



نقش بازی های رایانه ای در سلامت جنسی کودکان و نوجوانان

مریم شیریان نسل

استادیار، گروه حقوق جزا و جرم شناسی، مرکز تحقیقات حقوق، واحد مراغه، دانشگاه آزاد اسلامی، مراغه، ایران
(نویسنده مسئول)

Maryam.shiriyani@yahoo.com

اکبر سلمانی پور

دانشجوی کارشناسی ارشد، رشته حقوق جزا و جرم شناسی، واحد مراغه، دانشگاه آزاد اسلامی، مراغه، ایران
Akbar.salmanipour@gmail.com

چکیده

زمینه و هدف: بازی های رایانه ای در عصر حاضر تاثیرات زیادی در پر کردن اوقات فراغت و سرگرمی سنین مختلف را ایفا می کند. در این میان با توجه به وضعیت خاص روحی و ویژه ی کودکان و نوجوانان می طلبد که مطالعات زیادی در این خصوص صورت پذیرد تا در جهت کاهش آثار مخرب و زیان بار آن اقدام شود. یکی از این آثار مسائل جنسی می باشد. بنابراین باید با در نظر گرفتن این نکات نسبت به شناسایی راه حل های مفید برای کاهش آسیب و استفاده بهینه و مثبت از این نوع بازی ها اقدام نمود.

روش تحقیق: در این مقاله به صورت توصیفی-تحلیلی و با جمع آوری اطلاعات با استفاده از کتاب ها ، مقاله ها ، منابع الکترونیکی و پایگاه های اینترنتی به بررسی وضعیت خاص کودکان و نوجوانان و چگونگی تاثیر بازی های رایانه ای به سلامت جنسی کودکان و نوجوانان و اینکه بازی های رایانه ای تا چه اندازه در زندگی ما نفوذ کرده اند می پردازیم.

یافته ها: بازی های رایانه ای با زندگی خیلی از ما عجین شده است. بسیاری از کارشناسان تربیتی معتقدند که بازی های رایانه ای می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعداد ها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشند. حال اگر تاثیر منفی بازی های رایانه ای را بر سلامت جسمانی کنار بگذاریم، اما این بازی ها با ترفند های گوناگون، بر فکر و روان فرد تاثیر می گذارد.

نتیجه گیری: به جهت وجود خلاء های قانونی و فرهنگی و در دسترس بودن هر نوع بازی برای همه سنین و به جهت جذابیت بالای این نوع بازی ها، موجب صرف مدت زمان طولانی با آن ها میگردد و شخص را دچار مشکلات عدیده روحی مینماید. از این رو است که والدین عزیز باید در امر انتخاب نوع بازی، خرید و تعیین مدت زمان اختصاص داده شده به انجام این گونه بازی ها، توجه ویژه ای داشته باشند. بدیهی است در جهت ایجاد فرهنگ درست در استفاده از بازی های رایانه ای ارگان های مختلف دولتی و غیر دولتی از جمله فرهنگی و رسانه ای و قانونگذاری باید دست به دست هم دهند و زیرساخت های لازم را ایجاد نمایند .

کلید واژه ها: بازی رایانه ای، سلامت جنسی، کودک، نوجوان



مقدمه

خواه یا ناخواه بازی های رایانه ای تبدیل به یکی از محور های سرگرمی کودکان و نوجوانان برای گذراندن وقت شده است. به عبارتی یکی از راه های رشد و توسعه قوه تخیل و ابداع در کودکان و نوجوانان پرداختن به فعالیت هایی همچون رایانه و بازی های رایانه ای استاندارد شده که خود حاصل خلاقیت مغز آدمی می باشد. به طوری که نوجوانان در سراسر دنیا میل و اشتیاق زیادی به انجام این گونه بازی ها از خود نشان می دهند (پیکانپور فرد، نورمحمدی، ۱۳۸۷، ۲). با بررسی تاریخچه ی اختراع بازی های رایانه ای ملاحظه میگردد این بازی ها در ابتدا با سخت افزاری بزرگ و جاگیر که قابل حمل نبوده ساخته شدند و اشخاصی که قصد استفاده داشتند باید به آن محل مراجعه میکردند که امروزه به آنها گیم نت یا مغازه آتاری میگویند، در حال حاضر این صنعت آنقدر پیشرفت کرده است که در تلفن همراه یا کامپیوتر یا لپ تاب شخصی نیز به آسانی قابل راه اندازی می باشد. آن چه که بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته ی خود می کند کیفیت این بازی هاست که طراحان از تمام هنر خود برای جذب مخاطب استفاده مینمایند.

بازی های رایانه ای خواسته یا ناخواسته وارد خانواده ها شده و اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندان مان را از داشتن این بازی ها محروم کنیم، در آنها حرص بیشتری برای انجام چنین بازی هایی ایجاد کرده و آنها را وادار می کنیم تا به دور از چشم ما این کار را انجام دهند. تغییرات سبک زندگی از قبیل کوچک شدن خانواده ها و تک فرزندی و نبود هم بازی، زندگی آپارتمانی و محدودیت تحرک برای کودکان، نبود فعالیت ها و جست و خیزهای کودکانه، تنهایی کودکان و غیبت های طولانی والدین، در کنار عوامل و زمینه های مختلف دیگر، استفاده ی کودکان و نوجوانان از رایانه، اینترنت، تبلت و گوشی های هوشمند را اجتناب ناپذیر کرده است.

کودکان و نوجوانان به جهت روحیه لطیف و تجربه کم دارای ظرفیت یادگیری و آموزشی بسیار بالایی می باشند که در این سنین با ارتباط اجتماعی و جستجوی سرگرمی های جذاب به دنبال پرکردن اوقات فراغت خود هستند و با توجه به شیوع بازی های رایانه ای در بین اکثر کودکان و نوجوانان، جویندگان سرگرمی نیز به این مجموعه وارد می شوند. گاهی نیز والدین کودکان و نوجوانان عالمانه با پیروی از فرهنگ جاری در جامعه فرزند خود را به سمت این نوع بازی ها سوق می دهند تا از طریق این بازی ها موجبات یادگیری، پیشرفت، پر نمودن اوقات فراغت و... را فراهم نمایند که در صورت مدیریت صحیح به نتیجه می رسد. اما گاهی هم این آشنایی به جهت عدم توازن نوع بازی با روحیات و سن شخص باعث بروز مشکلات زیادی میگردد. لذا این تحقیق فارغ از بررسی محاسن و معایب بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان از منظر اجتماعی و جنایی و جرم شناسی بر این است که بگوید آسیب های جنسی چگونه از طریق بازی های رایانه ای به کودکان و نوجوانان سرایت مینماید؟ و چگونه میتوان از بروز این صدمات جلوگیری نمود.

