Original Article Open Access



Child Rights Journal

2023; 5(17): 45-55

Journal Homepage: http://childrightsjournal.ir

International ThinkTank of Human Dignity

The Iranian Association of Medical Law

The Iranian Association of Child Rights

Propensity to Crime among Children and Adolescents Caused by Computer Games

Seyed Mohammad Keykvosi[1*], Maral Jafari Ghazi Jahani[1]

1. Department of Jurisprudence and Fundamentals of Islamic Law, Imam Khomeini (RA) Shahr-e Rey Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

ABSTRACT

Background and Aim: Along with the advancement of technology and unlimited introduction of computer games around the world, these games quickly opened their place among children and teenagers. The scope and extent of using this phenomenon is such that you can find less children and teenagers who Do not play computer games. Also, in many parts of the city, in parallel with the people's welcome, clubs related to these games have become popular and for more benefit, the most up-to-date games are provided to children and teenagers regardless of this issue. They give age group ratings. Most parents have passively submitted to this situation without worrying about the destructive effects of this commercial-emotional product and have included such activities in their children's extra programs. This article is done to analyze the pathology of the discussed games on the behavior of children and teenagers and at the same time, according to the research and the relevant statistical results, it lists its harmful aspects with targeted software. The prospect of war follows this theme.

Method: This research was written using documents and library resources and descriptive and analytical method.

Results: Based on the studies, it can be said that strengthening the sense of aggression in the mind and psyche of the users, which is observed in many violent games, gradually and unconsciously leads to their belligerence in their behavior and urges them to do abnormal actions in the long term. In playing the game, children and teenagers kill the predetermined goals and destroy the environment around the game by using the game tools.

Conclusion: The results of the research indicate that the addiction of children and teenagers to computer games, especially violent games, can cause deep damage to their psyche and develop a militant, destructive and criminal character in them.

Keywords: Computer Game; Negligence of Crime; Psychology of Crime; Child and Adolescent

Corresponding Author: Mohammad Keykvosi; **Email:** mohammadkeykavosi@yahoo.com

Received: December 08, 2022; **Accepted:** January 16, 2023

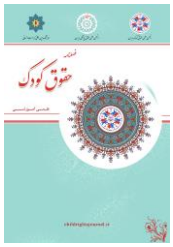
Please cite this article as:

Keykvosi SM, Jafari Ghazi Jahani M. Propensity to Crime among Children and Adolescents Caused by Computer Games. Child Rights Journal. 2023; 5(17): 45-55.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

This Open Access Article Distributed under the Terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License 4.0 (CC BY-NC 4.0)

مقاله پژوهشی
دسترسی آزاد



فصلنامه حقوق کودک

دوره پنجم، شماره هفدهم، بهار ۱۴۰۲، صفحات ۵۵-۴۵

Journal Homepage: http://childrightsjournal.ir

بزه ناشی از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در رده سنی کودکان و نوجوانان

سیدمحمد کیکاوسی[1]*، مارال جعفری قاضی جهانی[1]

۱. گروه فقه و مبانی حقوق اسلامی، واحد شهر ری، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

چکیده

زمینه و هدف: بازی‌های رایانه‌ای به دلیل داشتن جذابیت‌های سمعی و بصری ناشی از تصاویر متنوع و گیرا به عنوان پدیده نوین در میان کودکان و نوجوانان پرطرفدار است. این بازی‌ها علاوه بر اینکه می‌تواند اثرات مثبتی مانند پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت و افزایش بهره هوشی به همراه داشته باشد، به دلایل گوناگونی از جمله استفاده غیر متعارف و بدون محدودیت کمی و کیفی، پیامدهای بسیار ناهنجار داشته باشد. از این رو این پرسش مطرح می‌شود که دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده سرگرم‌کننده تا چه اندازه می‌تواند مناسب کودک و نوجوان باشد؟ لذا نگارش حاضر به منظور آسیب‌شناسی بازی‌های مورد نظر بر روی رفتار کودکان و نوجوانان صورت گرفته و هدف از آن بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزه‌کارانه و انحراف کودکان و نوجوانان است.

روش: در این خصوص، از نظر متخصصان روان‌شناسی و صاحب‌نظران علوم تربیتی و نیز یافته‌های پژوهشی به دست‌آمده از مطالعه رفتار گروه هدف بهره جسته است.

یافته‌ها: بر اساس بررسی‌های به عمل‌آمده، می‌توان گفت تقویت حس پرخاشگری در ذهن و روان کاربران که در بسیاری از بازی‌های خشونت‌آمیز مشاهده می‌شود، رفته‌رفته و به صورت ناخودآگاه به ستیزه‌جویی آن‌ها در رفتار و ترغیب به اعمال ناهنجار در دراز مدت می‌انجامد. کودکان و نوجوانان در انجام بازی، کشتار اهداف از پیش تعیین شده و تخریب محیط پیرامون بازی با افشردن ابزارهای بازی دست زده و این نقش مخربانه نهادینه شده و در اندیشه آن‌ها، ارتکاب جرم و جنحه را سهل می‌انگارد. آنگاه کودک و نوجوانی که در نقش بازی‌های خود فرو رفته، قدرت درک مرزبندی میان دنیای مجازی و واقعیت را از دست داده و سعی می‌کند آنچه فرا گرفته، در دنیای بیرون بیازماید و تجربه کند. این آسیب روانی و اجتماعی در کنش بسیاری از بزه‌کاران کانون‌های اصلاح و تربیت مشاهده و مورد ارزیابی واقع شده است، لذا توجه بیش از پیش به این مقوله، همان‌گونه که صاحب‌نظران حوزه‌های روان‌شناسی، اجتماعی و علوم تربیتی بدان هشدار نموده‌اند، حائز اهمیت بوده و در وهله نخست مراقبت‌های والدین را می‌طلبد.

