



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

## جلوه‌های تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پیشگیری از بزهکاری اطفال و نوجوان

دکتر قدرت الله خسروشاهی ، دکتر حسن عالی پور ، راضیه پیدائی\*

۱- هیات علمی گروه حقوق دانشگاه اصفهان

Email:ghkho44@yahoo.com

۲- هیات علمی گروه حقوق پردیس فارابی دانشگاه تهران

Email: hassan.alipour@ut.ac.ir

۳- دانشجوی کارشناسی ارشد رشته حقوق جزا و جرم‌شناسی دانشگاه اصفهان

Email:Raziyeheydaei@gmail.com

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای بعنوان یکی از جلوه‌های تکنولوژی همانند سایر جلوه‌های فناورانه دارای نقش دوگانه مثبت و منفی در تمام ابعاد زندگی انسانها می‌باشند و درحیطه جرم‌شناسی به‌طور ویژه میتوان نقش آفرینی آنها را در دو مقوله ی بزهکاری و پیشگیری از آن ، مخصوصاً درمورد رده سنی کودک و نوجوان ملاحظه نمود چرا که بیشترین میزان استفاده از آنها توسط این رده سنی می‌باشد. به عبارت دیگر باید گفت بازی‌های رایانه‌ای گرچه بعنوان یکی از عوامل بزهکاری محسوب می‌شوند لکن نباید از تأثیر متقابل آنها درخصوص پیش‌گیری از بزهکاری غافل ماند.

از این رو؛ این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی، با بررسی نقش بازی‌ها در پیش‌گیری از بزهکاری، با مد نظر قرار دادن اهداف پیش‌گیرانه و تطبیق آن با بازی‌های رایانه‌ای ، میزان تأثیر آنها درخصوص امر پیشگیری به ویژه برای کودکان و نوجوانان را از منظر نظریات جرم‌شنا سانه مورد ارزیابی قرارداده و نشان خواهد داد که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بعنوان وسیله‌ای کاملاً مناسب ، برای نهادن تدابیر و اهداف پیشگیرانه اجتماعی همچون: آموزش قواعد اجتماعی و تسهیل جامعه پذیری افراد و یا اهداف پیشگیری زودرس یعنی کاهش تمایلات مجرمانه افراد از طریق بازی‌ها و تخلیه انرژی‌های خشن و مجرمانه و همچنین اهداف تدابیر وضعی نظیر: نمایش عواقب زیان بار و غیر قابل جبران ارتکاب جرم و یا کاهش فرصت بزهکاری و بزه‌دیدگی به وسیله مشغول شدن با آن‌ها مورد استفاده قرار گیرند. همچنین عنایت ویژه بر موارد مهم و اثرگذار بر نقش پیشگیرانه بازی‌ها، نظیر توجه به بازی‌سازی براساس انتظار و نیاز مخاطب و یا آموزش سواد رسانه‌ای برای کاستن از آسیب‌های احتمالی و چگونگی مواجهه با خطرات سایبری، میتواند نقش کاربردی آنها را در محقق ساختن هدف اصلی یعنی پیشگیری از بزهکاری بیش از پیش هموار و فراهم نماید.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، پیشگیری از جرم، بزهکاری، اطفال، سواد رسانه‌ای



