

## نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان

سید محمد حسینی<sup>۱</sup>، فرزانه خانی<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۴/۱۹ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۶/۰۵

### چکیده

**زمینه و هدف:** به عنوان یک پدیده نوین، بازی‌های رایانه‌ای در کنار سایر رسانه‌های دیداری و شنیداری به دلیل رشد روزافزون فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر بیشتر مخاطبان خود را از میان کودکان انتخاب کرده است و در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند. در فرآیند سیر صعودی جذب مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای شکی وجود ندارد، لکن در خصوص برخی بازی‌های رایانه‌ای همراه با خشونت و پرخاشگری، بازی‌های نابهنجار و بازی‌هایی که فرهنگ و اعتقادات برخی جوامع را هدف قرار داده است، نگرانی‌هایی به وجود آمده است. پژوهش حاضر به دنبال آن است تا برخی معایب و تهدیدات موجود در بازی‌های رایانه‌ای را معرفی و راهکارهایی برای مقابله و پیشگیری و کاهش آسیب‌ها ارائه کند.

**روش:** پژوهش حاضر با استفاده از روش توصیفی - تحلیلی، بازی‌های رایانه‌ای را از گذر علم جرم‌شناسی، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و ارتباطات و رسانه بررسی کرده است. روش گردآوری داده‌ها و اطلاعات به صورت فیش‌برداری و اسنادی و تعمق در منابع مربوط در حوزه‌های آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای است.

**یافته‌ها:** اگر کودک غرق در دنیای بازی‌ها و خشونت به تصویر کشیده شده در بازی‌ها شود، هویتی مبهم برای کودک ایجاد کرده و منجر به کاهش خودداری کودک از انجام اعمال پرخاشگری می‌شود و در نتیجه احتمال ارتکاب جرم را بالا می‌برد.

**نتایج:** نظارت ناکافی بر نحوه نظارت شرکت‌های بومی‌سازی سبب شده تا بازی‌های رایانه‌ای خارجی بدون سانسور به خصوص در حوزه بازی‌های کنسولی به بهانه فقدان امکان ویرایش از نظر فنی، در بازار عرضه و منتشر شوند. با پیشگیری و تربیت کودک از سنین آغازین زندگی در نهاد خانواده و آموزش صحیح در مدرسه، می‌توان انجام بازی‌های رایانه‌ای را کنترل کرد و با برنامه‌ریزی‌های جامع مدیریتی دولتی، تمایل به خشونت و پرخاشگری در کودکان و نوجوانان را به حداقل رساند.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدیویی، آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای، جرم، کودکان.

۱. دانشیار حقوق جزا و جرم‌شناسی، دانشگاه تهران، ایران. (نویسنده مسئول)، رایانامه: semo.hosseini@ut.ac.ir

۲. کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم‌شناسی، دانشگاه تهران، ایران. رایانامه: Farzaneh.khani69@gmail.com

## مقدمه

بازی کودکان یکی از امور ذاتی و طبیعی و از نیازهای اساسی کودک است. بازی از امور تخیلی است که کودکان را با موقعیت‌ها و شرایط مختلف آشنا کرده و از آنجایی که منبع و منشأ حرکت و انرژی است، باید این انرژی به صورت مفید و هدفمند صرف شود. بازی یک فعالیت اختیاری بوده و فاقد هرگونه سازمان و تشکیلات است. بازی قدرت تمرکز و دقت کودک را افزایش داده و این امکان را برای کودک ایجاد می‌کند تا به کسب تجربه بپردازد، ابتکار عمل او را بالا برده و دست به خلق و ابداع می‌زند و او را در کشف رابطه‌ها میان اشیا و هر آنچه پیرامون اوست یاری می‌کند. بازی فرصتی است تا کودک بتواند اندیشه‌های درونی خود را بیان کند و میان دنیای درونی کودک و دنیای عینی محیط خارج ارتباط ایجاد کند. به یاری بازی کردن می‌توان کودکان پرخاشگر، مضطرب و خجالتی را شناسایی کرد و با کمک بازی درمانی به روان درمانی آنان پرداخت (احمدوند، ۱۳۸۸، ص ۶۲).

منظور از کودک در فرهنگ و ادبیات عامه، انسانی است که به واسطه سن کمی که دارد قوای جسمی، فکری و عاطفی وی آن قدر رشد نکرده است که بتواند از خود محافظت کرده و اختیار امور خود را به دست گیرد و از این لحاظ نیازمند مراقبت و نگهداری از سوی ولی یا سرپرست خود است. در روان‌شناسی کودک با توجه به سیر روند رشد فرد دوران کودکی از نوجوانی تفکیک شده به طوری که براساس میزان رشد در ابعاد جسمی، ذهنی و عاطفی سنین زیر ۱۲ سالگی دوران کودکی نام گرفته است که براساس ابعاد رشدی کودک به سه مرحله تقسیم شده است. مرحله اول از تولد تا ۲ سالگی، مرحله دوم از ۲ تا ۷ سالگی و مرحله سوم از ۷ تا ۱۲ سالگی. از سن ۱۲ تا ۱۸ سالگی هم دوران نوجوانی نام گرفته است که این دوره، دوره نهایی رشد انسان تلقی شده و منتهی به بزرگسالی می‌شود (مهدوی، ۱۳۹۰، ص ۶۱). بکارگیری تعبیر کودک در مقررات و اسناد بین‌المللی گاهی با رویکرد معین کردن محدوده مسئولیت کیفری به منظور تفکیک مسئولیت کودکان از بزرگسالان و

گاهی با رویکرد حمایتی استفاده می‌شود. تعریف کودک از دیدگاه برخورد با نظام عدالت کیفری از مهم‌ترین مباحثی است که اسناد و مقررات بین‌المللی به آن اشاره کرده‌اند. با وجود این اهمیت، در هیچ یک از اسناد و مقررات بین‌المللی سن مزبور معین نشده است. در قانون مدنی کودک، با عنوان صغیر به دو قسم صغیر ممیز و غیر ممیز تقسیم شده است. واژه نوجوان را نیز می‌توان از متن برخی قوانین داخلی استخراج کرد به عنوان نمونه در ماده یک قانون حمایت از کودکان و نوجوانان مصوب ۱۳۸۱ بیان شده است کلیه اشخاصی که به سن ۱۸ سال تمام هجری شمسی نرسیده‌اند از حمایت‌های قانونی مذکور در این قانون بهره‌مند می‌شوند. بنابراین می‌توان گفت منظور از کودکان در این نوشته با اندکی اغماض افراد زیر ۱۸ سال است.

در دهه‌های اخیر حضور بازی‌های رایانه‌ای در دنیای رسانه‌ها موجی از نگرش‌ها را نمایان کرد. موج اول پژوهش‌ها مربوط به آثار مخرب بازی‌ها بود که تحت تأثیر هراس اخلاقی قرار گرفت. موج دوم بیشتر توسط روان‌شناسان صورت گرفت و آثار مثبت روانی، شناختی و زیستی را خاطر نشان کرد و بازی‌ها را به عنوان ابزاری اساسی در آموزش مطرح کردند. موج سوم گذر از بدبینی‌های دوره نخست و خوشبینی‌های دوره دوم بوده و در صدد است تا با مقایسه اطلاعات و داده‌های این دوره به نگاهی واقع‌بینانه دست یابند. در این میان آمارهای موجود نیز از اهمیت و محبوبیت این رسانه‌ها حکایت دارد. گزارش‌های سال ۲۰۲۰ میلادی از بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که بازار جهانی بازی‌ها درآمد ۱۵۹ میلیارد دلاری ایجاد کرده است که این رقم سالانه حدود ۹ درصد افزایش می‌یابد (گزارش تجارت بازی، ۲۰۲۰).