نتیجه‌گیری: نتایج تحقیق حاکی از آن است که اعتیاد کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های خشن می‌تواند آسیب‌های عمیقی به روان آن‌ها وارد کند و شخصیت ستیزه‌جو، مخرب و جنایتکار را در آن‌ها ایجاد کند.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای؛ سهل‌انگاری بزه؛ روان‌شناسی جرم؛ کودک و نوجوان

نویسنده مسئول: سیدمحمد کیکاوسی؛ **پست الکترونیک:** mohammadkeykavosi@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۹/۱۷؛ **تاریخ پذیرش:** ۱۴۰۱/۱۰/۲۶

خواهشمند است این مقاله به روش زیر مورد استناد قرار گیرد:

Keykvosi SM, Jafari Ghazi Jahani M. Propensity to Crime among Children and Adolescents Caused by Computer Games. Child Rights Journal. 2023; 5(17): 45-55.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

مقدمه

امروزه تقریباً حدود دو قرن است که صنعت و فناوری دنیای بشر را تسخیر کرده و به صورت لجام‌گسیخته‌ای زندگی او را در سیطره هود در آورده است، به گونه‌ای که بشر به شدت به این آصنعت و فناوری وابسته شده و ناگزیر معایب آن را می‌پذیرد. از جمله مصادیق روزآمد فناوری که تمامی ابعاد زندگی روزمره گروه‌های جامعه را دربر گرفته، صنعت بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای به عنوان ابزار سرگرمی و گذراندن اوقات فراغت است، اما این بازی‌ها همان‌گونه که می‌تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آشنایی با مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و سایر موارد را به همراه داشته باشد، به دلایلی گوناگون مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنانبودن کاربران به زبان رایانه، اهداف بازی‌های رایانه‌ای به درستی شناخته نشده است و گاه بسترهای ناهنجاری‌های فرهنگی و سیاسی در چارچوب سیاست‌های جنگ نرم در آن پایه‌ریزی شده است، اثرات زیانباری دارد. با موشکافی دقیق بازی‌های رایانه‌ای به وضوح می‌توان به اهداف سازندگان آن پی برد. این بازی‌ها در واقع نوعی بازی تعاملی هستند که کاربران نقش اصلی بازی را ایفا می‌کند، اما برای کسب پیروزی، باید به گونه‌ای رفتار نماید که طراحان برنامه‌ریزی نموده‌اند. اینکه در بازی‌های رایانه‌ای، انجام چه کاری موجب کسب پیروزی و دستیابی به شخصیت قهرمان می‌شود و نیز به دلیل چه کاری، تشویق و شایستگی صعود به مراحل بالاتر را دارد یا از ادامه روند بازی کنار می‌رود، بسته به اهداف سازندگان بازی‌ها دارد که ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها را چگونه و بر اساس چه معیاری تعریف کنند. در واقع با عنایت به اینکه اکثر بازی‌ها از خارج از کشور وارد شده و از فرهنگ غرب تبعیت می‌کنند، پیامی جز خشونت، نابرابری، برهنگی و جایگزین‌شدن ضد ارزش‌ها به جای ارزش‌ها ندارند و این نشانگر سرازیرشدن فرهنگ غربی و بیگانه به کشورهای کمتر توسعه‌یافته و جهان سوم است.

در بسیاری از بازی‌هایی که از سبک مبارزه و جنگ‌طلبی برخوردارند، فرد را به انجام کشتار و تخریب و رفتارهای خشونت‌آمیز تشویق می‌کند تا بتواند پیروزمندانه مسیر بازی را تا انتها بپیماید و این مسأله، یعنی ضد ارزش‌ها به عنوان ارزش شناخته شوند. از این رو به تدریج در کودک یا نوجوان که شخصیت ناهنجار نهادینه شده و نمادهای ضد ارزش اخلاقی را جایگزین ارزش‌های پذیرفته شده فرهنگ و تمدن سرزمین خود می‌کند، بدیهی است که جسارت وی را در دنیای واقعی برای انجام و تکرار چنین کارهای ناهنجاری به مراتب زیادتر نموده و به تدریج به ورطه تمایلات بزه‌کارانه و انحراف اجتماعی و فرهنگی کشاند. از سوی دیگر، همان‌گونه که مبرهن است عوامل گوناگونی می‌تواند در ایجاد جرم مؤثر باشد، لذا شناخت آن‌ها می‌تواند در ساختار کیفری و جرم‌شناسی در پیشگیری از ارتکاب جرم مفید واقع شود. در این راستا، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از عوامل سوق به بزه شناخته می‌شود. بنابراین آنچه بسیار حائز اهمیت است، تأثیر بازی‌های خشونت‌محور در سوءتربیت و آموزش مهارت در نقش‌آفرینی‌های بزه‌کارانه در اذهان کودکان و نوجوانان است، لذا اهمیت این مسأله و اثرات منفی و زیان‌آوری که در پهنه بازی‌های رایانه‌ای نهفته لست، موجب نگرانی‌های عدیده‌ای برای متخصصان و اندیشمندان حوزه‌های روان‌شناسی و علوم رفتاری، جامعه‌شناسی، تربیتی ـ آموزشی و قضایی شده است. چنانچه مطالعات و پژوهش‌های متعددی را در این زمینه به کار بسته و کتابت نموده‌اند و همواره نسبت به جنبه‌های مخرب

