

# رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در اخلاق نظم و امنیت اجتماعی (مطالعه موردی: اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر)

نوشته

ابراهیم قربانی\*  
حمید پناهی\*\*

## چکیده

امروزه برخی از بازی‌های رایانه‌ای، با ارائه محتوای مرتبط با آموزش کشت، تولید، توزیع، قاچاق و کسب درآمدهای نامشروع از طریق تجارت مواد اعتیادآور، در حال ترویج فرهنگ اعتیاد و مصرف مواد مخدر و ایجاد اختلال در نظم و امنیت اجتماعی هستند. هدف پژوهش حاضر، بررسی رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در اخلاق نظم و امنیت اجتماعی از طریق ترویج اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر است. این پژوهش از لحاظ هدف کاربردی و از نظر روش، پژوهشی ترکیبی و از نوع اکتشافی است. جامعه آماری در بخش کیفی پژوهش، که بر اساس نظریه داده‌بنیاد صورت گرفته، ۱۶ نفر از خبرگان، شامل گیم‌های (بازیکنان) حرفه‌ای، معاونان پلیس مبارزه با مواد مخدر و همچنین معاونان ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز هستند. در بخش کمی نیز، ۷۳ نفر از معنادان تحت درمان ۱۸ تا ۲۳ ساله که حضور در میدان بازی‌های رایانه‌ای را تجربه کرده و به موضوع تحقیق نیز آشنایی کامل داشتند، با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند در دسترس، برای نمونه آماری تحقیق انتخاب شده‌اند. برای سنجش روایی از روش روایی صوری و محاسبه پایایی پرسشنامه بخش کیفی از روش پایایی بین دو کدگذار و برای محاسبه پایایی بخش کمی از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده است. ضریب پایایی بین دو کدگذار ۷۹ درصد و ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۰۱ به دست آمد. برای تجزیه و تحلیل اطلاعات بخش کیفی از روش تحلیل محتوا و کدگذاری با استفاده نرم‌افزار MAXQDA و برای تحلیل داده‌های کمی حاصل از پرسشنامه محقق‌ساخته از آزمون تی تک‌نمونه و از نرم‌افزار SPSS استفاده شده است. یافته‌ها نشان داد، رویکردهای بازی‌های رایانه‌ای، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر، که موجبات اختلال در نظم و امنیت اجتماعی را نیز فراهم خواهد آورد، عبارت از: رویکرد ترویجی - تبلیغی، با نقش بیشتر از زیاد؛ رویکرد درآمدزایی و قدرت‌نمایی، با نقش متوسط؛ رویکرد تربیتی - آموزشی، با نقش بیشتر از متوسط و در نهایت رویکرد عادی‌سازی، با نقش کمی بیشتر از حد متوسط است. نتایج تحقیق نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای در صددند، با بهره‌گیری از اقدام‌هایی نظیر ایجاد وسوسه مالی، ترویج فرهنگ غربی در جهت مصرف و آموزش نحوه استعمال انواع مواد مخدر، روش‌های تولید انواع مواد اعتیادآور، کاهش ترس و نگرانی و سایر مؤلفه‌های دیگر از قبیل گسترش دامنه خشونت و افزایش اعتماد به نفس کاربران، موجبات تحریک و گرایش به جرایم مواد مخدر را، بین بازیکنان و اختلال نظم و امنیت اجتماعی فراهم سازند.

کلیدواژه: امنیت اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای، اعتیاد، مواد مخدر، جرایم مواد مخدر.

\* کارشناس ارشد گروه آموزشی مبارزه با مواد مخدر، دانشکده علوم و فنون اطلاعات و آگاهی، دانشگاه علوم انتظامی امین، تهران،

ایران (نویسنده مسئول) Ebrahim.Ghorbani66@gmail.com

\*\* استادیار گروه امنیت ملی، دانشکده فرماندهی و ستاد دانشگاه علوم انتظامی امین، تهران، ایران hamidpama@gmail.com

## مقدمه

یکی از مهم‌ترین معضله‌های اجتماعی جهان امروز، که به شدت امنیت اجتماعی، روانی و فیزیکی جوامع را تحت تأثیر قرار می‌دهد، مسئله اعتیاد به مواد مخدر و نفوذ روزافزون آن در جامعه است (پورمنافی و قربانی، ۱۳۹۷: ۱۰). سازمان بهداشت جهانی، مسئله مواد مخدر را، اعم از تولید، انتقال، توزیع و مصرف در کنار سه مسئله جهانی دیگر (یعنی تولید و انباشت سلاح‌های کشتار جمعی، آلودگی محیط زیست، فقر و شکاف طبقاتی)، از جمله مسائل اساسی شمرده است که حیات بشری را در ابعاد اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و سیاسی مورد تهدید و چالش جدی قرار می‌دهد (قربانی، ۱۳۹۷: ۶۱). پدیده اعتیاد و به‌ویژه گسترش روزافزون وابستگی به مواد مخدر جدید، با توجه به تأثیرهای روحی، روانی، اخلاقی و اجتماعی، خانواده و جامعه را تهدید کرده و به رفتارهای آسیب‌زا، همانند تشش در نقش‌های خانوادگی، ولگردی و تکدی‌گری، رفتارهای کجرو و در موارد حاد، به‌ویژه در موارد اعتیاد زنان به انحراف جنسی و خودفروشی منجر می‌شود (حسین‌زاده و قربانی، ۱۳۹۶: ۸۳). از این رو، می‌توان مسئله اعتیاد به مواد مخدر را از مهم‌ترین مسائل اجتماعی جهان امروز و همچنین یکی از عوامل تأثیرگذار بسیاری از آسیب‌های اجتماعی و مخل نظم و امنیت اجتماعی تلقی کرد (آخیز، ۱۳۹۶۷: ۴). در این میان رسانه، از جمله بسترهایی است که سهم بسیار زیادی بر گرایش به اعتیاد و وقوع انواع جرایم مواد مخدر دارد (پورمنافی و قربانی، ۱۳۹۷: ۱۱).

گسترش روزافزون شبکه‌ها و پل‌های ارتباطی غیر مجاز و نامتعارف، در بستر رسانه‌های مجازی و رسانه‌های دیداری و شنیداری میان کاربران اینترنت، منجر به تأثیرهای جدی و گاه جبران‌ناپذیر، در حوزه اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر شده است (آدورجان، ۲۰۱۵: ۸۳۶). شبکه‌های مجازی و تارنماهای فروش مواد مخدر و روان‌گردان، سال‌هاست در این بستر فعالیت دارند و مدت‌هاست از این طریق مشتریان خود را جذب می‌کنند (علی‌وردی‌نیا، ۱۳۸۷: ۱۵۸). به‌نوعی، می‌توان ادعان کرد آنچه امروزه تأمل بیشتری را می‌طلبد، استفاده از روش‌های تبلیغاتی نوظهور، برای جذب و درگیر کردن جوانان در منجلاب مواد مخدر است. در دهه‌های گذشته، قربانیان مواد مخدر فقط با حضور در محیط‌های آلوده، با مصرف مواد آشنا شده و به آن روی می‌آوردند؛ اما امروزه به لطف گسترش سرسام‌آور رسانه‌های مجازی و دیجیتال، دیگر نیازی به حضور در محیط‌های آلوده نبوده و این رسانه‌ها توانسته‌اند در محیط خانه، دانشگاه، مدارس، کارخانه‌ها، اداره‌ها، کافی‌نت‌ها، گیم‌نت‌ها و ... اهداف خود را دنبال کنند (استیفن کوک، ۲۰۱۳: ۱۶۷۸).

در این میان، بازی‌های رایانه‌ای بر خط و آفلاین، به خاطر سهولت دسترسی و جذابیت‌های خاص خود، که یک رسانه محبوب و پر طرفدار است، توانسته از نظر جذب مخاطبان جوان و پرنرزی، با رسانه‌های پر قدرت دنیا رقابت کرده و جوانان و نوجوانان بسیاری را، به عنوان جامعه

1. Adorjan

2. Stephanie H. Cook

هدف خود، انتخاب کنند (قربانی، ۱۳۹۹: ۲۹۸). بازی‌های رایانه‌ای، نقطه تلاقی شمار بسیاری از هنرها همچون ادبیات، نقاشی، معماری، سینما، پویانمایی، موسیقی و ... در یک رسانه هنری هستند (طاهری و مصطفوی، ۱۳۹۹: ۱۲۳). این بازی‌ها، دیگر ابزاری برای سرگرمی صرف نبوده و به ابزار تبلیغاتی مهمی، در دست نظام‌های سیاسی تبدیل شده‌اند که در بطن خود، هدف و بیانی سیاسی، فرهنگی و اجتماعی را دنبال و القا می‌کنند (زکوی، ۱۳۹۶: ۱۰۴). مقام معظم رهبری در فرمایشات خود بیان کرده‌اند:

بازی‌های رایانه‌ای به شوالیه‌های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده‌اند که در حال تخریب و تغییر تدریجی ارزش‌ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند (اسدی و شمس، ۱۳۹۶: ۴۴).