یکی از محرک‌های مهم افزایش علاقه به بازی‌ها قرنطینه کووید ۱۹ بوده است. این قرنطینه جهانی موجب تحولاتی در این بازی‌ها شده و سازمان بهداشت جهانی طی همه‌گیری بیماری

کرونا این بازی‌ها را به عنوان یک فعالیت اجتماعی، مفید و لازم پیشنهاد کرده است. کاربران بازی‌های رایانه‌ای از طریق یادگیری رفتارهایی که در بازی‌ها آن را تجربه می‌کنند، قادرند تا شبیه به آن را در زندگی واقعی اجرا کنند. از آنجا که بیشتر بازی‌های مورد استفاده کودکان به کشور وارداتی و ترویج‌کننده فرهنگ کشور سازنده هستند، بنابراین با ارزش‌ها و هنجارهای حاکم بر کشور همخوانی ندارند و نتیجه چنین امری تعارض فرهنگی است و توالی فاسد را به دنبال دارد. همچنین استفاده بیش از اندازه از این بازی‌ها ضمن این که اهداف و معیارهای نوینی را برای بازیکن شکل می‌دهد، باعث نقض ارزش‌های پذیرفته شده در جامعه و طبیعی جلوه دادن آنها می‌شود و به عنوان نمونه، از طریق خنثی‌سازی موانع درونی، زشتی عمل مجرمانه و خشونت‌آمیز را از بین می‌برند. پژوهش حاضر به دنبال آن است که با استفاده از روش توصیفی - تحلیلی بازی‌های رایانه‌ای را از گذر علم جرم‌شناسی، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و ارتباطات و رسانه بررسی کرده و در نهایت به این پرسش پاسخ دهیم که نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان چیست؟

**پیشینه:** پرداختن به موضوع بازی‌های رایانه‌ای و کودکان فاقد پیشینه مربوطه نیست اما نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان موضوعی است که کمتر مدنظر پژوهشگران ایرانی قرار گرفته است و بررسی‌ها نشان می‌دهد که ادبیات پژوهشی در این زمینه ناکافی است. در حوزه ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات روانی مثل کج خلقی، انزوا، خشونت و پرخاشگری و همچنین ارتباط بین بازی‌ها و اعتیاد به انجام آن پژوهش‌های متعددی صورت گرفته است که می‌توان به کتاب «خانواده و آسیب‌های رایانه‌ای و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای» اثر عذرا اعتمادی اشاره کرد که در آن به بررسی برخی بازی‌ها و آسیب‌های احتمالی آنان پرداخته است. با این حال می‌توان مواردی را هم در داخل و هم در خارج از کشور یافت که به بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و جرائم

پرداخته‌اند. از جمله پژوهش‌های انجام شده در ایران می‌توان به کتاب «تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان» نوشته طهماسبی و زکوی اشاره کرد. همچنین میرزایی در کتاب «تاثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن در فضای رسانه بر جرم‌خیزی کودکان» این موضوع را بررسی کرده است. در کنفرانس‌های ملی بازی‌های رایانه‌ای که چندین سال است در ایران برگزار می‌شود به موضوع بازی‌های رایانه‌ای و تاثیر آن بر کودک و نوجوان پرداخته‌اند.

حسانی در مقاله خود پیرامون موضوع «پیشگیری از بزهکاری‌های برخاسته از بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان» به صورت جزئی به ارتباط میان بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرائم پرداخته و بحث پیشگیری را مطرح کرده است.

جدیدیان و همکاران (۱۳۹۱) طی فراتحلیلی دریافتند رابطه معناداری میان انجام بازی‌های رایانه‌ای با افزایش انواع پرخاشگری و برانگیختگی وجود دارد و هرچه زمان انجام بازی طولانی‌تر باشد، میزان بروز رفتار و احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی افزایش می‌یابد. برخی از بازی‌ها موجب تحریک افراد برای به کار بردن راهکارهای خسونت‌آمیز برای حل مسائل واقعی می‌شود زیرا خسونت موجود در این بازی‌ها نیز تعاملی بوده و فرد چنان درگیر جریان بازی می‌شود که کنترل خود را از دست داده و آن خسونت را در دنیای واقعی به کار می‌برد.

در پژوهش حاج خدادادی و همکاران (۱۳۹۳) به بررسی رابطه سه متغیر عملکرد خانواده، پرخاشگری و هیجان‌خواهی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان از طریق پرسشنامه پرداخته‌اند. نتایج نشان داد یک همبستگی معنادار در هر سه شاخص یادشده با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان بوده است.

در پژوهش دیگر، امینی‌منش (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی تاثیر عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با جامعه نمونه ۹۲۰ دانش‌آموز پرداخت. او در این

مطالعه دریافت که میان هر سه عامل، رابطه معناداری با اعتیاد به بازی رایانه‌ای وجود دارند. از نمونه پژوهش‌های خارج از کشور می‌توان به مقاله آقای مک‌لین<sup>۱</sup> اشاره کرد که به بررسی موضوع ارتباط بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز و جرائم و قربانیان می‌پردازد؛ همچنین در مقاله وارد<sup>۲</sup> (۲۰۱۶) با عنوان «بازی‌های ویدئویی خشن و جرائم خشن» این موضوع بررسی و در هر دو نشان داده شده است که رابطه معناداری بین این دو متغیر وجود دارد.

مبنای نظری: از بعد رسانه، نظریه استفاده و خشنودی<sup>۳</sup> الیها کاتز<sup>۴</sup> یکی از مشهورترین نظریات ارتباطات جمعی بوده که بر مبنای آن مخاطبان دیگر منفعل نبوده و مادام تحت تأثیر رسانه‌ها قرار نمی‌گیرند و فعال هستند. آنها از محتوا و مفهوم رسانه‌ها استفاده می‌کنند. به این معنا که مردم آنچه را که می‌خواهند ببینند و یا بشنوند را خود انتخاب می‌کنند. در واقع مردم برای اهداف مختلف مانند کسب آرامش، راهنمایی، اطلاعات و غیره از رسانه‌ها استفاده می‌کنند. مخاطبان رسانه‌ها کم و بیش به دنبال پیام‌هایی هستند که بیشترین رضایت را برای آنان فراهم کند و این بسته به علایق و نیازهای افراد مختلف متفاوت خواهد بود (ذکایی، ۱۳۹۱، ص ۷).

نظریه یادگیری اجتماعی از جمله نظریات مطرح در مکتب رفتارگرایانه علم روان‌شناسی است. نظریات یادگیری اجتماعی متعدد بوده و همگی مکمل یکدیگر هستند و در نهایت همه بر آن هستند که ممکن است یادگیری از طریق مشاهده رفتار دیگران و الگو قرار دادن آنها صورت پذیرد. براساس نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا کودکان علاوه بر اینکه یادگیری را از طریق پاداش و شرطی‌سازی می‌آموزند، که از راه مشاهده رفتار دیگران و الگو قرار دادن آنها نیز می‌آموزند. کودکان از طریق مشاهده رفتار دیگران نظیر والدین، همسالان، معلمان و شخصیت‌های قهرمان فیلم‌ها و کارتون‌ها به طور نمادین خود را به جای الگو قرار

1. MCLean
2. Ward
3. Uses & gratification theory
4. Eliha Katz

داده و تجربه او را می‌آموزند. در این بین چند عامل بر الگوبرداری تاثیر می‌گذارد. کودکان بیشتر از شخصیت همجنس خود الگوبرداری می‌کنند و به احتمال بیشتر تحت تأثیر الگوهای همسن خود نیز قرار می‌گیرند. همچنین بیشتر تحت تاثیر شخصیتی قرار می‌گیرند که به نظر می‌رسد بیشتر شبیه شخصیت خودشان باشد. به عبارت دیگر شباهت‌هایی که بین الگو و کودک مشاهده‌گر وجود دارد که باعث افزایش سرمشق‌گیری می‌شود. برخی ویژگی‌های کودک مشاهده‌گر مانند داشتن اعتماد به نفس پایین می‌تواند به این الگوبرداری دامن زند و از همه مهمتر پاداشی که در قبال رفتارها داده می‌شود می‌تواند نقش بسزایی در تقلید داشته باشد. به این نحو که هرچه این پاداش‌ها برای مشاهده‌گر خوشایندتر باشد، وی بیشتر به امید کسب پاداش سعی به تقلید از آن رفتار و الگو می‌کند (ثنایی، ۱۳۶۸، ص ۱۱).