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

بازی‌ها هشدار داده و راهکارهایی را در کنترل استفاده از فضایهای رایانه‌ای خانواده‌ها و نهاده‌های تربیتی و فرهنگی مانند آموزش و پرورش ارائه نموده‌اند.

در این نگارش، نخست جنبه‌های زیان‌بخش بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از نتایج به دست‌آمده از آمار و داده‌های پژوهشی بیان شده و در ادامه پس از اشاره به اهداف و سیاست‌های سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، بستر پنهان و ناهنجار فرهنگی بازی‌ها در حوزه جنگ نرم مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

هدف از پژوهش حاضر، تبیین این موضوع است که محتوا و نوع بازی‌های رایانه‌ای در تأثیرپذیری‌های منفی تا چه اندازه دخیل است و آسیب‌های ناشی از آن چیست؟ همچنین چه نقشی می‌تواند در بزه‌کاری و انحراف کودکان و نوجوانان داشته باشد؟ لذا برای سنجش موضوع و یافتن فرضیه تحلیلی و توصیفی، نخست جنبه‌های زیان‌بخش بازی‌های رایانه‌ای بر شکل‌گیری و انسجام خصیصه خشونت و ستیزه‌جویی با استفاده از نتایج به دست‌آمده از آمار و داده‌های تحقیقاتی اشاره شده و در ادامه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزه‌کارانه و رفتارهای مجرمانه و منحرف در کودکان و نوجوانان مورد بررسی و تحلیل قرار خواهد گرفت.

۱. پیشینه پژوهش: در سال‌های اخیر پژوهش‌های مختلفی در خصوص بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است، ولی در واقع هیچ یک از پژوهش‌های مزبور ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر تمایل بزه‌کارانه و تأثیر آن در سهل‌انگاری ارتکاب جرم از نگاه اطفال و نوجوانان را مورد بررسی قرار نداده است. بنابراین می‌توان گفت که پژوهش حاضر از منظر جدید به موضوع می‌نگرد. در این بخش، برخی از تحقیقات داخلی و خارجی که به نحوی با پژوهش پیش رو مرتبط هستند، مرور خواهد شد:

اگن (Agina) در مقاله «شناخت اثرات مثبت بازی‌های ویدیویی خشن بر کودکان» معتقد است هرچند این بازی‌ها دارای آثار مثبت هستند، اما بازی‌های خشونت‌آمیز باعث تحریک خصیصه ستیزه‌جویی در کودکان می‌شود و رفتارهای نادرست را به ایشان می‌آموزد.

صفاریان و همکاران (۱۳۹۲ ش.) در مقاله «رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان» بر اساس تحقیقات صورت‌گرفته، توسط «جن تل، آروین و گروس» (Gentil, Irwin & Gros) رابط میان بازی‌های خشونت‌آمیز و رفتارهای پرخاشگرانه را مورد تأیید قرار داده و یادآور می‌شود که این افراد هنگام مواجهه با موقعیت‌های ناکام‌کننده، پرخاشگری بیشتری از خود نشان می‌دهند.

یوآوی ایدولوکیزی (Uaidullakyzy) در مقاله «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان» بر این عقیده است که از نظر علمی می‌توان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز در افزایش شاخص‌های پرخاشگری (کلامی، جسمی و روانی)، اضطراب، ناامیدی را اثبات‌شده در نظر گرفت، چراکه تحقیقات انجام‌شده در ارتباط با رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن به تأیید رسیده است.

کسر (Keser) 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 ش.) در مقاله‌ای با عنوان «آثار سوءتربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ شهر قم» معتقد بوده است که با اطمینان کامل می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان آثار سوءاجتماعی به جای خواهد گذاشت.

عبدالخالقی و همکاران (۱۳۹۴ ش.) در مقاله «بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی ـ رایانه‌ای با پرخاشگری در

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

دانش‌آموزان پسر مقاطع راهنمایی تهران» با ذکر این نکته که بازی‌های رایانه‌ای پس از تلویزیون به عنوان دومین سرگرمی کودکان و نوجوانان شناخته می‌شود، به اثرات سوء این بازی‌ها از جمله آسیب‌های روانی و روحی ناشی از اعتیاد به استفاده از بازی‌ها در بازه زمانی طولانی و بدون محدودیت اشاره می‌کند. همچنین تصریح می‌دارد که پرداختن به بازی‌های خشن و پاداشی که کاربر در ازای رفتار پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌کند، سبب می‌شود که او این رفتارها را پیشه خود ساخته و در زمان، خشونت در ذات او نهادینه گردد.