بایستی با قطعیت اذعان کرد، که صنعت جدید و نوپای بازی‌های رایانه‌ای و شخصیت‌ها و قهرمانان این بازی‌ها، همانند نظام هالیوود، که سوژه جذاب و جهانی برای جوانان و نوجوانان بود، گوی سبقت را از قهرمانان وطنی ربوده و با تبلیغ انواع کجروی‌های اجتماعی، نظیر ترویج مصرف مواد مخدر، افزایش درآمدهای مالی حاصل از خرید و فروش مواد مخدر، روش‌های کشت و تولید آسان آن و ... در بطن بازی، اهداف خود را، مستقیم و غیرمستقیم، القا می‌کنند (قربانی، ۱۳۹۹: ۳۰۰).

تا کنون، علیرغم تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای فراوان، با محتوای مورد اشاره و لمس میدانی کارکرد و رویکرد برخی بازی‌های رایانه‌ای در ترویج علوم مواد مخدر، بین جوانان و نوجوانان، تحقیق‌های خاصی در این حوزه انجام نشده است. لذا باتوجه به مسئله مورد بحث، این پژوهش در صدد است، تا علاوه بر شناسایی رویکرد بازی‌های رایانه‌ای و ابعاد موضوع، به سؤال اصلی تحقیق، در قالب سؤال‌های فرعی مربوطه پاسخ دهد.

**سؤال اصلی:** رویکردهای بازی‌های رایانه‌ای، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر کدام‌اند؟

**سؤال‌های فرعی:** ابعاد اصلی، مؤلفه‌ها و شاخص‌های مهم و تأثیرگذار بازی‌های رایانه‌ای، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر کدام‌اند؟

هر یک از رویکردهای شناسایی شده، چه اندازه در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر نقش دارند؟

در سال‌های اخیر پژوهش‌های مختلفی، در خصوص بازی‌های رایانه‌ای انجام شده که هیچ‌کدام از آن‌ها ارتباط بازی‌های رایانه‌ای را با گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر مورد بررسی قرار نداده‌اند؛ لذا در ادامه، تحقیق‌ها و مطالعه‌هایی که به‌نوعی مرتبط با موضوع تحقیق حاضر هستند، ارائه شده است.

## پیشینه پژوهش

یوسف پور و حاج اسماعیلی (۱۳۹۶) در تحقیقی با عنوان "بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خشونت نوجوانان و جوانان" به این نتیجه دست یافتند که یکی از مهم‌ترین پدیده‌های سرگرم‌کننده، در سالیان اخیر، بازی‌های رایانه‌ای بوده که با سرعتی روزافزون جای خود را، میان جوانان و نوجوانان باز کرده و باعث شده‌اند که نوجوانان و جوانان به خشونت و پرخاشگری روی آورده و به نوعی احساس قدرت کاذب کنند.

قربانی و همکاران (۱۳۹۶) در تحقیقی با عنوان "بررسی سهم فضای سایبر و کارکردهای آن در گرایش به اعتیاد دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارومیه" نتیجه گرفتند که گشت‌وگذارهای بی‌هدف، افزایش مدت حضور و بهره‌برداری از اینترنت، بازی‌های اینترنتی برخط، با محتوای مجرمانه و همچنین اشتراک نظرهای مثبت کاربران اینترنت در خصوص مواد مخدر نوظهور، پیش‌بین‌های مناسبی جهت گرایش به مصرف مواد مخدر بین دانشجویان هستند.

زکوی (۱۳۹۶) در تحقیقی به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی به این نتیجه رسید که رابطه این بازی‌ها، با تمایل‌های بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم‌نتی، معنادار و مرتبط است. بربر (۱۳۹۲) در تحقیقی با عنوان "بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تهدید؟"، به این نتیجه دست یافت، افرادی که در جریان بازی‌ها قرار می‌گیرند، تا حدودی فعالیت‌های بازی را خلق می‌کنند و ناگزیر، راه‌های خشونت‌آمیز را شناسایی و انتخاب می‌کنند.

فضل‌اللهی و ملکی (۱۳۹۰) در تحقیقی با عنوان "آثار شوم تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان"، نتیجه گرفتند که این بازی‌ها با ارائه آموزش‌های غیرمستقیم و مستقیم انواع بزه، آن‌هم با اطمینان ۹۹ درصد، آثار سوء اجتماعی بر بازیکنان دارند.

زمانی و همکاران (۱۳۸۸) در تحقیقی با عنوان "بررسی تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر اصفهان" به این نتیجه رسیدند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بر ابعاد مختلف سلامت تأثیرگذار است و با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای اختلال در سلامت جسمی، میزان اضطراب و افسردگی افراد بیشتر ولی اختلال در کارکرد اجتماعی آنان کمتر می‌شود.

دلایسی<sup>۱</sup> (۲۰۱۲) در تحقیقی با عنوان "بازی‌های رایانه‌ای، خشونت و بزهکاری در بین نوجوان"، به این نتیجه دست یافت که اقدام‌های نگرشی و رفتاری مربوط به بازی‌های خشن و مقایسه بزهکاری و کنترل اثر خشونت روی صفحه نمایش، سن، جنس، نژاد، سابقه بزهکاری و ویژگی‌های شخصیتی با بزهکاری خشونت‌آمیز در ارتباط بودند.

کانلی<sup>۲</sup> (۲۰۱۲) در تحقیقی با عنوان "بررسی شواهد تجربی بازی‌های رایانه‌ای"، نتیجه گرفت

1. Delisi
2. Connolly

که یکی از تأثیرهای منفی این بازی‌ها، اعتیاد به آن و انزوای اجتماعی است. در نتیجه استفاده از بازی‌ها، حساب زمان از دست فرد خارج و کاربرد خود را محتاج بازی کردن می‌بیند و در مقایسه با سایر سرگرمی‌ها، آن را در اولویت می‌داند و شخص دیگر تمایلی به برقراری روابط اجتماعی با دیگران ندارد؛ که این مهم می‌تواند فرد را به سمت سایر بزهکاری‌ها سوق دهد.

با توجه به پیشینه بررسی شده، محرز شد که تا کنون هیچ‌یک از تحقیق‌ها، مستقیم رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به انواع بزه، آسیب‌های اجتماعی و جرایم مختلف را از جمله اعتیاد و جرایم مواد مخدر، مورد بررسی قرار نداده‌اند. لذا پژوهش حاضر، از این لحاظ که به صورت مستقیم و تخصصی، به نقش بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر پرداخته و می‌تواند با شناسایی رویکردهای موجود و ارائه راهکارهای مناسب تا حدودی از مشکلات و آسیب‌های اجتماعی بکاهد، دارای نوآوری است.

## مفاهیم نظری تحقیق بازی‌های رایانه‌ای

هر نوع بازی گرافیکی<sup>۱</sup> یا متنی که به وسیله رایانه انجام شود، بازی رایانه‌ای<sup>۲</sup> محسوب می‌شود. بازی رایانه‌ای، نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی نیز محسوب می‌شوند (یوسف‌پور و حاج اسماعیلی، ۱۳۹۶: ۳-۴). اما در تحقیق حاضر منظور از بازی رایانه‌ای یا ویدیویی، نوعی سرگرمی تعاملی است که به صورت تغییر در برنامه‌های رایانه‌ای تولید شده در صفحه مانیتور رایانه یا صفحه نمایش‌های دیگر انجام می‌شود. نوع بازی‌هایی که مخاطبان انجام می‌دهند، به میزان قابل توجهی می‌تواند در شکل‌گیری شخصیت آن‌ها مؤثر و نیز تا حدودی معرف شخصیت احتمالی آن‌ها باشد (آذری، ۱۳۸۸: ۱۲۲).