از نظر جامعه‌شناختی، نظریه کنترل اجتماعی<sup>۱</sup> تراویس هیرشی<sup>۲</sup> می‌تواند به خوبی تبیین‌کننده کج رفتاری‌های اجتماعی باشد. افراد به طور طبیعی به کج‌روی تمایل دارند، حال اگر در جامعه تحت کنترل قرار نگیرند و فرد به حدی از آزادی دست یابد که فواید جرم را نسبت به هزینه‌های آن ترجیح دهد، دست به کج رفتاری می‌زند. کج‌روی بیشتر از آنکه ناشی از نیروهای تحریک‌کننده به سمت ناهنجاری‌ها باشد، محصول فقدان کنترل و ممانعت است. بر این مبنا زمانی که فرد به دیگران علاقه و دلبستگی نداشته باشد، تعهد او نسبت به خانواده، دوستان، شغل و مانند آن کمتر باشد؛ هنگامی که فرد بیکار بوده و به صورت مداوم در فعالیت‌های زندگی و کار مشارکت نداشته باشد و در نهایت اعتقاد به ارزش‌ها و اصول اخلاقی نداشته باشد، احتمال گرایش به رفتارهای انحرافی بالاتر می‌رود. از نظر جرم‌شناختی براساس نظریه فنون خنثی‌سازی، موجه‌انگاری یک فرایند روانی است که فرد از طریق فنون آن رفتار غیر قانونی را برای خود توجیه کرده تا احساس شرم نکند. تصویری که از جرم در ذهن مرتکب نقش بسته پاک می‌شود و همین موجب تسهیل

ارتکاب جرم می‌شود. این نظریه توسط دیوید مازتا مطرح شد. مرتکب مقررات و قواعد حاکم بر جامعه را اخلاقی و اصولی می‌پندارد، ولی برای قانون‌شکنی که انجام داده یک فرآیند روانی در ذهن خود شکل می‌دهد که براساس آن ارتکاب جرم را براساس فنون خنثی‌سازی توجیه می‌کند و خود را از قید و بند ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی رها می‌کند. منظور از فنون خنثی‌سازی، خنثی کردن عقلانیت است. به این معنا که بزهکار با دلیل‌تراشی، اعتبار قوانین را از بین برده و در وجدان خود آنها را بی‌اثر می‌کند (نجفی ابرندآبادی، ۱۳۸۷، ص ۲۳۹).

به عبارت دیگر می‌توان گفت فرد با استدلال‌هایی که مطرح می‌کند، راه بزهکاری را برای خود هموار کرده تا احساس شرم و گناه و به اصطلاح عذاب وجدان نداشته باشد. فرد بزهکار با چندین فن بر این احساسات غلبه کرده و رفتار خود را توجیه می‌کند. به عنوان نمونه فرد بزهکار مسئولیت خود را که رفتارش اتفاقی بوده یا ناشی از جبر و قهر بوده را طوری وانمود می‌کند که اوضاع از کنترل وی خارج است و یا این چنین ادعا می‌کند که با رفتاری که انجام داده، صدمه و زبانی به دیگری وارد نکرده است و ضرر و زیان وارده به بزه‌دیده را انکار می‌کند. برخی مواقع فرد مرتکب، قبول می‌کند که رفتار مجرمانه موجب ورود ضرر و زیان بوده است ولی به خود بزه‌دیده را انکار می‌کند. به این صورت که ادعا می‌کند بزه‌دیده عمل تحریک‌آمیز و ناشایستی را انجام داده به همین دلیل مستحق و سزاوار چنین تعدی بوده است، همچنین برخی از این دست بزهکاران ادعا می‌کنند که رفتاری که انجام داده است براساس تعهدات اخلاقی گروه خاصی بوده که فرد خود را متعلق به آن گروه می‌داند.

**آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای:** یکی از مهمترین ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای ویژگی تعاملی بودن آنهاست. به کار بردن هوش مصنوعی در این بازی‌ها باعث می‌شود بازیکنان در یک رابطه قوی با بازی قرار گیرند. هنگامی که کاربر بازی‌های رایانه‌ای شخصیت بازی مانند جنسیت و ویژگی‌های ظاهری آن از قبیل زیبایی، قدرت را انتخاب می‌کند، در واقع



با گزینش آنها گویا خود را وارد بازی کرده و در طول بازی تمام سعی خود را می‌کند که به بهترین نحو ممکن عملیات را انجام دهد تا بیشترین امتیاز را کسب کند و چنانچه ببازد، ناراحت و عصبانی می‌شود. ایجاد فضای واقعی، داستان‌ها و روایت‌های پرهیجان با کیفیت گرافیکی بالا در بازی‌های رایانه‌ای موجب شکل‌گیری ویژگی‌هایی همچون تعاملی بودن، بیرونی‌سازی خود، تجربه‌های جدی و خطرپذیری بی‌خطر شده که جذابیت آنها را نزد مخاطبان چندین برابر کرده است.

یکی از مهمترین ویژگی‌های تعاملی بودن، توهم آزادی نام دارد. با این ویژگی بازیکن آن‌چنان فریب می‌خورد که گویی قواعد از پیش تعیین شده‌ای در بازی وجود نداشته و مشغول تجربه دنیایی است که به اصطلاح باز بوده و شبیه به دنیایی است که روزانه با آن سروکار دارد. امکان رخداد هر چیزی در آن وجود دارد. همزادپنداری با بازی‌ها، آزادی عمل و اختیار بین گزینه‌های متعدد، لذت بازی را دوچندان کرده و بازیکنان جذب ماجرا می‌شوند و گذر زمان را متوجه نمی‌شود. نتیجه چنین امری درجه‌ای از درگیر شدن در بازی است که پدیده غوطه‌وری نام گرفته است. گفتن این‌که بازی‌های رایانه خوب هستند یا بد، درست مانند این است که بگوییم سایر رسانه‌ها خوب هستند یا بد. این محتوای رسانه‌هاست که تعیین‌کننده خوبی یا بدی آنهاست. بهتر است صفت خوب یا بد با توجه به مخاطب جایگزین مفید یا مضر بودن شود و به جای یک قضاوت درباره خوبی یا بدی بازی‌های رایانه‌ای، عنوان کنیم که چه بازی‌هایی و برای چه مخاطبانی چه فواید و چه مضراتی دارد. به طور طبیعی این فناوری نوین اثرات سازنده‌ای مانند پرورش استعدادها و خلاقیت، بالا بردن دقت و تمرکز، ایجاد تکامل شخصیت، تقویت بهره‌وشی، افزایش ذوق هنری و انتقال فرهنگ در خود دارد. این نوشتار به دنبال اثرات مخرب و در نتیجه بهره‌کاری‌هایی که ممکن است در نتیجه برخی بازی‌ها رخ دهد.

آسیب‌های فیزیکی: سندرم رفتارهای نشسته از اصلی‌ترین آسیب‌های جسمانی بازی‌های رایانه‌ای است. بی‌حرکی و سکون موجب درد در ستون فقرات، خستگی‌های مزمن، بالا رفتن وزن بدن، تیک‌های عصبی، اختلال در بینایی و بلوغ زودرس می‌شود.

آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی: پایبندی به اصول و عقاید فرهنگی از عواملی است که موجب تحکیم روابط خانوادگی و اجتماعی می‌شود. کودک در تماس با همسالان و انجام بازی‌های متنوع و آشنایی با قواعد و مقررات بازی‌ها بسیاری از اصول و ارزش‌ها و مفاهیم فرهنگی و اجتماعی جامعه خویش را می‌آموزد و به انسانی که در انجام شیوه‌های رفتاری جامعه ماهر شده است، خود را نمایان می‌کند که نتیجه این امر اجتماعی شدن است. در فرایند انجام بازی‌های رایانه‌ای از آنجایی که روابط کودک به صفحات دیجیتال محدود خواهد شد و این به معنای محرومیت از برخورد و در تعامل بودن با دیگران بوده و موجب اختلالاتی در فرایند اجتماعی شدن می‌شود، این بازی‌ها از نظر ماهیت و ساختار انعطاف‌پذیر، مجازی و برگشت‌پذیر بوده و یک هویت تصنعی را در بازیکن ایجاد می‌کند. به این شکل که با آزادی عملی که دارد می‌تواند موقعیت‌ها را دستکاری کند و هر بار یک شخصیت در بازی برای خود ایجاد کرده و نقش‌های متفاوتی را بازی کند.