۱- روش تحقیق

این پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی می باشد و با جمع آوری اطلاعات با استفاده از کتاب ها، مقاله ها، منابع الکترونیکی و پایگاه های اینترنتی صورت پذیرفته است که در آن به بررسی وضعیت خاص کودکان و نوجوانان و چگونگی تاثیر بازی های رایانه ای به سلامت جنسی کودکان و نوجوانان از منظر اجتماعی و جنایی و جرم شناسی و اینکه بازی های رایانه ای تا چه اندازه در زندگی ما نفوذ کرده اند می پردازد.



۲- یافته‌ها

یافته‌ها حاکی از آن است که با توجه به اینکه کودکان و نوجوانان، آینده‌ی یک دولت و مملکت به شمار می‌آیند باید برای توانمندی و تربیت آنها تمرکز و توان به‌سزایی گذاشته شود. با توجه به اینکه هر روز چگونگی تربیت و توانمندی قشر مزبور با ابزارهای جدیدی عجین میشود، لذا چارچوب‌های لازم برای آن نیز باید فرهنگ‌سازی و نظام‌مند شود که یکی از این ابزارها بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد که عمده‌ی سنین مختلف جامعه با آن محشور می‌باشند. لذا باید متولیان فرهنگی و قانون‌گذاران و روانشناسان و آسیب‌شناسان جامعه هر چه سریعتر در جهت افزایش بهره‌وری و کاهش آسیب‌های موجود به اتفاق نظر برسند تا آینده‌ی جامعه‌ی حاضر رو به بهبود باشد.

۳- بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر اجتماعی

رایانه‌ها که امروزه تقریباً در بیش‌تر شئون زندگی انسان‌ها راه یافته‌اند، هم‌چون دیگر ساخته‌های دست‌بشر، دو روی‌سکه دارند که یک‌روی آن، بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت‌بخشی، دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر آن، استفاده‌های نادرست و نابجا است که گاه، آسیب‌های فراوان را در پی دارد. در دنیای رایانه، آن‌چه بیش‌تر کودکان و نوجوانان را شیفته‌خود می‌کند، «بازی‌های رایانه‌ای» نام دارد. فن‌آوری و پیشرفت کیفی این بازی‌ها به فاصله‌کوتاهی، در ایران رواج گسترده‌ای یافته‌است.

۳-۱. محاسن بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای به‌خودی‌خود برای کودکان ضرر‌آنچنانی ایجاد نمی‌کنند و مزایای مختلفی هم دارند اما زمانی فرزند شما می‌تواند از این فواید بهره‌برد که قوانینی مثل شرط‌سنی، استفاده از بازی استاندارد و مدت‌زمان مناسب بازی را رعایت کند. در صورتی که هر کدام از این شرایط رعایت نشود ممکن است باعث ایجاد آسیب در کودک شود. به چند مورد در ذیل اشاره می‌گردد:

- فرآیند یادگیری را آسان و توجه نوجوان را جلب می‌کند؛
- با رایانه فراگیر، هرچند بار که بخواهد، می‌تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند؛
- برنامه‌های بسیار متنوعی ساخته شده که به نوجوان امکان می‌دهد تصاویر یا داستان‌هایی را خلق کند و یا این‌که امکاناتی را ارائه می‌دهند که نوجوانان را به تاریخ، جغرافیا و ... علاقمند می‌کنند؛
- برخی از برنامه‌های آموزشی، به نوجوانان کمک می‌کند تا بسیاری از مهارت‌های زندگی را با خود تمرین کنند؛
- بیش‌تر برنامه‌های رایانه‌ای در وقت و هزینه، صرفه‌جویی‌های بسیاری به همراه دارند؛
- به نظر برخی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به نوجوانان می‌آموزد که زودتر سلامت خود را بازیابند و به داروهای مسکن، کم‌تر نیاز پیدا کنند؛
- بازی‌های رایانه‌ای هم‌چنین به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌هایی چون «فلج مغزی» یا «نارسایی در تشخیص واژه‌ها» کمک می‌کند؛
- به عقیده یک دکتر روان‌شناس، بازی‌های رایانه‌ای، نوجوانان را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آن‌هاست و به همین دلیل، آنان از این بازی‌ها لذت فراوانی می‌برند؛
- بازی‌های رایانه‌ای، به برخی هماهنگی‌ها میان چشم و دست و پرورش عضله‌ها کمک می‌کند:



در بعضی از بازی‌ها از بازیکنان خواسته می‌شود که علاوه بر معماها، مسیری که شخصیت بازی طی می‌کند را نیز در نظر داشته باشند. در عین حال آن‌ها باید به محرک‌های مختلف نیز توجه کنند، بازیکن باید تمام این فاکتورها را در نظر بگیرد و سپس تفسیرهای ذهنی خود را با حرکات دستش هماهنگ کند. برای به دست آوردن این توانایی، بازیکن به هماهنگی زیادی بین دست و چشم‌ها و داشتن تصویری سه‌بعدی از موقعیت بازی احتیاج دارد.

- ابزاری است کمک آموزشی برای معلولان و پرکردن اوقات فراغت آنان.

- کاهش استرس و افسردگی

- تقویت توانایی بینایی کودکان و نوجوانان

- تقویت توانایی تصمیم‌گیری :

بازی‌ها معمولاً دارای مسئله‌ها و معماهای مختلفی هستند که بازیکنان باید آن‌ها را حل کنند تا بتوانند به مرحله بعدی صعود کنند. انجام بازی‌های رایانه‌ای آنلاین تمرینی عالی برای ذهن کودکان است، زیرا آن‌ها باید از مهارت‌های عقلانی و خلاقیت برای موفق شدن در بازی استفاده کنند.