۲. چارچوب نظری پژوهش: بازی رایانه‌ای یا ویدیویی نوعی سرگرمی تعاملی است که به صورت تغییر در برنامه‌های رایانه‌ای تولیدشده در صفحه نمایشگر رایانه یا نمایش‌های دیگر انجام می‌شود. همچنین هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که به وسیله رایانه انجام شود، بازی رایانه‌ای محسوب می‌شود.

بزه‌کاری نیز پدیده‌ای اجتماعی بین‌المللی است که معمولاً برای جرایم افراد زیر سن ۱۸ سالگی به کار برده می‌شود و در هر جامعه‌ای توسط قوانین حقوقی و هنجاری‌های اجتماعی آن جامعه مشخص می‌شود، اما بزه‌کاری به معنای تعدادی متغیر از اعمال ارتکابی علیه احکام قانونی است که می‌تواند ماهیت‌های مختلفی داشته باشد، وجه اشتراک تمام جوامع است، لذا در اصطلاح، کسی است که مرتکب جنایت، جنحه یا خلاف می‌شود و در معنای اخص، اعمال مجرمانه مرتکب شده است (۱). پژوهشگران حقوق هر کدام بزه را به گونه‌ای تعریف کرده‌اند، اما بنا به تعریف گارو فالو (Garo Falo) یکی از بنیان‌گذاران دانش جرم‌شناسی، جرم عبارت است از تعرض به احساس اخلاقی بشر، یعنی جریحه‌دارکردن آن بخش از حس اخلاقی که احساسات بنیادی نوع‌خواهانه، یعنی شفقت و درستکاری را شامل می‌شود (۲).

روش

این پژوهش، با استفاده از اسناد و منابع کتابخانه‌ای و به روش توصیفی ـ تحلیلی نگاشته شده است.

یافته‌ها

۱. انواع بازی‌های رایانه‌ای: نوع بازی‌هایی که کودکان انجام می‌دهند، در شکل‌گیری شخصیت ایشان به میزان قابل توجهی می‌تواند مؤثر و تا حدودی معرف شخصیت آتی و احتمالی آن‌ها باشد. بازی‌های رایانه‌ای بر حسب پیام و محتوا به انواع گوناگونی 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 (Kramer & Mcfarlane) بازی‌ها را به هفت دسته تقسیم کرده‌اند: اکشن، ماجراجویانه، مبارزه‌ای، ماجراجویانه همراه با ایفای نقش، شبیه‌سازی، ورزشی، استراتژی. همچنین در تقسیم‌بندی دیگری، کواسیر و پول (Kovasir & Pool) بازی‌ها را به ماجراجویانه، اکشن، ورزشی، نقش‌آفرینی خیالی، منطقی، آموزشی و مهارت و بازی‌های شبیه‌سازی دسته‌بندی نموده‌اند (۳).

این بازی‌ها همان‌گونه که از نامشان پیدا است، تا حدودی معرف نوع و ساختار است که بر این اساس باید استفاده‌کنندگان از بازی‌ها به تناسب متحوا مشخص و درجه‌بندی شوند. به عنوان نمونه، بازی‌های فکری و ورزشی می‌توانند مناسب همه سنین به ویژه کودکان و نوجوانان باشد و استفاده از بازی‌های اکشن و جنگی که خشونت و کشتار را به تصویر می‌کشد، محدود شود.

۲. آسیب‌های روانی بازی‌های رایانه‌ای ناشی از خشونت‌محوری: بازی‌های رایانه‌ای به همان میزان که محبوب‌ترین و جذاب‌ترین ابزار سرگرمی کودکان و

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

نوجوانان جامعه امروز به شمار می‌رود، یک تهدیدکننده جدی برای سلامت جسم و روح و روان آن‌ها است. برخی از روان‌شناسان بر این باورند که آثار این‌گونه بازی‌ها به تدریج در رفتار و گفتار کاربران آشکار می‌شود (۷-۴) این گروه از روان‌شناسان از کاربران حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای به عنوان «بیماران روانی ناشناخته» نام می‌برند (۱۰-۸). متخصصان حوزه بالینی همواره در بحث شکل‌گیری شخصیت رفتاری و گفتاری افراد به نقش ابزارهایی چون تلویزیون، ماهواره، کتاب و مطبوعات تأکید می‌ورزند. اکنون با شکل‌گیری دنیای پیچیده بازی‌های رایانه‌ای، هشدارها درباره آسیب‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی بیش از دیگر کاربران (بازی‌خورها) در دنیای بازی رایانه‌ای است (۱۱)، البته نمی‌توان تأثیرگذاری این‌گونه بازی‌ها بر خلاقیت و بالندگی ذهنی کاربران را نادیده گرفت، مشروط به آنکه بازی‌ها در گروه‌های سنی متناسب خود عرضه شود، به گونه‌ای که در کشورهای توسعه‌یافته، علاوه بر اینکه بر روی DVD هر بازی یا نرم‌افزار سرگرم‌کننده، رده سنی مختص به آن مشخص شده است، عرضه‌کنندگان، پخش‌کنندگان و صاحبان مراکز بازی‌های رایانه‌ای ـ گیم‌نت‌ها ـ تنها موظف هستند که آن‌ها را در اختیار گروه سنی مربوطه قرار دهند.(۱۴)، اما در ایران، بررسی اجمالی در عرصه مراکز بازی‌های رایانه‌ای و بازار نشر و عرضه آن نشان می‌دهد که نظارت مستمر و مؤثر حلقه‌ای مفقود در سیر تولید و عرضه بازی‌هایی است که در فقدان آن، قواعد بازی‌های رایانه‌ای به هم می‌ریزد (۱۵)، اما برخی از بازی‌های رایانه‌ای که فاقد فاکتور خلاقیت بوده و تنها دارای جنبه‌های هیجانی هستند، در درازمدت می‌توانند به صورت ناخودآگاه اثرات نامطلوبی را برای کاربر خود به همراه داشته باشند، اگرچه هیجان به عنوان نیاز طبیعی کودک و نوجوان ـ متناسب با هر رده سنی ـ جهت رشد و شکوفایی عاطفی و شخصیتی فرد ضروری است، اما پاسخ آن به شیوه‌های غیر معمول و خارج از محدوده طبیعی، نتیجه معکوسی به دنبال خواهد داشت (۱۲). این دسته از بازی‌ها با ساختار خشن‌آمیز خود، نه‌تنها نیاز هیجان کودک و نوجوان را تأمین نمی‌کند، بلکه باعث افزایش هیجان‌پذیری به شکلی نامناسب در آن‌ها شده و پس از مدتی، موجب افزایش نیاز نسبت به سطح محرک محیطی بالاتر جهت واکنش نشان‌دادن می‌شود (۱۲).