بازیکن تحت تاثیر این فضا دیگر به سادگی نمی‌تواند در وضعیت‌های واقعی مختلف زندگی، موقعیت خود را متناسب با شرایط حاضر تغییر دهد و رفتارهای نامناسب مانند عصبانیت و خشونت از خود بروز می‌دهد. از آنجایی که اغلب بازی‌های رایانه‌ای وارداتی هستند محتوای آنها با فرهنگ و ارزش‌های پذیرفته شده در جامعه ما هماهنگی ندارد. پوشش نامناسب، ترویج روابط میان جنس مخالف و مانند آن باعث کشمکش میان معیارهای اخلاقی شکل گرفته در کودک و رفتاری متضاد با آن شده و همین موجب تعارض فرهنگی می‌شود. در پی آن این خطر وجود دارد که کودک درگیر بی‌هویتی و پوچ‌گرایی شود. امروزه از صنعت بازی و سرگرمی برای تلقین افکار شیطانی و عقاید

انحرافی با به نمایش گذاشتن برخی نمادهای شیطانی مانند مدل‌های تک چشم در بعضی بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند و همین امر باعث دور شدن کودک از اعتقادات شده و با رواج نظرات انحرافی، بنیان خانواده و جامعه را از هم گسسته می‌کنند. استفاده بی‌رویه کودکان به این بازی‌ها موجب می‌شود بیشتر زمان خود را اختصاص به بازی‌ها دهند و در نتیجه حجم مطالعه و کیفیت درس خواندن و آموزش پایین آمده و افت تحصیلی اتفاق خواهد افتاد.

آسیب‌های روانی و شناختی: بازی‌های رایانه‌ای به منظور جلب کودکان و بالابردن فروش و پرکردن بازارهای جهانی، گرایش زیادی به ساخت بازی‌های سرشار از صحنه‌های خشونت‌آمیز و مرگبار هستند. این سبک از بازی‌ها در حال حاضر جزء پرطرفدارترین سبک‌ها هستند. بررسی در عملکرد ذهن و مغز هنگام پردازش موضوعات دارای جنبه‌های هیجانی یا احساسی حاکی از آن است که از یک طرف بسیاری از ابعاد استدلال و تفکر انسان تحت تاثیر هیجانات قرار دارد و یادگیری یک فرایند وابسته به هیجان است. بنابراین برای توسعه مهارت‌های استدلال باید زمینه‌های هیجانی برانگیزاننده ایجاد شود.

از طرف دیگر آگاهی و استدلال، به کنترل و مدیریت حالات هیجانی کمک می‌کند. شناخت‌ها و پردازش‌های معیوب از بازی‌های رایانه‌ای موجب اختلالات رفتاری و عاطفی در کودکان شده و منجر به فرایند فردزدایی می‌شود. به طوری که کودک تحت تاثیر هیجان بازی خود را فراموش می‌کند و به طور عمیق در بازی فرو می‌رود و به پیرامون خود توجهی نمی‌کند. این عملکرد می‌تواند منجر به اختلالات هیجانی، اضطرابی، سلوک، بی‌توجهی و حواس‌پرتی شود. بازی‌های رایانه‌ای با منزوی ساختن کودک باعث می‌شود او در فعالیت‌های سازنده و مشترک با گروه همسالان مشارکت نداشته باشد.

ایجاد توهم‌های فکری یکی دیگر از نتایج آسیب‌زای برخی بازی‌های رایانه‌ای است. به دلیل سن کم و درک پایین تجزیه و تحلیل موقعیت‌ها، این توهم‌زایی در کودکان بیشتر ظاهر

می‌شود. از مهمترین آسیب‌های رفتاری بازی‌های رایانه‌ای گرایش‌های تکانشی و پرخاشگری بوده که در نتیجه انجام برخی بازی‌های خشونت‌بار شکل می‌گیرد که بحث‌ها و نگرانی‌هایی را در پی داشته است. پرخاشگری یک واکنش رفتاری است نسبت به آسیبی که از طرف فرد آسیب‌زننده سر می‌زند. تاکنون چندین پژوهش به حوزه خشونت در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است که با دو روش آزمایشی و غیر آزمایشی اثرات این‌گونه بازی‌ها را بر ادراک احساسات و رفتار کاربران تحلیل کرده‌اند و اغلب به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های خشونت‌بار بر رفتار پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژی تأثیر می‌گذارد.

**آسیب‌های جرم‌زا:** آن‌چه مدت‌هاست توجه پژوهشگران را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به خود جلب کرده، ارتباط بین بازی‌های خشونت‌بار و ارتکاب جرم است. به موجب فرضیه تخلیه هیجانی، افرادی که فرصت و امکان بروز احساسات و رفتارهای خشونت‌آمیز را ندارند، تماشای صحیح اعمال خشن نمایش داده شده در بازی‌ها برای آنان درمان‌بخش است. از طرف دیگر براساس فرضیه محرک، تماشای مستمر و مادام این بازی‌ها تأثیر مخربی بر نگرش و شخصیت کودکان برجا می‌گذارد. باید گفت به ندرت پیش می‌آید که یک عامل به تنهایی در ارتکاب جرم نقش داشته باشد بلکه اجتماع عوامل مختلف فردی و جمعی منجر به وقوع بزه می‌شود. در خصوص بازی‌های رایانه‌ای نیز نمی‌توان گفت به تنهایی می‌تواند عامل اصلی و مستقیم ارتکاب جرم باشد و سایر عوامل را نادیده انگاشت. خشونت و جنایات موجود در بازی‌ها استعداد جنایی و آمادگی انجام آن را از قوه به فعل تبدیل می‌کند. بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای منفعل نبوده و همچون موم نیستند که بازی هر نقشی که بخواهد بر آنان بر جای گذارد و مادام تحت تأثیر آنان قرار نمی‌گیرند، به همین دلیل ریشه‌های بزهکاری را همزمان باید در شخصیت بزهکاران، محیط و روابط اجتماعی و خانواده نابسامان و نقص سازوکارهای کنترلی آنان جست‌وجو کرد. استحکام روابط در هر

خانواده‌ای موجب استحکام هویت و شخصیت افراد شده و منبع کنترل رفتار کودکان است. به علت وابستگی همه جانبه کودک به خانواده، نقش کنترلی آن را پررنگ می‌کند. خانواده از طریق نظارت مستقیم و غیر مستقیم خود و همچنین نظارت درونی به معنای درونی کردن ارزش‌ها و هنجارها در کودک و ارضای نیازها و عواطف باعث تقویت پیوند اجتماعی می‌شود. با این حال وجود صحنه‌های خشونت‌آمیز در بازی‌ها، احساسات خصمانه را در فرد بروز می‌دهد به این صورت که این بازی‌ها به کمک جلوه‌های بصری، هیجانی کاذب در کودک ایجاد کرده و وی را به همانندسازی با مجرم تحریک و تشویق می‌کند و خود را به جای شخصیت اصلی بازی قرار داده و با ایفای نقش‌های خطرناک، به بازی خود عینیت بیشتری می‌بخشد. تکرار و مشارکت مداوم و فعال بازیکن در این‌گونه بازی‌ها این امکان را به وی می‌دهد که یادگیری خویش را افزایش داده و رفتارهای خشن‌تر را انتخاب کند. این بازی‌ها با آموزش فنون ارتکاب جرم، جرائم را مهیج‌تر می‌کند؛ در اینجاست که باید انتظار رفتارهای تهاجمی نسبت به خود و دیگران را داشت.