بازی‌های رایانه‌ای، بر حسب پیام و محتوا، به انواع مختلفی تقسیم می‌شوند که هر کدام بیانگر معنا و مفهوم خاصی است که در آن نهفته‌اند. استفاده از هر کدام از این بازی‌ها، مزایا و معایب خاص خود را دارد. کریمر و مک فارلین<sup>۳</sup> (۲۰۰۴) بازی‌ها را به هفت دسته تقسیم کرده‌اند: ۱. بازی‌های جنگجویانه؛ ۲. بازی‌های ماجراجویانه؛ ۳. بازی‌های مبارزه‌ای؛ ۴. بازی‌های ماجراجویانه همراه با ایفای نقش؛ ۵. بازی‌های شبیه‌سازی؛ ۶. بازی‌های ورزشی؛ ۷. بازی‌های استراتژی (کانلی، ۲۰۱۲: ۶۶۳). همچنین در

1. Graphic game
2. computer games
3. Crimer & McFarlane

تقسیم‌بندی دیگری کواسیر و پل<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) نیز بازی‌ها را به ماجراجویانه، اکشن، ورزشی، بازی‌های انجام‌نقش‌های خیالی، بازی‌های منطقی، بازی‌های آموزش و مهارت، بازی‌های شبیه‌سازی و بازی‌های شبیه‌سازی رانندگی تقسیم می‌کنند (بربر، ۱۳۹۲: ۳۳). این بازی‌ها، همان‌طور که از نامشان پیداست، تا حدودی معرف نوع آن‌هاست و بر اساس ساختار این بازی‌ها استفاده‌کنندگان از آن‌ها باید به تناسب محتوای آن‌ها مشخص شوند. برای مثال بازی‌های فکری و ورزشی می‌توانند بازی‌های مناسبی برای همهٔ سنین باشند و بازی‌های جنگی، که خشونت و کشت‌و‌کشتار را به تصویر می‌کشد، باید بین برخی محدود شود (زکوی، ۱۳۹۶: ۱۰۶).

### مواد مخدر

اعتیاد در لغت به معنای عادت کردن و یا خوی کردن به چیزی است (قربانی و همکاران، ۱۳۹۱: ۷۰). قربانی و همکاران (۱۳۹۶) در تعریفی اصطلاحی عنوان می‌کنند که هرگونه ترکیب گیاهی و شیمیایی که باعث دگرگونی در سطح هوشیاری مغز و ایجاد اعتیاد در فرد و وابستگی به مادهٔ مصرفی شود، مادهٔ مخدر نامیده می‌شود. این تعریف، شامل تمام انواع مواد مخدر<sup>۲</sup> فعلی و آنچه در آینده پدید آید، می‌شود. در تحقیق حاضر، مواد مخدر مأخوذ از "خدر" به معنی ضعف و تبلی و سستی است و بر معانی دیگری نظیر تاریکی، سیر و سیاحت، چشم‌پوشی، سردی، لازم گرفتن چیزی، جایگزین شدن نیز اطلاق می‌شود که همهٔ این‌ها بزدلی، عقب‌ماندگی، سرگردانی، کودنی و بی‌غیرتی را به دنبال دارند، و تمام این معانی در معتاد به مواد مخدر اعم از اینکه مواد مایع استعمال کند یا جامد آن را، متحقق می‌سازد (غنجی، ۱۳۸۶: ۱۴).

### مبانی نظری

در حال حاضر، آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای، مثل مهارت تخیل، ایجاد رابطهٔ علت و معلولی، هماهنگی دست و چشم، گذار از تفکر انتزاعی، ارزیابی و توسعه توانایی‌های کودکان در حل مسئله و درک از توانایی‌ها و نیروی درونی خود، قابل اغماض نیست (کسر<sup>۳</sup>، ۲۰۱۲: ۲۴۹)، اما نباید بُعد منفی بازی‌ها را مانند اعتیاد به بازی‌ها، خشم، انزوای اجتماعی و خشونت از نظر دور داشت (کانلی، ۲۰۱۲: ۶۶۳)؛ گرایش به انواع بزهکاری‌ها از قبیل قتل، کشت و کشتار، مصرف مواد اعتیادآور (قربانی، ۱۳۹۹: ۲۹۷) و ... به طور کلی، نظریه‌پردازان حوزه‌های مرتبط معتقدند با دقت در این بازی‌ها و ارزیابی آن‌ها و همچنین تأثیرها و پیامدهای رفتاری-اجتماعی و شخصیتی که

1. Kawasiri & Paul

2. Narcotics

3 - Keser

در فرد ایجاد می‌کنند، زمینه بزهکاری را برای کودک یا نوجوان فراهم می‌آورند. از زمان آفرینش بشر و جرایمی که به آن‌ها دامن می‌زده، تئوری پردازان فراوانی به علل گرایش بشر به جرایم و هنجارشکنی پرداخته و عده کثیری از این نظریه پردازان معتقدند که جرم، رفتاری آموختنی است و افراد در اجتماع، نحوه انجام شرارت‌ها و پلیدی‌ها را می‌آموزند (دلیسی، ۲۰۱۲: ۱۳۵). بر اساس تحقیق‌های صورت گرفته، ارتباط رسانه‌های نوین (بازی‌های رایانه‌ای) با گرایش به انواع بزه و آسیب‌های اجتماعی اثبات شده است (آذری، ۱۳۸۸: ۱۲۵). در کل، سه دسته رویکرد نظری در زمینه تأثیر وسایل ارتباط جمعی بر آسیب‌های اجتماعی وجود دارد که در این بخش مختصری به آن‌ها اشاره می‌شود.

### الف. رویکرد آسیب‌زایی رسانه‌ای

بعضی از صاحب‌نظران بر این عقیده‌اند که رسانه‌ها، به خودی خود آسیب‌زا هستند. آنان به انفعال مطلق انسان، مقابل رسانه و تأثیر اجتناب‌ناپذیر رسانه‌ها در حیات انسانی اشاره کرده و معتقدند رسانه‌های جدید، مهاجمان بیگانه‌ای هستند که پیام، افکار و مفاهیم‌شان را، مستقیم به اذهان مخاطبان دست‌بسته خود القا می‌کنند و می‌توانند پیامدهای منفی و ضداجتماعی به دنبال داشته باشند. نظریه فشار و بی‌هنجاری "مرتون"<sup>۱</sup>، انحراف از واقعیت "کمپ"<sup>۲</sup> و نظریه اجتماعی-رشدی "هویمان"<sup>۳</sup> و یادگیری اجتماعی "پاندورا"<sup>۴</sup> در این دسته قرار دارند (ساروخانی، ۱۳۸۱: ۷۷).

### ب. رویکرد تطهیر رسانه‌ای

بعضی از اندیشمندان معتقدند که رسانه‌ها، به خودی خود مفید هستند و موجبات ارتقای انسان، فرهنگ و اندیشه انسانی را فراهم می‌آورند. آنان معتقد به تأثیر رسانه‌های جمعی بر کاهش انحراف‌های اجتماعی‌اند. نظریه حساس‌زایی، نظریه پالایش روانی فروید<sup>۵</sup> و نظریه کنترل اجتماعی هیرشی و رکلس<sup>۶</sup> در این دسته قرار دارند.

طبق نظریه حساس‌سازی، رسانه‌ها موجب می‌شوند، انسان‌ها نسبت به هر گونه انحراف و جنایت حساسیت نشان دهند و در برابر آن آگاه و هوشیار باشند (ساروخانی، ۱۳۸۱: ۸۴).

1. Merton
2. Camp
3. Hoisman
4. Pandora
5. Freud
6. Hirsch & Reckles



## ج. رویکرد مشروط رسانه‌ای

بسیاری از صاحب‌نظران بر این عقیده‌اند که رسانه‌ها تأثیر یکسانی بر افراد ندارند. نظریه‌های ادراک تفاضلی، گزینش تفاضلی و برداشت تفاضلی در این دسته قرار دارند. بر اساس این نظریه‌ها، اگر یک هزار انسان، یک پیام خاص را از طریق یک وسیله معین و در یک زمان معین دریافت کنند، همگی، برداشت، ادراک و تفسیر معنایی دقیق و یکسانی از آن نخواهند داشت و عواملی چون سن، جنس، پایگاه اجتماعی، تحصیلات و ... موجب این تأثیر تفاضلی می‌شود.

نظریه کل‌گرایی نیز، در همین ردیف قرار دارد. بر اساس اندیشه‌های کل‌گرایان، برای شناخت کل حاصل‌شده، باید به‌نوعی، به یک دوره و چرخه طولی متوسل شد؛ یعنی برای شناخت کل، لازم است عناصر را نیز شناسایی کنیم و بالتبع، جهت شناختن عناصر، شناخت کل ضرورت دارد. (ساروخانی، ۱۳۸۱: ۱۰۱). کل‌گرایان معتقدند، برای شناخت تأثیر برنامه‌های آسیب‌زای رسانه‌ها، باید نه به یک عنصر یا عامل، که به چندین عامل توجه کرد. اصول و مبانی اندیشه این متفکران چنین است:

۱. رسانه‌ها، به‌تنهایی قادر به ایجاد گرایش‌های انحرافی نیستند.
۲. تصمیم به عمل انحرافی، تعدد علل و عوامل را می‌طلبد، تلویزیون، سینما یا وسایل دیگر ارتباطی می‌توانند عامل تسهیل‌کننده جریان موجود یا عامل شتاب برانگیز یا تشدیدکننده عوامل پیشین باشند.
۳. عوامل گوناگون درون‌زاد و برون‌زاد بر ذهن تأثیر گذارند. منظور از عوامل درون‌زاد، همان عوامل متراکم در ذهن است و عوامل برون‌زاد نیز عوامل محیطی به حساب می‌آیند. در خصوص تأثیرپذیری افراد از رسانه‌ها و اینکه رسانه‌ها تا چه اندازه می‌توانند بر مخاطبان تأثیر داشته باشند نیز، نظریه‌های متفاوت دیگری ارائه شده است. در نظریه گلوله جادویی، وسایل ارتباط جمعی بر هر فردی که در جریان مستقیم پیام‌های آن باشد، تأثیر فوری، مستقیم و یکسان دارد. بنابراین ارتباطات جمعی به صورت نوعی گلوله سحرآمیز دیده می‌شود که به هر چشم و گوشی نفوذ می‌کند و آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد (آگینا، ۲۰۱۲: ۷۸۲).