روان‌شناسان معتقدند: هیجان مستمر بر کودک و نوجوان میزان ترشح هورمون اپی‌نفرین (Epinephrine) و نوراپی‌نفرین (Norepinephrine) مغز را افزایش داده و سیستم عصبی را مختل می‌کند و سپس به شکل پرخاشگری، بی‌تحملی و تنش‌های عصبی آشکار می‌شود. این آسیب رفتاری بر روی کودکانی که در یک ارزیابی میدانی بیش از سه ساعت وقت خود را صرف بازی‌های خشن کرده‌اند، دیده شده است (۱۳). برخی از صاحب‌نظران غرب نیز به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد و بروز پرخاشگری اشاره می‌نمایند و در تحقیقات خود دریافته‌اند که این قبیل بازی‌ها می‌توانند در ایجاد رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری مؤثر باشند. نتایج بررسی‌های علمی «مارک گریفینس (Mark Griffins)» نشان داد در میان بازی‌های رایانه‌ای خشن، از هر پنج بازی که برای کودکان شش سال و بالاتر مناسب تشخیص داده شده، در سه بازی به ازای کشتن یا صدمه‌زدن به کاراکتر رایانه‌ای امتیاز کسب می‌شود (۱۶). آمارهای مبتنی بر پژوهش‌ها نشان داده‌اند که تمایل اغلب بازی‌سازان به ساخت بازی در سبک خشونت‌آمیز می‌باشد، به گونه‌ای که در تحقیق پرو ونزو (Peru Venzo) در سال ۱۹۹۱ دریافت که ۸۵ درصد از محبوب‌ترین بازی‌های ویدیویی دنیا خشونت‌آمیز هستند

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

(۱۷) و نیز پوشمن (Poshman) و فونک (Funk) در سال ۱۹۹۶ دریافتند که بیشتر بازی‌های مورد علاقه پسران و دختران چهارساله، بازی‌های خشونت‌آمیز با فضای جنگی است. این آمار، ۷۳ درصد در پسران و ۵۹ درصد در دختران اندازه‌گیری شده است. اتکینسون (Atkinson) در اشاره به جدیدترین آمارهای روز صنعت بازی‌های رایانه‌ای، ۸۹ درصد را دارای محتوای بسیار خشن اندازه‌گیری کرده است. همچنین در طی پژوهش بین‌المللی بر روی الگوی هفت کشور، مشخص شده است که ۸۷ درصد پسران زیر ۱۷ سال با متوسط ۱۵ ساعت بازی در هفته، بازی‌های بیش از حد خشونت‌آمیز را دنبال می‌کنند (۱۸). این آمار در ایران، بالای ۸۵ درصد پسران زیر ۱۵ سال با متوسط هفته‌ای ۶۰ ساعت بازی در ایام فصل تابستان را نشان می‌دهد (۱۹). به طور کلی، القای حس قدرت، هرچند کاذب به کاربران، شبیه‌سازی محیط‌های جنگی جهت تخلیه هیجانات روحی و القای اهداف سیاسی، از دلایل طراحی این‌گونه بازی‌ها است (۲۳).

البته شکل‌گیری روحیه خشن و ستیزه‌جو در کودکان و نوجوانان، در مدت زمان کوتاه، آسیب‌ها و عوارض دیگری را برای آن‌ها به ارمغان خواهد داشت. تکرار تجربه‌های خشونت در بازی موجب بروز هیجان‌های زیاد و غیر قابل کنترل به صورت انقباض پیوسته عضلات و تیک‌های عصبی می‌گردد. با افزایش و استمرار این حالت، پریشانی روحی و ضعف اعصاب نمایان خواهد شد (۲۰). بر اساس پژوهش‌های اخیر، میان بازی‌های رایانه‌ای و اختلاف میان میانگین نمرات دانش‌آموزان مقاطع مختلف در متغیر اضطراب رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد (۲۱). همچنین مطالعات دیگری که بر روی کاربران بازی‌های رایانه‌ای انجام پذیرفته، نشان می‌دهد کودکانی که روزانه بیش از ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای ـ به ویژه مدل‌های جنگی و خشونت‌آمیز ـ نموده‌اند، از عدم تمرکز کافی برخوردار بوده‌اند، به گونه‌ای که در حل ساده‌ترین معادلات ریاضی ناتوان مانده‌اند (۲۲).