انواع جرائم ارتكابی متأثر از بازی‌های رایانه‌ای: در حال حاضر در بیشتر بازی‌های پرترفدار، خشونت، نابودی، آدم‌کشی و درگیری تن به تن حرف اول را می‌زند. زمانی که کشتن هدف اصلی بازی باشد، تمام ضرب و شتم‌ها برای از بین بردن دشمن انجام می‌شود. خشونت یا حالت درون‌فکنی دارد یا جنبه برون‌فکنی، در شکل درون‌فکنی به صورت استرس، افسردگی، خودکشی و در حالت برون‌فکنی در قالب توهین، قتل، ضرب و جرح بروز می‌کند. افرادی که به طور منظم برانگیخته می‌شوند تمایل دارند که تهدیدها را در مقایسه با افراد دیگر با پرخاشگری بیشتری نشان دهند. در عرصه روان‌شناسی یکی از نظریه‌های مهمی که می‌توان در تبیین ارتکاب جنایات استفاده کرد نظریه ناکامی پرخاشگری است. براساس این نظریه پرخاشگری همیشه پیامد ناکامی است و یک رویداد ناکام‌کننده، این احتمال را افزایش می‌دهد. از منظر اجتماعی این رویداد یک پدیده اجتماعی است و لازم است تبیین اجتماعی از

آن صورت گیرد. اگر افرادی که به شدت دچار ناکامی شده‌اند، محدودیت بیرونی ضعیفی را تجربه کرده باشند، کنش پرخاشگرانه درون‌گرا، یعنی خودکشی و اگر محدودیت بیرونی قوی را تجربه کرده باشند، کنش پرخاشگرانه برون‌گرا، یعنی آدم‌کشی را انتخاب می‌کنند (یعقوبی چوبری، ۱۳۹۶، ص ۱۵۸).

**جرائم علیه اموال و بازی‌های رایانه‌ای:** در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای و جرائم علیه اموال بیشتر جرم سرقت متصور است زیرا عمده‌ترین بازی‌های رایانه‌ای موضوع و محتوای آنها سرقت اعم از سنتی و نوین از مراکز خرید، بانک‌ها و صرافی‌ها است. باید گفت بین میزان مصرف بازی‌های رایانه‌ای و واقعیت‌پنداری در مفهوم و محتوا ارتباط وجود دارد. به این صورت که ساعت‌های طولانی استفاده از بازی‌هایی که بر پایه سرقت ساخته شده‌اند، منجر به شکل‌گیری خرده فرهنگ مجرمانه در بین کودکان می‌شود. تمایل به آزادی در رفتار و حس رضایت و کامیابی از سرقت، از جمله مواردی است که در این نوع خرده فرهنگ‌ها تبیین می‌شود. کودکان در این نوع بازی‌ها معیارها و ارزش‌هایی را یاد می‌گیرند که با قواعد جامعه مغایرت دارد و در نتیجه نوعی تنش میان فرهنگ غالب و به رسمیت شناخته شده در جامعه و ارزش‌های برخاسته از استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به وجود می‌آید و منجر به تغییر نگرش و دیدگاه‌های همسو با محتوای آن بازی خواهد شد.

**جرائم علیه اخلاق و عفت عمومی و بازی‌های رایانه‌ای:** امروزه یکی از عوامل تأثیرگذار در بازار فروش بازی‌های مطرح وجود صحنه‌های تحریک‌آمیز جنسی در بازی‌ها است. بر همین اساس نگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به دنبال افزایش سود اقتصادی به سمتی کشانده شده که حتی بازی‌هایی با محتوای جنسی تولید کنند. این روند ادامه دارد تا جایی که دامنه مسائل جنسی به بازی‌های آنلاین اجتماعی که امکان ارتباط و تعامل کودک با افراد مختلف در سنین متفاوت متعلق به فرهنگ‌های متنوع را فراهم می‌آورد، نیز کشیده شده است. در بازی‌هایی که نقش اول آن‌ها زن باشد، بی‌شک بر صحنه‌های جنسی تاکید شده

است و پوشش تحریک‌آمیز با لباس‌های جذب و نیمه عریان، رابطه جنسی، همجنس‌گرایی و رفتارهای تحریک‌آمیز مانند لحن و صدای شهوت‌انگیز و ژست‌ها و رقص‌ها نمایان است. جرائم علیه امنیت و جرائم سیاسی و بازی‌های رایانه‌ای: بی‌شک امروزه امپریالیسم رسانه‌ای مهم‌ترین ابزار جنگ نرم در جهان بوده و سعی در تسلط و دست گرفتن تحولات سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی دولت‌ها دارند. آموخته‌ها و القانات سیاسی در برخی از بازی‌های رایانه‌ای آشکار است. سازندگان جدید بازی‌ها امروزه اثبات کرده‌اند که این بازی‌ها می‌تواند ابزاری مؤثر برای ابراز نظرات سیاسی باشند. سبک و سیاق این‌گونه بازی‌ها هدفمند است و در پشت این هزینه‌های کلان مالی تلاش برای القای پیام خاص به مخاطبان است. در بسیاری از این بازی‌ها، سوژه‌هایی مانند به خطر افتادن جان مقامات کشوری یا جاسوسی، بازیکن را مجبور می‌کند به حفاظت از مقامات و جاسوسی پردازند. هدف اولیه این بازی‌ها منطقه خاورمیانه و مسلمانان است.

## روش

روش گردآوری داده‌ها و اطلاعات به صورت فیش‌برداری و اسنادی و تعمق در منابع و مآخذ مربوط در حوزه‌های آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد که پس از طبقه‌بندی اطلاعات به توصیف مؤلفه‌ها و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر جرم و خشونت در میان کودکان و نوجوانان پرداخته می‌شود.

## یافته‌ها

پیشگیری از بزهکاری‌های برخاسته از بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان: در خصوص پیشگیری از بزهکاری‌های برخاسته از بازی‌های رایانه‌ای در ارتباط با کودکان می‌توان گفت، خانواده و مدرسه نقش تعیین‌کننده و مهمی در شکل‌دهی و رشد شخصیت کودکان داشته و با توجه به پژوهش‌های به عمل آمده، مشارکت و تعامل هدفمند و

سازمان‌یافته این دو نهاد با شناخت کافی از مسائل آموزشی و بهره‌مندی از ظرفیت‌ها، می‌توانند زمینه‌ساز تربیت صحیح کودکان و گام اساسی برای پیشگیری از بزهکاری کودکان بردارند. بهترین زمان برای پیشگیری از بزهکاری دوران کودکی است که شخصیت وی هنوز شکل نگرفته و حتی اگر شکل گرفته باشد نیز، امکان تغییر آن وجود دارد. برقراری همکاری میان مدرسه و خانواده در زمینه شناسایی کودکان بزهکار با شناخت چند عامل از جمله شناخت نیازهای کودکان، شناخت خطرات و آسیب‌های تهدیدکننده، شناخت عوامل مؤثر در بزهکاری و در نهایت شناسایی کودکان مشکل‌دار امکان‌پذیر است. خانواده به عنوان بنیادی‌ترین و مهم‌ترین نهاد اجتماعی در سلامت و انحراف اعضای آن مؤثر است. وجود برخی عوامل مانند فوت یکی از والدین، اعتیاد، اختلالات روانی، میزان تحصیلات، شغل، میزان سطح درآمد و سن والدین، تغییر و تحولاتی را در نوع رفتار و کردار افراد خانواده داشته که میزان تأثیر هر یک از این عوامل متفاوت است. رشد و توسعه فناوری و صنعت به خصوص در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، شکل و کارکرد خانواده را دست‌خوش تغییر و تحول کرده است. بحث نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای یکی از نکات مهمی است که باید اعمال شود و در صورت فقدان نظارت، یک دشمن خانگی محسوب می‌شوند. پیرو موضوع نظارت، ابتدا لازم است والدین اصول و روش‌های برقراری ارتباط با فرزندان را تعلیم ببینند و در این راه می‌توانند از مشاوران استفاده کنند. والدین باید برای تربیت فرزندان وقت بگذارند، به فرزندان خود احترام بگذارند، با آنان صحبت کنند، سخنان آنان را گوش دهند و آنان را با واقعیت‌های اجتماعی و فرهنگی آشنا سازند و بر کارهای مختلف از جمله دوستان و رفت‌وآمدهای آنان، وضعیت تحصیلی، اخلاق و انضباط، گذران اوقات فراغت توجه ویژه داشته باشند. والدین با علم و آگاهی بیشتر باید اطلاعات فنی خود را به روز کرده و جدیدترین ابزار سرگرمی را شناسایی کنند تا از این راه بتوانند به شرح و توضیح بازی و گروه سنی متناسب با بازی‌ها مسلط شوند. توجه به سطح‌بندی