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

### مقدمه

سلاح‌های فناورانه‌ی جدید همچون بازی‌های رایانه‌ای و فراگیر شدن استفاده از آنها توسط تمامی اقشار جامعه چه از منظر سن و چه از منظر جنس (مخاطب)، لزوم پراختن و توجه به اثرات آنها را بیش از پیش دو چندان خواهد کرد. فراگیر بودن مخاطبان آنها بدین معناست که: نه تنها گروه سنی نوجوان و اطفال را سرگرم خود ساخته بلکه با دسترس آسان افراد به دنیای فناوری و ارتباطات، گروه سنی بزرگسال نیز از مخاطبان روز افزون این بازی‌ها به شمار می‌آیند. بدین ترتیب تنوع حاصل در این زمینه قابلیت استفاده برای تمامی سنین را مهیا نموده، به نحوی که روزانه اغلب مردم ساعاتی از وقت خود را به سرگرم شدن با آنها می‌پردازند. بازی‌های رایانه‌ای بعنوان یکی از ابزارهای قدرتمند تکنولوژی می‌توانند در تمامی عرصه‌های زندگی بشر نفوذ کرده و بر مخاطبان خود اثر بگذارند. چرا که آنها این قابلیت را دارند تا به طور ویژه و با ظرافت تمام، دنیای واقعی را در یک فضای خیالی، شبیه‌سازی و ترسیم نمایند و بدین نحو او را در این فضا غرق در جلوه‌های متنوع خود نموده و به او فرصت تجربه انجام رفتارهایی که در زندگی واقعی ندارند را بدهد. نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان و نوجوانان در جهان امروز که از یک سوء می‌تواند در خلأ مظاهر طبیعت به ویژه در شهرهای بزرگ به گونه‌ای رسالت سرگرم‌کنندگی و آموزش را برعهده بگیرد و از سویی دیگر می‌تواند در قبال تأثیر منفی آن نیز کم رنگ جلوه کند. غالب بودن باور بر بزه‌ها و آثار ناشی از بازی‌ها به خصوص بازی‌های وارداتی، باعث تفکر بر حذف کردن آنها و یا محدود نمودن استفاده از آنها توسط کودکان و نوجوانان شده است. این در حالی است که تجلی و تحقق تأثیر بازی‌ها در پیشگیری از بزهکاری و به ویژه برای اطفال و نوجوانان را بایست بر اساس تطبیق با رویکردهای پیشگیرانه، مورد بررسی قرار داد و حتی شاید بتوان از نوع بازی‌های با محتوای منفی در مسیر مقابل یعنی مثبت به کار گرفت.

گرچه امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از عوامل نوین در زمینه‌ی وقوع بزهکاری و جرم محسوب می‌شوند لکن، به طور ویژه می‌توان از جایگاه ویژه نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری شخصیت اطفال و نوجوانان خاطرنشان کرد چرا که از گذشته تاکنون سرگرم شدن کودکان از طریق بازی‌های رایانه‌ای جزء جدایی‌ناپذیر زندگی آنان بوده است. به بیانی دیگر، تنوع در بازی‌های رایانه‌ای و محتوای آنها به خصوص بازی‌های دارای محتوای خشن و اعمال بزهکارانه از سویی باعث ترویج این موارد و زمینه‌ای برای وقوع بزهکاری به ویژه برای کودکان و نوجوانان شناخته می‌شوند و از سویی دیگر استفاده از این ویژگی‌ها با مدنظر قرار دادن تدابیر پیشگیرانه همچون نمایش عواقب شوم و جبران‌ناپذیر، ناشی از انجام این اعمال در بازی‌های رایانه‌ای و یا ابزاری در جهت برطرف نمودن تمایلات بزهکارانه افراد می‌تواند موجهی برای پیشگیری از بزهکاری باشد. همچنین شایان توجه است نحوه‌ی روبه‌رو شدن با هر عامل جدید و طریقه‌ی استفاده از آن است که می‌تواند در گام اول، اثرات سوء یا مثبت برجای بگذارد. به بیان دیگر، نداشتن علم کافی در خصوص نحوه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، به مراتب بیشتر باعث آثار مخرب برای فرد یا حتی جامعه، درمقایسه با ماهیت آن بازی که ممکن است (مضر یا مفید) باشد، خواهد شد و بدین ترتیب در اکثر موارد شاید بتوان با آموزش نحوه صحیح استفاده از آنها نه تنها از آثار مثبت بهره برد، حتی آنها را جایگزین آثار منفی نیز قرار داد. بنابراین باید دید چه عواملی در مسیر تحقق پیشگیری از بزهکاری از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ایفای نقش نمایند؟!

در حقیقت در این پژوهش به دنبال آن هستیم تا به طور اختصاصی اثر بازی‌های رایانه‌ای را در امر پیشگیری از بزهکاری با تطبیق آنها با تدابیر پیشگیرانه مورد بررسی قرار داده و همچنین بر اساس نظریات جرم



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

شنا سی، امکان اثبات نقش بازدارنده آنها در حیطه بزه و بزهکاری را به ویژه برای گروه سنی کودک و نوجوان تبیین نماییم.