کودک و نوجوان پرخاشگر، رفته‌رفته از گروه هم‌سالان خود جدا شده و منزوی و گوشه‌گیر می‌شود، لذا بیشتر یا تمام وقت خود را به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهد. چنین روحیه شکننده متمایل به درون‌گرایی شده و از برقراری روابط اجتماعی در آینده او را ناتوان می‌سازد که این مسأله خود زمینه‌ساز ناهنجاری‌های دیگری است. بنا به عقیده روان‌شناسان و کارشناسان قضایی، انزواطلبی می‌تواند زمینه جرم و جنحه در اطفال بزه‌کار را فراهم نماید (۲۶-۲۴). از سوی دیگر، تحریک‌پذیری و هیجان کاذب و بیش از اندازه ناشی از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز موجب بی‌حالی و کاهش انرژی کودک و نوجوان پس از اتمام وقت بازی شده و از این رو آن‌ها را بدخلق و بهانه‌گیر می‌کند؛ به مرور توقعات بی‌جا نموده و به اذیت و آزار دیگران می‌پردازند. بر اساس مطالعه‌ای که طی دو سال بر روی کودکان و نوجوانان بزه‌کار در مراکز کانون اصلاح و تربیت استان‌های تهران، خراسان رضوی، خوزستان و مازندران انجام شده، کارشناسان دادگستری و مشاوران قضایی به نتایج قابل توجهی دست یافتند (۳۰-۲۷). در پژوهش‌های جامع دانشگاه آکسفورد، میان ناهنجاری‌های اجتماعی حوزه اطفال و تبعات بازی‌های رایانه‌ای، رابطه مستقیم دیده شده که رفتارهای بدخلقی این گروه آسیب‌پذیر را مورد ارزیابی قرار داده است (۳۰).

۳. تمایلات بزه‌کارانه ناشی از بازی‌های رایانه‌ای:

همان‌گونه که گذشت، ابعاد منفی بازی‌های رایانه‌ای مانند اعتیاد به انجام بازی‌ها ـ بدون محدودیت زمانی و مستمر ـ خشم، ضعف اعصاب، انزوای اجتماعی و افسردگی به عنوان آسیب‌های روحی و روانی اثبات شده است (۳۲-۳۱).

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

اما بزه‌کاری از مواردی است که اخیرا 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 ـ اجتماعی و شخصیتی که در فرد ایجاد می‌کنند، زمینه بزه‌کاری و سهل‌انگاری جرم و جنحه برای کودک و نوجوان را فراهم می‌آورند. از زمان آفرینش بشر و جرم و جنایت‌هایی که او به آن‌ها دامن می‌زده، تئوری‌پردازان فراوانی به علل گرایش بشر به جنایت و هنجارشکنی پرداخته‌اند و عده کثیری از این نظریه‌پردازان بر این باور هستند که جرم و جنایت رفتارهای آموختنی است و در اجتماع، افراد نحوه انجام شرارت و پلیدی‌ها را می‌آموزد. با این بیان، توجه به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک ابزار آموزنده در همه ابعاد و جنبه‌ها بسیار حائز اهمیت است. بر اساس تحقیقات صورت‌گرفته، هرچند ارتباط بازی‌های ویدویی خشن با پرخاشگری اثبات شده است، اما ارتباط آن با رفتارهای ضد اجتماعی در نمونه‌های کودکان و نوجوانان بزه‌کار ناشناخته است (۳۳).

سهل‌انگاری بزه، آشنایی با کاربرد اسلحه، روش‌های سرقت، جاسوسی و... از نتایج بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌محور بوده و باعث پدیدارشدن شخصیت مجرمانه در کودک و نوجوان می‌شود. به عنوان نمونه، زمانی که شخصی مانند اندرسون بهرینگ (Andres Behring) در شهر اسلو پایتخت نروژ حدود ۱۰۰ نفر را کشته و اعلام می‌کند که عملیات وحشیانه خود را مدیون بازی «جنگ‌افزار مدرن۲ (Modern Warfare2)» است، نمی‌توان اثرات این بازی‌ها را در آموزش جرم و جنایت دور از نظر انگاشت (۳۴).

به طور کلی، خشونت، بزه‌کاری، جنایت و از بین‌بردن هر آنچه فرا روی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوعات مطرح در بازی‌های رایانه‌ای است. داده‌های موجود نشان می‌دهد که انجام بازی‌های ویدیویی خشن یا تمایل داشتن برای انجام چنین بازی‌هایی با بزه‌کاری در ارتباط است. حتی زمانی که تأثیر مجموعه‌ای از وابسته‌های بزه‌کاری شامل بعد روان‌شناختی (عوامل روانی) در نظرگرفته شود، عامل‌های روان‌شناختی یک ارتباط قوی با جرم دارد و با نظریه واحد جرم در ارتباط است (۳۵).