نظریه استحکام یا تأثیر محدود، که توسط لازارسفلد و برلسون<sup>۲</sup> در اواسط قرن بیستم مطرح شد، بیان می‌کند که پیام‌های ارتباطی رسانه‌های جمعی تأثیر قوی ندارند، بلکه دارای تأثیر حداقلی هستند که توسط عوامل دیگر اصلاح و تغییرهایی در آن ایجاد می‌شود و پیام‌ها قادر نیستند که تغییرهای 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 (زکوی، ۱۳۹۶: ۱۰۶).

نظریه کاشت، معتقد 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

1. Agina

2. Lazarsfeld & Berelson



نگرش و دیدگاه‌های موافق با محتوای رسانه می‌شود (عباسی قادی و خلیلی کاشانی، ۱۳۹۰: ۱۵۶).

## ارتباط رسانه‌های نوین و ارتکاب جرایم مواد مخدر و روانگردان

در حال حاضر، رسانه‌های نوین از جمله بازی‌های رایانه‌ای، به مأمنی امن برای تهیه، تولید و عرضه بازی‌های مخرب تحت وب، تحت ویندوز و سایر سیستم‌عامل‌های موجود و همچنین توزیع انواع بازی‌های رایانه‌ای مرتبط با آموزش کشت، تولید، توزیع، قاچاق و کسب درآمدهای نامشروع از طریق تجارت مواد اعتیادآور تبدیل شده است. بازی‌هایی که فرد بازیگردان را، با هر سن و سالی که باشد، از یک توزیع‌کننده خرده‌پای مواد در محله‌های آلوده شهر، به یک مافیای مواد مخدر و روانگردان در دنیا تبدیل می‌کند و در این بین کاربر بازی را، با انواع مواد اعتیادآور و تأثیرهای دروغین آن آشنا می‌سازد (قربانی و همکاران، ۱۳۹۶: ۲۹۷-۳۰۰).

ارائه لیست ابزار و آلات مصرف مواد مخدر جدید و نوپا از قبیل قرص‌های روانگردان با ترسیم شکل، آموزش میزان مصرف و دوز مورد نیاز برای کسب لذت، آموزش روش‌های مصرف بدون جلب توجه، آموزش کشت گلخانه‌ای ماده توهم‌زای گل و گراس، آموزش تولید متامفتامین‌ها، ارائه لیست مواد پیش‌ساز و مواد شیمیایی در تولید مواد مخدر، آموزش انتقال آسان مواد مخدر از محلی به محل دیگر و کسب امتیاز (انتقال از طریق اعضای درونی و بیرونی بدن)، استفاده از تجهیزات و موادی که مانع کشف توسط پلیس می‌شود، نمایش مکان‌های ثابت و متحرک از قبیل قسمت‌های گوناگون خودرو برای جاسازی مواد مخدر و ... از جمله مصادیق بازی‌های رایانه‌ای، در ارتکاب جرایم مواد مخدر و روانگردان‌ها است.

در ادامه، به تأثیرهای مستقیم و غیر مستقیم بازی‌ها اشاره می‌شود.

### تقویت حس پرخاشگری

مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای مرتبط با مواد مخدر، حالت جنگی بیشتر آن‌ها است و اینکه فرد، باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای امنیتی و پلیس بجنگد. استمرار بازی‌هایی این‌چنینی، کاربر بازی را پرخاشگر و ستیزه‌جو می‌سازد و تلاش می‌کند، خواسته‌هایش را با زور و تهاجم به دست آورد. درگیری با نیروهای پلیس نیز، تأثیر بی‌رحمانه دیگر این بازی‌ها است که دید کاربران، به‌خصوص نوجوانان را، به نیروهای امنیتی تغییر می‌دهد (منطقی، ۱۳۸۰: ۲۹).

### انزوای طلبی

کاربرانی که همیشه با بازی‌های رایانه‌ای از جمله بازی‌های اول شخص درگیرند، به انزوا و درون‌گرایی متمایل می‌شوند و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود. انزوای طلبی، یکی از دلایل گرایش به مصرف مواد اعتیادآور است (جباری و حسینی، ۱۳۹۴: ۳۴).

## تنبیل شدن ذهن و کاهش اعتماد به نفس

در این بازی‌ها، به دلیل اینکه کاربر بازی، بیشتر با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران روبه‌رو است و کمتر قدرت دخالت و تصرف در آن‌ها را می‌یابد، حالت انفعال گرفته و اعتماد به نفس او در برابر ساخته‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. این در حالی است که نبود اعتماد به نفس، خود یکی از موثق‌ترین دلایل گرایش به اعتیاد به شمار می‌رود (خدابنده و همکاران، ۱۳۹۶: ۹).

## پیامد منفی در روابط خانوادگی

در دوره کنونی، که زندگی‌ها به سوی ماشینی شدن پیش می‌روند، روابط عاطفی خود به خود رنگ می‌بازد و در کنار هم بودن خانواده کمتر می‌شود. کم‌رنگی روابط با خانواده‌ها، زمینه گرایش به آسیب‌های اجتماعی از جمله اعتیاد را فراهم می‌آورد (قربانی، ۱۳۹۹: ۳۰۱).

## افت اخلاقی

اشاعه فرهنگ برهنگی و مصرف مواد اعتیاد آور، رقص و موسیقی غربی و ... از آفت‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای است (زکوی، ۱۳۹۶: ۱۰۷).

## افت تحصیلی

به دلیل جاذبه خیره‌کننده این بازی‌ها، کاربران وقت بسیاری را صرف آن می‌کنند و در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند؛ بی‌تردید، این علاقه سبب افت تحصیلی خواهد شد. با توجه به این مطلب و ارتباط مستقیم میزان تحصیلات و مصرف مواد اعتیاد آور، این بازی‌ها به صورت غیرمستقیم نیز، موجبات گرایش به اعتیاد را فراهم خواهند کرد (یوسف پور و حاج اسماعیلی، ۱۳۹۶: ۵).

## زمینه‌ساز از خود بیگانگی

دنیاى مجازى، ولى نزدیک به واقعیتی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود، آنقدر مسحورکننده و جذاب است، که مخاطب در معرض تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که از سوی طراحان این بازی‌ها به او القا می‌شود. برای نوجوانی که در حال بازی است، فرقی نمی‌کند که دشمن کیست؛ دشمن همان است که بازی می‌گوید. یکی از بازی‌های معروف در این زمینه، بازی "فاجاچقی دارو" است. سازنده این بازی، که آن را بهترین بازی خرید و فروش داروهای موجود برای اندروید معرفی می‌کند، در تبلیغات خود از این بازی با برجسب سرگرم‌کننده و چالش برانگیز

یاد می‌کند. در تارنماهای مختلف، این بازی موجود و رایگان در اختیار کاربران ایرانی قرار گرفته است. در این بازی جمله‌های تبلیغاتی از قبیل:

- بر مهارت‌های راهبردی و تجارت خود غلبه کنید.
- سعی کنید بزرگ‌ترین سود جنگ‌های عالی‌رتبه مواد مخدر را به دست آورید.
- از طریق جنایت، مبارزه با پلیس، مواد مخدر، پول و خون، سعی کنید ثروتمند شوید.
- شما برای مبارزه با پلیس‌ها و راهزنان، تلاش برای حفظ و رشد ثروت خود، سعی کنید زنده بمانید (قربانی، ۱۳۹۷: ۳۱۲) استفاده می‌شود. از دیگر بازی‌های مربوطه می‌توان به بازی‌های نارک اشاره کرد.

