرسشنامه‌ها به انجام آنها اعتراف کرده‌اند؛ بنابراین، به جرات می‌توان گفت این بازی‌ها (بازی‌های دارای خشونت) همانند محیط زندان که انواع خلاف‌ها و راه و روش جنایت‌ها در محیط آن آموخته می‌شود همانند آموزشگاهی هستند که

کودکان و نوجوانان در آن خشونت، کشتن، تخریب و انواع رفتارهای بزهکارانه را در فضای مجازی تجربه می‌کنند و آموزش می‌بینند. هرچند اخیراً زندان‌ها به دلیل بدآموزی‌هایی که دارند مسئولین درصد زندان زدایی برآمده‌اند تا از جرائم احتمالی بعدی جلوگیری کنند؛ اما متأسفانه در خصوص بازی‌های رایانه‌ای ایدئولوژی‌های سیاسی، سکولاریسم و سودهای کلان آن مانع از گنجاندن اصول اخلاقی و قانونی در این بازی‌ها می‌شود. خشونت، کشتن و ... جز لاینفک این بازی‌ها شده و با افزایش کاربران به تعبیری بر آموزش دیدگان جرم افزوده می‌شود. کودکان را نمی‌توان از بازی کردن منع کرد ولی می‌توان بازی‌هایی را برایشان طراحی کرد که زمینه رشد اخلاقی و اجتماعی را در آنها پرورش دهد.

با توجه به تجزیه و تحلیل‌های صورت گرفته و یافته‌های به دست آمده ارتباط مستقیمی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و بزهکاری کودکان و نوجوانان گیم‌نتی وجود دارد. بررسی پاسخ‌های ارائه شده توسط آنها نشان داد که بازی‌های خشن منجر به رفتارهای بزهکارانه‌ای از قبیل قانون‌گریزی مانند فرار از مدرسه، نرفتن به مدرسه یا ضرب و جرح و تخریب یا دزدی از والدین شده بود. در واقع استفاده از فاکتور اصلی یعنی بازی‌های خشن و خارجی که رفتارهای بزهکارانه را سبب می‌شد در بچه‌های گیم‌نتی بیشتر از گروه مقابل بود در گروه بزهکار این بازی‌ها به دلیل وضعیت اقتصادی نامطلوب جز سرگرمی آنها نبود در حالی که بچه‌های گیم‌نتی که وضعیت اقتصادی مناسبی داشتند این بازی‌ها را جز سرگرمی همیشگی خود قرار داده بودند و افرادی که زمان بیشتری را صرف این بازی‌ها کرده بودند حالات پرخاشگرانه و خشونت بیشتری را از خود بروز می‌دادند. گروه گیم‌نتی که تمایل بیشتری به بازی‌ها داشتند به طور معنی‌داری در مقایسه با سایر افراد، تأثیرپذیری بیشتر و همچنین تمایلات بزهکارانه بیشتری داشتند. در واقع مؤلفه بخت در گروه گیم‌نتی احتمال بزهکاری آنها را با توجه به نتایج بدست آمده تقویت کرده است.

این رابطه بین بچه‌های بزهکار کانون اصلاح و تربیت معنادار نبود که مسلماً محدودیت‌های موجود در پژوهش یکی از علل مهم در اثبات نشدن این رابطه بود چرا که زمانی می‌توان این فرضیه را رد کرد و تأثیر بازی‌های دارای خشونت بر بزهکاری را انکار کرد که کودکان و نوجوانان به‌رغم استفاده زیاد از بازی‌های دارای خشونت هیچ رفتار بزهکارانه و مرتبط با آن را از خود بروز ندهند اما زمانی که جامعه آماری را افرادی تشکیل می‌دهند که زمان زیادی را صرف

انجام این بازی‌ها نکرده‌اند یا اینکه شرایط انجام این بازی‌ها را ندارند نمی‌توان این فرضیه را رد کرد. کما اینکه همین وقت محدودی را که صرف انجام این بازی‌ها می‌کردند نیز تأثیراتی در بزهکاری آنها داشته و بعضی از این بزهکاران که مدت بیشتری را صرف انجام این بازی‌ها می‌کردند اظهار داشتند که در شیوه انجام جرم به شدت از این بازی‌ها تأثیر پذیرفته‌اند یا اینکه رفتارهای بزهکارانه دیگری مثل ضرب و جرح، تخریب و مواردی از این قبیل را مرتکب شده‌اند اما این تعداد از افراد از نظر آماری قابل تعمیم به سایر افراد نبودند.