بازی‌ها برای گروه‌های مختلف سنی و مدیریت زمان و مکان بازی‌ها وظیفه والدین است و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باید توسط والدین کنترل شود و رایانه یا کنسول‌های بازی‌ها را در فضای عمومی منزل قرار دهند. استفاده از بازی‌های خلاق و علمی که به وسیله آن‌ها معماهایی را حل می‌کنند، باید بیشتر استفاده شود. والدین باید درباره محتوای بازی‌ها اطلاعات کسب کنند به این نحو که هر بازی رایانه‌ای در مرحله پیش نمایش خود که به آن «دمو»<sup>۱</sup> گفته می‌شود چکیده‌ای از مراحل حساس بازی را به صورت یک فیلم و روایت به تصویر می‌کشد. والدین می‌توانند این دمو را ببینند و با محتوای بازی‌ها آشنا شوند و پس از آن اگر مناسب و مطابق با سن، جنس و روحیات روانی کودک بود به آن معرفی کنند. با استدلال و منطق آسیب‌هایی را که ممکن است بعضی بازی‌ها به همراه داشته باشد را به آنان تذکر دهند. شکل ظاهری بازی باید مورد نظارت والدین قرار بگیرد و آنها بهتر است بازی‌هایی را خریداری کنند که تأیید نهادهای مسئول همچون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را داشته باشد و از خریدن بازی‌های قاچاق که تأییدیه وزارت ارشاد را ندارد، خودداری کنند. والدین باید بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار فرزندان خود قرار دهند که هویت دینی و ملی آنان را به خطر نیندازد.

میزان زمان استفاده این بازی‌ها یکی دیگر از مواردی است که باید مدنظر والدین باشد. این زمان باید به گونه‌ای برنامه‌ریزی شود که فرزندان از وظایف اصلی و اولیه خود، مانند کسب علم و درس خواندن باز نمانند. بعد از خانواده، مدارس و مربیان بیشترین نقش را در پیشگیری از بزهکاری کودکان در زمینه بازی‌های رایانه‌ای دارند. در سنین نوجوانی نقش مربیان کارآمد و مسلط به رسانه‌های نوین بیشتر می‌شود. برنامه‌ریزی تحصیلی برای کودکان و نوجوانان در سطح آموزش و پرورش به گونه‌ای باشد که فرد بتواند به موازات تحصیلات دانشگاهی، با جدیدترین و به‌روزترین فناوری‌ها و کاربرد صحیح رسانه‌های

امروزی به خصوص بازی‌های رایانه‌ای آشنا شود. تدوین سرفصل‌های آموزشی مناسب، تولید بسته‌های آموزشی از وظایف مدارس است. افزایش آگاهی شاید اصلی‌ترین وظیفه دولت است. برنامه افزایش آگاهی با هدف آگاه ساختن والدین و بزرگسالان، معلمان و کودکان نسبت به خطرات بازی‌های رایانه‌ای است و دربردارنده این محتوا است که چه‌طور والدین از محتوای آسیب‌رسان بازی‌ها جلوگیری کنند. نهادهای دولتی باید تمهیداتی برای ایجاد دانشی بر پایه گرایش‌های جدید در استفاده از فناوری‌های آنلاین و بازی‌های رایانه‌ای و دستاوردهای آن‌ها برای زندگی کودکان به منظور تأمین حداکثر تأثیر اقدامات و توانایی مبارزه با خطرات بازی‌های رایانه‌ای باشد. متولی اصلی بحث بازی‌های رایانه‌ای در کشور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که زیرمجموعه سازمان سینمایی وزارت ارشاد محسوب می‌شود. در کنار این بنیاد، نهادهای دیگری نیز وجود دارند که رسالت‌شان با بازی‌های رایانه‌ای نیز مرتبط است. شورای عالی فضای مجازی و نیز مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دو نهادی هستند که اگرچه متولی مستقیم این موضوع نیستند ولی با توجه به رسالت‌هایشان، مصوبات و تصمیمات این دو نهاد می‌تواند بر حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور تأثیرگذار باشد. یکی از الزام‌هایی که در تولید بازی‌های رایانه‌ای باید رعایت شود، ایجاد انگیزه و محرک است. توجه به امتیازدهی در مراحل مختلف بازی و قرار دادن برخی از مراحل با امتیاز فوق‌العاده، باعث افزایش اقبال به بازی می‌شود. همچنین در زمینه تولید این بازی‌ها باید از شتابزدگی و عجله در تولید پرهیز شود. شتابزدگی در این زمینه، باعث افت کیفیت این بازی‌ها می‌شود و نشانگر تولید بدون پژوهش است. این موضوع باعث می‌شود با وجود ایده و داستان‌های خوبی که برای تولید بازی رایانه‌ای مدنظر است، کارهای خوبی تولید نشود. از این رو، بالا بودن سطح پژوهش در تولید بازی‌های رایانه‌ای، بسیار مهم و ضروری است؛ ضمن این‌که باید از نمونه‌های موفق خارجی نیز درس گرفت. نکته دیگر، رصد مستمر بازی‌های رایانه‌ای

در جهان، الگوسازی بازی‌های ملی، حمایت از تولید ملی و اقتصاد بازی‌ها است. حمایت از ترویج و توزیع بازی‌های ملی و ترجیح آنها بر بازی‌های خارجی، همکاری و تعامل با نشریات تخصصی و مسابقه‌های ملی و منطقه‌ای نیز در این خصوص می‌تواند راهگشا باشد. از دیگر وظایف نهادهای دولتی توسعه فیلترینگ است که راهکاری برای مبارزه با محتوای غیرقانونی و غیراخلاقی این بازی‌ها است. در واقع می‌توان گفت از آن جایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ایران در بازی‌های ساخت داخلی نظارت دارند، این بازی‌ها براساس استانداردهای مصوب ساخته شده‌اند و معضل اصلی بر سر بازی‌های رایانه‌ای وارداتی است که به نظر می‌رسد بهترین ابزار فنی که می‌تواند کودکان و نوجوانان را در حفاظت در برابر آسیب‌های بالقوه و ناخواسته محتوای بازی‌های رایانه‌ای وارداتی غیرمجاز کمک کند، فیلتر کردن بازی‌های رایانه‌ای است. همچنین طبقه‌بندی محتوای بازی‌ها و نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در پیشگیری از بزهکاری احتمالی کمک شایانی می‌کند.

**مسئولیت کیفری سازندگان بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز:** عمل سازندگان بازی رایانه‌ای جرم‌زا می‌تواند منطبق با ماده ۱۸ قانون جرائم رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۸ باشد، زیرا این جرم توانایی تشویش اذهان عمومی را دارد. «هر کس به قصد اضرار به غیر یا تشویش اذهان عمومی یا مقامات رسمی به وسیله سیستم رایانه یا مخابراتی، اکاذیبی را منتشر کند یا در دسترس دیگران قرار دهد یا با همان مقاصد اعمالی را برخلاف حقیقت، راساً یا به عنوان نقل قول، به شخص حقیقی یا حقوقی یا مقام‌های رسمی به طور صریح یا تلویحی نسبت دهد، اعم از اینکه از طریق یادشده به نحوی از انحاء، ضرر مادی یا معنوی به دیگری وارد شود یا نشود، افزون بر اعاده حیثیت، به حبس از ۹۱ روز تا دو سال یا جزای نقدی از پنج تا ۴۰ میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد».

البته با توجه به ساخت این بازی در خارج از کشور و واقع نشدن جرم در قلمروی ایران، امکان تعقیب عوامل تولید بر مبنای این جرم وجود ندارد. برای امکان تعقیب عوامل تولید

این بازی باید مطابق اصل واقعی بودن جرائم، عمل خارج از کشور متهم، منتسب به یک جرم امنیتی باشد. بر این مبنا ممکن است مواد ۵۰۴، ۵۰۰ و ۵۱۲ قانون مجازات اسلامی به کار آیند. در صورتی که بتوان گفت ماهیت عمل سازندگان بازی به گونه‌ای است که علیه نظام جمهوری اسلامی ایران یا به نفع گروه‌ها و سازمان‌های مخالف نظام فعالیت تبلیغی محسوب می‌شود، امکان اعلام مجرمیت آنها طبق قانون وجود دارد.