## روش پژوهش

این مطالعه از نظر هدف کاربردی، از لحاظ روش ترکیبی (آمیخته) و از لحاظ گردآوری آمار و اطلاعات به صورت میدانی و با استفاده از پرسشنامه تهیه شد. جامعه آماری، در بخش کیفی شامل ۱۶ نفر از بازیکنان حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، معاونان پلیس مبارزه با مواد مخدر و همچنین معاونان ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز بود. در بخش کمی نیز، ۷۳ نفر از معتمدان تحت درمان ۱۸ تا ۲۳ ساله که حضور در میدان بازی‌های رایانه‌ای را تجربه کرده و به موضوع تحقیق نیز آشنایی کامل داشتند، با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس، برای نمونه آماری تحقیق انتخاب شدند. در روش نمونه‌گیری در دسترس، افراد جامعه، بر اساس راحتی نسبی دسترسی به آن‌ها تعریف می‌شود که به آن نمونه‌گیری اقتضایی هم گفته می‌شود (اخوان مقدم، ۱۳۹۹: ۴۱). با توجه به شرایط موجود و دستگیرشدگان توسط پلیس که مرد بودند، امکان انتخاب جامعه زن مقدور نبود. در بخش کیفی، رویکردهای اصلی (ابعاد)، مؤلفه‌ها و شاخص‌های بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر، شناسایی شدند. ابزار گردآوری داده‌ها در بخش کیفی، مصاحبه عمیق و نیمه‌ساختاریافته بود. در مصاحبه‌های انفرادی با مصاحبه‌شوندگان، بعد از انجام ۱۶ مصاحبه، عوامل مربوطه در مصاحبه‌های قبلی تکرار و پژوهشگر به اشباع رسید. در تحلیل انجام‌شده، تعداد کل کدهای محوری شناسایی شده، ۹۱ شاخص بود که در نهایت در فرایند کدگذاری به ۱۶ مؤلفه کاهش و در قالب ۴ مضمون (ابعاد) دسته‌بندی شد.

پرسشنامه به کارگرفته شده، در مرحله دوم (کمی) در قالب سه قسمت شامل مشخصات فردی با سه سؤال (جنسیت، مدرک تحصیلی و سابقه مصرف) و شامل چهار بُعد با ۱۶ مؤلفه بر اساس نتایج حاصل از مرحله اول (روش کیفی) تنظیم شد.

برای حصول اطمینان از روایی بخش کیفی پژوهش و به منظور اطمینان خاطر از دقت بودن یافته‌ها از دیدگاه پژوهشگر، از نظرهای ارزشمند استادان آشنا با این حوزه و خبرگان مربوطه، که در این حوزه مطلع بودند، استفاده شد. به منظور محاسبه روایی بخش کمی نیز از روایی صوری استفاده شده است. برای

محاسبه پایایی بخش کیفی پرسشنامه از روش پایایی بین دو کدگذار استفاده شد که پایایی حاصل از دو کدگذار با توجه به محاسبات، ۷۹ درصد به دست آمد. در بخش کمی نیز، برابر جدول ۱، برای محاسبه پایایی از ضریب آلفای کرونباخ استفاده که نتیجه نهایی برابر ۰/۸۰۱ گزارش شد. برای تجزیه و تحلیل اطلاعات بخش کیفی از روش تحلیل محتوا و کدگذاری از نرم افزار MAXQDA و برای تحلیل داده‌های کمی حاصل از پرسشنامه محقق ساخته از آزمون پارامتریک تی - تک نمونه و از نرم افزار SPSS استفاده شد.

**جدول ۱. پایایی ابزار سنجش، ضریب آلفای کرونباخ**

ضریب آلفای کرونباخ	ابعاد
۰/۸۲۱	رویکرد درآمذزایی و قدرت نمایی
۰/۷۹۶	رویکرد ترویجی - تبلیغی
۰/۷۸۹	رویکرد تربیتی - آموزشی
۰/۸۳۴	رویکرد عادی سازی
۰/۸۰۱	میانگین

## یافته‌ها

### الف. یافته‌های توصیفی ویژگی‌های جمعیت شناختی

طبق جدول ۲، همه اعضای نمونه آماری (۱۰۰ درصد) را، در بخش کیفی و کمی، کارکنان مرد تشکیل می‌دهند. مدرک تحصیلی اعضای نمونه، در دو بخش کمی و کیفی نیز، در جدول ۲ آمده است.

**جدول ۲. آمار جمعیت شناختی**

بخش کیفی			بخش کمی			متغیر
درصد	تعداد	طبقه‌بندی متغیر	درصد	تعداد	طبقه‌بندی متغیر	
۱۰۰	۱۶	مرد	۱۰۰	۷۳	مرد	جنسیت
۴۴	۷	لیسانس	۱۲/۶	۱۰	زیر دیپلم	تحصیلات
۵۰	۸	فوق لیسانس	۲۴	۱۹	دیپلم	
			۴۴/۳	۳۵	فوق دیپلم	
۶	۱	دکتری	۱۲/۶	۱۰	لیسانس	
			۶/۵	۵	فوق لیسانس	

## ب. یافته‌های استنباطی یافته‌های مرحله کیفی

سؤال فرعی نخست: ابعاد اصلی، مؤلفه‌ها و شاخص‌های مهم و تأثیرگذار بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر کدام‌اند؟

پس از انجام مصاحبه عمیق و دریافت نظرها و پاسخ خبرنگان و تحلیل محتوای مصاحبه‌ها، ابعاد اصلی مؤلفه‌ها و شاخص‌های مهم و تأثیرگذار بازی‌های رایانه‌ای که در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر نقش دارند، در قالب سه مرحله کدگذاری باز<sup>۱</sup>، کدگذاری محوری<sup>۲</sup> و کدگذاری گزینشی<sup>۳</sup> استخراج شد. تعداد کل کدهای باز شناسایی شده، ۴۸ کد بوده که پس از غربالگری به ۳۳ کد کاهش یافته و در فرایند پژوهش به کارگیری شد. در ادامه و در فرایند کدگذاری محوری، ۳۳ کد شناسایی شده، به تعداد ۱۶ کد کاهش یافته و در قالب ۴ کد گزینشی دسته‌بندی شد.

### جدول ۳. تحلیل محتوای مصاحبه‌ها و شناسایی کدهای باز (مفاهیم اصلی) و ارائه مقوله‌های اصلی

مقوله‌های اصلی	کدهای باز یا مفاهیم استخراج شده
رویکرد درآمذزایی و قدرت‌نمایی	ایجاد قدرت کاذب و احساس غلبه بر تمام دشمنان؛ تبلیغ افزایش اعتمادبه‌نفس در مقابله با نیروهای امنیتی پس از مصرف مواد اعتیادآور از جمله نژاد شاهدانگان، استفاده از سلاح‌های مدرن و به‌روز در مبارزه با پلیس؛ تشکیل کاروان‌های مسلح قاچاق، تمرین تیراندازی به سوی هدف (پلیس) با سلاح‌های سرد و گرم؛ نحوه فرار از دست پلیس و سرقت خودروهای پلیسی؛ جنون سرعت و فرار از چنگال قانون، برخورد با موانع و تخریب اموال دولتی و شخصی؛ تقویت ضربه‌های مشت و لگد، جهت کسب امتیاز و روبرویی با مأموران پلیس؛ موفقیت در مبارزه با دشمنان به صورت سهل و آسان و بدون نیاز به هرگونه سلاح و تجهیزات؛ آموزش قسمت‌ها و اعضای حساس بدن، جهت به کارگیری ضربات مهلک روی دشمن و دفاع از خود؛ تمرین پرتاب چاقو و اشیای سخت به سمت هدف؛ استفاده از شمشیر، کاربرد نینجا در مبارزه با دشمنان؛ آموزش نحوه بهره‌برداری از سلاح‌های کشتار جمعی، نحوه استفاده از سلاح‌های انفجادی؛ کشتار پلیس، جهت فرار از جنگ پلیس، از بین بردن مردم عادی، جهت درآمذزایی؛ تعقیب و گریز در خیابان‌ها.
رویکرد ترویجی - تبلیغی	تبلیغ آثار توان‌افزایی و کسب قدرت پس از مصرف مواد مخدر؛ تبلیغ کارکردهای مواد اعتیادآور در افزایش تمرکز و حافظه؛ تبلیغ کارکردهای مواد اعتیادآور در افزایش زیبایی اندام، پوست، مو در قالب داروهای ورزشی؛ تبلیغ کارکردهای مواد اعتیادآور و دوپینگ در مسابقه‌های ورزشی رایانه‌ای و صعود به مراحل بعدی؛ استفاده از درآمدهای حاصل از قاچاق مواد مخدر در ساخت و ساز و توسعه کسب و کارهای قانونی؛ تبدیل پول‌های ناشی از قاچاق به ارزهای مجازی، سرمایه‌گذاری در امور زیربنایی.

