Original Article Open Access



Child Rights Journal

2023; 5(19): 1-29

Journal Homepage: http://childrightsjournal.ir

International ThinkTank of Human Dignity | The Iranian Association of Medical Law | The Iranian Association of Child Rights

The Pathology of Computer Games: A Threat to National Identity and a Tool for Soft War

Seyyed Mohammad Keykavosi[1*], Mohammad Jafari Harandi[2], Maral Jafari Ghaazi Jahani[2], Behnaz Jafari Ghaazi Jahani[3], Shekoofeh Deisi[4]

1. Department of Jurisprudence and Fundamentals of Islamic Law and member of the Young Researchers Club, Javan Imam Khomeini (RA) Shahr Ray Unit, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
2. Department of Jurisprudence and Fundamentals of Islamic Law, Yadgar Imam Khomeini Unit, Shahr Ray, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
3. Department of Clinical Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran.
4. Department of Philosophy of Art, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamedan, Iran.

ABSTRACT

Background and Aim: Computer games as an entertainment tool are popular among children and teenagers due to their audio-visual appeals caused by diverse and captivating images. This tool, along with its positive features and applications, such as creating creativity in users, can cause physical and mental disorders in children and teenagers in the long run. Therefore, this question is raised that to what extent can the scope and extent of using this phenomenon be suitable for children and teenagers? And according to the variety of game styles, is there a pattern and criteria for grading games? Are there non-entertaining aspects of games in addition to the fun aspects?.

Method: Therefore, the present writing analyzes the research findings and data studied on the behavior of children and adolescents in a library method, with the aim of investigating the harms of computer games with From the point of view of experts in medicine, psychology and educational sciences, exploitation follows its non-entertaining aspects in the atmosphere of soft war.

Results: Playing standard computer games, as it is effective on the growth and development of thinking and emotional intelligence, in case of excessive use; it leads to a wide range of mental and psychological damages for its audience. He said that based on the research data, its feedback can be counted. Also, in the production of such games, although the rating criterion is included for the age category of the players, it is not applied in their distribution. In addition, the non-entertainment aspects of games with the purpose of promoting and spreading cultural and religious anomalies among the generation of children and teenagers is a hidden platform that has been paid less attention to in the atmosphere of soft war.

Conclusion: Therefore, increasing the production of domestic games in accordance with the religious and indigenous culture of the country, as well as monitoring and controlling the distribution process of computer games market, requires the attention of experts in this field, in the light of culture building. Islamic-Iranian, regarding public education in determining the standard pattern, amount and type of use of computer games, an issue that has not been followed seriously so far.

Keywords: Pathology; Computer Games; Mental Disorders; Children and Adolescents; Soft War

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

Received: April 26, 2023; **Accepted:** August 31, 2023

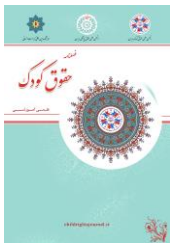
Please cite this article as:

Keykavosi SM, Jafari Harandi M, Jafari Ghaazi Jahani M, Jafari Ghaazi Jahani B, Deisi SH. The Pathology of Computer Games: A Threat to National Identity and a Tool for Soft War. Child Rights Journal. 2023; 5(19): 1-29.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

مقاله پژوهشی | دسترسی آزاد



فصلنامه حقوق کودک

دوره پنجم، شماره نوزدهم، پاییز ۱۴۰۲، صفحات ۲۹-۱

Journal Homepage: http://childrightsjournal.ir

آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای: تهدیدی برای هویت ملی و ابزاری برای جنگ نرم

سیدمحمد کیکاوسی[۱*]، محمد جعفری هرندی[۲]، مارال جعفری قاضی جهانی[۲]، بهناز جعفری قاضی جهانی[۳]، شکوفه دیسی[۴]

۱. گروه فقه و مبانی حقوق اسلامی و عضو باشگاه پژوهشگران جوان، واحد یادگار امام خمینی (ره) شهر ری، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

۲. گروه فقه و مبانی حقوق اسلامی، واحد یادگار امام خمینی (ره) شهر ری، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

۳. گروه روان‌شناسی بالینی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

۴. گروه فلسفه هنر، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران.

چکیده

زمینه و هدف: بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک ابزار سرگرم‌کننده، به دلیل داشتن جذابیت‌های سمعی و بصری ناشی از تصاویر متنوع و گیرا در میان کودکان و نوجوانان پرطرفدار است. این ابزار در کنار ویژگی‌ها و کاربردهای مثبت خود همچون ایجاد خلاقیت در کاربران، می‌تواند در درازمدت موجب بروز اختلالات جسمی و روانی و تربیتی کودکان و نوجوانان شود، لذا این پرسش مطرح می‌گردد که دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده تا چه اندازه می‌تواند مناسب کودک و نوجوان باشد؟ و با توجه به تنوع سبک بازی‌ها، آیا الگو و معیاری برای درجه‌بندی بازی‌ها وجود دارد؟ آیا در کنار جنبه‌های سرگرم‌کننده، بسترهای غیر سرگرمی در بازی‌ها نهفته است؟

روش: از این رو، نگارش حاضر به روش کتابخانه‌ای، یافته‌ها و داده‌های پژوهشی مطالعه‌شده بر روی رفتار کودکان و نوجوانان را واکاوی نموده و با هدف بررسی آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از نظر متخصصان پزشکی، روان‌شناسی و علوم تربیتی، جنبه‌های غیر سرگرم‌کننده آن را در فضای جنگ نرم دنبال می‌نماید.

یافته‌ها: انجام بازی‌های رایانه‌ای استاندارد، همان‌گونه که بر رشد و تکامل فکر و هوش هیجانی مؤثر است، در صورت استفاده بیش از حد، طیف وسیعی از آسیب‌های روحی و روانی را برای مخاطب خود در پی خواهد داشت که بر اساس داده‌های پژوهشی، بازخورد آن قابل احصا است. همچنین در تولید این قبیل بازی‌ها، اگرچه معیار درجه‌بندی برای رده سنی بازی‌کنندگان لحاظ شده، اما در توزیع آن‌ها اعمال نمی‌شود. علاوه بر آن، جنبه‌های غیر سرگرمی بازی‌ها با طرح و هدف ترویج و نشر ناهنجاری‌های فرهنگی و دینی در میان نسل کودکان و نوجوانان، بستر پنهانی است که در فضای جنگ نرم، کمتر بدان توجه شده است.

نتیجه‌گیری: بنابراین افزایش تولید بازی‌های داخلی متناسب با فرهنگی دینی و بومی کشور و نیز نظارت و کنترل دقیق بر روند توزیع بازار بازی‌های رایانه‌ای اهتمام صاحب‌نظران این حوزه را می‌طلبد تا در پرتوی فرهنگ‌سازی اسلامی ـ ایرانی، نسبت به آموزش همگانی در تعیین الگوی استاندارد، میزان و نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اقدام گردد، مسأله‌ای که تاکنون چندان به صورت جدی دنبال نشده است.

واژگان کلیدی: آسیب‌شناسی؛ بازی رایانه‌ای؛ اختلالات روانی؛ کودک و نوجوان؛ جنگ نرم

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

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۲/۰۶؛ **تاریخ پذیرش:** ۱۴۰۲/۰۶/۰۹

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

Keykavosi SM, Jafari Harandi M, Jafari Ghaazi Jahani M, Jafari Ghaazi Jahani B, Deisi SH. The Pathology of Computer Games: A Threat to National Identity and a Tool for Soft War. Child Rights Journal. 2023; 5(19): 1-29.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

مقدمه

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر اعمال و رفتار کودکان و نوجوانان، یکی از بخش‌های قابل توجه و مهم کارشناسان علوم اجتماعی و تربیتی در سال‌های اخیر بوده است. این بازی‌ها به عنوان یک ابزار سرگرم‌کننده و آموزش‌محور، هرچند 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، اما به دلایل گوناگونی 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. همچنین بسترهای ناهنجاری‌های فرهنگی و سیاسی در چهارچوب سیاست‌های جنگ نرم که در ورای آن پایه‌ریزی و پنهان شده است که کودکان و نوجوانان را در عمل به سمت بازی‌هایی مخرب و نابه‌هنجار سوق می‌دهد.

لذا پژوهش پیش رو با هدف ارزیابی آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای، سعی دارد علاوه بر بررسی دامنه استفاده کاربران از بازی‌های رایانه‌ای و برشمردن عواقب منفی آن، که بر اساس داده‌های پژوهشی به دست‌آمده، به این مهم بپردازد که چه طرح و اهداف غیر سرگرم کننده‌ای در فضای جنگ نرم رسانه‌ای، صنعت بازی‌ها را در برگرفته است؟

بررسی‌های به عمل‌آمده در حیطه پرسش‌های یادشده، حاکی از آن است که بر اساس بررسی‌های دقیق‌تر، اثرات منفی همچون افزایش استرس و اضطراب، ضعف بینایی و... ناشی از استفاده غیر متعارف و بدون محدودیت از بازی‌های رایانه‌ای هرچند استاندارد و مناسب بوده است و گذشته از آن، شکل‌گیری رفتارهای نابه‌هنجار اجتماعی در ضمیر ناخودآگاه کودک و نوجوان تحت تأثیر ضد ارزش‌هایی بوده که با فرهنگ بومی مخاطب همخوانی نداشته و به دور از دیدگاه والدین، ترویج جنبه‌های مفاسد اخلاقی و تربیتی نظیر فرهنگ برهنگی، ساده‌پذیری تجاوزات جنسی، سهل‌انگاری ارتکاب بزه را به ارمغان می‌آورد. در تمام این مقوله‌ها، عدم رعایت معیار و درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در جهان سوم، بر شدت آسیب‌ها می‌افزاید، در حالی که کشورهای توسعه‌یافته، ضمن گسترش صنعت بازی‌های رایانه‌ای، با برنامه‌ریزی‌های مستمر، رتبه‌بندی محصولات رعایت شده و بازی‌ها پس از فرهنگ‌سازی و آگاهی‌دادن به خانواده‌ها روانه بازار می‌شود.

به هرسو، ضرورت و اهمیت چنین مسأله‌ای، متخصصان حوزه‌های متعدد را واداشته تا به بررسی دقیق‌تر ابعاد گوناگون صنعت بازی‌های رایانه‌ای دست بزنند. در این خصوص، هرچند تاکنون پژوهش‌های بی‌شماری به انجام رسیده، اما اغلب به صورت مصداقی به آسیب‌ها و مضرات بازی‌ها در تربیت شخصیت‌های منزوی طلب و پرخاشجو، خشن و کینه‌جو پرداخته و برخی آثار از جهت دهی‌های اثربخش آن‌ها در امور آموزشی و علمی و توسعه مهارت‌ها حکایت دارد، اما به صورت جامع داده‌های میدانی مرتبط با موضوع جمع‌آوری نشده و مهم‌تر از آن جنبه‌های پنهان همسو با جنگ نرم مسکوت مانده است. از جمله نگارش کتاب «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان و نوجوانان سنین ۸ الی ۱۵ سال»، کوشش طیبه کفاش که زوایای بازخوردهای تربیتی و آموزشی را در بازه زمانی خاصی بررسی نموده است و یا مقاله «بازی‌های رایانه‌ای و روان‌درمانی» به نگارش فرزانه قادری در شماره ۵۱ نشریه رویش که به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در درمان اختلالات بیماران روانی پرداخته است و یا مقاله «بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای و راهکارهای کاهش اثرات منفی آن» به تحقیق ندا پیکانپور فرد که صرفاً به

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

نگاه روان‌شناسانه به موضوع می‌پردازد، اما در همه این‌ها، چندان توجهی به جنبه‌های فرهنگی و فرافرهنگی متأثر از این صنعت نشده است، لذا پژوهش پیش رو با روش کتابخانه‌ای و مطالعات مروری داده‌های میدانی بین‌المللی نسبت به تحلیل دقیق آسیب‌ها بهره جسته و اهداف سیاسی پنهان در ورای بازی‌های رایانه‌ای را مداقه می‌نماید.

یافته‌ها نشان می‌دهد که دامنه اثرات بسیاری برای بازی‌های رایانه‌ای وارداتی به کشور بسیار زیانبار و طولانی مدت است. به عنوان مثال، مشاهده می‌شود با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، روحیه جمع‌گرایی به سرعت تضعیف شده و به سست‌شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، پرخاشگری و بی‌قراری، در کودکان و نوجوانان انجامیده است. علاوه بر آن، در بیشتر این دست بازی‌ها، خشونت‌محور 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، تجریه ذهنی خشونت‌آمیز، بدیهی‌ترین اثر این بازی‌ها خواهد بود (۲-۱). 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 سپس در طولانی مدت تحصیلات را رها می‌کنند. چاقی مزمن ناشی از بی‌تحرکی، پرخوری عصبی و بروز مشکلات دیابتی و عضلانی مانند کمردرد یا گردن درد از دیگر عوارض اعتیادی به بازی‌های رایانه‌ای است. بی‌خوابی و کابوس‌های شبانه، سرگیجه، حالت تهوع، پیش‌زمینه‌های میگرن و ضعف بینایی نیز در کودکان کم سن و سال دیده شده است (۶-۳). این آسیب‌ها و عوارض‌هایی که برشمرده شده، چنان است که توجه پژوهشگران و متخصصان را به خود اختصاص داده و راهکارهایی را در کنترل استفاده از فضاهای رایانه‌ای ارائه نموده‌اند. همچنین به نظر می‌آید که هدف از طرح و تولید بسیاری از بازی‌های وارداتی، تخریب تفکر و شخصیت نسل آینده کودکان و نوجوانان در کشورهای جهان سوم ـ به ویژه ملل اسلامی نظیر ایران ـ می‌باشد.