آن‌ها باید جستجو کنند و برای پیدا کردن جواب معماهای مختلف، برنامه‌ریزی لازم را انجام دهند. عده‌ای از متخصصان باور دارند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان ابزارهای تمرینی برای افزایش سرعت در حل مسئله استفاده شوند. در اپلیکیشن‌های موبایلی آنلاین نیز چنین مزیتی به چشم می‌خورد به طور مثال در بازی خط و مانع یا بازی پیچ در پیچ و یا بازی پرواز گربه‌ای در اپلیکیشن هم بازی، فرزند شما می‌تواند با به کار گرفتن ذهنش برای حل معماها یا انجام ماموریت‌های موجود در بازی، مهارت حل مسئله را تمرین کند. محققان نشان داده‌اند که بازیکنان بازی‌های آنلاین، حساسیت بیشتری نسبت به محیطشان داشته و نسبت به افرادی که بازی رایانه‌ای انجام نمی‌دهند، می‌توانند برای مقابله با مشکلات سریع‌تر تصمیم‌گیری کنند.

- تقویت استقلال در برنامه‌ریزی و انجام امور شخصی (احمدی، رستگار، خدادادی، ذلیکانی، ۱۳۹۵، ۶)

۲-۳. زبان‌های بازی‌های رایانه‌ای

۱-۲-۳. آسیب‌های جسمانی

- چشمان فرد، به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض منفی می‌شود؛

- مشاهده‌ها نشان می‌دهد که نوجوانان، چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند به دلیل درگیر شدن در ماجرای بازی، تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی، به خود فشار می‌آورند؛

- به دلیل این که نوجوان در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی‌شان دچار اشکال شده و فرد، مبتلا به آرتروز می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی مدت با رایانه است؛

- هیجان همیشگی هنگام بازی، بر روی ارگان‌های فرد تأثیر گذاشته و پی آمدهای منفی بر دستگاه گردش خون و گوارش می‌گذارد، هم چنین این هیجان‌های دروغین، سلامت روانی کودک را به خطر می‌اندازد؛

- پوست فرد، در معرض بمباران همیشگی پرتو‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود؛

- ایجاد تهوع و سرگیجه، بویژه در کودکان و نوجوانانی که زمینه‌ها را دارند، از دیگر عوارض این بازی‌هاست؛



- به نظر برخی از متخصصان اعصاب و روان، بازی های پرهیجان رایانه ای که طی آن، صفحه نمایشگر رایانه، از فلاش ها و شعاع های خیره کننده نوری پوشیده می شود، سبب بروز هیجان های شدید عصبی در نوجوانانی می شود که از نظر عصبی ضعیف هستند و برای ابتلا به صرع، آمادگی دارند.

به گفته پزشکان، دلیل عمده ناراحتی صرع، مربوط به کسانی می شود که نسبت به نور حساسیت دارند و تحمل چشمک های پی در پی نور در بازی های رایانه ای برای آنان دشوار است. (بلبلی، غلام زاده، ۱۳۸۶، ۷)

۳-۲-۲. آسیب های روانی - تربیتی

۳-۲-۲-۱. تقویت حس پرخاشگری

مهم ترین ویژگی بازی های رایانه ای، حالت جنگی بیش تر آن هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگند. استمرار چنین بازی هایی، نوجوان را پرخاشگر و ستیزه جو می سازد و تلاش می کند خواسته هایش را با زور و تهاجم به دست آورد.

«خشونت» و «سکس»، مهم ترین محرکه هایی است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های رایانه ای، به حد افراط از آن استفاده می شود. چهره های معروف هالیوود که در فرهنگ اسلامی ما ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی ها به صورت قهرمان های شکست ناپذیر جلوه نمایی می کنند.

۳-۲-۲-۲. انزوا طلبی

نوجوانانی که همیشه با بازی های رایانه ای درگیرند، به انزوا و درون گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود. این روحیه انزوا طلبی باعث می شود که نوجوان از گروه هم سالان جدا شود که این خود زمینه ساز ناهنجاری های دیگر است.

زمانی که درباره بازی های رایانه ای از مادران سوال میکنیم اینگونه پاسخ می دهند: فرزندم به این بازی معتاد شده است. او هر روز با تردستی و شیرین کاری، خود را به صفحه تلویزیون می رساند و از دنیای بیرون به کلی بی خبر است؛ حتی متوجه رفت و آمد میهمان نمی شود؛ و همیشه پس از دست کشیدن از این برنامه، با سردرد و کسالت مواجه می شود.

۳-۲-۲-۳. تنبل شدن ذهن

در این بازی ها، به دلیل این که بیش تر، کودک و نوجوان با ساخته ها و برنامه های دیگران رو به روست و کم تر قدرت دخالت و تصرف در آن ها را می یابد، حالت انفعال گرفته و اعتماد به نفس او در برابر ساخته ها و پیشرفت دیگران، متزلزل می شود. دکتر شهلا کاظمی پور (مشاور علمی مرکز سنجش برنامه ای صدا و سیما) می گوید: بیش تر خانواده ها تصور می کنند در بازی های رایانه ای، فرد در بازی، مداخله فکری همیشگی دارد. به نظر من این مداخله، فکری نیست؛ بلکه این بازی ها سلول های مغزی را فریب می دهند. از نظر حرکتی نیز این بازی ها تنها چند انگشت کودک را حرکت می دهند. ما هرچه در این مسیر حرکت کنیم و این بازی ها را گسترش دهیم، انسان هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتحرک و غیرسازنده می باشند، خوداتکایی آن ها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت؛ در حالی که برای جامعه، نیاز به انسان هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.



۳-۲-۴. بی آمد منفی در روابط خانوادگی

در دوره کنونی که زندگی ها به سوی ماشینی شدن پیش می رود، خود به خود، روابط عاطفی رنگ باخته و در کنار هم بودن خانواده کم تر شده است. در چنین وضعی، بسیاری از مردم از وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سردی روابط خانوادگی شده است، یاد می کنند؛ در حالی که جعبه جادویی دیگری با جاذبه سحرآمیزتری به نام رایانه نیز به زندگی ماشینی ما وارد شده و دشواری ها را دو چندان کرده است.