### ۱- انطباق بازی‌های رایانه‌ای با تدابیر پیشگیری از جرم

هرچند تدابیر پیش‌گیرانه از جرم متعدد و متنوع هستند لکن این تعدد و تنوع مانع از آن نیست که طراح و سازنده یک بازی رایانه‌ای را با محدودیت در محتوا رو به رو سازد چرا که بازی‌های رایانه‌ای بجهت تنوع در سبک از ظرفیت ویژه‌ای در جهت گنجاندن مفاهیم و مضامین متعدد یا به عبارتی محتواهای گوناگون برخوردار هستند بنابراین می‌توانند بعنوان ابزاری مناسب در این خصوص به شمار روند.

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان بر حسب (محتوا، ژانر یا سبک، نحوه انجام، نحوه اجرای بازی و...)، به انواع مختلفی تقسیم نمود. اما گذشته از این تنوع، پیام‌هایی که بسته به نوع بازی و در اثر استفاده از این بازی‌ها به کاربر منتقل می‌شود بسیار حائز اهمیت می‌باشد و به نظر می‌رسد در هر سبک از بازی‌ها به نوعی پیام یا پیام‌های خاصی به مخاطب منتقل می‌شود. ژانرهای اصلی بازی‌های دیجیتال در طبقه بندی شریفی و دیگران به نقل از آدامز و رولینگز (۲۰۱۳)، شامل: ۱- ژانر اکشن ۲- ژانر استراتژی ۳- ژانر نقش آفرینی ۴- ژانر ورزشی ۵- ژانر شبیه سازی نقلیه ۶- ژانر شبیه سازی ساخت و ساز و مدیریت ۷- ژانر ماجراجویی ۸- ژانر زندگی مصنوعی ۹- ژانر پازل ۱۰- ژانر بازی آنلاین می‌باشند [۱].

### ۱-۱- نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری اجتماعی

پیشگیری اجتماعی شامل تدابیری است که با مداخله در فرآیند رشد افراد، بهبود شرایط زندگی آنها و سالم سازی محیط اجتماعی و طبیعی، به دنبال حذف یا کاهش علل جرم‌زا و در نتیجه پیشگیری از بزهکاری است [۲]. از آنجایی که در این روش از برنامه‌های آموزشی، درمانی، اجتماعی در جهت رسیدن به اهداف خود استفاده می‌نماید یکی از این برنامه‌ها می‌تواند بازی‌های رایانه‌ای محسوب شوند چرا که نه تنها بازی درمانی<sup>۳</sup> یک روش جدید در حوزه‌ی درمان شناخته شده بلکه آموزش بسیاری از مهارت‌ها همچون: مهارت‌های اجتماعی نظیر برقراری ارتباط با دیگران و تعامل با آنها، عضویت در گروه‌های مختلف و بزرگ‌نیزی می‌تواند از طریق آنها انجام گیرد.

هم چنین «سرگرمی ممکن است عملکرد پیشگیری از جرم اجتماعی را داشته باشد» [۳] و بازی‌های رایانه‌ای که از مهمترین ابزارهای سرگرمی به شمار می‌روند این توانایی را دارند که همزمان و در راستای سرگرم کردن فرد مخاطب به ویژه گروه سنی کودک و نوجوان که در مرحله‌ی تکامل رشد شخصیتی هستند، جلو هرگز نمایش ابعاد زندگی سالم و آموزش مهارت‌های دستیابی به آن باشند و بدین نحو باعث پیشگیری از بزهکاری گردند. از سویی دیگر نیز رسانه‌ها در ایجاد قبح اجتماعی و حساس سازی اجتماعی نقش بسازایی دارند [۴] و چون بازی‌های رایانه‌ای یکی از اشکال مهم رسانه‌ها به شمار می‌آیند می‌توانند این نقش را به خوبی ایفا نمایند. بنابراین میتوان در خصوص آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که با توجه به سبک خاص خود، از اعمال مثبت و به گونه‌ای غیر بزهکارانه بهره برد هم چون ژانر نقش آفرینی، ماجراجویی، زندگی مصنوعی

<sup>۱</sup> Ernest Adams

<sup>۲</sup> Andrew Rollings

<sup>۳</sup> ر.ک: سهرابی شگفتی، نادره (۱۳۹۰). روش‌های مختلف بازی درمانی و کاربرد آن در اختلالات رفتاری و هیجانی کودکان، روش‌ها و مدل‌های روانشناختی دانشگاه آزاد مرودشت، (۴).