۱. مبانی پژوهش: تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای به دهه ۱۹۷۰ برمی‌گردد، اما در مدت کوتاهی پس از پیدایش، نه‌تنها تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند، بلکه در حال حاضر، گستره بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت، به عرصه بزرگسالان نیز کشیده شده است. آثار فرهنگی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای است که دیگر نمی‌توان به این بازی‌ها فقط به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت نگریست. اشاعه و آثار چنین بازی‌هایی، به حدی است که از آن‌ها با عنوان «انقلاب بازی‌های رایانه‌ای» یاد می‌کنند. محتوای بازی‌ها به سرعت در حال تغییر است و با کاربردهای گرافیکی و به دلیل جاذبه‌ای که در آن‌ها نهفته است، روز به روز واقعی‌تر به نظر رسیده و نظر کودکان و نوجوانان بیشتری را به خود جلب می‌نمایند. در این بین، رقابتی که بین شرکت‌ها و تولیدکنندگان مختلف در تصاحب هرچه بیشتر بازار فروش به وجود آمده، آن‌ها را بر آن داشته که با ارائه بازی‌های هرچه جالب‌تر و مهیج‌تر، سود بیشتری را به خود اختصاص دهند و متأسفانه موضوعی که در این آشفتگی بازار مورد توجه نیست، همان جنبه‌های اخلاقی و تربیتی مشتریان این بازی‌ها، یعنی کودکان است (۷)، لذا نگرانی بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی را می‌توان بازتاب نگرانی گسترده‌تر جامعه درباره رواج و کاربری روزافزون فناوری دانست. با این حال، نگاه‌ها به این پدیده نوین

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

متفاوت است و گروه‌ها از جنبه‌های مختلف به آن می‌نگرند. برخی به بیشتر جنبه‌های منفی و آسیب‌های روانی ناشی از بازی‌ها مورد توجه قرار می‌دهند. ایشان در زمره روان‌شناسان و متخصصان علوم بالینی هستند که معتقدند: اگرچه بازی‌های رایانه‌ای به تنهایی آسیب‌زا نبوده، ولی در صورت زیاده‌روی و استفاده در بازه زمانی طولانی و در یک نوبت برای کاربر زیان آور خواهد بود. تحقیقات پزشکان و روان‌شناسان پیرامون ارزیابی توانایی شناختی و واقعیت‌های روانی مجازی بوده و بر آسیب‌های احتمالی نظیر اعتیاد، افسردگی، انزواطلبی تمرکز دارد (۸). این دیدگاه برگرفته از نظریه اندیشمندانی چون «کوینه» (Steven Oyne)، «استوکدل» (James Stokdale)، «فرگوسن» (Christopher Ferguson) و «اولسن» (Cheryl Olson) می‌باشد.

در مقابل کارشناسان علوم آموزشی و برخی از روان‌پزشکان بر جنبه‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای تکیه نموده و تأثیر آن را در بهبود فرآیند یادگیری و درمان روان‌پریشی برجسته می‌نمایند. در این زمینه، تحقیقات اندکی، اما قابل توجهی در دهه گذشته آغاز شده و با ادغام بینشی از روان‌شناسی رشد، آموزه‌های نوین آموزشی و علوم رسانه، برخی از ساختارهای تأثیرگذار در ادغام بازی‌های رایانه‌ای در فرآیند مشاوره آموزشی و نیز روان درمانی پیشنهاد شده است که با استفاده از برخی بازی‌های استاندارد و مناسب می‌تواند مزایای آموزشی و روانی اجتماعی این خدمات را تقویت کرد. تاکنون بهره‌گیری آموزشی و بالینی گزارش‌شده از بازی‌های رایانه‌ای شامل از برنامه‌های آموزشی برای سنین کودک و نوجوان درباره پیاده‌سازی روش‌های نوین در حل مسائل زیرشاخه‌های علم ریاضی (۹) و همچنین مدیریت بهبود بیماری‌های مزمن برای افزایش پایبندی به درمان (۱۰) و فیزیوتراپی و توان‌بخشی به دنبال آسیب‌های مغزی (۱۱) بوده است، البته از منظر این دیدگاه، وجود برنامه مدون و تعیین‌شده برای انجام بازی‌های رایانه‌ای استاندارد ضروری است، وگرنه اثربخشی متناسب در پی نخواهد داشت.

کارشناسان علوم تربیتی نیز تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان را مورد مطالعه قرار می‌دهند. از نظر ایشان نوع و سبک بازی‌ها از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. به عنوان نمونه، بازی‌های خشن و جنگی، خشونت را در شخصیت کودکان و نوجوانان می‌پرورانند. علاوه بر آن، شکل‌گیری عزت نفس کاذب به دلیل موفقیت و پیروزی‌های غیر واقعی و مجازی در فرآیند مراحل بازی، یکی از ویژگی‌های مهم بوده که می‌تواند به عنوان یک عامل مخرب در شخصیت اجتماعی کاربران در جامعه آینده بروز پیدا کند. نتایج بررسی‌های این گروه نشان داد که کودکان با استفاده از چنین بازی‌هایی می‌توانند راهبردهای تعمیم‌یافته‌تری را برای یادگیری مفاهیم انتزاعی مثبت یا منفی اجتماعی فراگیرند (۱۲).

اما آنچه پژوهش حاضر بیش از دیدگاه‌های مطروحه فوق به آن وقعی می‌نهد، اهمیت مقوله جنگ نرم در بازی‌های رایانه‌ای است، هرچند در قالب استاندارد بوده یا در بازه زمانی مناسب مورد استفاده کاربران قرار گیرد، زیرا از آنجا که امروزه بازی‌های رایانه‌ای عامل انتقال فرهنگ و بهترین ابزار برای تهاجم بوده، می‌تواند آثار و پیامدهای تربیتی نامطلوبی را به همراه داشته باشد، چنانچه غالب بازی‌های موجود در چهارچوب فرهنگی و اجتماعی کشورهای سازنده در اروپای غربی، آمریکا و ژاپن طراحی و تولید شده‌اند که ارزش‌ها، هنجارها و الگوهای خاص و مورد نظری را به کودک و نوجوان القا می‌کنند. الگوهایی که با ارزش‌های فرهنگی کشورهایی مانند ایران سازگار نمی‌باشد.

۲. آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای به همان میزان که محبوب‌ترین و جذاب‌ترین ابزار سرگرمی

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

کودکان و 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 (۱۵-۱۳) این گروه از روان‌شناسان از کاربران حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای به عنوان «بیماران روانی ناشناخته» نام می‌برند (۱۸-۱۶).

هر یک از افراد جامعه همزمان با شکل‌گیری روحیه و منش فکری با هنجارها و ناهنجاری‌ها آشنا می‌شود. نقش هر یک از ارکان جامعه، از جمله خانواده و مدارس در رشد و تکامل منش فکری افراد غیر قابل انکار است. از این رو، غفلت از وظایف خود گناهی نابخشودنی است. روان‌شناسان 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 (۱۹).

بعضی دیگر از کارشناسان با طرح نظریه هویت لهوی (Ludic Identity) می‌افزایند: «بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های ماهوی چندخطی، تعاملی و مجازی، کاربر را به فضایی هدایت می‌کنند که وی فعالانه این ساختار را درونی می‌کند و در نتیجه هویتش دستخوش تغییر می‌شود. بنابراین کاربر بازی، علاوه بر همانندسازی با و شخصیت‌ها و تأثیرپذیری از داستان بازی، تحت تأثیر ساختار منعطف، غیر واقعی و برگشت‌پذیر آن قرار می‌گیرد. این ویژگی‌ها بر هویت کاربر تأثیر می‌گذارد و به تدریج آن را تغییر می‌دهد. بر اساس این نظریه، ساختار منعطف و برگشت‌پذیر بازی‌های رایانه‌ای در کنار محتوای جذاب آن رفتار و عادات کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد» (۲۰).

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. در کشورهای دیگر ـ به ویژه ملل پیشرفته نظیر چین و ژاپن ـ 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 (۲۱)، 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 می‌یزد (۲۲).

با این اوصاف، از آنجا بیشتر کودکان و نوجوانان اکثر برای سرگرمی، منفعلانه اوقات فراغت خود را به انجام بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی اختصاص می‌دهند، نگرانی‌هایی را در خصوص آسیب‌های احتمالی ناشی از آن به دنبال می‌دارد، لذا ارزیابی و بررسی آن‌ها از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است:

۲-۱. آسیب‌های فیزیکی: یکی از آسیب‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای، بی‌تحرکی و وضعیت سکون است که از آن‌ها به عنوان «سندرم رفتارهای نشسته» یاد می‌شود. به عبارت دیگر، تغییر سبک فعالیت‌های بازی کودکان و نوجوان از حالت ایستاده و متحرک به نشسته و سکون، یکی از ویژگی‌های انجام بازی‌های رایانه‌ای است که پیامدهای زیانبار جسمانی بسیار به همراه دارد. بروز درد در ستون فقرات، افزایش وزن، خستگی مزمن، بلوغ زودرس، آسیب‌های بینایی و تیک‌های عصبی، برخی از

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

عوارض نشستن برای مدت طولانی در پشت رایانه است. در پژوهش‌های میدانی، احساس عارضه درد در ناحیه کمر و مچ بسیار مشاهده شده است (۲۳). همچنین گزارش‌هایی مبنی بر افزایش وزن ناشی از کم‌تحرکی از یکسو و از سوی دیگر، کم‌اشتهایی و عدم میل به حضور در وعده‌های غذایی در کنار خانواده به دلیل گذراندن بیش از حد معمول برای انجام بازی و در نتیجه پیدایش اختلال در رشد ارائه شده است (۲۴). خستگی مزمن و بلوغ زودرس از دیگر آسیب‌های فیزیکی به شمار می‌رود، بدین‌ترتیب که گذراندن وقت افراط‌گونه برای بازی‌ها ـ به ویژه بازی‌های هیجانی و با تصاویر پرتحرک ـ موجب خستگی ذهنی کاربر می‌شود، به گونه‌ای که پس از اتمام بازی، انرژی لازم برای سایر فعالیت‌های معمول روزانه خود را نخواهد داشت. همچنین در برخی بازی‌ها وجود تصاویر برهنه شخصیت‌های بازی، موجب تحریک جنسی در کودک و نوجوان می‌شود (۲۵). علاوه بر این‌ها، ایست قلبی، حملات مغزی، تیک‌های عصبی و بالارفتن فشار خون از دیگر عوارض به دست‌آمده در نتایج پژوهش‌ها بوده است (۲۵)، اما یکی از پرتکرارترین آسیب‌ها ـ در گزارش نتایج پژوهش‌ها ـ ضعف چشم و دستگاه بینایی افراد به دلیل نور و تشعشعات ساطع‌شده از صفحه رایانه می‌باشد که متخصصان نسبت به آن هشدار داده‌اند (۲۶).

۲-۲. آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی: بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ساختار منعطف، برگشت‌پذیر و مجازی‌شان، هویت تصنعی را در کاربر ایجاد می‌کنند. از طرفی، محتوای اغلب بازی‌های رایانه‌ای با فرهنگ و ارزش‌های جامعه کشور هدف مانند ایران تناسب ندارد. بر طبق یافته‌های پژوهش‌های آماری گروه مورد مطالعه، والدین اغلب به بروز آسیب‌هایی همچون ترویج روابط میان دو جنس مخالف، ایجاد تضاد ارزشی میان نوجوانان و والدین، پرخاشگری، انزوا و ضعف تعامل، پوشش نامناسب و تصنعی تلقی‌کردن موقعیت‌های زندگی واقعی در رفتار کودکان و نوجوانان خود اشاره داشته‌اند، به ویژه آنکه در ساختار برخی از بازی‌ها امکان برقراری ارتباط مجازی از طریق فضای «چت روم» مهیا می‌باشد و کاربران بدون محدودیت و به دور از اطلاع والدین خود با جنس مخالف گفتگو یا دیدار می‌کنند که ممکن است در مسیر زندگی آن‌ها تأثیر سوء به سزایی داشته باشد (۲۷). از دیگر نگرانی‌های مهم والدین در این زمینه، می‌توان به ایجاد نوعی تضاد ارزشی و از خود بیگانگی و عقب‌ماندگی فرهنگی اشاره نمود. به عنوان مثال، مشاهده شده که کودکان به تاسی از شخصیت‌های بازی، پوشش خود را برمی‌گزینند و در تعامل با دیگران رفتار می‌نمایند (۲۸). همچنین از آنجا که محتوای بسیاری از بازی‌ها، بر محور خشونت و ستیزه‌جویی است، این خصوصیت رفته‌رفته بر شخصیت کاربر غالب می‌گردد، رفتارهای پرخاشگرانه و درگیری‌های لفظی نسبت به اطرافیان از بدیهی‌ترین اثرات ناشی از بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و وارداتی خواهد بود. در برخی از پژوهش‌های میدانی، بسیاری از مصاحبه‌شوندگان (کاربران مورد مطالعه) از انزوا و عدم تمایل خود به برقراری ارتباط با دوستان و آشنایان سخن گفته‌اند (۲۹). این مسأله بدان‌خاطر است که کاربران مجبور هستند بسیاری از اوقات خود را در فضای تنهایی و انزوا صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای کنند و اکثر متوجه گذر زمان نخواهند بود. این رویه، کم‌کم موجب کمبود اعتماد به نفس و خصیصه جمع‌رایی می‌شود.