در حال حاضر میبینیم که وجود رایانه و تلفن همراه در داخل خانواده موجب می شود که اعضای خانواده از بدیهیات لازم مثل سپری کردن اوقات عادی به همراه همدیگر محروم هستند، حتی مسافرتی که می روند نیز به جهت وجود بازی های رایانه ای در تلفن همراه یا دستگاه های بازی سیار قابل حمل باعث می شود بهره وری خود را نداشته باشد.

۳-۲-۵. افت اخلاقی

اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج روابط جنسی نامشروع، از آفت های دیگر بازی های رایانه ای است. نبرد های تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی و... در این گونه بازی ها تبلیغ شده است و متأسفانه بی هیچ گونه دشواری، در فروشگاه ها به معرض فروش گذاشته می شود.

برخی از برنامه های رایانه ای، با بازی های ساده شروع شده و به تصاویر مستهجن ختم می شوند؛ در برخی از این بازی ها، جایزه ی پیروزی، ظاهر شدن عکس های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماس است.

بی تردید در ساخت و تولید این بازی ها، دست سازمان های جاسوسی سیا، موساد و... در کار است و می خواهند ذهن و روان کودکان ما را مسموم کنند تا بنیاد اعتقادی جامعه به مرور سست و بی مایه گردد.

* لازم به ذکر است برای مثال در پارلمان آمریکا هر دو جبهه ی جمهوری خواه و دموکرات به جهت صیانت کودکان و نوجوانان از فضای آلوده ی جنسی، قوانین محکم و قاطع مختلفی را تصویب نموده اند. اما برای اینکه در کشورهای دیگر نفوذ داشته باشند اقدام به آلوده نمودن فضای فرهنگی آنها می نمایند.

۳-۲-۶. افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحور کننده این بازی ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می کنند و در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی تردید، این علاقه، سبب افت تحصیلی و تغییر در اولویت های افراد خواهد شد.

۳-۲-۷. زمینه ساز از خود بیگانگی

دنایای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی های رایانه ای به تصویر کشیده می شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهایی قرار می گیرد که از سوی طراحان این بازی ها به او القا می شود.

فرد، دچار از خود بیگانگی شده و مانند آن ها می اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است فرقی نمی کند که دشمن کیست؛ دشمن همان است که بازی می گوید. در میان انبوه بازی های رایانه ای که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می گیرند، بازی هایی وجود دارند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان به ویژه ایران، مورد گستاخی قرار می گیرد. به عنوان مثال در یک بازی کشور های مسلمان که در میان آن ها نام ایران هم دیده می شود، به عنوان کشورهای



حامی تروریسم معرفی می شوند؛ سپس بچه ها در قالب خلبان هواپیمای جنگنده مأموریت می یابند تا نقاط حساس این کشورها هم چون مراکز اقتصادی و نظامی را بمباران کنند.

در واقع، ترویجگران تروریسم، این بازی ها را میدان مناسبی برای تاخت و تاز عقیده ها و آرای خود در میان کودکان و نوجوانان یافته اند و حقیقت ها و واقعیت های موجود را به آسانی وارونه جلوه می دهند.

در بازی دیگر، یک ناو آمریکایی به خلیج فارس می آید، سپس در جریان بازی، محل مأموریت بچه ها در کشتی تعیین می شود و آنان وظیفه دارند تا از ناو آمریکایی در برابر قایق های تندروی ایرانی که در آن تیپ های حزب اللهی دیده می شوند محافظت کنند.

متأسفانه این گونه بازی ها، بی هیچ کنترل و نظارتی از سوی مراجع ذی صلاح، به آسانی در دسترس فرزندانمان قرار می گیرد.

۳-۲-۸. کاهش و افزایش وزن نامعقول و اعتیاد

بسیاری تصور می کنند که فقط افرادی معتاد هستند که مواد اعتیاد آور مصرف می کنند، اما بازی های رایانه ای نیز اعتیاد آور است. خطر اعتیاد نوجوان ها و جوان هایی که به بازی رایانه ای روی می آورند، بیشتر از بقیه افراد است و بازی های رایانه ای شخص را وابسته به خود می کند. از نشانه های اعتیاد به بازی های رایانه ای از دست دادن وزن یا چاق شدن بیش از حد، کاهش روابط اجتماعی، توجه نکردن به بهداشت شخصی و اختلال در خواب فرد است.

۴- بررسی بازی های رایانه ای از منظر جنایی و جرم شناسی

۴-۱. نقش بازی های رایانه ای در پیشگیری اجتماعی:

پیشگیری اجتماعی شامل تدابیری است که با مداخله در فرآیند رشد افراد، بهبود شرایط زندگی آن ها و سالم سازی محیط اجتماعی و طبیعی، به دنبال حذف یا کاهش علل جرم زا و در نتیجه پیشگیری از بزهکاری است. از آنجایی که در این روش از برنامه های آموزشی، درمانی، اجتماعی در جهت رسیدن به اهداف خود استفاده مینماید یکی از این برنامه ها می تواند بازی های رایانه ای محسوب شوند چرا که نه تنها بازی درمانی یک روش جدید در حوزه ی درمان شناخته شده بلکه آموزش بسیاری از مهارت ها همچون: مهارت های اجتماعی نظیر برقراری ارتباط با دیگران و تعامل با آنها، عضویت در گروه های مختلف و بزرگ نیز می تواند از طریق آن ها انجام گیرد. همچنین سرگرمی ممکن است عملکرد پیشگیری از جرم اجتماعی را داشته باشد و بازی های رایانه ای که از مهمترین ابزارهای سرگرمی به شمار می روند این توانایی را دارند که همزمان و در راستای سرگرم کردن فرد مخاطب به ویژه گروه سنی کودک و نوجوان که در مرحله ی تکامل رشد شخصیتی هستند، جلوه گر نمایش ابعاد زندگی سالم و آموزش مهارت های دستیابی به آن باشند و بدین نحو باعث پیشگیری از بزهکاری گردند. از سویی دیگر رسانه ها در ایجاد قبح اجتماعی و حساس سازی اجتماعی نقش بسازایی دارند و چون بازی های رایانه ای یکی از اشکال مهم رسانه ها به شمار می آیند می توانند این نقش را به خوبی ایفا نمایند. بنابراین می توان در خصوص آن دسته از بازی های رایانه ای که با توجه به سبک خاص خود، از اعمال مثبت و به گونه ای غیر بزهکارانه بهره برد، هم چون ژانر نقش آفرینی، ماجراجویی، زندگی مصنوعی این سبک ها بیش از سایرین می تواند ابزاری برای حمایت از مناسبات فرهنگی- اجتماعی که مؤثر در وقوع بزه و پیشگیری از آن است به شمار روند. لازم به ذکر است پیشگیری اجتماعی به دو محور جامعه مدار و رشد مدار نیز تقسیم می شوند که در رابطه با بازی های رایانه ای مطالب زیر لازم به ذکر می باشد.