بنابراین می‌طلبند که سیاست‌های کیفری بیشتری به حوزه پیشگیری معطوف شود و در این راستا از جرم‌شناسان، روان‌شناسان و متخصصان علوم اجتماعی در خصوص سرمایه‌گذاری در حوزه‌های پیشگیری استفاده مطلوب شود و نظارت لازم در خصوص نحوه ساخت و طراحی این بازی‌ها و ورود آنها به کشور انجام شود و افراد آسیب‌پذیر را به‌خصوص در حوزه بازی‌ها که رفتارهای نامناسبی با توجه به نوع بازی‌ها (بازی‌های خشن) از خود نشان می‌دهند از نظر روانی تحت درمان مناسب قرار دهند.

پیشنهادها

در راستای نتایج و اهداف این تحقیق پیشنهادهایی توسط نگارنده بدین شرح ارائه می‌شود: پیش‌بینی مرجعی جهت نظارت بر طراحی و ساخت بازی‌ها و کنترل ورود بازی‌های خارجی در واقع نخستین قدم و اساسی‌ترین اقدام قانونی برای کنترل بازار این بازی‌هاست تا شرایط مناسب و بازی‌های سالمی را برای کودکان فراهم آورند. سایر موارد به شرح ذیل می‌باشند:

فراهم کردن شرایط اقتصادی مناسب و امکان تحصیل

در خصوص پیشگیری از بزهکاری کودکان و نوجوانان، دولت باید در سطح کلان برنامه‌ریزی کند. با توجه به پژوهش‌های آماری به دست آمده اکثر کودکان و نوجوانان بزهکار بی‌سواد یا کم‌سواد و دارای شرایط اقتصادی نامناسب هستند و ساعاتی را که بایست صرف رفتن به مدرسه می‌کردند را در کوچه و بازار یا کنار دوستانشان می‌گذرانند یا برای تأمین مخارج خانواده ساعاتی را برای کار کردن اختصاص می‌دادند. بنابراین، می‌توان گفت شرایط اقتصادی نامناسب و دور افتادن از تحصیل و همچنین نظارت کم والدین یکی از فاکتورهای مهم بزهکاری

در کودکان و نوجوانان است که دولت باید سعی در فراهم آوردن شرایطی کند تا شرایط تحصیل برای بچه‌های کم‌بضاعت فراهم شود و در این راستا باید سرمایه‌گذاری لازم را برای اشتغال و فراهم آوردن شرایط اقتصادی مناسب برای خانواده‌ها فراهم کند.

ایجاد مراکز درمان و مشاوره برای کودکان در معرض خطر

بر اساس تحقیقات صورت گرفته اختلالات رفتاری مثل خشونت و پرخاشگری در بروز رفتارهای ضداجتماعی مثل انحراف و بزهکاری نقش مهمی دارند بنابراین باید به صورت ریشه‌ای با این مشکل رفتار کرد و تا جای امکان از قرار گرفتن کودکان و نوجوانان در معرض خشونت چه در دنیای واقعی و چه در دنیای مجازی ممانعت کرد چراکه تأثیرپذیری این افراد از چنین رفتارهایی بسیار زیاد است کماینکه این تأثیرپذیری به شکل منفی و موجه نشان دادن رفتارهای غیراخلاقی و غیرقانونی است اما در مرحله بعد کودکان و نوجوانانی که خواسته یا ناخواسته در معرض خشونت و رفتارهای پرخاشگرانه قرار گرفته‌اند مشاوره و درمان شوند تا این مشکلات روانی به صورت رفتارهای هنجارشکن بروز نکنند. درواقع ایجاد مراکز مشاوره و درمان برای کودکان و نوجوانان در معرض خطر بسیار می‌تواند کمک‌کننده باشد البته نه به صورتی که با استفاده از اقدامات تأمینی و تربیتی باعث سلب آزادی آنها شوند این مراکز می‌توانند در مدرسه، مساجد یا مکان‌های دیگر دایر شوند و با راهکارهای درست از وقوع جرائم بعدی جلوگیری کنند.