علاوه بر این‌ها، بی‌مسئولیتی کودکان و نوجوانان، آسیب جدی دیگری است که می‌تواند بروز یابد، زیرا آن‌ها بیشتر وقت خود را به انجام بازی اختصاص می‌دهند، لذا از مسئولیت‌هایی که به آن‌ها واگذار شده، سرباز می‌زنند. این خصیصه رفته‌رفته در کالبد کودک و نوجوان رشد

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

می‌کند و برای زندگی آینده او تبعات بسیار منفی به همراه خواهد داشت (۳۰).

۲-۳. آسیب‌های فکری و شناختی: ماهیت مجازی و محتوای بازی‌های رایانه‌ای، کاربران ـ به خصوص نوجوانان ـ را از فکرکردن درباره مسائل واقعی منحرف می‌کند. برخی از اندیشمندان، نبود خلاقیت و جریان فکری سازنده در بسیاری از بازی‌ها را عامل اصلی بی‌ثباتی اندیشه در نسل آینده معرفی می‌دارند، زیرا بعضی از بازی‌ها موضوع ثابت و بدون تغییری دارند کاربر را به تکرار محتوا وامی‌دارد و بدین‌سو، تأثیر چندانی در شکوفانمودن خلاقیت و قوه ابتکار کاربران ندارند. همچنین کاربران ـ برخلاف ویژگی بارز در بازی‌های سنتی ـ به دلیل محروم‌ماندن از ارتباطات جمعی در دنیای واقعی قدرت تصمیم‌گیری و تشخیص درباره مسائل آینده زندگی خود را از دست داده و به طور کامل آن‌ها را وابسته به والدین خود می‌کند. پژوهشگران این حوزه می‌گویند: «برخی از کاربرانی که مورد ارزیابی ایشان قرار گرفته‌اند به غیر پویابودن جریان فکری موجود در بازی‌ها اذعان داشته‌اند، زیرا عمده جریان بازی از پیش تعیین شده و کاربر تنها مسیر بازی را بر اساس طراحی موجود می‌پیماید (۳۱).

۲-۴. آسیب‌های حقوقی و قانونی: بزهکاری از مواردی است که اخیراً ارتباط آن با بازی‌های رایانه‌ای در محک سنجش قرار گرفته است. با دقت در این بازی‌ها و ارزیابی آن‌ها و همنین تأثیرات و پیامدهای رفتاری، اجتماعی و شخصیتی که در فرد ایجاد می‌کند، زمینه بزهکاری را برای کودک یا نوجوان فراهم می‌آورد. از زمان آفرینش بشر و جرم و جنایت‌ایی که به آن‌ها دامن می‌زده، تئوری‌پردازان معتقدند که جرم و جنایت رفتاری آموختنی است و در اجتماع، افراد نحوه انجام شرارت‌ها و پلیدی‌ها را می‌آموزند (۳۲)، چنانچه اشاره شد، بر اساس تحقیقات صورت‌گرفته ارتباط بازی‌های ویدیویی خشن با پرخاشگری اثبات شده است، اما ارتباط آن با رفتارهای ضد اجتماعی در نمونه‌های نوجوانان بزهکار ناشناخته است (۳۳). به طور کلی، 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 مثال، شخصی با شهرت «آندرس بهرینگ (Anders Behring)» که در آگوست سال ۲۰۱۱ در شهر «اسلو»، حدود صد نفر را به قتل رساند، اعلام می‌کند عملیات وحشیانه خود را مدیون بازی «جنگ افزار مدرن ۲ (Modern Warfare 2)» است، لذا نمی‌توان اثرات چنین بازی‌هایی را در آموزش جرم و جنایت نادیده انگاشت. خشونت، بزه‌کاری، جنایت و از بین‌بردن هر آنچه فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوع‌های مطرح در بازی‌های رایانه‌ای است. داده‌های موجود نشان می‌دهد که انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن یا تمایل‌داشتن برای این قبیل بازی‌ها با بزهکاری در ارتباط است. کودکان و نوجوانانی که از بازی‌های خشن استفاده می‌کنند یا حتی تماشگر آن بوده‌اند، این مفاهیم ضد ارزشی و رفتارهای خشن و پرخاشگرانه را در بازی‌های معمولی خود بروز می‌دهند. آنچه مسلم است، حالت نامتعادل و خشونت، زمینه‌ساز انحراف است و فرد را از حالت عادی خارج می‌کند؛ چیزی که در بازی‌های رایانه‌ای به وفور یافت می‌شود. زمانی که فرد در حالت هیجانی و استرس‌آور این بازی‌های خشن قرار می‌گیرد. این حالات حداقل باعث بروز رفتارهای تحریک‌کننده در هنگام بازی می‌شود (۳۴). از سوی دیگر، محیط‌های کلوپ بازی (Gaming Club) از سلامت برخوردار نبوده و کودکان در کنار افراد نااهل شنونده الفاظ رکیک در مواقع بازی هستند. گاهی از مدرسه می‌گریزند تا لحظات بیشتری را به بازی رایانه‌ای بپردازند و حتی از خانواده

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

خود برای تأمین هزینه‌های حضور در کلوپ‌های بازی، وجوه نقد را سرقت می‌کنند. گاهی نیز به تقلید از رفتارهای خشن، اعمال مخاطره‌آمیزی در معابر عمومی مرتکب شده و دست به تخریب می‌زنند. این‌ها همه رفتارهای بزهکارانه یا مستعد و زمینه‌ساز آن است و به فرد آموزش‌های لازم جهت ارتکاب جرم را داده و به او می‌فهماند که چنین رفتارهای غیر ممکن نبوده و با تمرین آن در فضای مجازی، انجام پلیدی‌ها را در نظر وی عادی جلوه می‌دهد و از قبح آن می‌کاهد (۳۵).

۲-۵. آسیب‌های تکنولوژی هوش مصنوعی:

سیستم‌های هوش مصنوعی به طور اساسی جهان را تغییر می‌دهند و بر نسل فعلی و آینده کودکان تأثیر می‌گذارند. کودکان در حال حاضر به طرق مختلف با فناوری‌های هوش مصنوعی تعامل دارند؛ این فناوری‌ها در اسباب‌بازی‌ها، دستیاران مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و نرم‌افزارهای یادگیری تطبیقی تعبیه شده‌اند. ساختار هوش مصنوعی به کودکان توصیه می‌کنند که در ادامه چه ویدیوهایی را تماشا کنند، چه اخباری را بخوانند، به چه موسیقی گوش دهند و یا با چه کسی دوست شوند. با این حال، توجه کمی به نحوه تأثیر سیستم‌های هوش مصنوعی بر کودکان و حقوق آن‌ها می‌شود. این امر نگران‌کننده است، زیرا کودکان کمتر می‌توانند مفاهیم فناوری‌های هوش مصنوعی را به طور کامل درک کنند. همچنین کودکان اغلب فاقد منابع لازم برای پاسخ به موارد سوگیری یا اصلاح هرگونه تصور غلط در داده‌های خود هستند. علاوه بر این، اکثر برنامه‌های ملی هوش مصنوعی و دستورالعمل‌های اخلاقی اصلی آن فقط به نیازهای خاص کودکان اشاره می‌کنند، غافل از اینکه کودکان به طور فزاینده‌ای از سیستم‌های هوش مصنوعی در موقعیت‌های روزمره استفاده می‌کنند یا تحت‌تأثیر آن قرار می‌گیرند، لذا عدم توجه به فرصت‌ها و خطراتی که سیستم‌های هوش مصنوعی برای کودکان دارند، رو به افزایش است. به طور کلی، آموزش هوش مصنوعی به کودک و نوجوان می‌آموزد که چگونه بر اساس تعاریفی که او را ارائه می‌دهد، با دنیای اطراف خود ارتباط برقرار کنند و چه مهارت‌هایی در عرصه تکنولوژی فرا گرفت و دنبال نمایند، اما وجود هوش مصنوعی در نرم‌افزارهای پیشرفته و بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به طور ناخودآگاه، مخرب و خطرآفرین باشند (۳۶)، لذا در خصوص جنبه‌های مثبت و منفی این تکنولوژی برتر، میان محققان و اندیشمندان اختلاف نظر بسیاری وجود دارد (۳۷).

آنچه در این پژوهش مورد اهمیت است، کاربردهای هوش مصنوعی در موتور جستجوهای پیشرفته وب (مانند گوگل)، سامانه‌های توصیه‌گر (مانند آمازون و یوتیوب) و نرم افزارهای نوین و چالش‌برانگیز (مانند تیک تاک) می‌باشد که در صورت عدم مراقبت از کودکان و نوجوانان در نحوه استفاده از ابزارهای مزبور، احتمال بروز آسیب‌های جبران‌ناپذیر به دنبال خواهد داشت (۳۶). به عنوان نمونه، چالش «مومو (Momo)» که اخیراً در شبکه‌های اجتماعی منتشر شده و کودکان و نوجوانان را به اعمال خطرناکی مانند خودزنی و خودکشی ترغیب می‌کند. گزارش‌هایی درباره نمایش ناگهانی تصویر یک چهره پلید در صفحه نمایشگر توسط هوش مصنوعی وجود دارد که کاربران را تشریق می‌کند به خود آسیب رسانند. این شخصیت، نخست در سال‌های ۲۰۱۸ و ۲۰۱۹ در آمریکای لاتین و کشورهای فرانسه، اسپانیا، آلمان و انگلیس ظهور پیدا کرد. بنا به گزارش‌های واصله، ۱۳۰ نوجوان در روسیه با این چالش دست به خودکشی زده و جان خود را از دست دادند. گزارش مورخ ۱۳۹۷/۱۲/۰۳ انجمن بین‌المللی پیشگیری از خودکشی درباره چالش مومو حائز نکات مهمی است (۳۸). هم‌اکنون، بازی مومو در تلفن‌های همراه با قابلیت اندروید

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

طراحی و روانه بازار شده که در فضای مجازی، سهولت ارتکاب آسیب‌رسانی را در ذهن کاربران می‌پروراند. مورد مشابه دیگر، بازی «نهنگ آبی» است که در فضای مجازی و بازی‌های برخط منتشر یافته و در بازه زمانی ۵۰ روز، انجام مرحله به مرحله چندین چالش را در اختیار کاربران خود قرار داده و در چالش پایانی، آن‌ها را موظف به کسب تجربه خودکشی می‌نماید. بازی نهنگ آبی (به روسی Синий кит, Siniy kit) در سال ۲۰۱۶ توسط یک دانشجوی روان‌شناسی روس‌تبار با نیت پاک‌سازی جامعه و فشار روانی ارتکاب به خودکشی بر روی کسانی که از نظر ایشان ارزشی برای جامعه ندارند، اختراع شد. کاربران بازی باید، هر مرتبه پس از اقدام به چالش‌های روزانه، از خود عکس بگیرند و در شبکه‌های اجتماعی منتشر کنند. ارتباطی میان این بازی با خودکشی‌های نوجوانان در سال‌های اخیر مشاهده شده است. در حادثه ۲۹ مهرماه سال ۱۳۹۶، دو دختر نوجوان در حالی که با یک دوربین لحظات پیش از مرگ را به ثبت می‌رساندند، خود را از روی پل واقع در یکی از بزرگ‌راه‌های شهر اصفهان به پایین پرتاب کرده و خودکشی نمودند. بر اساس گزارش‌ها، هر دو نوجوان تحت تأثیر چالش بازی نهنگ آبی چنین تصمیمی گرفته بودند، در حالی که هیچ مشکل یا بحران شخصیتی یا خانوادگی نداشته و از سلامت روحی برخوردار بودند (۳۹).

۳. نتایج آماری آسیب شناسی بازی‌های رایانه‌ای: در ادامه به بیان برخی از آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای به صورت مجزا بر حسب داده‌های پژوهشی و میدانی پرداخته خواهد شد.

۳-۱. تقویت حس پرخاشگری: برخی از بازی‌های رایانه‌ای که فاقد فاکتور خلاقیت بوده و تنها دارای جنبه‌های هیجانی هستند، در دراز مدت 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 (۴۰).

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 (۴۰). 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، بی تحملی 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 (۴۱). برخی از صاحب‌نظران غرب نیز به تاثیر 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 (۴۲). 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

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

ویدیویی دنیا خشونت‌آمیز هستند (۴۳) 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 (۴۴). این آمار در ایران، بالای ۸۵ درصد پسران زیر ۱۵ سال با متوسط هفته‌ای ۶۰ ساعت بازی در ایام فصل تابستان را نشان می‌دهد (۴۵). یک تحقیق دیگر که بر روی دو گروه ۱۲۳ نفری متشکل از نوجوانان بزهکار و غیر بزهکار انجام شده، نشان داده که بازی خشونت‌آمیز بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت تأثیر معناداری داشته است. افرادی که تمایل شدیدی به بازی‌های رایانه‌ای دارند، به طور معناداری در مقایسه با سایر افراد، تأثیرپذیری و تمایل‌های بزهکاری بیشتری دارند. همچنین میان بازی‌های رایانه‌ای و انحراف کاربران کلوپ‌های بازی رابطه قابل توجهی مشاهده شده است (۴۶). 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 (۴۷).