در پیشگیری جامعه مدار در کنار دو محیط خانواده و مدرسه به ظرفیت های اوقات فراغت نیز برای کاهش گرایش افراد به سمت بزهکاری توجه نشان میدهد و در این راستا، با توجه به اینکه بازی های رایانه ای از اهمیت ویژه ای برای سنین پایین همچون



کودک و نوجوان برخوردار است، کمتر کودک یا نوجوانی وجود دارد که امروزه، ساعاتی از شبانه روز خود را صرف انجام این بازی ها نکند. از جهتی دیگر نیز با نظر به اینکه تمرکز ویژه الگوی پیشگیری اجتماعی در هر دو شاخه، بر روی کودکان و به ویژه کودکان در معرض خطر می باشد و بدین نحو به خوبی می تواند شخصیت آن ها را تحت تأثیر خود قرار داده و به نوعی در پیشبرد اهداف این الگوها بعنوان ابزار و عامل، نقش چشمگیری ایفا کند. بعنوان نمونه آموزش مهارت بازپروری از جمله اهداف مهم این رویکرد می باشد و بازی های رایانه ای به جهت دارا بودن ویژگی «تکرار پذیری» اولاً بازیکن را با مفهوم پیروزی و شکست مواجه میکند و در ثانی روحیه مقابله با شکست و تلاش برای پیروز شدن را در آن ایجاد مینماید و به گونه ای به آن می آموزد که شکست به معنای ناکامی نیست بلکه میتوان آن را به فرصتی برای پیروزی تبدیل نمود که این خود به نوعی مهارت محسوب میشود. به علاوه با توجه به آن که افزایش آگاهی کودکان و نوجوانان برای مقابله با جرم در مسیر رشد و بلوغ یکی دیگر از اهداف مهم این روش است و از آنجایی که بازی ها ابزار مناسبی برای شبیه سازی انواع موقعیت ها به کار می روند، می توان از آنها به ویژه از سبک نقش آفرینی برای شبیه سازی چنین موقعیتی یعنی قرار گرفتن در برابر جرم نیز استفاده نمود و در آن فرد کاربر با بازی کردن تجربیاتی را در این زمینه کسب خواهد کرد. مثلاً اینکه خود در نقش یک بزهکار قرار می گیرد و واکنش دیگران را نسبت به خود و یا بالعکس، واکنش بزهکار نسبت به دیگران را ملاحظه می نماید یا در نقش یک فرد عادی، که آماج بزهکاری قرار گرفته است و بدین گونه برای مقابله با هریک از حالت ها از تجربه ی شبیه سازی شده در بازی رایانه ای استفاده خواهد نمود.

۴-۲. نقش بازی های رایانه ای در آماده سازی کودکان و نوجوانان در بزهکاری:

همانگونه که ذکر شد اغلب بازی های رایانه ای حالت جنگی و درگیرانه دارند و همچنین کودکان و نوجوانان نیز به جهت روحیات هیجانی، بیشتر به این نوع بازی ها روی می آورند که یکی از معایب این ژانر از بازی ها به کارگیری سلاح سرد و گرم کاملاً آموزش داده می شود. حتی چگونگی مسلح نمودن انواع سلاح های گرم با تمام جزئیات به کاربر نشان داده می شود. از سوی دیگر آنقدر این بازی ها تکرار می شود که از نظر کاربر، داشتن سلاح امری طبیعی بوده، مثلاً اگر شخص در جیبش چاقو داشته باشد اصلاً هم غیرطبیعی نیست. زیرا در بازی رایانه ای این امر به دفعات تکرار شده است و چون کاربر، فضای بازی را متفاوت از فضای واقعی نمیداند بنابراین کم کم اعمال ارتكابی در بازی رایانه ای در فضای واقعی نیز بروز پیدا میکند. چه بسا شاید با کوچکترین بحث و جدل مرتکب قتل، درگیری، ضرب و جرح و... شود.

به عبارتی انجام بازی های رایانه ای خشن، پرخشگری را در بازیکنان شبیه سازی می کند به ویژه به دلیل اینکه در یک بازی، بازیکن مشارکت کننده ی فعال است. (برخلاف فیلم های خشن که در آنها یک بیننده منفعل است) از سویی دیگر بر اساس نظریه کاتارسیس انجام بازی های خشن این امکان را به بازیکن میدهد تا با رها کردن نیرو های نهفته تهاجمی در خود، تأثیر مثبتی ایجاد نمایند. تعداد بیشماری مقاله در این زمینه تالیف گردیده و تاکنون تصویر شفافی از اینکه بازی های خشن حقیقتاً چه تأثیری بر روی بازیکنان می تواند داشته باشد به دست نیامده است. (بهرامی، فرشته، ۱۳۹۲، ص ۷۸)

۴-۳. نقش بازی های رایانه ای در بزه دیدگی کودکان و نوجوانان

برخی از بازی های رایانه ای به صورت آنلاین (بر خط) بوده که کلیه کاربران در فضایی که داخل بازی تعبیه شده است علاوه بر بازی چت هم می کنند، به جهت وجود کاربران از رده های سنی مختلف لذا گفتگو های رد و بدل شده حاوی الفاظ ناشایست و توهین و فحاشی بوده و کودک و نوجوانی که با فرهنگ خانوادگی چارچوب مند پرورش یافته با حضور در محیط های مزبور کم کم لحن حرف زدن و الفاظی که به کار میبرد تغییر می یابد و نتیجه ی این عمل در تغییر طیف دوستان شخص نیز نمود می یابد و در نهایت شخص به انزوا رفته و تبدیل به یک ناهنجاری اجتماعی می شود. مضافاً برخی بازی های رایانه ای به صورت



ماهرانه ای جهت کلاهدرداری از اشخاص طراحی شده است که کودک یا نوجوان به جهت بی خبر بودن موضوع با ورود به بازی رایانه ای به جهت عضویت یا ثبت نام یا هر عنوان دیگری از کاربر مشخصات کارت بانکی یا مشخصات هویتی و... خواسته می شود که با دسترسی به این موارد جرایم متعددی با اسم شخص به وقوع می پیوندد که از ماجرا بی خبر می باشد. یا اینکه بازی های رایانه ای به صورت ماهرانه و استفاده از علم روانشناسی طراحی میگردد که خود به خود شخص را آماده ی خودکشی یا حلق آویزی یا دیگر کشتی و هر نوع آسیب دیگر به خود و دیگران میگردد که برای مثال طی سال های اخیر بازی « نهنگ آبی » با این رویکرد در جامعه مطرح شده بود که تعدادی از نوجوانان و کاربران را درگیر خود کرد.