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

این سبک‌ها بیش از سایرین می‌تواند 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 می‌شوند که در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای مطالب زیر لازم به ذکر می‌باشد.

در پیشگیری جامعه مدار در کنار دو محیط خانواده و مدرسه به ظرفیت‌های اوقات فراغت نیز برای کاهش گرایش افراد به سمت بزهکاری توجه نشان می‌دهد [۲] و در این راستا، با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای از اهمیت ویژه‌ای برای سنین پایین هم چون کودک و نوجوان برخوردار است، کمتر کودک یا نوجوانی وجود دارد که امروزه، ساعاتی از شبانه روز خود را صرف انجام این بازی‌ها 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 می‌باشد و بدین نحو به خوبی می‌تواند شخصیت آنها 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 بازی‌پروزی از جمله اهداف مهم این رویکرد می‌باشد و بازی‌های رایانه‌ای به جهت دارا بودن ویژگی «تکرارپذیری» اولاً بازیکن را با مفهوم پیروزی و شکست مواجه می‌کند و در ثانی روحیه مقابله با شکست و تلاش برای پیروز شدن را در او ایجاد می‌نماید و به گونه‌ای به او می‌آموزد که شکست به معنای ناکامی نیست بلکه می‌توان آنرا به فرصتی برای پیروزی تبدیل نمود که این خود به نوعی مهارت محسوب می‌شود. به علاوه با توجه به آنکه 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 بازی‌ها ابزار مناسبی برای شبیه‌سازی انواع موقعیت‌ها به کار می‌روند، می‌توان از آنها به ویژه از سبک نقش‌آفرینی برای شبیه‌سازی 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 می‌گیرد و واکنش دیگران را نسبت به خود و یا بالعکس، واکنش بزهکار نسبت به دیگران را ملاحظه می‌نماید یا در نقش یک فرد عادی، که آماج بزهکاری قرار گرفته است و بدینگونه برای مقابله بر هر یک از حالتها از تجربه‌ی شبیه‌سازی شده در بازی رایانه‌ای استفاده خواهد نمود.

### ۱-۲- نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری زودرس (رشدمدار)

اهمیت ویژه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در تحقق اهداف پیشگیری زودرس بعنوان یکی از زیرشاخه‌های پیشگیری اجتماعی، لزوم پرداختن به این شاخه بصورت مستقل و بررسی ارتباط ویژه بازی‌ها با آن را دوجندان نموده است. و اما در خصوص پوشش دهی اهداف پیش‌گیری رشد مدار و یا زودرس از طریق بازی‌های رایانه‌ای لازم به ذکر است، از آنجایی که توجه این روش بر کودکان مسئله دار و کسانی که مظاهر بزهکاری را از خود بروز می‌دهند از دو جهت می‌تواند نقش ایفا نمایند.

۱- استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با محتوای بزهکارانه، باعث تخلیه نیاز کودکان و نوجوانان دارای تمایلات مجرمانه خواهد شد و بدین نحو از میل آنها نسبت به انجام اینگونه رفتارها در زندگی واقعی کاسته خواهد در تأیید این مطلب وارد<sup>۴</sup> (۲۰۱۱) در مطالعات خود بر روی بازی‌های ویدئویی و جرایم بدین نکته اشاره داشته است که رفتارهای شبیه‌سازی شده در بازی‌های ویدئویی می‌تواند برای کسانی که رفتار خشونت‌آمیز واقعی دارند به خاطر نتیجه‌ی معکوسی که برایشان ایجاد می‌کند جذاب تر باشد. به عبارت شیوا تر یعنی انجام بازی‌های خشن شبیه‌سازی شده، برای این افراد، مانع انجام اعمال