قانون‌پذیری و نهادینه کردن رفتارهای قانونی از طریق بازی

با توجه به تأثیرپذیری بالای کودکان و نوجوانان از شرایط پیرامون خصوصاً تأثیرپذیری از بازی‌های رایانه‌ای، همان‌طور که از این بازی‌ها برای یادگیری در زمینه‌های درسی مثل ریاضی، زبان، شیمی، حل مسئله و غیره استفاده می‌شود می‌توان قانون‌پذیری و رعایت حقوق شهروندی را از همان اوان کودکی و نوجوانی در قالب بازی‌های رایانه‌ای به آنها منتقل کرد و به‌جای اینکه با ترویج خشونت و پرخاشگری بزهکاران احتمالی فردا را رقم بزنیم با قانون‌پذیر کردن و نهادینه کردن رفتارهای قانونی، شهروندان و سرمایه‌های آینده را به سمت ارزش‌ها و هنجارهای مورد پذیرش جامعه سوق دهیم و طرد انواع خشونت و قانون‌گریزی و تقدیر و تحسین قانون‌پذیری و انجام رفتارهای مناسب و همچنین فهماندن این نکته به کودکان که کشتن و تخریب سزاوار

مجازات است و احترام به قانون شایسته تشویق، از مواردی است که می‌توان از طریق این بازی‌ها به کودکان و نوجوانان منتقل کرد.

طراحی بازی‌های بومی ایرانی

بچه‌های کانون اصلاح و تربیت در مقایسه با بچه‌های گیم‌نتی تأثیرپذیری منفی کمتری از بازی‌ها در خصوص بزهکاری داشتند. در واقع این بچه‌ها بیشتر بازی‌های ایرانی انجام می‌داده‌اند که بازی‌های ایرانی اکثراً عاری از خشونت و پرخاشگری هستند. بنابراین، اگر این بازی‌ها از خشونت و ضد ارزش‌های غرب تهی و برخاسته از فرهنگ و ارزش‌های بومی و پذیرفته شده باشند می‌توانند شرایط بهتری را برای کودکان و نوجوانان فراهم کنند و این تأثیرپذیری از بازی‌ها به نحو مطلوب جلوه می‌کند ممنوعیت یا محدودیت ورود بازی‌های رایانه‌ای خارجی به داخل و طراحی بازی‌های بومی و اصیل بر اساس ارزش‌ها و فرهنگ‌های پذیرفته شده می‌تواند کمک‌کننده باشد. همچنین طراحی و ایجاد سامانه‌هایی برای بروز اخلال در سیستم هنگام پخش خشونت می‌تواند کمک‌کننده باشد.

ایجاد فضای سالم در خانواده و محیط‌های تفریحی

سالم بودن فضای خانه و داشتن احساس امنیت می‌تواند از بروز بسیاری از مشکلات کودکان و نوجوانان جلوگیری کند. اکثر کودکان و نوجوانان زمانی که احساس ناراحتی و نداشتن آسایش و امنیت در خانواده را داشته باشند سعی می‌کنند این کمبود را با جایگزین‌های دیگری پر کنند. مثلاً به سراغ تفریحاتی می‌روند که دارای خشونت و هیجان منفی هستند و از این طریق احساسات و هیجانات خود را تخلیه می‌کنند بنابراین، ایجاد تفریحات سالم و هیجان‌آور که بتواند انرژی آنان را به سمت مثبتی سوق دهد لازم و ضروری است.