1. Open coding
2. Axial coding
3. Selective coding

<p>ارائه لیست ابزار و آلات مصرف مواد مخدر جدید و نوپا از قبیل قرص‌های روانگردان و گل با ترسیم شکل؛</p> <p>آموزش میزان مصرف و دوز مورد نیاز برای کسب لذت؛</p> <p>آموزش روش‌های مصرف بدون جلب توجه؛</p> <p>آموزش کشت گلخانه‌ای مادهٔ توهم‌زای گل و گراس؛</p> <p>آموزش تولید متامفتامین‌ها؛</p> <p>ارائه لیست مواد پیش‌ساز و مواد شیمیایی در تولید مواد مخدر؛</p> <p>آموزش انتقال آسان مواد مخدر از محلی به محل دیگر و کسب امتیاز (انتقال از طریق اعضای درونی و بیرونی بدن)؛</p> <p>آموزش اختفا از دید پلیس.</p>	<p>رویکرد تربیتی - آموزشی</p>
<p>استفاده از تجهیزات و موادی که مانع کشف توسط پلیس می‌شود؛</p> <p>نمایش مکان‌های ثابت و مکان‌های متحرک از قبیل قسمت‌های گوناگون خودرو برای جاسازی مواد مخدر؛</p> <p>عادی جلوه دادن انواع مواد اعتیادآور؛</p> <p>تعریف عدم وابستگی و عدم نیاز به ترک مواد؛</p> <p>آموزش کسب موفقیت در نمایش منفی جواب تست‌های اعتیاد.</p>	<p>رویکرد عادی‌سازی</p>

همان‌گونه که از داده‌ها و اطلاعات جدول ۳ قابل استنباط است، رویکردهای بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر که موجبات اخلاق در نظم و امنیت اجتماعی را نیز فراهم خواهد آورد، عبارت از: ۱. رویکرد ترویجی - تبلیغی؛ ۲. رویکرد درآمدزایی و قدرت‌نمایی؛ ۳. رویکرد تربیتی - آموزشی و ۴. رویکرد عادی‌سازی.

در کنار ابعاد چهارگانهٔ ارائه‌شده در جدول ۳، ۱۶ مؤلفه نیز از طریق کدگذاری محوری شناسایی و تعیین شد که در جدول ۴ آمده است.

#### جدول ۴. رویکردهای اصلی و شاخص‌های فرعی بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر

مؤلفه‌ها (کدهای محوری)	مقوله‌های اصلی (رویکردها)
ایجاد وسوسه با درآمدهای ناشی از فروش مواد مخدر در بازی‌های رایانه‌ای	رویکرد درآمدزایی و قدرت‌نمایی
کسب لذت با شروع تجارت‌های بین‌المللی و حضور در بین مافیای جهانی و کسب قدرت	
آشنایی با انواع سلاح‌های گرم و سرد و نحوهٔ کار با آن‌ها جهت روبه‌رو شدن با پلیس در مراحل مختلف بازی‌ها	
آموزش پولشویی و تبدیل درآمدهای ناشی از قاچاق مواد مخدر به پول‌های تمیز	رویکرد ترویجی - تبلیغی
ترویج فرهنگ غربی، در جهت مصرف انواع مواد مخدر و روانگردان بین نوجوانان	
تبلیغات مواد مخدر در حواشی برخی از بازی‌های رایانه‌ای غیر مرتبط (گیم‌فیکشن)	
تبلیغ استفاده از مواد مخدر، جهت ارتقا توان بدنی و کسب قدرت برای مقابله با دشمنان	
ایجاد وسوسه در بازیگردانان، جهت تغییر حالت‌ها و توانایی شخصیت‌های حاضر در بازی‌های رایانه‌ای پس از مصرف مواد مخدر	

آموزش نحوه استعمال انواع مواد مخدر و روانگردان در بسیاری از بازی‌ها	رویکرد تربیتی - آموزشی
آموزش روش‌های تولید انواع مواد مخدر و روانگردان‌ها	
ارائه آدرس مکان‌های مرتبط با تهیه مواد مخدر (مراکز توزیع و اماکن پخش)	
آموزش نحوه حمل مواد مخدر و جاسازی آن در مکان‌های گوناگون	
آشنایی بازیکنان با انواع مواد مخدر و روانگردان‌های جدید و نوظهور	رویکرد عادی سازی
کاهش ترس و نگرانی بازیکنان برای نزدیک شدن و استفاده از مواد مخدر	
افزایش انگیزه برای مصرف مواد مخدر و روانگردان	
از بین بردن ترس و واهمه از رودررو شدن با پلیس و درنهایت درگیری با پلیس و شکست آن‌ها	

پس از نهایی سازی ابعاد، نسبت به تدوین پرسشنامه بخش کمی تحقیق، در قالب طیف لیکرت، اقدام و سؤال‌های مربوطه در اختیار پاسخگویان قرار گرفت که در ادامه، نتایج حاصل از تحلیل پاسخ‌ها ارائه شده است.

### ج. یافته‌های مرحله کمی

سؤال فرعی دوم: هر یک از رویکردهای شناسایی شده، تا چه اندازه در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر نقش دارند؟

اطلاعات مربوط به آزمون کولموگروف اسمیرنوف، میانگین و انحراف معیار مؤلفه‌های مربوط به پراکندگی داده‌ها، پس از آنالیز داده‌های حاصل از پرسشنامه کمی، در جدول ۵ ارائه شده است. با توجه به جدول ۴، مجموع پاسخ‌های مربوط به هر یک از ابعاد تحقیق، شاخصی برای تعیین نقش هر یک از رویکردهای بازی‌های رایانه‌ای در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر است. با توجه به اینکه در تحقیق حاضر، نمره‌های ماخوذه برای تمامی ابعاد، بیشتر از میانگین موجود در پرسشنامه است، لذا اختلاف معناداری مشاهده و تمام رویکردهای شناسایی شده، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر تأثیرگذار و دارای نقش مثبت و معناداری است.

### جدول ۵. مقایسه فراوانی مشاهده شده و مورد انتظار و نتایج حاصل از آزمون خی دو

متغیر	رویکرد درآمذزایی و قدرت نمایی	رویکرد ترویجی - تبلیغی	رویکرد تربیتی - آموزشی	رویکرد عادی سازی	پرسشنامه کلی
میانگین	۱۲/۵۸	۱۶/۰۱	۱۶/۹۲	۱۰/۲۰	۵۵/۷۱
میانگین پرسشنامه	۱۲	۱۲	۱۵	۹	۴۸
اختلاف میانگین	۰/۵۸	۴/۰۱	۱/۹۲	۱/۲۰	۷/۷۱
واریانس	۱۹/۱۵	۳/۴۵	۴/۴۸	۱۸/۳۷	۹۰/۳۶
نتایج آزمون K-S	۲/۱۵۲	۲/۰۸۸	۲/۰۸۰	۲/۱۱۱	۲/۶۶۷
سطح معناداری	۰/۹۲۷	۰/۴۹۰	۰/۳۳۲	۰/۷۵۱	۰/۱۰۴



داده‌های جدول ۵ نشان داد، میانگین ابعاد مربوط به پرسشنامه محقق ساخته تحقیق، در سطح خطای  $p < 0/01$  معنادار بوده و بیشتر از مقدار متوسط برای ابعاد پرسشنامه و پرسشنامه کلی است که نشان از تفاوت آماری بین میانگین ابعاد و کل پرسشنامه با مقدار ارزش آزمون  $test\ value = 12$  برای ابعاد رویکرد ترویجی - تبلیغی و رویکرد درآمدزایی و قدرت نمایی، با مقدار ارزش آزمون  $test\ value = 15$  برای بُعد رویکرد تربیتی - آموزشی و با مقدار ارزش آزمون  $test\ value = 9$  برای بُعد رویکرد عادی سازی دارد. لذا می توان نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای، به صورت کلی و با میانگین  $55/71$  و هر یک از ابعاد آن، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر نقش دارند. همچنین با توجه به نتایج جدول ۵، چون مقدار سطح معناداری برای تمام مؤلفه‌ها بزرگ‌تر از مقدار خطا ( $0/050$ ) است، در نتیجه متغیرها توزیع نرمال دارند، بنابراین از آزمون پارامتریک تی - تک نمونه جهت پاسخ به سؤال‌ها استفاده شد.