۳-۲. افزایش استرس و اضطراب: هیجان زیاد باعث انقباض پیوسته عضلات شده و کودک و نوجوان را دچار عوارضی همچون ضعف اعصاب با بروز تیک‌های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن و قفل‌شدن دندان‌ها می‌کند (۴۸). همچنین افزایش استرس، اضطراب و پریشان حالی نتیجه پیامد ضعف اعصاب آن‌ها خواهد بود که در نهایت موجب تغییرات فشار خون و تعداد ضربان قلب هم می‌شود (۴۸).

بر اساس پژوهش‌های اخیر، میان بازی‌های رایانه‌ای و اختلاف میان میانگین نمرات دانش‌آموزان مقاطع مختلف در متغیر اضطراب رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد (۴۹). همچنین مطالعات دیگری که بر روی کاربران بازی‌های رایانه‌ای انجام پذیرفته، نشان می‌دهد کودکانی که روزانه بیش از سه ساعت وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه مدل‌های جنگی و خشونت‌آمیز نموده‌اند، از عدم تمرکز کافی برخوردار بوده‌اند، به گونه‌ای که در حل ساده‌ترین معادلات ریاضی ناتوان مانده‌اند (۵۰). در پژوهش دیگری در ایالت «نوادا» آمریکا، متن یک صفحه‌ای را در اختیار ۳۰۰ دانش‌آموز مقطع مختلف که بازی‌های رایانه‌ای را تجربه کرده بودند قرار داده تا پس از صرف زمان ۲۴۵ دقیقه مطالعه و به خاطرسپردن عبارات، متن را بازگو نمایند، اما بیش از ۸۵ درصد از آن‌ها تنها توانسته‌اند یک‌چهارم متن را بازگو کنند، در حالی که بیش از ۷۰ درصد افراد مورد مطالعه در فرصت استراحت روانی و فکری سه ساعته از زمان اتمام بازی، همان متن را به طور کامل طی ۱۰ دقیقه بازبینی، ارائه کرده‌اند (۵۱).

۳-۳. انزواطلبی: از دیگر آسیب‌های ناشی از افراط در بازی‌های رایانه‌ای، انزوا و گوشه‌گیری تدریجی است. کودک و نوجوانی که همیشه وقت خود را به این نوع بازی‌ها اختصاص می‌دهد، رفته‌رفته به درون‌گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهد بود (۵۲). این روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که آن‌ها از گروه همسالان جدا شوند که این خود زمینه‌ساز ناهنجاری‌های دیگری است. بنا به عقیده

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

روان‌شناسان و کارشناسان قضایی، انزواطلبی می‌تواند زمینه جرم و جنحه در اطفال بزهکار را فراهم نماید (۵۵-۵۳). علاوه بر آن، نتیجه پیامد گوشه‌گیری، بروز افسردگی است که در ادامه می‌تواند اثرات روحی منفی برای کودک و نوجوان به همراه داشته و در آینده آن‌ها تأثیرگذار باشد (۵۶).

برآیند یک ارزیابی بر روی بیش از ۷۰ مرکز آموزشی مقطع متوسطه دوم، بسیار قابل تأمل است. نوجوانانی که از انزوا و افسردگی رنج می‌بردند، مورد مطالعه قرار گرفتند و نشان داد ۶۰ درصد از ایشان به دلیل افراط در بازی‌های رایانه‌ای، دچار انزواطلبی گشته‌اند. در این پژوهش، ۳۰ درصد از افراد مود مطالعه، ناشی از کنش‌های دوران بلوغ و ۱۰ درصد به خاطر مشکلات خانوادگی بوده است (۵۳). مشابه این نتیجه در پژوهش‌های بین‌المللی که از کشورهای جهان سوم به عمل آمده، پربسامد است (۵۹-۵۷).

۳-۴. کم‌توجهی: کودک و نوجوان به دلیل استمرار در انجام بازی‌های جنجالی و پرسر و صدای رایانه‌ای، به کم توجهی ابتلا پیدا می‌کنند و در ذهنیات خود تخیلاتی را می‌پرورانند. آن‌ها به طور پیوسته در عالم خیال سیر می‌کنند و به مرور از دامنه توجه و تمرکز آن‌ها به شکل قابل ملاحظه‌ای کاسته خواهد شد. بدیهی است این وضعیت می‌تواند به شکل جدی برای کودکان و نوجوانانی در حال تحصیل زیان‌آور باشد و تبعات منفی تحصیلی به همراه آورد (۵۶). روان‌شناسان این عارضه را درکودکان بیش‌فعال که ذهنیت کنجکاوتری دارند، مخرب و شدیدتر می‌دانند (۶۰).

در یک پژوهش میدانی، دو تصویر مشابه یکدیگر با ۲۰ اختلاف جزیی نسبت به یکدیگر در اختیار ۱۰۰ کودک قرار داده‌اند تا موارد متمایز را ظرف مدت ۵ دقیقه پیدا و مشخص نمایند، البته پژوهشگران این تحقیق، پیش از انجام آزمون، یکسری بازی‌های رایانه‌ای را به مدت دو ساعت در اختیار ۵۰ نفر از کودکان مورد مطالعه قرار دادند، در حالی که ۵۰ نفر دیگر، بازی‌های دسته جمعی را تجربه نمودند. در نهایت، انجام آزمون با نتایج قابل ملاحظه‌ای برای پژوهشگران به همراه بود. هیچ یک از کودکانی که پیش از آزمون وقت خود را به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته بودند، نتوانستند تمام نکات متمایز و متفاوت دو تصویر را نشانه‌گذاری نمایند، اما در دسته دیگر، ۴۱ نفر قادر به یافتن همه ۲۰ مورد متمایز شده بودند (۶۱).

۳-۵. بی‌نظمی و خودمحوری: جنبه دیگر بازی‌های رایانه‌ای این است که از نظم و برنامه خاصی برخوردار نیست و کودک و نوجوان هر زمان که اراده کند، می‌تواند مشغول بازی شود. همین ویژگی، بی‌نظمی را به کودک و نوجوان می‌آموزد. همچنین در این بازی‌ها شکست یا پیروزی مفهوم چندانی ندارد، در نتیجه آن‌ها خودمحوری را نیز فرامی‌گیرند (۶۲).

در این زمینه، شورای انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ به ده‌ها گزارش از اثرات بازی‌های رایانه‌ای که حاصل از جشنواره‌های علمی بین‌المللی بوده، اشاره نموده است. در بخشی از این گزارش آمده است: «چنانکه هر دانشجو، برای تحصیل و رفتن به دانشگاه، در دوره ابتدایی، راهنمایی و دبیرستان حدود ۱۰ هزار و ۵۰ ساعت وقت گذاشته باشد، در همین ایام تحصیل، حدود۱۰ هزار و ۲۰ ساعت وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای گذاشته است.»

۳-۶. بدخلقی و بهانه‌گیری: تحریک‌پذیری و هیجان بیش از اندازه بازی‌های رایانه‌ای موجب بی‌حالی و کاهش انرژی کودک و نوجوان می‌شود. از این رو، آن‌ها بدخلق و بهانه‌گیر شده، به مرور توقعات بی‌جا نموده و به اذیت و آزار دیگران می‌پردازند. از سوی دیگر، برای کنترل هیجان

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

خود، کالری بیشتری مصرف کرده و ناچار به پرخوری‌های عصبی روی می‌آورند. این فرآیند رفته‌رفته به افت شدید اخلاقی کودک و نوجوان در سطح خانواده و جامعه خواهد شد.

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 (۶۴-۶۳). 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 (۶۵).

۳-۷. اختلال در رشد جسمانی: مهارت‌های حرکتی و تکامل رشد جسمانی انسان، از آثار مثبت تکاپو، جست و خیز در دوران کودکی است، اما هنگامی که حرکات فیزیکی محدود شود و کودک اوقات خود را صرف تماشای رایانه و بازی‌های آن کند، استخوان و مفاصلی که در این دوران باید نهایت رشد خود را داشته باشد، از تکامل بازمانده و آسیب می‌بینند، در نتیجه، رشد کودک دچار اختلال می‌شود (۵۶). بسیاری از مهارت‌های فردی در او تکامل پیدا نمی‌کند و از آنجا که حرکت دست، تنها فعالیت بازی‌های رایانه‌ای است، کودک نمی‌تواند فعالیت‌های انفرادی را با سرعت عمل انجام دهد (۶۶).

محققان روان‌شناسی بالینی دانشگاه ملی «سئول (Seoul National University)» بر اساس پژوهش‌های خود در طی پنج سال در کشور کره جنوبی، دو گروه از کودکان در حال رشد را مورد ارزیابی قرار داده‌اند. گروه اول، کودکانی که زمان فراغت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای سپری می‌کردند و گروه دوم، کودکانی که به سرگرمی‌های گروهی و ورزشی پرداخته و حق استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نداشتند. پس از پایان دوره پنج‌ساله، گروه نخست، از ناتوانی در برخی از فعالیت‌های جسمی رنج می‌بردند و اختلالاتی در رشد بدنی آن‌ها دیده می‌شود (۶۷).

۳-۸. ضعف بینایی: بنا به اعلام کارشناسان علوم پزشکی، هنگام بازی رایانه‌ای، چشم حدود چهار هزار حرکت در ساعت دارد و ناچار است فشار زیادی را برای دیدن دقیق و تمرکز روی صحنه‌هایی که به صورت متوالی و پیاپی و با سرعت نمایش داده می‌شود، تحمل کند. این اتفاق، در نهایت سبب تحریک‌پذیری سیستم عصبی شده و مشکلات و عوارض بینایی گوناگونی را مثل تاری دید، عدم تطابق و دوبینی، پرش پلک و سیاهی و کبودی دور چشم به همراه دارد (۶۹-۶۸). ضعف بینایی و خستگی چشم از عوارض تماشای بیش از حد بازی‌های رایانه‌ای است (۷۰).

۳-۹. آسیب‌های مفصلی: یکی دیگر از آسیب‌های جسمانی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای، آسیب به مفاصل کودک است. تحقیقات نشان می‌دهد که به ازای هر ساعتی که کودکان وقت خود را صرف بازی با رایانه و کنسول‌های بازی می‌کند، احتمال ابتلای آن‌ها به دردهای مفصلی را نزدیک به ۵۰ درصد افزایش پیدا می‌کند و هرچه سن کودک کمتر باشد، احتمال ابتلای او به چنین عارضه‌ای بیشتر خواهد بود، به گونه‌ای که یک کودک هفت‌ساله که در روز، حدود دو ساعت به بازی‌های رایانه‌ای بپردازد، نسبت به یک کودک ۱۰ ساله درد بیشتری در ناحیه مچ و انگشتان دست احساس می‌کند، زیرا عضلات دست کودک در حال رشد است. دو الی سه ساعت بازی با رایانه برای یک کودک هفت‌ساله زمان بسیار زیادی است و می‌تواند رشد صحیح عضلات دست و بازوی او را تحت تأثیر قرار دهد.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

پزشکان و متخصصان در نظریه‌های خود، عوارض ناشی از عدم رشد مفاصل کودکان را تا سن میانسالی پایدار می‌دانند (۷۱). این نظریه ایشان برگرفته از اندازه‌گیری‌ها و پژوهش‌های درازمدت بر روی افراد تحت معالجه خود می‌باشد (۷۲).

جدول ۱: ارزیابی آسیب‌های رایانه‌ای بر حسب پژوهش‌های میدانی

ابعاد آسیب	میزان تأثیر بر ۴۰۰ فقره نمونه ارزیابی‌شده	پژوهش‌های مرتبط	نتیجه پژوهش	جمع‌بندی
فیزیکی و جسمانی	۴۸/۵ درصد	۱ـ تحقیق رحمانی‌نیا در سال ۱۳۸۹، با عنوان «بررسی میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای بر چاقی پسران» ۲ـ تحقیق پترسون در سال ۲۰۲۰، با عنوان «منحنی آماری آسیب‌های مفصلی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای» ۳- تحقیق آلفبرگ در سال ۲۰۱۹، با عنوان «طبقه‌بندی خودکار بازی‌های رایانه‌ای به همراه تحلیل اثرگذری بر اختلالات رشد جسمانی».	۹۰ درصد کودکانی که بیش از یک ساعت در روز، وقت خود را به انجام بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند، از ضعف بینایی رنج می‌برند. این مدت زمان، موجب افزایش چاقی و تحریک‌پذیری دردهای مفصلی به میزان ۶۰ درصد می‌شود.	عدم تحرک یکی از عوامل مؤثر در بروز آسیب‌های مفاصلی برای کودکان در حال رشد است. این عارضه، هنگام سرگرمی طولانی‌مدت کاربران در هنگام بازی‌های رایانه‌ای شدت می‌یابد.
روحی و روانی	۳۰/۱۸ درصد	۱ـ تحقیق قادری در سال ۱۳۹۹، با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و روان‌درمانی». ۲ـ تحقیق بومن در سال ۲۰۱۲، با عنوان «ارزیابی تأثیر بازی ویدیویی بر روان کودکان ۸ الی ۱۰ سال». ۳ـ تحقیق جانیک در سال ۲۰۱۸، با عنوان «بررسی میزان اثربخشی بازی رایانه‌ای بر فلج مغزی کودکان». ۴ـ تحقیق ابراهیمی مقدم در سال ۱۳۹۶، با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای، سلامت روان و حل مسأله رفتارهای کاربران، ۱۳۹۶».	ضعف اعصاب و روان‌پریشی در افرادی که بیش از یک‌سوم وقت و انرژی خود را روزانه صرف بازی در کلوپ‌های شبانه کرده‌اند، دیده شده است که درمان این حالت برای آن‌ها، بیش از شش‌ماه به طول خواهد انجامید. همچنین کسانی که دچار عارضه عصبی شده‌اند، از روحیه بسیار ضعیفی رنج برده‌اند.	میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر بروز رفتار پرخاشگرانه در وهله نخست و پیدایش لرزه‌های عصبی کودکان و نوجوانان در بازه زمانی جندماهه بر اساس داده‌های به دست‌آمده، اثبات شده است.
فکری و شناختی	۵۸/۷	۱ـ تحقیق نوروزخانی در سال ۱۳۹۸، با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی دانش‌آموزان، ۱۳۹۸». ۲ـ تحقیق باورز در سال ۲۰۱۲، با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی کودکان و نوجوانان». ۳ـ رابطه اعتیاد بازی‌های ویدیویی بر انزواطلبی کاربران.	تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۰۰ درصد سبب افت تحصیلی در کودکان و نوجوانان می‌شود، به گونه‌ای که آن‌ها کم‌کم از مدرسه کناره می‌گیرند.	انجام بازی‌های پرهیجان و استرس‌آور در طولانی‌مدت، بر تزلزل تمرکز و منفعلانه نمودن قوه شناخت و هوش هیجانی کودکان و نوجوانان تأثیر مستقیم دارد.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