<sup>۴</sup>Ward



واقعی خشونت می‌شود [۵]. بعنوان نمونه می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای برای تخلیه حس خشونت و تحریکات مجرمان خشن در زندان‌ها استفاده نمود و بدین نحو افعال بزهکارانه و مجرمانه آنها را با خشونت در بازی‌های رایانه‌ای کنترل نمود. ۲- از جهت دیگر نیز با نمایش عواقب بزهکاری و تجربه‌ی تلخی که در بازی مشاهده می‌کند از مرتکب گشتن این گونه کارها منصرف خواهد شد؛ چرا که ذهنیت بد ایجاد شده نسبت به آن عمل مانع از انجام آن خواهد گردید؛ به خصوص کودک یا نوجوانی که در سنین حساس پذیرش و یادگیری بی‌چون وچرا می‌باشد. به بیانی دیگر، با مداخله روان‌شناختی - اجتماعی زودرس در فرآیند رشد کودکان، برای جلوگیری از عوامل خطر سازی که احتمال پذیرش و تقلید رفتار مجرمانه پایدار را از سوی آنها در آینده افزایش می‌دهد، می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای در کنار سرگرم کردن آنها بهره برد [۶].

### ۱-۳- نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری وضعی

هدف اصلی در پیش‌گیری وضعی کاهش فرصت‌های ارتکاب جرم از طریق ایجاد تغییر در سبک زندگی افراد می‌باشد و بدین نحو میتوان با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و در راستای هنجارمند کردن فرد کاربر با تغییر و اصلاح روش زندگی او مثلاً در ژانر نقش‌آفرینی، او را در نقش یک شهروند عادی و در موقعیتی با طراحی خاص محیط سکونت (نمای شهری، ساختمان‌ها، مغازه‌ها و...) قرار داد. به نحوی که باعث خنثی‌سازی تفکرات مجرمانه او شود و او را به سمت اعمال مثبت سوق دهد. مک‌فری و پروکتور<sup>۳</sup> معتقدند که بازی‌های ویدئویی به عنوان یک فعالیت اوقات فراغتی از لحاظ نظری به سه دلیل اصلی با جرم‌شناسی و تئوری فعالیت‌های معمول به طور خاص مرتبط هستند.

۱- مؤلفه اصلی یک رویداد جنایی حضور مجرم با انگیزه است فلذا حتی اگر مطالعات روان‌شناختی که نشان می‌دهد انجام بازی‌های ویدئویی منجر به پرخاشگری می‌شود صحیح باشد؛ از آنجایی که رفتار بازی‌های ویدئویی تا حد زیادی در خانه اتفاق می‌افتد بنابراین مجرمان با انگیزه را از اهداف مناسب برای اشکال بیشتر متعارف جرم جدا می‌کند و به نحوی مانع ارتکاب این اعمال در عالم واقع می‌گردد.

۲- بازی‌های ویدئویی نوعی اوقات فراغت را فراهم می‌کند که به قربانیان بالقوه امکان می‌دهد در محدوده امن خانه خود باقی بمانند، بنابراین تعداد اهداف بالقوه مجرمان را که می‌توانند شکار کنند کاهش می‌دهد. بنابراین، جرائم به دلیل وقایع، فاقد قربانیان مورد نیاز برای وقوع است.

۳- سرپرستی نیز با انجام بازی‌های ویدئویی افزایش می‌یابد، همانطور که کورنیش و کلارک<sup>۴</sup> [۱۹۸۶] (۲۰۱۴) یادداشت می‌کنند، به عنوان مثال، «حضور یک ساکن در یک خانه می‌تواند بر تصمیم یک سارق برای سرقت از خانه تأثیر بگذارد» [۷]. همچنین بازیها به خوبی می‌توانند در ایجاد فضایی فراغتی و سودمند جهت سرگرم شدن افراد به ویژه کودکان و نوجوانان نقش پررنگی را ایفا کنند چرا که با روی آوردن آنها به بازی‌های رایانه‌ای حداقل تأثیری که می‌توانند بر جای بگذارند کاهش حضور آنها در محیط‌های نا امن و جرم‌زا، خیابان‌گردی، هم‌نشینی با دوستان ناباب و تفکرات منفی است که در نهایت تمامی موارد ذکر شده، می‌توانند در کاهش فرصت ارتکاب جرایم و در نتیجه وقوع بزهکاری و بزه‌دیدگی موثر باشند. در خصوص قابلیت گنجاندن و تحقق اهداف پیش‌گیرانه باید گفت گرچه بازیکن در عالم تخیل در این بازیها دست به اعمال بزهکارانه‌ی متعددی می‌زند و به نوعی آنها را تجربه می‌نماید اما این بدان معنا نیست که به طور قطع این بازیها باعث بزهکاری فرد در عالم واقعیت می‌گردد و یا در پیشگیری از بزهکاری او بی‌تأثیر می‌باشد! زیرا آنچه در گام اول مهم