جدول ۶. آمار تی - تک نمونه‌ای برای سوال اصلی

سؤال‌ها	تعداد پاسخ‌دهندگان	میانگین مورد انتظار	میانگین مشاهده شده	انحراف استاندارد	میانگین خطای انحراف استاندارد
رویکرد درآمدزایی و قدرت نمایی	۷۳	۱۲	۱۳/۳۹	۳/۹۸	۰/۴۰۲
رویکرد ترویجی - تبلیغی	۷۳	۱۲	۱۵/۱۴	۲/۹۵	۰/۳۱۲
رویکرد تربیتی - آموزشی	۷۳	۱۲	۱۳/۱۷	۳/۷۴	۰/۴۷۷
رویکرد عادی سازی	۷۳	۱۲	۱۶/۲۰	۱/۱۸	۰/۴۱۹
کل پرسشنامه	۷۳	۴۸	۵۷/۹۰	۹/۵۴	۱/۷۴۵

جدول ۷. نتیجه آماره تی برای سوال اصلی تحقیق

سؤال‌ها	t	درجه آزادی	سطح معناداری	اختلاف میانگین		اختلاف فاصله اطمینان (۹۵ درصد)	
				پایین	بالا	پایین	بالا
رویکرد درآمدزایی و قدرت نمایی	۲/۸۷	۷۲	۰/۰۰۰	۰/۵۸	۰/۰۱۵	۱/۰۲۵	۰/۰۱۵
رویکرد ترویجی - تبلیغی	۱۴/۰۳۵	۷۲	۰/۰۰۰	۴/۰۱	۳/۵۴۷	۴/۹۲۰	۳/۵۴۷
رویکرد تربیتی - آموزشی	۶/۷۲	۷۲	۰/۰۰۰	۱/۹۲	۱/۲۰۱	۲/۷۰۲	۱/۲۰۱
رویکرد عادی سازی	۴/۳۲۵	۷۲	۰/۰۰۰	۱/۲۰	۰/۵۲۹	۱/۶۸۵	۰/۵۲۹
کل پرسشنامه	۱۳/۴۹۲	۷۲	۰/۰۰۰	۷/۷۱	۶/۱۲۷	۹/۲۹۰	۶/۱۲۷

با توجه به جدول ۷ و میزان آماره تی مشاهده شده و سطح معناداری آزمون، مشخص شد که تمام ابعاد مربوط به بازی‌های رایانه‌ای، در سطح خطای ۹۹ درصد، پیش‌بین‌های مناسبی برای گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر هستند.

با توجه به میانگین‌های به دست آمده، رویکرد درآمذزایی و قدرت‌نمایی، با میانگین ۱۲/۵۸ و با اختلاف میانگین ۰/۵۸+ دارای نقش متوسط؛ رویکرد ترویجی - تبلیغی، با میانگین ۱۶/۰۱ و اختلاف میانگین ۰/۱+ دارای نقش بیشتر از زیاد و در حد بسیار زیاد؛ رویکرد تربیتی - آموزشی با میانگین ۱۶/۹۲ و اختلاف میانگین ۱/۹۲+ دارای نقش بیشتر از متوسط؛ درنهایت رویکرد عادی‌سازی، با میانگین ۱۰/۲۰ و اختلاف میانگین ۱/۲۰+ دارای نقش کمی بیشتر از حد متوسط در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر هستند. لذا با توجه به میانگین پاسخ‌ها، می‌توان رویکردهای مربوطه را به این ترتیب الویت‌بندی کرد:

ترویجی - تبلیغی < تربیتی - آموزشی < درآمذزایی و قدرت‌نمایی < عادی‌سازی

## بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر، با هدف شناسایی رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در اخلاص نظم و امنیت اجتماعی از طریق ترویج اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر به انجام رسید. در بخش کیفی، نتایج مصاحبه با خبرگان نشان داد که این بازی‌ها می‌توانند از طریق چهار رویکرد مجزا، در تشویق بازیکنان به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر نقش مثبت و معناداری داشته باشند. این رویکردها در ادامه ارائه شده‌اند. البته نظریه کاشت و رویکرد آسیب‌زایی رسانه‌ای، که به ترتیب معتقدند بین میزان مواجهه و استفاده از رسانه و واقعیت‌پنداری در محتوا ارتباط وجود دارد و رسانه‌ها، به خودی خود آسیب‌زا هستند، می‌توانند یافته‌های این تحقیق را تأیید کنند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای، مهاجمان بیگانه‌ای هستند که پیام، افکار و مفاهیم‌شان را، مستقیم به اذهان مخاطبان دست‌بسته خود القا می‌کنند و می‌توانند پیامدهای منفی و ضداجتماعی به دنبال داشته باشند.

۱. رویکرد درآمذزایی و قدرت‌نمایی، که بازی‌های مرتبط می‌توانند از طریق ایجاد وسوسه مالی، کسب لذت با شروع تجارت‌های بین‌المللی، حضور بین‌مافیای جهانی و آشنایی با انواع سلاح‌های گرم و سرد و نحوه کار با آن‌ها، جهت روبه‌رو شدن با پلیس و آموزش پولشویی و تبدیل درآمدهای ناشی از قاچاق مواد مخدر به پول‌های تمیز، مخاطب را به سمت و سوی قاچاق مواد مخدر و توزیع آن تشویق و سوق دهند. این بخش را می‌توان با یافته‌های یوسف‌پور و حاج اسماعیلی (۱۳۹۶) که معتقدند بازی‌های رایانه‌ای باعث شده‌اند که نوجوانان و جوانان به سمت خشونت و پرخاشگری روی بیاورند (بعد رویکرد درآمذزایی و قدرت‌نمایی) همسو تلقی کرد. نظریه فشار و بی‌هنجاری مرتون و انحراف از واقعیت کمپ نیز مؤید این موضوع است.

۲. رویکرد ترویجی-تبلیغی، که بازی‌های طراحی شده با ترویج فرهنگ غربی جهت مصرف انواع مواد مخدر، تبلیغات سو در جهت ارتقا توان بدنی و کسب قدرت، برای مقابله با دشمنان و ایجاد وسوسه در بازیگردانان، جهت تغییر حالت‌ها و توانایی شخصیت‌های حاضر در بازی‌های رایانه‌ای پس از مصرف مواد مخدر، می‌توانند در ترویج فرهنگ اشتباه مصرف مواد اعتیادآور خودنمایی کنند. این بخش از یافته‌ها را، می‌توان با نتایج پژوهش قربانی و همکاران (۱۳۹۶) همسو دانست، که معتقدند بازی‌های اینترنتی برخط، با محتوای مجرمانه و همچنین اشتراک نظرهای مثبت کاربران اینترنت و تبلیغ در خصوص مواد مخدر نوظهور، پیش‌بین‌های مناسبی جهت گرایش به مصرف مواد مخدر بین دانشجویان است، نظریه اجتماعی-رشدی هویسمان و یادگیری اجتماعی باندورا نیز، یافته‌ها مربوطه را پوشش می‌دهد.

۳. رویکرد تربیتی-آموزشی بازی‌های مربوطه، که در صددند نحوه استعمال انواع مواد مخدر، روش‌های تولید انواع مورد اعتیادآور، ارائه و موقعیت مکان‌های مرتبط با تهیه مواد مخدر (مراکز توزیع و اماکن بخش)، نحوه حمل و جاسازی مواد مخدر در مکان‌های گوناگون و انواع مواد مخدر و روانگردان‌های جدید و نوظهور را آموزش دهند، با یافته‌های فضل‌اللهی و ملکی (۱۳۹۰) هم‌راستا است.

۴. رویکرد عادی‌سازی، به صورت هدفمند در نظر دارد، با کاهش ترس و نگرانی مخاطب برای نزدیک شدن و استفاده از مواد مخدر و همچنین، افزایش انگیزه برای مصرف و از بین بردن ترس و واژه از رودررو شدن با پلیس، به گسترش دامنه خشونت و افزایش اعتمادبه‌نفس کاربران، در مواجهه با خطرات ناشی از ارتکاب جرایم مواد مخدر کمک کند. یافته‌های پژوهش دلیسی (۲۰۱۲) و بربر (۱۳۹۲) از حیث گسترش دامنه خشونت و افزایش اعتمادبه‌نفس، تأییدکننده یافته‌های تحقیق حاضر است.

در بخش کمی، نیز نتایج تحقیق نشان داد که تمام رویکردهای شناسایی شده، در گرایش به اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر، بین بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، نقش داشته که در این میان، رویکرد ترویجی-تبلیغی بیشترین و رویکرد درآمدزایی و قدرت‌نمایی کمترین نقش را داشتند. خروجی تحقیقات زکوی (۱۳۹۶)، بربر (۱۳۹۲) و فضل‌اللهی و ملکی (۱۳۹۰) نیز، که در بیان کلی، به رابطه معنادار بازی‌های رایانه‌ای با تمایلات بزهکارانه دست یافته‌اند، همسو و هم‌راستا با نتایج تحقیق حاضر بود. دلیسی (۲۰۱۲) و کانلی (۲۰۱۲) نیز در یافته‌های خود، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به ارتباط بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های اجتماعی پرداخته‌اند که یافته‌های تحقیق حاضر را تأیید می‌کنند.

در ادامه پیشنهادهای کاربردی، جهت کاهش خطر ناشی از بازی‌های رایانه‌ای آمده است.

- پیشنهاد می‌شود پلیس فتا و دستگاه‌های مبارزه با جرایم مواد مخدر و بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز، در جهت پاکسازی پایگاه‌های حاوی محتوای مجرمانه، در خصوص بازی‌های مرتبط،

حضور فعال در فضای اینترنتی داشته باشند.