ابعاد آسیب	میزان تأثیر بر ۴۰۰ فقره نمونه ارزیابی‌شده	پژوهش‌های مرتبط	نتیجه پژوهش	جمع‌بندی
فرهنگی و اجتماعی	۳۰/۷۵	۱ـ تحقیق قربانی در سال ۱۴۰۰، با عنوان «رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در اخلال نظم و امنیت اجتماعی». ۲- تحقیق حافظی در سال ۱۳۹۷، با عنوان «برنامه‌ریزی در مورد اثرات اجتماعی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران». ۳- تحقیق میدلو در سال ۲۰۱۸، با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی».	انجام مستمر و بدون محدودیت بازی رایانه‌ای، هویت کودک را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. ابتلا به تضا ارزشی و بیگانگی فرهنگی در حدود ۴۰ درصد کاربران مورد مطالعه مشاهده شده است.	ترغیب و تشویق به رفتارهای هنجارشکن اجتماعی و فرهنگی در بستر بازی‌های رایانه‌ای نهفته است و به صورت ناخودآگاه شخصیت ناسازگار با اجتماع در کاربران شکل می‌گیرد.
حقوقی و قانونی	۳۹/۸	۱ـ تحقیق زکوی در سال ۱۳۹۶، با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه انحراف کودکان». ۲ـ تحقیق خورشیدی در سال ۱۴۰۰، با عنوان «سیاست جنایی تقنینی در نظام حقوقی ایران در قبال نقض حقوق کودک در بستر بازی‌های رایانه‌ای». ۳ـ تحقیق آندرسون در سال ۲۰۱۲، با عنوان «نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان».	بر اساس مطالعه کودکان و نوجوانان مراکز اصلاح و تربیت، پس از محیط خانوادگی و ارتباط با دوستان نااهل، علاقه به تجربه رفتارهای مجرمانه در دنیای واقعی، در رتبه سوم علل ترغیب بزهکاری کودکان و نوجوانان بوده است.	آموزش تخریب، غارت، سرقت و مشتار در فضای بازی‌های رایانه‌ای، بر فضای ذهنی کاربران تأثیر گذاشته و ارتکاب بزه در دنیای واقعی را آسان و بدون مجازات جلوه می‌نماید.

۴. نقش کمپانی‌های سازنده بازی: بازی‌سازی در جهان تاریخچه دور و درازی دارد. شروع آن از سال‌های ۱۹۵۰ میلادی و در جشنواره‌های علمی بود. با اینکه در ابتدا مورد توجه جامعه جهانی قرار نگرفت، اما با پیشرفت تکنولوژی و تغییر ذائقه مردم، به یکی از موفق‌ترین و پرطرفدارترین صنایع دنیا تبدیل شد. از آن سال تاکنون شرکت‌های زیادی به این صنعت وارد شده‌اند، اما تنها تعداد محدودی به موفقیت قابل توجه رسیده‌اند که از جمله آن‌ها می‌توان به شرکت‌های الکترونیک آرتز (Electronic Arts)، نینتندو (Nintendo)، شرکت اکتیویژن بلیزارد (Activision Blizzard)، اپیک گیمز (Epic Games)، سونی (Sony)، سگا سامی (Sega Sammy) و مایکروسافت (Microsoft) اشاره داشت. سودآوری روزافزون صنعت بازی‌سازی، کشورهای پیش رو را به پشتیبانی سخت‌افزاری و نرم‌افزاری از شرکت‌های سازنده خود وا داشت و این امر به نوبه خود بر پیشرفت تکنولوژی بازی‌های رایانه‌ای افزود. وب‌سایت رسمی «Newzoo» که به بررسی فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای سراسر جهان می‌پردازد، درآمد سالانه حاصله از ساخت بازی‌ها را بالغ بر ۷۰ میلیارد دلار برآورد می‌کند (جدول ۲).

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

جدول ۲: درآمد حاصل کشورهای پیش رو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای

کشور سازنده	درآمد تقریبی سالانه (میلیارد دلار)
چین	۲۲/۲۳
آمریکا	۲۱/۹۶
ژاپن	۱۲/۳۳
کره جنوبی	۴
آلمان	۳/۶۵
بریتانیا	۳/۵۳
فرانسه	۲/۴۶
کانادا	۱/۸۱
اسپانیا	۱/۵۶
ایتالیا	۱/۵۱

در این خصوص، مطالعه حوزه کشورهای سازنده بازی‌های رایانه‌ای و بررسی عوامل و اجزای مختلف مؤثر در سیاست‌ها سازندگان ضروری به نظر می‌رسد تا ارائه تصویر مناسب از سیاست‌های پنهان و آشکار در این صنعت امکان‌پذیر شود. به عنوان نمونه، در حوزه آمریکای شمالی به ویژه ایالات متحده آمریکا، بازی‌ها بر محور خشونت و جنگ‌افروزی ساخته می‌شود و در راستای ارتقای اهداف سیاسی و جنگ نرم، بازی‌های جنگی در فضای ستیز با کشورهای اسلامی طراحی شده است و در حوزه اروپای غربی، بازی‌های رایانه‌ای با هدف نمایش جلوه‌های جنسی و آموزش سکس به کودکان و نوجوانان ساخته می‌شود. این بازی‌ها بیشتر از آن که در راستای برنامه‌های هدفمند افزایش روابط جنسی و در نتیجه بهبود نرخ تولید مثل و فرزندآوری در کشورهای اروپایی باشد، تکاپویی جهت تهاجم فرهنگی به کشورهای اسلامی است. در آمریکای لاتین و حوزه کشورهای آفریقا نیز عمده بازی‌ها در سبک‌های مبارزه‌ای و جنگی طراحی می‌شود. همچنین در حوزه شرق آسیا و کشورهایی نظیر چین و ژاپن، بیشتر بازی‌ها در انواع ورزشی، فکری و مهندسی طراحی می‌شود، هرچند تولید بازی‌های جنگی و استراتژیک نیز پرتکرار است (۷۳).

جدول ۳: سبک بازی‌های رایانه‌ای بر حسب نمونه آماری

نام شرکت سازنده	عنوان بازی تولیدی (نمونه)	سبک بازی	تکنیک و حالت بازی	ابعاد ایدئولوژیک (مصداقی)
اکتیوویژن	جنگ تمام‌عیار	جنگی	کنسول ـ تک‌نفره و چندنفره، آفلاین.	دفاع در برابر هجوم بیگانگان تحت حفاظت از پادشاهی روم باستان با ایدئولوژی نمایش و ترویج نمادهای ضد دینی.
باندای نامکو گیمز	تکن ۶	مبارزه‌ای	کنسول ـ تک‌نفره و چندنفره، آفلاین.	خشونت‌محور با تشریق به شرارت و درگیری‌های خیابانی.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

نام شرکت سازنده	عنوان بازی تولیدی (نمونه)	سبک بازی	تکنیک و حالت بازی	ابعاد ایدئولوژیک (مصداقی)
مایکروسافت	چهره شیطانی	ماجراجویی	رایانه (PC) ـ تک‌نفره، آفلاین.	فرآیند روان‌شناسانه با محور بی‌هویتی شخصیتی و دنباله‌روی اهداف ویرانگر شیطانی.
یوبی‌سافت مونترآل	تام کلنسی رینبو سیکس سیج	تیراندازی تاکتیکی	رایانه (PC) ـ تک‌نفره، آنلاین.	آموزش استفاده از سلاح، تخریب محیط، گروگان‌گیری و مبارزه با شخصیت‌های تروریست که پوشش و نمادهای اسلامی دارند.
الکترونیک آرتز	سیمز ۴	شبیه‌سازی زندگی	رایانه (PC) ـ تک‌نفره، آنلاین.	آشنایی با سبک زندگی غربی و هم‌خانگی با زنان در خلال ماجراجویی جاه‌طلبانه و تجارت آزاد حیوانات اهلی.
سونی	فیفا ۲۱	فوتبال	کنسول ـ تک‌نفره و چندنفره، آفلاین.	مهارت‌های تاکتیکی و تکنیکی در فوتبال با قابلیت تیم‌داری.
سگا	آتیلا	جنگی	رایانه (PC) ـ تک‌نفره، آفلاین.	ستیزه‌طلبی با اقدام سایر ملل با هدف القای خودبرتربینی قومیتی.
اسکوئر انیکس	کینگدم هارتس	مبارزه‌ای	کنسول ـ تک‌نفره آفلاین.	هرچند در ظاهر، نبرد حماسی با نیروهای اهریمنی است، اما خضونت‌محور بوده و از تصاویر محرک جنسی برخوردار است.
مایکروسافت	پادشاهان جنگ‌های صلیبی	جنگی	کنسول ـ تک‌نفره و چندنفره، آفلاین.	خشونت‌محور و ساده‌انگاری آزارهای جنسی و ترویج تصاویر برهنه.
راک استارز گیمز	سرقت بزرگ خودرو	خشونت	کنسول ـ تک‌نفره، آفلاین.	آموزش راه‌های سرقت خودرو بر محور ترویج خشونت مسلحانه.
پوکمون	شهر بنفش	ماجراجویی	رایانه (PC) ـ تک‌نفره، آنلاین.	افزایش هیجانات ناشی از موسیقی متن غیر مجاز و ترغیب به خودکشی.
الکترونیک آرتز	دوزخ دانته	مبارزه‌ای	کنسول ـ تک‌نفره و چندنفره، آفلاین.	تسخیر ارواح برای مبارزه با شیاطین بر محور القای تضاد مفاهیم دینی.

به هر سو، با جهانی‌شدن بازی‌ها، محصولات پرمخاطب شرکت‌های بین‌المللی برتر در عرصه تولید که بیشتر آن‌ها در آمریکا، اروپا و ژاپن مستقر هستند، بازار بسیاری از کشورهای جهان را به تسلط خود درآورده‌اند. این موضوع، در مورد بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز صدق می‌کند. بر اساس آمار، ماهانه به طور تقریبی میان ۴۰ الی ۵۰ سری بازی ساخت این کشورها وارد کشور می‌شود (۷۴). شورای عالی انقلاب فرهنگی این تعداد را حدود ۱۰ الی ۱۳ بازی در هفته تخمین می‌زند. این تعداد بازی وارداتی در مقایسه با مجموع بازی‌های رایانه‌ای ساخت داخل کشور که اکنون در بازار موجود است و از ۸۰ بازی فعال فراتر نمی‌رود، رقم قابل توجهی به نظر می‌رسد.(۷۵)

شایان ذکر است در سال ۱۳۸۵، بر اساس مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی، «بنیاد ملی بازی‌های

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

رایانه‌ای» به منظور نظارت بر بازار بازی‌های ویدیویی در ایران بنیانگذاری گردید. به صورت جدی و قابل ارزیابی، بازی‌های ایرانی از سال ۱۳۹۳ با حمایت این نهاد به منظور صیانت از فرهنگ بومی و ارزش‌های دینی در سبک‌های استراتژی، نقش‌آفرینی، ماجراجویی، جنگ، ورزشی، دانستنی‌ها تولید و عرضه گردید. بازی‌هایی نظیر «فرمانده مقاوت»، «زورخانه»، «فرارکله‌ها»، «ایران ۵۷»، «یگان ویژه»، «پل‌سازی»، «آقای هوش» و «کلوپ کاراگاهان»، از زمره تولیداتی است که با فرهنگ ایرانی اسلامی سازگار بوده و بر مبنای مهارت‌آموزی پیاده شده‌اند (۷۶). به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ بیش از یک میلیون کاربر در ایران خریدار بازی‌های داخلی بودند. نصب و به روزرسانی این بازی‌ها تا انتهای همان سال، درآمد خالص ۶۹ میلیارد تومان را به همراه داشته است (۷۷)، اما صنعت بازی‌سازی در ایران هنوز اشباع نشده و فرصت‌های زیادی را برای پیشرفت و رشد به علاقمندان فعالیت در این حوزه ارائه می‌دهد. در حال حاضر، شرکت‌های دانش‌بنیان مانند «گروه بازی‌ساز راسپینا»، «فن‌افزار شریف»، گروه بازی‌ساز پاییزان»، «رسانا شکوه کویر»، «رسانه‌پرداز آمیتیس» و «مؤسسه فرهنگی هنری نردبان اندیشه فردا» فعال حوزه بازی‌سازی در ایران بوده و سعی دارند با طراحی و تولید بازی‌های مدرن‌تر، بتوانند پاسخگوی نیاز و خواسته طرف‌داران این صنعت باشند.