بحث و نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی پرجاذبه، پدیده‌ای مهم در عصر حاضر بوده و زمان بسیاری از فراغت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است، چنانچه با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، آن‌ها متمایل به درون‌گرایی شده و روحیه جمع‌گرایی در ایشان به سرعت تضعیف شده است. از سویی، این بازی‌ها همان‌گونه که می‌تواند در پرورش استعدادهای فکری، افزایش بهره هوشی و ایجاد خلاقیت کودک و نوجوان مفید و مؤثر باشد، در صورتی که بیش از حد اندازه، وقت صرف انجام بازی رایانه‌ای شود، زیان‌آور بوده و منجر به بروز آسیب‌های جدی، از جمله ضعف بینایی، ضعف اعصاب، اختلال در رشد مفاصل، انزواطلبی و افت تحصیلی را برای کودک و نوجوان به دنبال خواهد داشت. بر اساس پژوهش‌هایی که در این‌باره صورت گرفته، کاربرانی که پس از مدتی به چنین بازی‌هایی اعتیاد پیدا می‌کنند، انگیزه درس خواندن را از دست می‌دهند و تحصیلات را رها می‌کنند. چاقی مزمن ناشی از بی‌تحرکی، پرخوری عصبی و بروز مشکلات دیابتی و عضلانی مانند کمردرد یا گردن‌درد از دیگر عوارض اعتیادی به بازی‌های رایانه ای است. بی‌خوابی و کابوس‌های شبانه، سرگیجه، حالت تهوع، پیش‌زمینه‌های میگرن و ضعف بینایی نیز در کودکان کم‌سن و سال دیده شده است، البته این قبیل آسیب‌های جسمی و روانی برای بازی‌هایی متصور و

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

مفروض است که وضعیت استاندارد و از نظر کمی و کیفی مناسب رده سنی کاربر باشد، در حالی که آنچه بسیار قابل اهمیت است، نیمه پنهان بسیاری بازی‌های رایانه‌ای حال حاضر است که می‌تواند به نحو عمیقی بر روحیه کودک و نوجوان تأثیر گذارد و بازتاب‌های بیرونی ناهنجاری را در شخصیت آن‌ها پرورش داده و با تغییر رفتار کاربران، رفته‌رفته او را به شخص ناهنجار و متمایل به ارتکاب بزه اجتماعی در آینده سوق می‌دهد، زیرا در بیشتر این دست بازی‌ها، خشونت محور اصلی است. نابودکردن، از کارانداختن غیر جان‌دار، تخریب اموال، بالابردن صدا با هدف ترساندن، درگیری تن به تن با هدف آسیب‌رساندن فیزیکی، قتل و غارت از نمونه‌های مشاهده‌شده در بازی‌های رایانه‌ای است. با توجه به علاقمندی کودکان و نوجوانان به این نوع بازی‌ها، تجربه ذهنی خشونت‌آمیز، بدیهی‌ترین اثر این بازی‌ها خواهد بود. در این‌باره، هرچند رابطه نمایش خشونت با رفتار افراد به طور قطعی ثابت نشده است، ولی بنا به نظر روان‌شناسان تأثیر فراوانی برای شکل‌گیری مجرمین بالقوه و بزه‌کار اجتماعی خواهد داشت. دادهای پژوهش‌های میدانی و مطالعه بر روی بزه‌کاران کانون اصلاح و تربیتی مؤید این مسأله است.

در کشور ایران، توجه شایانی نسبت به تفکیک بازی‌های استاندارد و غیر استاندارد در بازار هدف وجود ندارد و همچنین به صورت جدی، اقدام‌های پیشگیرانه‌ای برای کنترل، بازرسی و جمع‌آوری بازی‌های سیاه و ناهنجار فرهنگی صورت نمی‌پذیرد، لذا انتظار می‌رود که صاحب نظران با بررسی میزان تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای مخرب بر نسل کودک و نوجوان کشور، بیش از پیش راهکارهای عملی و قانونی لازم در این زمینه را تدارک دیده و دنبال نمایند.

محدودیت‌ها: با توجه به یافته‌های این پژوهش پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود:

۱ـ تبیین دستورالعمل‌های لازم جهت فرهنگ‌سازی متقابل برای نهادهای مرتبط مانند وزارت فرهنگ ارشاد و اسلامی، وزارت آموزش و پرورش، سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، سازمان تبلیغات اسلامی.

۲ـ آگاه‌سازی و آموزش والدین و نیز کودکان و نوجوانان از اثرات مخرب بازی‌های رایانه‌ای غیر استاندارد.

۳ـ کنترل، نظارت و بازرسی روند بازار توزیع بازی‌های رایانه‌ای.

۴ـ تدوین آیین‌نامه‌های مربوط به تأسیس و اداره کلوپ‌های بازی رایانه‌ای و گیم‌نت‌ها.

۵ـ حمایت از تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی داخلی و منطبق با فرهنگ بومی و محلی.

ملاحظات اخلاقی

در پژوهش حاضر جنبه‌های اخلاقی مطالعه کتابخانه‌ای شامل اصالت متون، صداقت و امانتداری رعایت شده است.

تضاد منافع

نویسندگان هیچ‌گونه تضاد منافع احتمالی را در رابطه با تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله اعلام نکرده‌اند.