همچنین در صورتی که در پی این بازی نیروهای رزمنده یا اشخاصی که به نحوی در خدمت نیروهای مسلح هستند، تحریک موثر به عصیان، فرار، تسلیم یا اجرا نکردن وظایف نظامی شوند، در صورتی که قصد براندازی حکومت یا شکست نیروهای خودی در مقابل دشمن وجود داشته باشد، عامل محارب محسوب می‌شود و در غیر این صورت چنانچه اقدامات وی موثر واقع شود، به حبس از دو تا ۱۰ سال و در غیر این صورت به ۶ ماه تا سه سال حبس محکوم می‌شود. همچنین ممکن است این بازی‌ها به نوع دیگری تحریک‌کننده باشد. به این ترتیب که بتواند مردم را به قصد بر هم زدن امنیت کشور به جنگ و کشتار با یکدیگر، اغوا یا تحریک کند. در چنین حالتی صرف نظر از اینکه موجب قتل و غارت بشود یا نشود، جرم واقع شده است. عمل خریداران و پخش‌کنندگان اگر کسی نوارها و دیسک‌ها و لوح‌های فشرده مبتذل موضوع این قانون را نگهداری کند، به جزای نقدی از ۵۰۰ هزار ریال تا پنج میلیون ریال و نیز ضبط تجهیزات محکوم می‌شود. نوارها و دیسک‌ها و لوح‌های فشرده مکشوفه نیز امحاء خواهند شد. در نهایت حکم آن دسته از تارنماهای اینترنتی که مبادرت به پخش این آثار می‌کنند، طبق قانون مشخص شده است. بر این اساس انتشار آثار مبتذل از طریق ارتباطات الکترونیک و یا وسیله و تکنیک مشابه دیگر، از مصادیق تکثیر و انتشار محسوب و مرتکب حسب مورد به مجازات مقرر در این قانون محکوم می‌شود.

## بحث و نتیجه گیری

مطابق پژوهش‌های صورت گرفته رابطه بین بازی‌ها و آثار روانی - اجتماعی آن اثبات و احراز شده است که کودکان و نوجوانانی که از بازی‌های خشن استفاده می‌کنند و یا حتی تماشاگر آن بوده‌اند، این مفاهیم ضد ارزشی و رفتارهای خشن و پر خاشگروانه را در بازی‌های معمولی خود بروز می‌دهند. وجود صحنه‌های خشونت‌آمیز در بازی‌ها، احساسات خصمانه را در فرد بروز می‌دهد به این صورت که این بازی‌ها به کمک جلوه‌های بصری و هیجانی کاذب در کودک ایجاد کرده و وی را به همانندسازی با مجرم تحریک و تشویق می‌کند و خود را به جای شخصیت اصلی بازی قرار داده و با ایفای نقش‌های خطرناک، به بازی خود عینیت بیشتری می‌بخشد.

تکرار و مشارکت مداوم و فعال بازیکن در این گونه بازی‌ها این امکان را به وی می‌دهد که یادگیری خویش را افزایش داده و رفتارهای خشن‌تر را انتخاب کند. این بازی‌ها با آموزش فنون ارتکاب جرم، جرائم را مهیج‌تر می‌کنند؛ در اینجاست که باید انتظار رفتارهای تهاجمی نسبت به خود و دیگران را داشت. آنچه مسلم است این 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 می‌سازد و این چیزی است که در بازی‌های رایانه‌ای به وفور دیده می‌شود. آنچه مدت‌هاست توجه پژوهشگران را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به خود جلب کرده، ارتباط بین تاثیر برخی از بازی‌های خشونت‌بار و ارتکاب جرم است. دو فرضیه وجود دارد که سرچشمه مناقشات ارتباط بین جرم و بازی‌های رایانه‌ای در نزد جرم‌شناسان شده است. به موجب فرضیه تخلیه هیجانی، افرادی که فرصت و امکان بروز احساسات و رفتارهای خشونت‌آمیز را ندارند، تماشای صحیح اعمال خشن نمایش داده شده در بازی‌ها برای آنان درمان‌بخش است. از طرف دیگر براساس فرضیه محرک، تماشای مستمر و مداوم این بازی‌ها تاثیر مخربی بر نگرش و شخصیت کودکان برجا می‌گذارد. باید گفت به ندرت

پیش می‌آید که یک عامل به تنهایی در ارتکاب جرم نقش داشته باشد بلکه اجتماع عوامل مختلف فردی و جمعی منجر به وقوع بزه می‌شود. در خصوص بازی‌های رایانه‌ای نیز نمی‌توان گفت به تنهایی می‌تواند عامل اصلی و مستقیم ارتکاب جرم باشد و سایر عوامل را نادیده انگاشت. خشونت و جنایات موجود در بازی‌ها استعداد جنایی و آمادگی انجام آن را از قوه به فعل تبدیل می‌کند.

در واقع باید گفت بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای منفعل نبوده و همچون موم نیستند که بازی هر نقشی که بخواهد بر آنان برجای گذارد و به طور دائمی تحت تاثیر آنان قرار نمی‌گیرند، به همین دلیل ریشه‌های بزهکاری را همزمان باید در شخصیت بزهکاران، محیط و روابط اجتماعی و خانواده نابسامان و نقص سازوکارهای کنترلی آنان جست‌وجو کرد. زمینه‌های اجتماعی و روانی، نیازهایی را در کودک ایجاد می‌کند و مجموعه نیازها، ارزش‌ها، انگیزه‌ها و علایق او را آگاهانه به سمت بازی‌هایی روانه می‌کند که انتظار و توقع او را برآورده سازد و از محتوای بازی‌ها برای کسب خودآگاهی و یافتن الگوهای رفتاری استفاده می‌کند. چنانچه کودک براساس نیازهایش بازی‌های همراه با خشونت را گزینش کند، باعث افزایش برانگیختگی و تقویت پرخاشگری در او می‌شود. کودکان از طریق مشاهده بازی‌های جرم‌زا از قبیل کشتن و قطع عضو کردن، هزینه‌نگاری و به تصویر کشیدن اشکال ارتکاب اعمال جنسی بر کودکان و انواع سرقت‌ها، به تقلید و الگوبرداری از ناهنجاری‌ها پرداخته و فنون پرخاشگری و خشونت را می‌آموزند.

البته تنها مشاهده این رفتارها برای یادگیری کافی نیست بلکه نیازمند یکسری فعل و انفعالات ذهنی و انگیزشی است که نقش مهمی در یادگیری دارند و تقویت‌های درونی و بیرونی مانند انگیزه برای دستیابی به تسلط و قدرت، حس ناشی از فایق آمدن بر حریف و حس غرور به خاطر پیروزی، تشویق‌ها و گرفتن امتیاز در بازی، موجب نگهداری و ذخیره اطلاعات در ذهن کودک شده و رفتار مجرمانه را یاد گرفته و احتمال انجام آن وجود دارد.

کودکان و نوجوانانی که نظاره‌گر خشونت در بازی‌های رایانه‌ای هستند یا بازی خشونت‌آمیز انجام می‌دهند، به افرادی خشن بدل نمی‌شوند، اما ممکن است تحت تأثیر قرار بگیرند. وقتی فرد در حالت هیجان و استرس‌آور بازی‌های خشن قرار می‌گیرد، این حالات به طور طبیعی 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 و از الفاظ رکیک در حین بازی استفاده می‌کنند. در بعضی مواقع به تقلید از رفتارهای خشونت‌آمیز این بازی‌ها در کوچه و بازار دست به تخریب می‌زنند و فرار می‌کنند. این‌ها رفتارهای بزهکارانه یا رفتارهای مستعد و زمینه‌ساز بزهکاری هستند که شاید تنها دلیل بزهکاری نباشد، اما جزو علل مهم بزهکاری هستند و به فرد آموزش‌های لازم برای ارتکاب بزه و انحراف را می‌دهد و به او می‌فهماند که انجام چنین رفتارهایی غیر ممکن نیست و با تمرین این رفتارها در بازی‌های رایانه‌ای، انجام این اعمال را در نظر کودکان و نوجوانان عادی جلوه می‌دهد و از قباحت آن می‌کاهد.