جدول ۴: فهرست برترین بازی‌های ویدیویی ایرانی

عنوان بازی	شرکت طراح	سبک	قالب و سکوی بازی	ایده بازی
نجات بندر	مؤسسه فرهنگی تبیان	استراتژیک	اندروید	دفاع نیروهای ایران برابر شوروی در جنگ جهانی دوم.
فرمانده مقاومت	مؤسسه فرهنگی بصیرت	تیراندازی	ویندوز	مبارزه میان خیر و شر بر پایه میهن‌پرستی.
آمیرزا	مؤسسه فرهنگی هنری نردبان اندیشه فردا	حل معما	اندروید	افزایش هوش و تقویت حافظه در یافت کلمات.
اسپک سرنوشت	استودیو دیاکو	ورزشی	اندروید	انجما بازی‌های والیبال با قابلیت تیم‌داری.
میراث نگهبانان نور	مؤسسه فرهنگی هنری کاظمین	مبارزه	ویندوز	مبارزه با موجودات مهاجم با امکان تقویت ابتمار در ساخت قلعه دفاعی.
دلاور	سازمان فضای مجازی سراج	مبارزه	اندروید	مبارزه با تروریست‌ها.
قصه بیستون	استودیو تاد	نقش‌آفرینی	ویندوز	کمک که بازشناسی هویت بر محور منظومه خسرو و شیرین.
قتل در کوچه‌های تهران	عصر بازی پارسه	نقش‌آفرینی	ویندوز	افزایش هوش و تمرکز برای یافتن سرنخ‌های جرم.
کدبانو	گروه نرم‌افزاری جی	نقش‌آفرینی	ویندوز	آموزش مهارت‌های آشپزی.
۴۱۱۴۸	مهدی فنایی (مستقل)	ماجراجویی	اندروید	رمزگشایی از معماهای مرموز بر پایه روایتگری داستانی.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

عنوان بازی	شرکت طراح	سبک	قالب و سکوی بازی	ایده بازی
جدل بر روی سرعت	استودیوی گونای	ورزشی	اندروید	شرکت در مسابقه اتومبیل‌رانی بر محور افزایش دقت و تمرکز در هدایت خودرو.
مدافعان کربلا	کهن دشت پارسه	جنگی	ویندوز	دفاع از عتبات عالیات بر پایه استکبارستیزی.

البته آمار چندان دقیقی درباره بازی‌های خارجی و شرکت‌های تولیدکننده آن‌ها که در ایران عرضه می‌شود، وجود ندارد، زیرا به دلیل عدم رعایت قانون «کپی‌رایت» در کشور و تکثیر غیر قانونی بازی‌ها، امکان استخراج دقیق آمار میسر نمی‌باشد. از سوی دیگر، بازار بازی‌های رایانه‌ای نا به سامان است و ورود انواع بازی‌های خارجی از راه‌های گوناگون و وجود شرکت‌های متعددی که اقدام به توزیع آن‌ها می‌کنند، باعث شده تا آمار و ارقام مدوّنی در این زمینه وجود ندارد (۷۸)، لذا مطالعه چند شرکت معتبر و صاحب نام در این زمینه کافی به نظر می‌رسد، زیرا در بررسی‌های مقدماتی و مطالعات اکتشافی مبرهن گردیده که در این صنعت همانند دیگر صنایع، تولید در انحصار چند شرکت بزرگ و مطرح قرار دارد و دیگر شرکت‌های تجاری از نظر حجم محصولات و فروش آن‌ها اختلاف فراوانی با آن شرکت‌های برتر دارند.

در این پژوهش، از میان جامعه آماری موجود و فهرست شرکت‌های فعال، با استفاده از روش نمونه‌گیری سهمیه‌ای، چند شرکت برگزیده شده که در ادامه به معرفی آن‌ها پرداخته خواهد شد: البته طبق اسناد به دست آمده در کارگروه نمایشگاه محرمانه جبهه فرهنگی معارض با انقلاب اسلامی (سال ۱۳۸۹ ش.)، شرکت‌های برگزیده به عنوان سازنده به نام بازی‌های رایانه‌ای، در ازای دریافت بودجه‌های کلان، برای پیشبرد سیاست‌های دولتی خود در زمینه نهادینه‌سازی جلوه‌های مفاسد اخلاقی و اجتماعی در کودکان، به صورت پنهان، برخی از بازی‌ها را با هدف بر ترویج جلوه‌های برهنگی، جنسی و خشونت روانه بازار کشورهای جهان سوم نموده‌اند (۷۹).

۴-۱. شرکت الکترونیک آرتز: شرکت «الکترونیک آرتز» در سال ۱۹۸۲ با سهامی عام در آمریکا پایه‌گذاری شد و هم‌اکنون به عنوان یک شرکت بین‌المللی فعالیت می‌کند که اداره مرکزی آن در «کالیفرنیا» بوده و دارای مراکز دیگری در سایر نقاط جهان مانند «ژنو» و «سنگاپور» است. این کمپانی یکی از سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در دنیا قلمداد می‌شود که تولیدات آن همواره در صدر پرفروش‌ترین محصولات قرار داشته است. بازی‌هایی مثل فوتبال (Fifa) یا سیمز (The Sims)، نمونه‌هایی پرطرفدار از محصولات این شرکت است که سود مالی آن‌ها را در سال ۲۰۱۷ را به بالغ بر ۵/۱ میلیارد دلار رسانده است. نید فور اسپید (Need For Speed)، مدال افتخار (Medal of Honor)، بتلفیلد (Battlefield) و برن اوت (Torque Burnout)، زامبی‌ها (Zombies) و جنگ ستارگان (Star Wars) از دیگر بازی‌های پرفروش کمپانی آرتس است. محصولات آرتز شامل انواع بازی‌های رایانه‌ای است که در سیستم‌های گوناگون مانند رایانه‌های شخصی، کنسول‌های بازی و تلفن همراه قابل اجرا است. یکی از اهداف و اصول لازم‌الاجرا در کمپانی مزبور، ساخت و توزیع بازی‌هایی که با خط مشی سیاست‌های آمریکا مطابقت داشته باشد. در گزارش سالیانه سال

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

۲۰۱۷ این شرکت، اهداف آن به نقل از مدیران بلندپایه، عرضه محصولات متنوع و در دسترس به سراسر جهان است که با شخصیت‌ها و داستان‌های مورد علاقه مخاطبان و مرسوم در هر کشور تناسب داشته باشد (۸۰).

۴-۲. شرکت نینتندو: شرکت «نینتندو» با سابقه بیش از ۱۳۰ سال، یکی از قدیمی‌ترین و معروف‌ترین شرکت‌های فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای و دستگاه‌های متعلق به آن است. این شرکت ابتدا در سال ۱۸۸۹ در ژاپن تأسیس شد و سپس در دهه ۱۹۸۰ به عنوان یکی از سازندگان بازی‌ها به شهرت رسید. نینتندو اکنون به عنوان یک شرکت چندملیتی اداره می‌شود که مقر اصلی آن در ژاپن قرار دارد و دارای مراکز مختلفی در آمریکا و اروپا است. بازی‌های «ماریو» و «افسانه زلدا» از معروف‌ترین بازی‌های شرکت نینتندو هستند. حدود ۱۲۰ سال از عمر این شرکت می‌گذرد و در این سال‌ها طرفداران زیادی در دنیا دارد که هیچ وقت بازی‌های این شرکت را از یاد نمی‌برند. بسیاری این شرکت را نماد بازی‌های ویدئویی می‌دانند. نینتندو اگرچه در وب‌سایت خود، پایبندی به سیاست‌ها و برنامه کنترل کودکان و حفظ حقوق و اطلاعات شخصی افراد به عنوان سرلوحه معرفی می‌کند (۸۱)، اما برای حفظ رقابت با سایر کمپانی‌های بین‌المللی ناچار به تولید و عرضه بازی‌های خشن، جنگی و مبارزه‌ای اقدام می‌کند (۸۲). بازی‌های کمپانی مزبور همچون پوکمن (Pokemon) و انواع بازی‌های کنسول (List of Nintendo Consoles) در میان کاربران ایرانی پرطرفدار است (۸۳).

۴-۳. شرکت اکتیوویژن: شرکت «اکتیوویژن» در سال ۱۹۷۹ در آمریکا پایه‌گذاری شد و اکنون از مهم‌ترین تولیدکنندگان بازی رایانه‌ای است. از بازی‌های مهم این شرکت می‌توان به مرد عنکبوتی (Spider Man) و ندای وظیفه (Call of Duty) اشاره کرد. مقر اصلی این شرکت بین‌المللی در ایالت «کالیفرنیا» آمریکا قرار دارد و به صورت سهامی عام اداره می‌شود. علاوه برآن، دارای مراکز بسیاری در اروپا و آسیا می‌باشد. اکتیویژن، نخستین شرکت مستقل، در زمینه پخش و تولید کنسول‌های بازی و بازی‌های رایانه‌ای است و اولین محصول آن، بازی ویدیویی بود که در سال ۱۹۸۰ در ایالات متحده برای کنسول‌های بازی آتاری ۲۶۰۰ عرضه گردید. شرکت مزبور از بزرگ‌ترین شرکت‌های تولید و نشر بازی‌های رایانه‌ای جهان است و بر پایه گزارش گروه NPD (مجموعه آمارگیری در زمینه فروش بازی‌های رایانه‌ای)، بزرگ‌ترین ناشر بازی سال ۲۰۰۷ ایالات متحده آمریکا بود. در سال ۲۰۰۱ کلیه حقوق ساخت فیلم مرد عنکبوتی را به شرکت کلمبیا «پیکچرز» واگذار کرد.

در مورد راهبرد تولید بازی‌های رایانه‌ای، بر اساس اعلام وب‌سایت کمپانی، هدف تولید و عرضه طیف متنوعی از بازی‌ها در رده‌های سنی مختلف است تا بتواند باعث کاهش ریسک تولید و به افزایش سودآوری تجاری شود. به همین دلیل، بازی‌های این شرکت شامل انواع بازی‌های رایانه‌ای، حادثه‌ای و جنگی، مبارزه‌ای، مسابقه هوش، شبیه‌سازی، استراژیکی و دیگر موارد است (۸۴). همچنین این شرکت به رده‌های سنی مخاطبان خود و کشور میزبان توجه دارد. در این میان، بازی‌های خشونت‌بار و جنگی، بیشتر روانه بازار کشورهای آفریقایی و آسیایی از جمله ایران می‌شود (۸۵).

بر این اساس، می‌توان دریافت که برای اجرای پنهان سیاست‌های کشور آمریکا، بازی‌هایی تولید و روانه بازار کشورها ـ به ویژه جهان سوم ـ می‌شود که شخصیت‌های آن نزد مخاطبان، پذیرفته و آشنا باشد. در این خصوص باید افزود، بازی‌هایی که روانه بازار کشورهای اسلامی می‌شود که دارای محتوای نامناسب چون خشونت و امور جنسی با شخصیت‌های پذیرفته شده و وفق‌پذیر با

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

داستان‌های آشنای اقلیم اسلامی باشند. مواردی از این‌گونه بازی‌ها با عناوین لوتی‌ها (Loti War)، کدبانو (Housewife)، قاتل (Assassin)، ندای وظیفه (Call of Duty)، پوکمن (Pokemon)، پدر گتا (GTA Father) به بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران وارد و به صورت پنهانی در کلوپ‌های شبانه در اختیار کاربران قرار گرفته و در برخی از سایت‌های آنلاین بازی مانند «گیم باز» (۸۶) اجرا می‌شود (۶۲، ۸۷).

آنچه مهم است محتوای پنهان ناهنجاری فرهنگی در بازی‌های تولیدشده این کمپانی است که وارد کشور ایران شده و میان کودکان و نوجوانان رایج است. تبلیغ تصاویر مبتذل، ترویج خشونت‌های جنسی، نهادینه‌سازی بی‌نظمی و بی‌ارزش مبانی اخلاقی، لایه پنهانی است که در متن برخی بازی‌ها گنجانده شده است (۷۴).

مؤسسه درجه‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی ESRB (Entertainment Software Rating Board) یکی از اصلی‌ترین سازمان‌هایی است که در سال ۱۹۹۴ به وسیله شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا تأسیس شده است، پس از بررسی محتوای بازی‌ها، آن‌ها را بر اساس یک فهرست ارزشیابی که متشکل است از ضوابط و عناصر محتوایی چون خشونت، ناسزاگویی، نمایش امور جنسی، به کارگیری عناصر مربوط به قمار و نوشیدنی‌های الکلی، سیگار، مواد مخدر و دیگر موارد درجه بندی می‌کند، بازار هدف محصولات و گروه سنی مخاطبان را پیشنهاد می‌نماید. این در حالی است که بازی‌ها پس از ورود به بازار هدف، بدون ارزیابی و دسته‌بندی در اختیار مخاطبان قرار می‌گیرد (۶۲).