تشکر و قدردانی

ابراز نشده است.

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

References

1. Jafari Langroudi N. Legal Terminology. Tehran: Ganj-e Danesh Publications; 2008. [Persian]

2. Ardabili M. General criminal law. Tehran: Mizan Publications; 2007. [Persian]

3.Connolly T. A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. Computer & Education. 2002; 59(14): 55-69.

4. Past Present D. The role and effect of computer games on children and teenagers (Collection of Proceedings of the Conference on Cultural Consequences of Toys). Tehran: Farhangsarai Bahman Publications; 2006. [Persian]

5. Falah Tafti P. Clinical Psychology. Tehran: Nivand Publications; 2021. [Persian]

6. Zamani B. Harms caused by addiction to violent computer games in children. Journal of Research in Rehabilitation Sciences. 2018; 6(15): 22-36. [Persian]

7. Kohi K. Investigation of students' addiction to computer games and related factors. Journal of Culture-Communication Studies. 2013; 28(15): 109-120. [Persian]

8. Alison G. Against child rearing. Translated by Qajargar M. Tehran: Humanities Translation Publishing House; 2021. [Persian]

9. Kaiser B. Troublesome behaviors of children. Translated by Dadashzadeh M. Tehran: Rushd Publications; 2018. [Persian]

10. Shahim S. Relational aggression in children [article]. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology (Thought and Behavior). 2007; 3(13): 261-271. [Persian]

11. Aslani KH. Predicting children's aggression based on general health and violence dimensions of computer games. Mazandaran University of Medical Sciences Journal (University Letter). 2014; 25(130): 160-168. [Persian]

12. Tausi Z. Is the computer a good friend for my children? Payam Zan Magazine 2012; 15(25): 44-56. [Persian]

13. Hosseinpour SH. Free emotional experience of childhood and characteristics of borderline personality disorder in adulthood. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology. 2017; 44(2): 91-103. [Persian]

14. Anderson C. The effect of computer games on children's physiology. Journal of Personality and Society Psychology. 2000; 1(2): 45-52.

15. Biabangard A. Investigating the different values of play for children and teenagers. Pivand Magazine. 2007; 16(161): 12-19. [Persian]

16. Griifiths M. Does internet and computer addiction exist. International Conference of Bristol U.K. 1998; 24(1): 88-95.

17. Pompili M. Suicide in borderline personality disorder: Meta analysis. Nordic Journal of Psychiatry. 2015; 59(5): 30-37.

18. Anderson G. Media violence and American society. Science Journal. 2014; 7(30): 143-151.

19. Amini F. The impact of computer games on children's personality. Tehran: Publishing Institute of the Second National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology, Social and Cultural Studies; 2014. [Persian]

20. Ebrahimi Moghadam H. Computer games, mental health and user behavior problem solving. Tehran: Fakhra Publications; 2016. [Persian]

21. Saif A. Stress and anxiety from the point of view of learning theories. Journal of Research in Psychological and Social Issues. 1991; 4(6): 32-47. [Persian]

22. Desi C. Your anxious child. Translated by Mirzaei R, Marati AR. Tehran: Support Publications; 2017. [Persian]

23. Backlund P. Business intelligence challenges for independent came publishing. International Journal of Computer Games Technology Hindawi. 2020; 8(2): 87-99.

24. Rafieipour H, Kafash I. The effect of computer games on the behavioral dimensions of children and adolescents. Tehran: Minofer Publications; 2015. [Persian]

25. Mirzaei A. The effect of violent computer games in cyberspace on the delinquency of students and teenagers. Mashhad: Salehin Publishing; 2017. [Persian]

26. Nouri S. The effect of computer games on students' critical thinking and metacognition. Tehran: Minofar Publications; 2015. [Persian]

27. Ganji H. Psychological tests. Mashhad: Razavi Cultural Foundation Publications; 2013. [Persian]

28. Hasanpour M. Jurisprudence and legal criteria of changing the limit of theft for children while paying attention to the effective social factors in committing crimes. Islamic Jurisprudence Journal. 2023; 15(3): 22-31. [Persian]

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.

29. Sardari D. The impact of the media in preventing the occurrence of crime with an emphasis on preventing the crimes of delinquent children. Journal of Law Studies. 2016; 11(17): 67-81. [Persian]

30. Cherian A. Direct relationship between computer game and social media just ment in children. Surgery (Oxford). 2017; 35(6): 213-222.

31. Cooper J, Mackie D. Video games and aggression in children. Journal A.P.P.L.E Soc Psychol. 1998; 16(8): 114-122.

32. Delisi M. Violent Video Games, Delinquency and Youth violence: New Evidence. Youth Violence and Juvenile Justice. 2012; 11(2): 175-183.

33. Apfelbaum S. The origins of isolationism and fear of community in children and adolescents. Translated by Hashemi R. Tehran: Poya Publications; 2019. [Persian]

34. Azari S. Computer games and violence. Tehran: Sanseh Navin Publications; 2009. [Persian]

35. Logical M. Examining the consequences of computer and video games. Tehran: Contemporary Farhang Publications; 2006. [Persian]

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-06]

این مجله تابع سیاست دسترسی باز از نوع CC BY-NC 4.0 می‌باشد.