در این بازی‌ها انجام اعمال ناهنجار 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 سویی گرایش پیدا می‌کنند که شاید بتوان گفت رفتارهای بزهکارانه نتیجه آن هستند. زیرا وقتی کاربر در فضای بازی قرار می‌گیرد و برای پیروز شدن، می‌کشد، تخریب می‌کند و برای این کار تمجید می‌شود، چه بسا هیجان آن را نیز خواهد داشت که در واقعیت هم این کار را انجام دهد، با همسالان خود دعوا کند، به تخریب وسایل دست بزند. این بازی‌ها همانند محیط‌های نامناسب که انواع خلاف و راه و روش جنایت‌ها در محیط آن آموخته می‌شود، آموزشگاهی هستند که کودکان و نوجوانان در آن خشونت، کشتن، تخریب و انواع رفتارهای بزهکارانه را تجربه می‌کنند و آموزش می‌بینند. از آن جایی که بیشتر افراد از انواع بازی‌های رایانه‌ای اطلاعاتی ندارند، همین

مسئله راه را برای تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای باز می‌کند تا راحت‌تر بتوانند طعمه‌های خود را از میان افرادی انتخاب کنند که به نوعی دچار انواع آسیب‌های اجتماعی هستند و بدون در نظر گرفتن تهدیدات و معایب، این بازی‌ها را دنبال کنند. بنابراین می‌توان گفت رابطه مستقیمی بین انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن و تأثیر آن بر روان و ذهن کودکان و نوجوانان و عملکرد آن‌ها وجود دارد. به این معنا که هرچه مدت زمان بیشتری برای انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن صرف شود، گرایش به ارتکاب جرائم در آن‌ها بیشتر است. کودک بزهکار، فردی از افراد جامعه است و تفاوت چندانی با دیگر افراد ندارد و هم‌چون دیگر اعضای جامعه به موجب آموزش‌هایی که خانواده و مدرسه به وی داده است برای ارزش‌های اجتماعی احترام قائل است ولی به دلیل تکامل نیافتن فرایند جامعه‌پذیری، مسئولیت‌گریزی را ترجیح می‌دهد و تمایل به نقض ارزش‌ها دارد.

کودک با آموزش اعمال خشونت‌بار در بازی‌ها، یاد می‌گیرد ارزش‌ها را نادیده گرفته و نقض کند و در زندگی واقعی با انکار آسیب‌رسانی، انکار بزه‌دیده، انکار مسئولیت و محکوم کردن محکوم‌کنندگان، مخالفت اساسی خود را نشان داده و خود را از اشکال متعارف کنترل اجتماعی آزاد و رها می‌پندارد و این‌گونه وجدان درونی خود را آرام می‌کند. نتیجه چنین جریانی حساسیت‌زدایی و عادی جلوه دادن بزهکاری به معنای بالا بردن تحمل کودک و قبول خشونت و پرخاشگری بر روی خود و دیگران، قبح و زشتی عمل را از ذهن کودک پاک می‌کند. در این بین وظیفه خانواده و سیستم آموزشی و نهادهای مدیریتی بسیار پررنگ است تا با پیشگیری از بزهکاری‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای جرم‌زا، برای سالم‌سازی فضای تفریحی کودکان نهایت تلاش خود را انجام دهند. استحکام روابط در هر خانواده‌ای موجب استحکام هویت و شخصیت افراد آن شده و منبع کنترل رفتار کودکان است. به علت وابستگی همه‌جانبه کودک به خانواده، نقش کنترلی آن را پررنگ می‌کند. کودک دارای ارتباط قوی با والدین خویش است، به دنبال فعالیت‌های متعارف و پیرو



هنجارهای خانواده است و همواره نیازمند تایید از سوی خانواده است. کج رفتاری و ناهنجاری زمانی رخ می‌دهد که این پیوند میان کودک و خانواده گسسته شود و نظارت و کنترل خانواده از کودک برداشته یا کم شود. اگر کودک غرق در دنیای بازی‌ها و خشونت به تصویر کشیده شده در بازی‌ها شود، هویتی مبهم برای کودک ایجاد کرده و منجر به بازداری‌زدایی به معنای کاهش خودداری کودک از انجام اعمال پرخاشگرانه و در نتیجه احتمال ارتکاب جرم را بالا می‌برد؛ بنابراین خانواده از طریق نظارت مستقیم و غیر مستقیم خود و همچنین نظارت درونی به معنای درونی کردن ارزش‌ها و هنجارها در کودک و ارضای نیازها و عواطف باعث تقویت پیوند اجتماعی می‌شود.

با پیشگیری و تربیت کودک از سنین آغازین زندگی در نهاد خانواده و آموزش صحیح در مدرسه، می‌توان انجام بازی‌های رایانه‌ای را کنترل کرد و با برنامه‌ریزی‌های جامع مدیریتی دولتی، تمایل به خشونت و پرخاشگری در کودکان و نوجوانان را به حداقل رساند. به باور بسیاری از بازی‌سازان، نظارت ناکافی بر ورود بازی‌های خارجی و همچنین معضلات قاچاق، رعایت نکردن قانون کپی رایت و توزیع نامناسب یا به عبارتی نبود بازار برای بازی‌های تولید شده، از مشکلات بازی‌سازان داخلی است. متأسفانه وظیفه حساس و خطیر ماده ۲ اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به طور آشکارا کنار گذاشته شده و فرآیند نظارت به صورت نظام‌مند از رویه‌های رسمی حذف شده است و فقط به جای آن تنها بر نظام رده‌بندی سنی اسراء اکتفا شده است. نتیجه نظارت ناکافی بنیاد بر نحوه نظارت شرکت‌های بومی‌سازی سبب شده تا بازی‌های رایانه‌ای خارجی با محتوای اصلی و بدون سانسور به خصوص در حوزه بازی‌های کنسولی به بهانه نبود امکان ویرایش از نظر فنی، در بازار عرضه و منتشر شوند.

## منابع

- احمدوند، محمدعلی. (۱۳۸۸). روان‌شناسی بازی. تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور
- ثنايي، باقر. (۱۳۶۸). نظريه يادگيري اجتماعي. فصلنامه تعليم و تربيت، (۲۰)، صص ۱۱-۲۱.
- جدیدیان، احمد؛ پاشا شریفی، حسن و گنجی، حمزه. (۱۳۹۱). فراتحليل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غير خشن بر پرخاشگري. فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربيتي، ۲(۳)، صص ۱۰۷-۱۲۷.
- ذکايي، محمد سعيد. (۱۳۹۱). جرم‌شناسی فرهنگی و مسئله جوانان. دو فصلنامه جامعه‌شناسی ایران. ۱۳(۲۰۱).
- زerman، علی. (۱۳۹۷). رسانه‌ها و جرم. فصلنامه حقوق قانون‌يار، ۲(۵)، صص ۱۰۱-۱۱۸.
- سراجي، فرهاد و علی‌بخشي، مريم. (۱۳۹۴). نگرانی‌های والدین در مورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان. فصلنامه خانواده و پژوهش، ۱۲(۱)، صص ۳۱-۵۰.
- مهدوی، محمود. (۱۳۹۰). پیشگیری از جرم (پیشگیری رشد‌مدار. تهران: انتشارات سمت.
- يعقوبی چوبری، علی. (۱۳۹۶). سنخ‌شناسی و دلایل وقوع قتل عمد به شیوه نظریه زمینه‌ای (مورد مطالعه: متهمان قتل استان گیلان در زندان لاکان رشت). فصلنامه مسایل اجتماعی ایران، ۹(۱)، صص ۱۴۷-۱۶۸.

Global Game Market Report. (2020). Newzoo Global Games Market Report 2020 | Light Version.

MCLean, Laviria, Violent video games f attitudes towards victims of crime. The ITB Journal. International Gaming Research unit, Psychology Derision, Nottingham Trent university.

Ward, Micjael. (2016). Violent Video Games & Violent Crime, Article in Southern Economic Journal.