در حال حاضر، کاربران ایرانی در خرید و مصرف بازی‌های خارجی به این رده‌بندی توجهی ندارند. عدم اطلاع‌رسانی و آگاهی‌بخشی درباره این رده‌بندی‌ها از سویی و اختیار مخاطب ایرانی در خرید و تهیه هر گروه بازی به دلیل پایین‌بودن نرخ نسخه‌های کپی‌شده بازی‌های وارداتی از سوی دیگر، موجب می‌شود که کاربر بازی متناسب با گروه سنی خاص را دریافت نکند. همچنین رده‌بندی‌های موجود در جهان متناسب با فرهنگ و هویت ایرانی نیست و عواملی چون مذهب و پوشش که در فرهنگ ایرانی ـ اسلامی از اهمیت بسیای برخوردار است، شامل نمی‌شود. صرف نظر از آن، بسیاری از بازی‌ها با هدف تخریب فرهنگ ایرانی و ترویج انواع ناهنجاری‌ها برای نسل کودک و نوجوان روانه ایران و دیگر کشورهای جهان سوم می‌شوند (۶۲، ۸۸).

۵. جنگ نرم در بازی‌های رایانه‌ای با ترویج مکاتب انحرافی (انحرافات فکری): جنگ نرم به عنوان هرگونه اقدام روانی و تبلیغاتی که یک جامعه یا گروه را با اهداف سیاسی و نظامی مورد هدف قرار می‌دهد. در عصر حاضر به شکل جدی مورد توجه گرفته و به آرامی فرهنگ، اعتقادات و خودباوری‌های مخاطبان هدف را مورد تهاجم قرار داده و در درازمدت تحت امر می‌گیرد (۸۹). بی‌تردید، در این عرصه، یکی از کاراترین ابزارهای این نبرد بی‌صدا، رسانه‌ها هستند. به همین خاطر بود که امپراطوری رسانه‌ها در دنیا توسط صهیونیست‌ها تأسیس شد و همواره در خدمت اهداف کوتاه‌مدت و بلندمدت آن‌ها جهت سلطه بر جهان در تکاپو است (۹۰).

در جنگ نرم، از ابزارهای دیداری و نوشتاری استفاده می‌شود تا به صورت غیر مستقیم و آرام در فکر و اندیشه یک نسل رسوخ کرده و در یک دوره زمانی، تمامی یا بخشی از ارزش‌های یک جامعه به ضد ارزش تبدیل شوند (۹۲-۹۱).

بازی‌های رایانه‌ای در کنار سایر ابزارها مانند ماهواره، شبکه‌های اینترنی و مجله‌ها، پیام رسانه‌ای مجازی مانند «واتساپ» و «تلگرام» جایگاه ویژه‌ای دارند. از آنجا که بازی‌ها در تمامی مقوله‌های فرهنگی وارد شده‌اند، ابزاری

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

مناسب‌تر برای القای ایده‌ها تلقی گردیده‌اند (۹۳). در این راستا، بحث شیطان و عرفان‌های نوظهور و کاذب، وجهی بسیار جذاب برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای است. از نظر تجاری نیز بهترین وسیله برای جذب مخاطب، استفاده افراطی از جاذبه خشونت و شهوت است که این دو موضوع در مباحث شیطان‌پرستی و اندیشه‌های انحرافی به راحتی یافت می‌شود (۹۴).

زیربنای تفکرات شیطان پرستی را باید در عرفان یهود یا همان «کابالا» جستجو کرد. یکی از صاحب‌نظران در این باره می‌نویسد: «تقابل خیر و شرّ در آثار کابالایی با شدت بیشتری قابل رویت است، به گونه‌ای که آن‌ها شرّ را وجودی و وجه تاریک جهان را واجد قدرت می‌دانند؛ در حالی که در فلسفه اسلامی، شرّ به عدم وجود خیر و بدون وجود عینی تعبیر می‌شود و این نکته‌ای بسیار مهم و پیچیده است که اگر با تامل فلسفی و عمیق به آثار دنیای غرب نگریسته شود، دیوها، اجنه، شیاطین و شرورها از قدرت بلامنازع خدایی و بالاتر از پروردگار هستی برخوردار دارند» (۹۵).

این سخن، به شدت متأثر از نفوذ کابالا در غرب مدرن است. همین مسائل و نگرش‌ها به وضوح در بازی‌های رایانه‌ای به چشم می‌خورد. به عنوان نمونه، یکی از بازی‌های مروج شیطان‌پرستی، بازی «کنستانتین (Constantine)» است. در این بازی، جهان دارای دو قدرت بزرگ خیر و شرّ بوده و شخصیت اصلی بازی، یک جادوگر و جنّ‌گیر بزرگ و معروف است. کنسانتین با استفاده از قدرت جادوگری خود و با خواندن اوراد و عبارت‌های عبری و با توسل به خشونت، سرانجام می‌تواند فرشته‌های خیر را شکست داده و خداوند را بسوزاند و جهان را نجات دهد (۹۶)، البته تفاوت بسیاری میان این بازی و سایر فیلم‌های سینمایی ساخته‌شده متأثر از همین مضمون وجود دارد، ولی در همگی آن‌ها «لوسیفر (Lucifer)» (شخصی ابلیس) نظام نوین جهانی را با قدرت خودش برپا داشته و منجی بشر می‌شود (۹۵، ۹۷). بازی «لوکسر۴ (Luxor4)» نیز یکی دیگر از بازی‌های پر طرفدار به شمار می‌رود، اما باید گفت، این بازی‌ها با وجود همه جذابیت‌های خود و تمام هیجانی که به کاربران و مخاطبان تحمیل می‌نماید، به صراحت در پی اهداف صهیونیستی فرامانوسری و شیطان‌پرستی است. تمام مراحل این بازی، نمادهای فرامانوسری و شیطان پرستی همچون «چشم همه‌بین (All Seen Eye)»، «بزبافومت (Goat)»، نماد «عنخ (Ankh)» را نمایش می‌دهد (۸۷).

در سایر بازی‌های از این قبیل، جنگ، جنایت و خونریزی محور اصلی است و به طور معمول، کاربر نقش یک تروریست ماهر را بازی می‌کند که همه سربازان و مردم کشور مورد هجوم را قربانی می‌نماید. در حقیقت کاربر کودک و نوجوان ناخودآگاه از این کشتار مجازی غرق در لذت و شادی شده و بدون تأمل به اینکه شخصیت تروریست مهاجم چه لباسی بر تن داشته و در چه مکان‌هایی و با چه نمادهایی جضور پیدا می‌کند، بازی را تا پایان دنبال می‌کند (۹۸). از این رو، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، آخر زمان صهیونیستی به تصویر کشیده می‌شود، مسلمانان، تروریست معرفی می‌گردند و در نهایت مفاهیم فراماسونری و شیطان‌پرستی و بسیاری دیگر از مفاهیم فران یهودی به مخطب القا می‌شود (۹۲). اگر با نگاه کارشناسانه به بازی‌ها نگریسته شود و گروه‌های سازنده آن بررسی گردند، به خوبی این نکته را نمایان می‌سازد که افکار و اهداف خاصی در پشت تولید و عرضه بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. به عنوان نمونه، در ساخت بازی‌های جنگی که اغلب در کشورهای اشغال‌شده اتفاق می‌افتد، این سربازان اشغالگر هستند که پیروز شده و مردم آن کشور را از دست افراد شروری که خود باعث

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

به وجودآمدن آن‌ها شده‌اند، نجات می‌دهند و در نتیجه کشورهای آمریکا و هم پیمان او نجات‌دهنده و رهایی بخش بشریت تلقی می‌گردند و همواره یک شخصیت قهرمان و شجاع که نیروی نظامی ماهر و تکاور است، با از جان‌گذشتگی جهان را از وجود سربازان جهان سوم یا مسلمان که ضد ارزش و دشمن معرفی‌شده، نجات می‌دهد. بنابراین عدم سرمایه‌گذاری مناسب در حوزه‌های فرهنگی و اجتماعی ـ به ویژه در حوزه کودکان و نوجوانان ـ و نیز در گستره محصولات رسانه‌ای می‌تواند در آینده‌ای نزدیک، نتایج زیانباری در خصوص پنهان نسل‌های آتی جامعه به دنبال داشته باشد.

روش

روش این پژوهش، مطالعه منابع کتابخانه‌ای و ارزیابی اسناد آماری و نیز استناد به بررسی‌های میدانی داده‌های تحقیق است.

یافته‌ها

انجام بازی‌های رایانه‌ای استاندارد، همان‌گونه که بر رشد و تکامل فکر و هوش هیجانی مؤثر است، در صورت استفاده بیش از حد، طیف وسیعی از آسیب‌های روحی و روانی را برای مخاطب خود در پی خواهد داشت که بر اساس داده‌های پژوهشی، بازخورد آن قابل احصا است. همچنین در تولید این قبیل بازی‌ها، اگرچه معیار درجه‌بندی برای رده سنی بازی‌کنندگان لحاظ شده، اما در توزیع آن‌ها اعمال نمی‌شود. علاوه بر آن، جنبه‌های غیر سرگرمی بازی‌ها با طرح و هدف ترویج و نشر ناهنجاری‌های فرهنگی و دینی در میان نسل کودکان و نوجوانان، بستر پنهانی است که در فضای جنگ نرم، کمتر بدان توجه شده است.

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 و اغلب والدین نیز بی‌آنکه نگران اثرات مخرب این کالای تجاری ـ هیجانی باشند، منفعلانه و بدون تأمل به این وضعیت تن داده و چنین فعالیت‌هایی را در فوق برنامه فرزندان خود گنجانده‌اند، اما 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، البته این قبیل آسیب‌های جسمی و روانی برای بازی‌هایی مصور و 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 با محتوای خشونت‌آمیز 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. 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.

با این حال، شرکت‌های سازنده با هدف کسب منافع بیشتر و ربودن گوی سبقت از یکدیگر توسعه بازار خود نسبت به تولید هرچه بیشتر بازی‌های خشن مبادرت

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

ورزند. نگاهی به آمار و ارقام محصولات تولیدی توسط کمپانی‌های مشهور در سراسر دنیا، این نکته را واضح و مبرهن می‌سازد. علاوه بر آن، ترویج و توزیع بازی‌های مستهجن و غیر اخلاقی جنسی، سیاست دنبال‌شونده کشورهای غربی است تا در بستر و تار و پود فرهنگ کشورهای میزبان ـ به ویژه جهان سوم ـ رخنه نماید و افکار جبهه جوان آینده این کشورها را آلوده نماید.

در کشور ایران، این مسأله از آن‌سو بسیار حائز اهمیت است که 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 از یکسو، انتظار می‌رود که صاحب‌نظران 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 و از سوی دیگر، ضروری است سیاست‌های حمایتی و تشویقی در زمینه طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای قابل رقابت و منطبق با فرهنگ ملی و دینی، پیاده‌سازی شود و سلیقه کودکان و نوجوان را به جایگزینی و برگزیدن بازی‌های داخلی استاندارد ترغیب نمایند. در این‌باره، هرچند اقدامات قابل توجهی توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر صورت گرفته و شرکت‌های دانش‌بنیان توانایی خود را طراحی بازی‌های مدرن و ترکیبی به منصه ظهور رسانده‌اند، اما همچنان بازی‌های تولیدشده از نظر گرافیک و جذابیت‌های سمعی و بصری آماده رقابت با محصولات وارداتی نبوده و این مسأله تا نیل به مقصود نیازمند تلاش و پیگیری‌های مستمر در عرصه مهندسی بازی‌های رایانه‌ای است.

پیشنهادهای کاربردی و پژوهشی:

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 حمایت بیش از پیش از مؤسسه فرهنگی بازی‌ساز و گروه‌های دانش‌بنیان در راستای تسریع در طراحی بازی‌های رایانه‌ای با پیش‌بینی و به کارگیری طرح‌های حمایتی و تشویقی مادی و معنوی.

۳ـ تهیه برنامه‌های تبلیغی مدون جهت ترویج بازی‌های ملی تولیدشده در رسانه‌های دیداری و شنیداری.

۴ـ اجرایی‌نمودن قانون حمایت از حقوق پدیدآوردندگان نرم‌افزاهای رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۳.

۵ـ بررسی مقررات تأسیس و اداره کلوپ‌های بازی.

۶ـ کنترل، نظارت و بازرسی روند بازار توزیع بازی‌های رایانه‌ای.

۷ـ شناسایی عوامل و مجاری زیرزمینی و مخفیانه تکثیر و توزیع بازی‌های وارداتی غیر مجاز.

۸ـ تدوین آیین‌نامه‌های مربوط به تأسیس و اداره کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای و گیم‌نت‌ها.

۹ـ آگاه‌سازی و آموزش والدین و نیز کودکان و نوجوانان از اثرات مخرب بازی‌های رایانه‌ای غیر استاندارد از طریق برپایی بیش از پیش جشنواره‌های علمی و نمایشگاه‌های تخصصی با امکان بازدید عموم.

۱۰ـ انجام پژوهش‌های کاربردی و تحلیلی به روز پیرامون ابعاد فرهنگی، رسانه‌ای و جنگ نرم بازی‌های رایانه‌ای.

۱۱ـ انجام پژوهش‌های تحلیلی و توصیفی در زمینه ارزیابی بازی‌های عرضه‌شده جدید خارجی در بازار و ارائه نتایج به نهادهای ذی‌ربط جهت اقدامات مناسب.

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

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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.