۵- نقش بازی های رایانه ای بر سلامت جنسی کودکان و نوجوانان

با عنایت به مطالب فوق الذکر و عنوان تحقیق به مطلب پایانی بحث می پردازیم :
 امروزه، صحنه های تحریک آمیز در بازی ها به یکی از عوامل تأثیرگذار در فروش بازی ها تبدیل شده است، تا آنجایی که می توان گفت بازی های مطرح و پر فروش دنیا تقریباً هیچگاه از صحنه های تحریک آمیز جنسی خالی نبوده اند. این ایده که به دنبال به دست آوردن سود اقتصادی بیشتر است، برای کسب منفعت بیشتر، خود را مجاز به استفاده از تمام ابزارها می داند. بر اساس همین نگاه، صنعت بازی های رایانه ای به سمتی کشانده شد که حتی بازی هایی با محتوای صرفاً جنسی تولید و روز به روز نیز بر تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها سهم قابل ملاحظه ای را از بازار جهانی کسب و به عنوان Adult Games برای استفاده افراد بالغ، مشروعیت پیدا کرده اند. علاوه بر این، دامنه مسائل جنسی به بازی های آنلاین که امکان تعامل افراد با سنین مختلف و متعلق به فرهنگ های متفاوت را فراهم می آورد نیز کشیده شده است.
 با توجه به اینکه کودک و نوجوان در برهه ای از سن خود قرار دارد که به بلوغ فکری و تشکیل شاکله هویتی نرسیده است، لذا در کوچکترین موارد تاثیر می پذیرد. گاهی ورود به بازی هایی که دارای تاثیر جنسی می باشد موجب از بین رفتن قبح اعمال شهوانی بین همجنسان و ارتباط گیری آسان و عادی با اطرافیان با هر قصد و نیتی می شود و هویت شخص تماماً تخریب میگردد و فرد وقتی به مرحله بلوغ فکری می رسد میبیند که همه ی پل های پشت سر خود را خراب نموده است و راه برگشتی وجود ندارد ، لذا به رفتار های هنجار شکنانه خود بیش از پیش روی می آورد، حتی از آن هم جلوتر می رود. در نهایت شخص مزبور خود را گمگشته و سر در گم می یابد و در این حالت دشمن خوشحال می شود که به اهداف خود می رسد.

۵-۱. بازی های رایانه ای باعث بلوغ زودرس در کودکان و نوجوانان

امروزه بازی های فراوانی در اختیار کودکان و نوجوانان است که همه آنها هم به رشد فکری آنها کمک نمی کند، بلکه بازی هایی به دست نوجوانان و گاهی کودکان می رسد که بسیار مستهجن و مخرب است.
 کودکان بیش از سایر سنین در معرض آسیب قرار دارند، زیرا آنها از لحاظ جسمی و جنسی در حال رشد هستند و روان آنها هنوز آمادگی پذیرش بسیاری از صحنه های غیراخلاقی را ندارد. بویژه اینکه مغز کودک از لحاظ هیجانی رشد نکرده، به همین دلیل دیدن این تصاویر آسیب های جبران ناپذیری به کودکان و جوانان می زند که برای نمونه می تواند به تقلید کودکان از فیلم ها و عکس های مبتذل و همچنین ایجاد رفتار های انزوا گرایانه اشاره کرد. اگر کودک به دیدن این گونه فیلم ها ادامه دهد آنها تبدیل به بخشی از رفتار های وی می شود که حذف و تغییر این رفتار ها بسیار سخت و زمان بر است. حتی برخی از صحنه ها براحتی پاک نمی شوند و به صورت یک خالکوبی در مغز آنها حک می شوند. یکی از این آسیب ها بلوغ جنسی زودرس در کودکان



است. به عبارتی مواقعی که کودک به هر دلیلی در مقابل محرک های جنسی قرار می گیرد، امکان بلوغ جنسی زودرس وجود دارد. همین بلوغ زودرس می تواند برای آنها آسیب زا و سوال برانگیز باشد. بر همین اساس سعی در تجربه کردن و چه بسا انجام رفتار های جنسی خواهد داشت که خود می تواند زمینه ساز بارداری های ناخواسته، ابتلا به بیماری های جنسی و وابستگی به رابطه جنسی شود.

همچنین به گفته برخی از کسانی که با این گیم ها سر و کار دارند این بازی ها اغلب توسط شرکت های آمریکایی تولید می شود و در آن صحنه های خشن همچون مسلمان کشی و در بسیاری موارد صحنه های تحریک آمیز جنسی وجود دارد. گرافیک بالای این بازی ها سبب شده کودک دبستانی یا نوجوان با صحنه هایی روبه رو شود که اصلاً مناسب سن او نیست و پیامدهای بسیار مخربی بر ذهن و روان او دارد. به گفته دکتر ابهری، مواجه شدن بچه ها با چنین صحنه هایی در بازی ها در کودکان ۴ تا ۸ ساله سبب می شود آنها به مشکلاتی مانند شب ادراری یا حتی کابوس های شبانه مبتلا شوند و در گروه های بالاتر از جمله نوجوانان ۱۲ تا ۱۵ ساله سبب بلوغ زودرس و خود ارضایی و حتی گرایش های همجنس گرایی می شود. اما متأسفانه پدر و مادرها تصور می کنند همین که فرزند آن ها سراغ ماهواره نمی رود و در اتاقش ساکت مشغول بازی است دیگر هیچ آسیبی متوجه او نیست. (زنگنه، ۱۳۹۲، ۵۷)