منابع و مأخذ

- احمدی، سیروس (۱۳۷۷). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان در شهر اصفهان». *نشریه علوم اجتماعی*، فرهنگ اصفهان، شماره ۷۴. آذری، سعید (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای و خشونت، *فصلنامه پژوهش و سنجش*، شماره ۵۴.
- اسداللهی، سعیدرضا (۱۳۸۴). «بازی‌های رایانه‌ای مریدان نسل فردا». *نشریه اطلاع‌رسانی و کتابداری*، ره‌آورد نور، شماره ۹.
- اسدالله‌پور، امین و همکاران (۱۳۸۸). «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی»، *مطالعه‌ای به روش دلفی*. *تازه‌های علوم شناختی*، شماره ۲.
- بهشتی، احمد (۱۳۸۴). «اسلام و بازی کودکان». *وزارت آموزش و پرورش - اداره کل تربیت بدنی*، شماره ۷۳.
- بربر، مسعود (۱۳۹۲). «بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تهدید». *نشریه: کتاب ماه علوم و فنون*، شماره ۷۷.
- جوادی، محمدجعفر، امامی پور، سوزان، رضایی کاشی، زهرا (۱۳۸۸). «رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و روابط والد فرزند در دانش آموزان». *نشریه تحقیقات روان‌شناختی*، شماره ۳.
- دفلور، طوبین، اورت، دنیس، ترجمه سیروس مرادی (۱۳۸۷). *شناخت ارتباطات جمعی*، تهران: صداوسیما.
- رزاقی، افشین (۱۳۸۱). *نظریه‌های ارتباطات اجتماعی*، تهران: پیکان.
- صفاریان همدانی، سعید، محبوبه عبداللهی، حسین دایی‌زاده و یعقوب بیات (۱۳۹۲). «رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان». *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، شماره ۱۱.
- عبدالخالقی، معصومه، اقدس دواجی، فائزه صبحانی، محمود محمودی (۱۳۸۲). «بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران». *مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی*، شماره ۳.
- عباسی قادی، مجتبی، خلیلی کاشانی، مرتضی (۱۳۹۰). *تأثیر اینترنت بر هویت ملی*، تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- عدلی پور، صمد (۱۳۹۱). *تبیین جامعه‌شناختی پیامدهای شبکه‌های اجتماعی مجازی بر هویت اجتماعی کاربران جوان شهر اصفهان*، استاد راهنما دکتر وحید قاسمی، استاد مشاور دکتر مسعود کیانپور، دانشکده ادبیات و علوم انسانی گروه علوم اجتماعی، دانشگاه اصفهان.
- فضل‌اللهی، سیف‌اله، ملکی توانا، منصوره (۱۳۹۰). «آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مریدان پرورشی ناحیه ۲ قم». *نشریه: اسلام و پژوهش‌های تربیتی*، شماره ۲.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). *بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*، تهران: مؤسسه فرهنگ و دانش، شماره ۱۱۵.
- میری، سارا (۱۳۸۱). «خشونت و بازی‌های رایانه‌ای»، *نشریه هنر و معماری عروس هنر*، شماره ۱۵.
- نظری، محمدعلی، سجاد امینی‌منش، و علی شاهینی (۱۳۹۱). «ساختار خانواده و هم‌نشینی با همسالان بزهکار در نوجوانان پسر بزهکار و پهنجار»، *فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهش در سلامت روان‌شناختی*، شماره ۶.
- 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, Pp. 780-789.
- Connolly, Thomas M, et al, (2012), A systematic literature review of empirical evidence on computer games & serious games, *Computers & Education*, 59, Pp. 661-686.

- 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, Pp. 247-252
- Karen, sternheimer, 2007, *do video games kill*, American sociologica Association, vol 6, Namer1, pp13-17
- Delisi, Matt. (2012) , Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence: New Evidence, *Youth Violence and Juvenile Justice*, 11(2) Pp. 132-142 .
- Gardener, James E. (1991), Can the Mario Bros. help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children, *Psychotherapy: Theory. Research. Practice. Training*. Vol 28 (4). Pp. 667-670.
- simon and Schuster, (1984) , video games and computer holding power, **original publication** *New York*, Pp. 64-92.
- Huesmann, L. R. & Moise, J. (1999), Stability and continuity of aggression from early childhood to young adulthood. In D. Flannery & C. Huff (Eds.) *Youth violence: Prevention, Intervention and Social policy*, Washington, DC: **American Psychiatric Press**, Inc, Pp . 73-95.
- Uaidullakzy et al, (2013), The In Fluence of Computer Games on Childrens Aggression in Adolescence, *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 82, Pp. 933-941.