تأمین مالی

نویسندگان اظهار می‌نمایند که هیچ‌گونه حمایت مالی برای تحقیق، تالیف و انتشار این مقاله دریافت نکرده‌اند.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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

References

1. Battles H, Wiener L. STARBRIGHT World: Effects of an electronic network on the social environment of children with lifethreatening illnesses. Children's Health Care. 2002; 31(4): 15-20.

2. Jafari N. Family and Media Damage: Computer and Internet. Tehran: Yarmana Publications; 2018. [Persian]

3. Akbarzadeh Pasha H. Children. Tehran: Andisheh Publishing House; 2014. [Persian]

4. Nelson E. Clinical diseases of infants and children. Translated by Atai Nakhai H. Tehran: Sobhan Publications; 2018. [Persian]

5. Aria S. Investigation of the causes of obesity in children. Iranian Journal of Children's Diseases. 2017; 29(3): 110-118. [Persian]

6. Rasouli S. Prevention of physical injuries to children: With an emphasis on computer games. Tehran: Publication Institute of the First Scientific Conference on Computer Games and Health Promotion; 2012. [Persian]

7. Afrooz GH. Family and the consequences of information technology. Tehran: Parents and Teachers Association Publications; 2001. [Persian]

8. Rabinowitz T. Sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. Annals of General Psychiatry. 2008; 3(5): 16-22.

9. Kraemer K, Won CH. Developing digital intervention games for Accelerate educational programs. Games for Educational Magazine. 2018; 7(4): 217-223.

10. Yoon W, Godwin M. Enhancing self-management in children with sickle cell disease through playing a CD ROM educational game: A pilot study. Pediartic Nursing. 2014; 72(33): 58-64.

11. Jannink J, Ijzerman M. A low-cost video game applied for training of upper extremity function in children with cerebral palsy. Cyber Psychology and Behavior. 2018; 11(8): 26-30.

12. Jerabeck J. The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. Computers in Human Behavior. 2013; 29(4): 2752-2757.

13. Oftade Hahal D. The role and effect of computer games on children and teenagers, the collection of articles of the Conference on Cultural Consequences of Toys. Tehran: Farhangsarai Bahman Publications; 2016. [Persian]

14. Kohi K. Investigation of students' addiction to computer games and related factors. Journal of Culture-Communication Studies. 2013; 15(28): 137-164. [Persian]

15. Zamani B. Harms caused by addiction to violent computer games in children. Journal of Research in Rehabilitation Sciences. 2018: 6(15): 44-353. [Persian]

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

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

18. Shahim S. Relational aggression in children. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology (Thought and Behavior). 2016; 50(3): 264-271.

19. 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): 164-168. [Persian]

20. DeMul J. The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games. Handbook of computer games studies. Cambridge, MA: MIT Press; 2014; 57(16): 251-266.

21. Anderson C. The effect of computer games on children's physiology. Jurnal of Personality and Sociaty Psychology. 2000; 1(2): 22-26.

22. Biyabangard E. Investigation of different values of play for children and teenagers. Pivand Magazine. 1992; 16(161): 390-395. [Persian]

23. Chan P, Rabinowitz T. A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. Annals of General Psychiatry. 2006; 5(16): 488-492.

24. Rahmani Nia F, Mirzaei B, Jafarzadeh Baghan A. Investigating the amount of watching TV and playing computer games in obese and underweight boys and its relationship with physical fitness, physical activity level and body composition. Journal of Biological Sciences - Sports. 2019; 2(5): 71-94. [Persian]

25. Cheshmi M. Comparison of socially compatible and incompatible behaviors of students addicted and not addicted to computer games in Isfahan city. Sistan and Baluchistan University Educational Psychology Quarterly. 2013; 8(4:) 41-58. [Persian]

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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

Disorder in Adult. Journal of Psychiatry and Clinical Psychology of Iran. 2018; 44(2): 143-156.

42. Grifiths M. Does internet and computer addiction exist. Inter national Conference of Bristol U.K. 1998; 1(24): 95-101.

43. Pompili M. Suicide in borterline personality disorder: Ameta analysis. Nordic Journal of Psychiatry. 2015; 5(59): 131-138.

44. Anderson G. Media violence and American society. Science Journal. 2014; 7(30): 50-54.

45. Amini F. The Impact of Computer Games on Child Personality. Tehran: Institute of Works of the Second National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology, Social and Cultural Studies; 2015.

46. Zakavi M. The Impact of Computer Games on Children's Deviation Division. Journal of Culture and Studies Studies. 2017; 18(38): 103-133. [Persian]

47. Backlund P. Business intelligence challenges for inde pendent came publishing. International Journal of Computer Games Technology Hindawi. 2020; 8: 30-37.

48. Ebrahimi Moghaddam H. Computer Games, Mental Health and Problem Solving User Behavior. Tehran: Fakhra Publications; 2017. [Persian]

49. Seif A. Stress and Anxiety from the Learning Theory. Journal of Research in Psychological and Social Issues. 1991; 4(6): 57-63. [Persian]

50. Desi J. Your anxious child. Translated by Mirzaei R, Marati A. Tehran: Backup Publications; 2019. [Persian]

51. Gratz K. Multidimensional assessment of emotionregulation and dysregulation: Development, factor structure, andini-tial validation of the difficulties in emotion regulation scale. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment. 2014; 1(26): 402-411.

52. Roshanian Amin M, Izadi Jazi B. The Impact of Computer Games on Education. Tehran: Kian Publications; 2018. [Persian]

53. Rafieepour H, Kafash T. Computer Games on the Behavior Dimensions of Children and Adolescents. Tehran: Minawfar Publications; 2016. [Persian]

54. Mirzaei A. The Impact of Violent Computer Games on Cyber Space on Children and Adolescent Crime. Tehran: Salehin Publishing; 2019. [Persian]

55. Nouri S. The Impact of Computer Games on Critical Thoughts and Metacognition of Science. Tehran: Minawfar Publications; 2016. [Persian]

26. Oggins J. Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft. International Journal of Mental Health and Addiction. 2010; 3(6): 210-215.

27. Adlipour S. Sociological explanation of the consequences of virtual social networks on the social identity of users. Tehran: Ferdowsi Publishing House; 2013.

28. Fazlullahi S, Maleki Tavana M. The educational effects of computer games on children from the point of view of educational teachers. Islam and Educational Research Journal. 2013; 2(18): 125-144. [Persian]

29. Jeong E. Sensory realism and mediated aggression in video games. Computers in Human Behavior. 2012; 5(28): 304-307.

30. Ameri R. Computer game, Ayane Nesl Farda. Karaj: Payam Publications; 2016. [Persian]

31. Deflore T , Evert D. Understanding Mass Communication. Translated by Moradi S. Tehran: Seda Va Sima Publications; 2017. [Persian]

32. Azari S. Computer games and violence. Tehran: Sangh Novin Publications; 2015. [Persian]

33. Delisi M. Violent Video Games,Delinquency and YouthViolence, New Evidence. Youth Violence and Juvenile Justice. 2012; 2(11): 774-781. [Persian]

34. Karen S. Do video games kill. American Sociologica Association. 2016; 9(18): 287-294.

35. Asadollahi S. Computer games, teachers of the next generation. Tehran: Rahevard Publishing House; 2014. [Persian]

36. Azdanlou A. Perspectives on the psychology of artificial intelligence. the first national technology conference in the applied engineer club of young researchers and elites. 2016; 1(1):1-7. [Persian]

37. Shamoradi B. Dos and Don'ts of Artificial Intelligence. Tehran: Sadr Publications; 2019. [Persian]

38. The scientific population of suicide prevention in Iran, University of Medical Sciences, website address: www.IRSSP.com. [Persian]

39. Headline of the news in Jame Jam newspaper dated 28/12/2021. [Persian]

40. Tavosi Z. Is the computer a good friend for my children? Payam Zan Magazine. 2012; 15(254): 184-188. [Persian]

41. Hosseinpour SH. Free Emotional Emotional Experience and Properties of Border Personality

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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

70. Ghiasian L. Eye and refractive defect. Tehran: Jafari Novin Publications; 2021. [Persian]

71. Delshad M. Children's Pain Control. Tehran: Natimi Publications; 2010. [Persian]

72. Javid M. Disorders of joint growth in children. Journal of Bone and Joints of Iran. 2006; 15(4): 1-6. [Persian]

73. Zarei Zawraki E. Decoding Computer Games with Content Analysis. Journal of Modern Media Studies. 2018; 15(4): 281-315. [Persian]

74. Saedi A. Computer Games Increase to Iran. Qom: Sarat Publishing; 2017. [Persian]

75. Available at: https://www.SCCR.ir.

76. Digital Game Research Center. Tehran: National Computer Games Foundation Publications; 2017. [Persian]

77. Available at: https://www.ircg.ir.

78. Namazian B. Gaming from Production to Supply. Tehran: Azarbad Publishing; 2016. [Persian]

79. Mousavi Havadi J. Exhibition Report of the Cultural Front Conflict with the Islamic Revolution. Tehran: Research Publications of the Islamic Propaganda Research and Educational Organization; 2010. [Persian]

80. Available at: https://www.ea.com.

81. Available at: https://www.nintendo.com.

82. Iran Institute of Information Science and Technology (IRANDOC). Computer Games Classification Report in Advanced Society. Tehran: Iranian Scientific Documentation Center Publications; 2016. [Persian]

83. Shams M. The Status of Computer Games in Iran and the World, Policy and Approach of Organizations involved. Journal of Strategic Policy Studies. 2013; 4(10): 161-193. [Persian]

84. Available at: https://www.activision.com.

85. Mazaheri Mountain R. Civil Liability of Manufacturers and Users of Computer Games. Isfahan: Institute of Works of the First National Computer Games Conference; 2015. [Persian]

86. Available at: https://www.gamebaz.com.

87. Mahdavi M. Loxer-Semi-Hidden. Qom: Mahdieh Publishing; 2010. [Persian]

88. Tavana S. A pathological look at computer games vacancies of Islamic-Iranian thought. Keyhan Newspaper. 2012; 64: 18621. [Persian]

56. Manteghi M. Investigating the consequences of computer and video games.Tehran: Contemporary Culture Publications; 2014. [Persian]

57. Ranjbar A. Collection of International Law and Computer Games. Tehran: Meta Publications; 2020. [Persian]

58. Apfelbam S. The Roots of Announcement and Society Fear in Children and Adolescents. Translated by Hashemi R. Tehran: Mehr Publications; 2020. [Persian]

59. Kalmportzis J. Principles of educational game design, a journey to create intrinsically motivated learning experiences. London: Cambridge Research Institute for Technology Studies; 2019.

60. Zamani M. Playing and its impact on the physical, moral and social development of the child. Journal of Teacher Growth. 2018; 92(1): 2-6. [Persian]

61. Ulga A. Failure pictures test,children's form: Method of administration and scoring, validity and reliability and pictures. Journal of Development Psychology. 2018; 12(47): 624-629.

62. Ale-Hashemi A. Increased Computer Games Fans. Qom: Capital Publications; 2018. [Persian]

63. Ganji H. Mental Tests. Mashhad: Razavi Cultural Foundation Publications; 2012. [Persian]

64. Hassanpour M. Jurisprudential Criteria and Judicial Law Changing theft of theft for Children Paying on the Effective Social Factors in the Commitment. Journal of Islamic Law Jurisprudence. 2022; 15(3): 189-203. [Persian]

65. Cherian A. Direct relationship between computer game and social madad just ment in children. Surgery (Oxford). 2017; 35(6): 1058-1066.

66. Shakuri F. Investigating the Causes of Growth Disorder in Children 6 to 12 Years Covered by Hamedan Health Centers based on Computer Games Model. Hamedan School of Nursing and Midwifery Journal. 2015; 5(21): 95-103. [Persian]

67. Hong S. Comparison of perceptual and functional ability in heaith condition with children with physical disorder. Journal of Asia Review. 2018; 24(12): 78-85.

68. Parker S. Eye and Visual. Translated by Darvani R. Tehran: Children and Adolescent Intellectual Center Publications; 2014. [Persian]

69. Haji Akhoondi A. Eye Diseases (Disorders and Diseases). Tehran: Iranian Medicine Publications; 2015. [Persian]

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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

89. Nayebipour M. Soft War Tools and Practices. Tehran: Backup Publications; 2016. [Persian]

90. Arbasklav M. Social Media War, Weapons In Heart. Translated by Mahdian S. Tehran: Back Publications; 2021. [Persian]

91. Jafari M. Dimensions of Cultural invasion, Tools and Methods. Tehran: Amir Kabir Publications; 2013. [Persian]

92. Haghverdi Taqanaki M. Computer Games; Soft Power Tool. Journal of Psychological Operations. 2007; 4(16): 46-56. [Persian]

93. Tamanyifar M. Passive Computer Games and Passive Defense. Institute of Works of the Second National Conference on Passive and Humanities. 2017; 21(1): 405-414. [Persian]

94. Sarmestaani J. Searches for emerging and deviant mystics. Tehran: Yadis Andishe Publications; 2011. [Persian]

95. Farajnejad M. Zionist myths in Cinema. Tehran: Promised Asr Publishing; 2009. [Persian]

96. Samiee M. Constantine Game Review. Journal of Journal of Soft Power Studies. 2010; 1(4): 102-112. [Persian]

97. Sharifi Dost H. Incorporation in Mysticism. Qom: Al-Yassin Publications; 2020.

98. Amouzad T. Soft War in Islamic Thought. Tehran: Back Publications; 2016.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-18]

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