۵-۲. بازی های رایانه ای باعث انحرافات جنسی از جمله خود ارضایی و همجنسگرایی

فعالیت فیزیکی و تعامل اجتماعی برای سلامت و خلاقیت کودک بسیار ضروری است، در حالی که اگر کودک مدت زمان زیادی را در مقابل صفحه رایانه بگذراند این امر او را از ورزش و دیگر فعالیت ها که برای تکامل کودک مفید است بی بهره می کند. به علاوه، کودکان ممکن است در معرض محتویات خشن و جنسی بازی های رایانه ای که مطابق سن آنها نیست قرار گیرند. دسترسی به چنین مطالبی ممکن است کاملاً تصادفی یا عمدی باشد. هر دو طریق دستیابی مورد توجه متخصصان بوده است و هشدار های مکرر نسبت به آن داده شده است. صدمات بهداشت روانی از طریق این گونه برنامه ها به کودکان و نوجوانان به ویژه در ایجاد مسائل انحرافات جنسی، خشونت، اعتیاد، رفتارهای ضد اجتماعی، سست شدن مبانی خانواده، اشاعه جرم و جنایت در طیف وسیع در بسیاری از موارد جبران ناپذیر است.

انحرافات پدید آمده از جانب بازی های رایانه ای نمود لحظه ای ندارند و در طولانی مدت موجبات فساد و آسیب جسمی و جنسی را در پی خواهند داشت. برای مثال کودکی که در پی استفاده از بازی غیر استاندارد و مستهجن موجبات تحریکات جنسی وی فراهم می گردد و برای استفاده از اینگونه بازی ها در گیم نت حضور می یابد، کم کم وارد چرخه و نگرش جدیدی از جامعه می شود به گونه ای که ارتباط خود را با دوستانش راحت تر پیش می برد که در نهایت موجبات بروز بزهکاری و همجنسگرایی و انواع هنجارها را فراهم می کند. این اعمال گریبان گیر شخص تا سالیان سال خواهد بود و شاید دیگر نتواند به حالت عادی برگردد.



نتیجه‌گیری

با عنایت به پیشرفت علم در همه جای کره ی زمین و وجود رایانه در اکثر منازل و شیوع بازی های رایانه ای در کلیه جوامع بین الملل طراحان بازی های رایانه ای می توانند تاثیرات به سزایی در سمت دهی جوامع داشته باشند، در حالی که برخی کشورها به این موضوع زودتر پی برده اند و در جهت چارچوب مند سازی این موضوع اقدام نموده اند.

صاحب نظران و تولیدکنندگان بازی های رایانه ای باید در جهت تولید بازی های داخلی با فرهنگ مناسب و استاندارد اقدام تلاشگرایانه ای را انجام دهند وگرنه آنچنان که از جامعه حال حاضر قابل رویت است بازی های رایانه ای کپی برداری شده از فرنگ غرب جای آنها را خواهد گرفت و مشکلات روز به روز بیشتر خواهد شد. همچنین خانواده ها در خصوص تربیت کودکان و نوجوانان خود باید توجه بیشتری داشته باشند و در این راستا مطالعه کنند و از اهالی متخصص مشورت بگیرند. با عنایت به اینکه هدف بازی های رایانه ای غیر استاندارد و مستهجن اغلب کودک و نوجوان می باشد، لذا باید برای جلوگیری از تاثیر گذاری آنها از این بازی ها تدابیر به سزایی را به کار ببریم که خانواده و آموزش و پرورش و فعالان فرهنگی محورهای اصلی در این زمینه می باشند و باید با ساماندهی و ایجاد کلاس های آموزشی و تبیین تاثیرات منفی آسیب را کاهش دهند، چه بسا که آسیب های جنسی نمود ظاهری کمتری در سنین مزبور دارد و حتی مداوا و بازپروری نیز سخت تر می باشد که این موضوع نشانگر حائز اهمیت بودن است .

این مقاله در صدد آن بود که در وهله اول به صورت کلی تاثیر و نقش بازی های رایانه ای را از منظر های مختلف از جمله : اجتماعی، پیشگیرانه، جنایی ، جرم شناسی مورد بررسی قرار دهد و سپس به موضوع سلامت جنسی کودکان و نوجوانان که تحت تاثیر بازی های رایانه ای قرار دارد را کنکاش نماید، تا شاید به اصحاب دست اندر کار در موضوع ساماندهی بازی های رایانه ای در دسترس سنین مختلف جامعه کمکی کرده باشد.

پیشنهادات

- ۱-تشکیل کارگروه کشوری با کارشناسان متخصص در جهت تولید برنامه های تلویزیونی و رسانه ای در خصوص تاثیرات بازی های رایانه ای تا فرهنگ سازی صحیح جای خود را پس بگیرد .
 - ۲-ساماندهی بازار عرضه و تقاضای بازی های رایانه ای در جهت تعلق بازی های مناسب برای هر سنین .
 - ۳- نظارت والدین بر کودک یا نوجوان در خصوص نوع بازی و زمان سپری شده .
 - ۴-کار بر روی کاراکتر های داخلی و قهرمان های ایرانی و تولید بازی های ایرانی جذاب و پر هیجان.
 - ۵-فراهم کردن شرایط اقتصادی مناسب و امکان تحصیل
 - ۶-ایجاد مراکز دمان و مشاوره برای کودکان و نوجوانان در معرض خطر
 - ۷-ایجاد فضای سالم در محیط خانواده و محیط های تفریحی
 - ۸- خارج کردن سیستم یارانه ای یا بازی کودک یا نوجوان از محیط خلوت.
- در نهایت باید اذعان داشت جوامع در حال پیشرفت رو به جلو می باشند و باید هر جامعه ای خود را در چارچوب آرمان ها و اعتقادات خود در جهت حرکت جوامع به سطح مطلوبی برساند و این موضوع تلاش های شبانه روزی می خواهد تا آینده سازان این مرز و بوم به نحو احسن در این مسیر قرار گیرند.