<sup>۳</sup> McCaffree & Proctor

<sup>۴</sup> Cornish & Clark



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

است: طراحی داستان یک بازی و در گام بعد، ایجاد یک فرصت مخیله‌ها برای بازیکن در جهت تصور و پیش بینی وقایعی که در موقعیت آن قرار گرفته است. درحقیقت چنانچه به نحوی داستان بازی طراحی گردد که فرد کاربری که مرتکب چنین اعمالی می‌شود متعاقباً با حس انزجار و پشیمانی از ارتکاب آن عمل رو به رو و یا حتی با حس ترس از انجام آن و وحشت از آن مواجه گردد (استفاده از مکانیزم ارعاب) و یا نیز انجام آن عمل منجر به از هم پاشیدگی یا از دست دادن خانواده، دارایی، موقعیت شغلی، اجتماعی نظیر طرد شدن از گروه دوستان و مسائلی از این دست شود (مکانیزم نمایش هزینه‌های سنگین جرم در مقایسه با سودانجام آن) و یا با قرارگرفتن در موقعیت بزهکارانه با استفاده از محتوای متخیله‌ها، پیامدهایی که بر بزه دیده این جرم واقع می‌شود را در ذهن تصور کند و به نوعی با او احساس هم دردی کند که با انجام این عمل با چه نتایج دردناکی او را رو به رو خواهد کرد. بدین شرح، بازیکن از طریق قوای تخیل می‌تواند خود را به جای بزه دیده بگذارد و با آن احساس همدردی نماید و یا با قرارگرفتن در نقش فرد بزهکار و تجربه احساساتی نظیر ترس، گناه، نفرت، شرم و... است که تصور ارتکاب چنین عملی در عالم واقعیت را می‌کند و بخاطر ذهنیتی که از عواقب آن پیدا کرده می‌تواند مانع انجام آن عمل در عالم واقعی شود و بدین نحو و با این زمینه ذهنی چنانچه موقعیتی بزه زا برایش ایجاد شد از آن دوری خواهد کرد در واقع قوهی تخیل ارتباط بسیار نزدیک با حس دارد و هرچه قدر این تخیل در بازی بیشتر باشد و ذهن و احساسات فرد را بیشتر تسخیر کرده و در نتیجه اثر بیشتری بر وی خواهد گذاشت.

### ۲- پستوانه نظری نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری از جرم

از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای از اشکال جدید رسانه‌های جمعی شناخته می‌شوند و به طور کلی رسانه‌ها و به طور خاص بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بعنوان یکی از عوامل جدید در دنیای فناورانه امروز در وقوع پیشگیری از بزهکاری به شمار آیند؛ بنابراین لازم است تا برای اثبات اثرات مثبت آنها در این بعد به برخی نظریات جرم‌شناسی اشاره ای داشته و از این منظر آنها را مورد ارزیابی قراردهیم که البته این بدان معنا نیست که این نظریات صرفاً در خصوص امر پیشگیری از بزهکاری کاربرد دارد بلکه بجهت غلبه‌ی تأثیر و ارتباط آنها در این باب بدانها اشاره خواهد گردید.

### ۲-۱- نظریه انتظارات اجتماعی

یکی از مهمترین نیازها در زندگی اجتماعی افراد، این است که شخص بداند چگونه در گروه‌های مختلف اجتماعی شرکت کند یا حداقل این روند را به خوبی بفهمد و یا نسبت به خصوصیات گروه‌های مختلف آگاهی پیدا کند. این گروه‌ها در محدوده و سیعی از خانواده شروع می‌شود و به دوستان دوران کودکی و گروه‌های انسانی پیچیده تری که با آغاز مدرسه رفتن به شناسایی آنها می‌پردازد می‌رسد و از آن پس با شروع به کار در اجتماع با آن گروه‌های پیچیده روبه رو می‌شود که لازم است تا آنها را در جامعه بشناسد و با آنها تعامل کند. و اما منابع زیادی برای این کار وجود دارد که یکی از این منابع رسانه‌ها هستند چرا که از طریق آنها به مقادیر زیادی اطلاعات پیرامون انتظارات اجتماعی مردمی که اعضای گروه‌های مختلف اجتماعی هستند دست می‌یابیم. بنابراین، «افراد جامعه از طریق رسانه‌های جمعی مقررات، نقش‌ها، درجات اجتماعی و کنترل‌های اجتماعی که در گروه‌های مختلف اجتماعی رایج است را یاد می‌گیرند» [۸]. و اما در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای که با توجه به انواع سبک و محتوا قابلیت ترسیم و شبیه‌سازی انواع موقعیت‌ها و گروه‌ها را دارند به نظر به خوبی می‌تواند اهداف این نظریه را تحت پوشش قرار دهند که البته به نوعی می‌توان بهترین ژانر در این خصوص ژانر نقش‌آفرینی باشد چراکه همانگونه که از نام آن پیداست فرد بازیکن تجربه‌ی جای‌گزینی در نقش‌ها و گروه‌های متعددی را دارد و بدین نحو





ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

می‌تواند با خصوصیات و روند آنها آشنا شود و یاد بگیرد و بدین نحو با تحقق اهداف پیش‌گیرانه اجتماعی به طور اخص می‌توان باعث پیش‌گیری از بزهکاری شد.

### ۲-۲- نظریه انباشت

«نظریه انباشت از جمله نظریاتی است که بر نقش رسانه‌ها در پیشگیری از جرم تأکید دارد در این نظریه سه شاخه اصلی باید فراهم باشد تا پدیده انباشت و یا جمع تأثیرات کوچک حادث شود تا بتوانیم توضیح دهیم که چگونه این تغییرات کوچک موجب تحولات عظیم در دراز مدت می‌شوند این سه مورد عبارتند از: ۱- رسانه‌ها باید به صورتی تکراری روی مسئله‌ای تمرکز داشته باشند. ۲- رسانه‌ها باید در این کارشان پیگیر و همسو باشند و کم و بیش تغییر و توضیح مشابهی از قضیه ارائه بدهند. ۳- رسانه‌های متنوع و مهم نظیر روزنامه‌ها، رادیو، تلویزیون و مجلات و... باید در واقع فعالیتهای یکدیگر را تقویت کنند و مکمل تلاشهایشان در این زمینه باشند» [۸].

در خصوص استفاده از این نظریه در ساخت و طراحی بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌توان برای رسیدن به هدف پیش‌گیری از بزهکاری استفاده نمود. بدین شرح که بازی‌ها به دلیل محبوبیت فراوانی که برای گروه سنی کودکان و نوجوانان دارند و به لحاظ موقعیت سنی آنها در درک و تحلیل مفاهیم، چنانچه در تمامی آنها به خصوص ژانرهایی که به ترسیم صحنه‌ها و رفتارهای بزهکارانه هم چون ژانر اکشن می‌پردازند آنها را همراه با احساس گناه و یا ندامت بعد از انجام آن و یا عواقب سنگین جلوه دهیم به هر تقدیر اثر خود را بر بازیکنی که سراسر با این احساس و پیامد مواجه می‌گردد خواهد گذاشت. یا حتی در خصوص بازی‌های که عاری از هرگونه صحنه‌های خشن و یا بزهکارانه هستند چنانچه به نحوی داستان پردازی و طراحی شوند که مخاطب با بازی کردن به آرامش و احساس خشنودی برسد و با تکرار آنها این نتیجه در ذهنش برجای گذاشته شود که انجام چنین اعمالی باعث این احساس خرد سندی در او شده، درعالم خارج از بازی نیز به دنبال چنین اعمال رفته و حداقل تأثیری که بر وی خواهد گذاشت ایجاد پس زمینه‌ی ذهنی نسبت به انجام انواع رفتارها اعم از مثبت و یا منفی است. البته مطابق این نظریه چنانچه تمامی اشکال رسانه‌ای در همین راستا محتوای خود را طراحی نمایند هدف مورد نظر زودتر متحقق خواهد شد.