- پیشنهاد می‌شود، تدوین قوانین سخت برای تولیدکنندگان بازی‌های مرتبط با محتوای ترویج مواد مخدر و اعتیاد و برخورد شدید با خاطیان امر، همچنین استفاده از تدابیر نظارتی و سالب دسترسی، جهت فیلترینگ نرم‌افزارهای هادی کاربران به بستر بازی‌های مربوطه در دستور کار قرار گیرد.
- پیشنهاد می‌شود، فرهنگ استفاده از فناوری آموزش داده شود. بسترهای مناسب در خصوص ابزارها و امکانات فرهنگی و غنی‌سازی اوقات فراغت جوانان و نوجوانان ایجاد شود. ارائه آموزش و هشدارهای لازم جهت عدم استفاده از بازی‌های غیرمجاز و توجه نکردن به تبلیغات انواع مواد مخدر و روانگردان از قبیل، کاهش وزن، افزایش انرژی و ... که از سوی خاطیان امر با نام‌ها و کارکردهای مختلف بین بازی‌ها تبلیغ می‌شوند، مورد توجه سازمان‌های مسئول در این امر قرار بگیرد.
- پیشنهاد می‌شود رسانه‌های جمعی نسبت به گسترش هدفمند اطلاع‌رسانی از کارکرد شبکه‌های ترویج مواد مخدر و شیوه‌ها و رویکردهای آنان در بازی‌های دیجیتالی (در قالب گزارش خبری، مصاحبه، گزارش‌های مستند) اقدام کنند.
- همچنین گسترش تولیدات فرهنگی و بازی‌های مرتبط با فرهنگ ایرانی از سوی دستگاه‌های مربوطه و شرکت‌های تولیدکننده بازی رایانه‌ای نیز می‌تواند سهم بسزایی در پیشگیری از مسائل مربوطه داشته باشد.
- در پایان پیشنهاد می‌شود، محققان با بررسی سایر بازی‌های رایانه‌ای جدید در خصوص نقش این بازی‌ها در ارتکاب سایر جرایم، از جمله جرایم سازمان‌یافته و جرایم فراملی اقدام به پژوهش و تحقیق کنند.

## منابع

- آبخیز، امین. ۱۳۹۶. ارتباط فضای مجازی با گرایش به اعتیاد دانش‌آموزان استان فارس، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه علوم انتظامی امین.
- اخوان‌مقدم، زهره. ۱۳۹۹. کتابشناسی روش تحقیق. تهران: انتشارات کلک مشاطه.
- آذری، سعید. ۱۳۸۸. "بازی‌های رایانه‌ای و خشونت"، فصلنامه پژوهش و سنجش. دوره ۱۵، شماره ۵۴: ۱۲۱-۱۳۷.
- اسدی، علی و محمد شمس. ۱۳۹۶. "فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی با تأکید بر دیدگاه مقام معظم رهبری، کنفرانس ملی رویکردهای نوین علوم انسانی در قرن ۲۱". رشت، دانشگاه امام صادق (ع). پردیس خاوران.
- بربر، مسعود. ۱۳۹۲. "بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تیل یاد". کتاب ماه علوم و فنون. شماره ۷۷: ۳۲-۳۹.
- پورمنافی، ابوالفضل و ابراهیم قربانی. ۱۳۹۷. "پیشگیری نوین: نقش رسانه مجازی در پیشگیری از گرایش به مواد مخدر در فضای سایبر". فصلنامه اعتیادپژوهی. سال ۱۲، شماره ۴۹: ۲۲-۹.

جباری، طاهره و سیدمحمد حسینی. ۱۳۹۴. "پرخاشگری رایانه‌ای (تأثیرگذاری بازی‌های ویدیویی خشن در کودکان و نوجوانان)". فصلنامه دانش انتظامی. دوره ۶. شماره ۲۳: ۳۲-۴۸.

حسین‌زاده، بهنام و ابراهیم قربانی. ۱۳۹۶. "بررسی و رتبه‌بندی روش‌های مؤثر در پیشگیری از بحران اعتیاد به مواد مخدر در بین زنان شهرستان ارومیه". دوفصلنامه پژوهش‌های اجتماعی. سال ۲. شماره ۳: ۷۹-۱۰۰.

خدابنده، عیسی؛ پرویز جباری و غلام جباری. ۱۳۹۳. "بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غربی در ۱-۱۰. زکوی، مهدی. ۱۳۹۶. "تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی". فصلنامه مطالعات فرهنگ - ارتباطات. ۱۸ (۳۸): ۱۰۳-۱۳۱.

زمانی عشرت؛ ملیحه چشمی و نسیم هدایتی. ۱۳۸۸. "تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر اصفهان". فصلنامه اعتیاد و سلامت. ۱ (۲): ۹۸-۱۰۵.

ساروخانی، باقر. ۱۳۸۱. نقش وسایل ارتباط جمعی در پیشگیری از وقوع بزهکاری. تهران: معاونت امنیتی و انتظامی وزارت کشور.

طاهری، صدرالدین و احمد مصطفوی. ۱۳۹۹. "گونه‌شناسی بن‌مایه‌های دیداری و شنیداری در رسانه بازی دیجیتال". فصلنامه رسانه. (۳۱): ۱-۱۲۳-۱۴۶.

عباسی قادی، مجتبی و مرتضی خلیلی کاشانی. ۱۳۹۰. تأثیر اینترنت بر هویت ملی. تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی. علیوردی‌نیا، اکبر. ۱۳۸۷. "اینترنت و سوء مصرف مواد مخدر". فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات. دوره ۱. شماره ۳: ۱۵۵-۱۷۰.

غنجی، علی (۱۳۸۶). کلیات مواد مخدر. تهران: دانشگاه علوم انتظامی امین.

فضل‌اللهی، سیف‌الدین و منصوره ملکی. ۱۳۹۰. "آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ قم". دوفصلنامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی / شماره ۲: ۱۲۵-۱۴۴.

قربانی، ابراهیم. ۱۳۹۷. "ارائه الگوی واکنش سایبری در جهت برون‌رفت از بحران اعتیاد به مواد مخدر در فضای مجازی". فصلنامه علمی پژوهشی پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی. سال ۱۳. شماره ۵۱: ۸۰-۵۹.

قربانی، ابراهیم. ۱۳۹۹. مبارزه با مواد مخدر و روان‌گردان در فضای مجازی. چاپ اول. تهران: دانشگاه علوم انتظامی امین.

قربانی، ابراهیم؛ جواد کیانی؛ علی ابراهیمی و اسدالله مالکی. ۱۳۹۶. "پیش‌بینی سهم فضای سایبر (شبکه‌های مجازی) در میزان گرایش به سوء مصرف مواد مخدر و روان‌گردان". فصلنامه پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی. ۱۲ (۴۶): ۲۷-۹.

قربانی، ابراهیم؛ محمدتقی فتاح؛ وحید منصوری‌فرو مختار بهرامی مهر. ۱۳۹۱. "بررسی تهدیدات و تأثیرات قاچاق مواد مخدر از مرز بین ایران و افغانستان و عملکرد جمهوری اسلامی ایران در امر مبارزه". فصلنامه علوم و فنون مرزی. سال ۱. شماره ۲: ۶۷-۸۶.

منطقی، مرتضی. ۱۳۸۰. بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای. تهران: انتشارات فرهنگ و دانش.

یوسف‌پور، احمد و ام‌البنین حاج‌اسماعیلی. ۱۳۹۶. "بررسی علل عوامل گرایش فرزندان به فضای مجازی، مطالعه موردی بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خشونت نوجوانان و جوانان". سومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، تهران: مرکز توانمندسازی مهارت‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه.

- Adorjan, M. 2015. "Drugs on the dark net: how cryptomarkets are transforming the global trade in illicit drugs". *British Journal of Criminology*. 55 (4): 835-836.
- Agina, M, et al. 2012. "Towards Understanding the Positive Effect of Playing Violent Video Games on children." *Development, Procedia-Social & Behavioral Sciences*. 69 (2): 780-789.
- Connolly, T. & et al. 2012. "Asystematic literature review of empirical evidence on computer games & serious games". *Computers & Education*. 59 (2): 661-686.
- Delisi, M. 2012. "Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence: New Evidence". *Youth Violence and Juvenile Justice*. 11(2): 132-142.
- Karen, S. 2007. "Do video games kill". 6 (3):13-17.
- Keser, H. & et al. 2012. "An analysis of self- perceptions of elementary school students interms of computer game addiction". 46(2): 247-252.
- Stephanie H. Cook. 2013. "Online Network Influences on Emerging Adults' Alcohol and Drug Use". *Youth Adolesc*. 42(11): 1674-1686.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