منابع

۱. محمد بن یعقوب کلینی، الکافی، ج ۶، ص ۴۷، ح ۴.
۲. سعید بهشتی و یگانه منطقی، «بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین»، اندیشه‌های نوین تربیتی، ص ۹۷.
۳. کوثری، مسعود. (۱۳۸۹). عصر بازی: بازیهای ویدئویی و رایانه‌های در جامعه معاصر. چاپ اول، تهران: دریاچه نو.
۴. نیازپور، امیلحسین، اساسی سازی حقوق پیشگیلی از جلم در ایلان. وصلنامه پژوهش حقوق کیفلی، سا دنم، شماره ۶، ۱۳۹۶، ۹۱-۱۱۱ صفحات
۵. مسعود نصرت‌آبادی، «تأثیرات روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای»، سایت گرداب، ۲۶ مرداد ۱۳۹۱
۶. شایگان، ولیبا رسانه ن آموزش جلم، وصلنامه علمی پژوهشی مطالعات امنیت اجتماعی، شماره ۲۴، ۱۳۸۹.
۷. زارع کاریزی، محمد (۱۳۹۱)، نقش بازی های رایانه ای در بروز جرم، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه پیام نور واحد مرکز تهران، دانشکده حقوق
۸. پورقهرمانی، بابک، نوبخت، رشید (۱۴۰۰)، نقش بازی های رایانه ای در بزهکاری و بزه دیدگی اطفال، هفتمین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای فرصتها و چالشها،
۹. بیگی، جمال (۱۳۸۸)، بزه دیدگی اطفال در حقوق ایران، چاپ دوم، تهران: انتشارات میزان.
۱۰. تیموری، مهرداد و پورقهرمانی، بابک (۱۴۰۱)، نقش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری از بزهکاری و بزه دیدگی کودکان و نوجوانان، سومین کنفرانس ملی پدافند سایبری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه ۲۹ اردیبهشت ۱۴۰۱.
۱۱. گلچهره، لیلا (۱۳۹۶)، مقایسه رشد شناختی اجتماعی در کودکان بازی کننده بازی های رایانه ای و کودکان عادی، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان
۱۲. نبوی، سید حمید، محمدی، سونا و قربانی، سارا و لشکر دوست، حسین (۱۳۹۴)، ارتباط بازیهای رایانه ای با هوش هیجانی در دانش آموزان، مجله دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی، دوره ۷، شماره ۴، ۹۱۷-۹۲۷
۱۳. انواری، محمد رضا (۱۳۹۵)، بازیهای رایانه‌ای، رسانه ای خاموش برای اهداف سیاسی آمریکا، فصلنامه دین و رسانه ۷.
۱۴. کوثری، مسعود (۱۳۹۰). درآمدی بر بازیهای ویدئویی و رایانه‌ای. سلماس، تهران.
۱۵. معاونت پژوهشی مجلس شورای اسلامی (۱۳۸۷)، بررسی وضعیت صنعت بازیهای رایانه‌ای در ایران و چالشهای آن. مطالعات فناوریهای نوین، تهران.
۱۶. منصوری، روانبخش (۱۳۹۱)، کارکرد بازیهای رایانه‌ای در رفتار نوجوانان، مطالعات رسانه ای، شماره ۱۹، ۱۳۳-۱۴۲.
۱۷. رسایی، سمیه؛ رضوی، سید عباس، سعیدی، احمد. (۱۳۹۴). تاثیر بازیهای رایانه ای دوعدی و سه بعدی بر توانایی فضایی دانش آموزان. فصلنامه مطالعات روان شناسی تربیتی، دوره ۱۲ شماره ۲۲، ۱۳۹۴، صفحه ۹۵-۱۱۲.
۱۸. فلاح، وحید (۱۳۹۲)، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی - سال سوم، شماره چهارم، تابستان ۱۳۹۲ صفحات ۸۳-۵۹
۱۹. احمدی، اسماعیل، رستگار، سید محمدرضا، خدادادی، حاتف، ذلیکانی، کمیل، (۱۳۹۵)، تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان، سومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در مدیریت، اقتصاد، علوم انسانی ۱۳۹۵
20. Copus, R. Laqueur, H. Entertainment as Crime Prevention: Evidence From Chicago Sports Games, Journal of Sports Economics, 2018, pp 1-27.
21. Rae ssense, J. (2006). Playful identities or the Edification of culture. Games and Culture, 1, 52-57.



The Role of Computer Games in the Sexual Health of Children & Juvenils

Maryam Shiriyan Nasl

Assistant Professor, Department of Criminal Law & Criminology, Maragheh Branch, Islamic Azad University, Maragheh, Iran (Corresponding Author)

Maryam.shiriyan@yahoo.com

Akbar Salmanipour

M.A Student in Criminal Law & Criminology, Maragheh Branch, Islamic Azad University, Maragheh, Iran

Akbar.salmanipour@gmail.com

Abstract

Background & Purpose: In today's age, computer games play a great role in filling leisure time and entertainment for different ages. In the meantime, considering the special mental condition of children and teenagers, it requires that many studies be done in this regard in order to reduce its destructive and harmful effects. One of these works is sexual issues. Therefore, taking these points into consideration, we should identify useful solutions to reduce damage and use these types of games optimally and positively.

Research Method: In this article, in a descriptive-analytical way and by collecting information using books, articles, electronic resources and websites, to investigate the special situation of children and adolescents and how computer games affect the sexual health of children and adolescents. Teenagers and how much computer games have penetrated into our lives.

Findings: Computer games are intertwined with the lives of many of us. Many educational experts believe that computer games can have positive effects such as personality and behavior development, developing talents, creating creativity, developing concentration and accuracy, increasing intelligence, expanding worldview, strengthening artistic taste, teaching complex concepts, and transferring culture and so on. Now, if we leave aside the negative impact of computer games on physical health, but these games affect a person's mind and psyche with various tricks.

Conclusion: Due to the existence of legal and cultural loopholes and the availability of any type of game for all ages and due to the high attractiveness of these types of games, it causes a person to spend a long time with them and suffer from many mental problems. This is why dear parents should pay special attention in choosing the type of game, buying and determining the time allotted to play such games. It is obvious that in order to create the right culture in the use of computer games, various governmental and non-governmental organizations, including cultural, media and legislation, should join hands and create the necessary infrastructure.

Keywords: Computer Game, Sexual Health, Child, Juvenils