### ۲-۳- نظریه فرهنگ سازی

ژوزف کلاپر در ابتدای دهه ۱۹۶۰ ترجیح می‌داد که از نفوذ رسانه سخن بگوید نه از تأثیر آن؛ «در این رویکرد به رسانه‌ها به عنوان عنصر کلیدی در فرایند کلی جامعه‌پذیری فرهنگی نگاه می‌شود و نیز به چگونگی رشد افراد در جامعه توجه دارد که در آن رسانه‌ها به شکل‌گیری فهم ما از جهان کمک می‌کند به این دیدگاه، نظریه فرهنگ‌سازی (نظری کاشت) یا تحلیل فرهنگی گفته می‌شود» [۸]. رسانه‌ها تنها یکی از عناصر نظام پیچیده مجموعه عوامل محیطی و فرهنگی است. امروزه با اشباع روزافزون جامعه از رسانه‌ها (اعم از تلویزیون، سینما، روزنامه‌ها، شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای و...) بسیار دشوار است که بتوان رسانه‌ها را از دیگر پدیده‌های مدرن اجتماعی و فرهنگی مجزا داشت. به طور ویژه نیز بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بعنوان ابزاری در جهت فرهنگ‌پذیری و جامعه‌پذیری افراد نقش ایفانمایند و چه بسا که در این راستا از تدابیر پیش‌گیری ر شدمدار بهره ببریم چراکه تدابیر آن در طول رشد افراد به کار گرفته می‌شود و از آنجایی که فرایند جامعه‌پذیری باید از سنین پایین کودکی آغاز گردد و بازی‌های رایانه‌ای از جمله رسانه‌های پرکاربرد توسط این رده‌ی سنی می‌باشد بنا به مراتب می‌تواند در صورت داشتن محتوای مناسب تأثیر مثبتی بر جای بگذارند.



## ۲-۴- نظریه یادگیری اجتماعی

یکی از نظریات مهم در خصوص پیش‌گیری بزهکاری و حتی جرم و بزهکاری، نظریه یادگیری اجتماعی است که البته به جنبه جرم زای آن بیشتر توجه شده است. آلبرت باندورا مدعی است «غالباً رفتارهای انسان از طریق مشاهده و در طول فرایند الگوسازی آموخته می‌شود» و بعنوان نمونه یکی از این رفتارها پرخاشگری است که در تبیین کج روی از طریق الگوسازی آن سه موقعیت اجتماعی را موثر می‌داند: ۱- محیط خانواده ۲- خرده فرهنگ ۳- الگوهای نمادین. و اما در نمونه سوم یعنی الگوهای نمادین، باندورا بخش عمده‌ی تأثیر بر الگوهای نمادین را به رسانه‌های جمعی نسبت داده است [۹]. در واقع تماشای رفتار پرخاشگرانه در حین بازی و تجربه‌ی آن باعث الگوسازی از آن گشته و باعث یادگیری آن می‌شود اما آنچه مهم است پاسخ است که در پی انجام اینگونه اعمال به آنها داده می‌شود، به عبارت آخری در این دست مطالعات، پیشنهاد کرده‌اند که تماشای مدل رفتار پرخاشگرانه، بسته به تشویق یا تنبیهی که در رسانه‌ها اعمال می‌شود می‌تواند سبب تسهیل پاسخ‌های پرخاشگرانه یا مانع بروز آنها گردد. فلذا چنانچه پی‌آمد رفتار مدل، پاداش باشد (آفرین، خوب کاری کردی)، مشاهده‌گر نیز تشویق می‌شود از این پس به همان شیوه رفتار کند اما اگر عمل تنبیه گردد، پیامد منفی مانع از انجام یا تکرار آن، رفتار خواهد شد [۸].

به نظر میرسد به طور خاص در مورد بازی‌های رایانه‌ای، این نظریه یکی از نظریه‌های مهم برای پیشگیری از بزهکاری به حساب آید چراکه همانگونه که قبلاً بدان پرداخته شد بازی‌ها گرچه در بیشتر موارد صحنه‌های خشونت آمیز و یا حتی بزهکارانه را به تصویر میکشند لکن می‌توان با به کارگیری مدل تنبیه یعنی نمایش دادن پیامدها و عواقب منفی انجام آنها در طول بازی، بر مخاطب به خصوص کودک و نوجوان اثر بازدارندگی ایفا نماید و به گونه‌ای اهداف پیش‌گیرانه وضعی همچون (نمایش خسارت‌ها و هزینه‌های زیان بار انجام جرم) را پوشش دهد و بدین نحو در پیشگیری از بزهکاری مؤثر واقع گردد.

## ۳- بایسته‌های نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشگیری از جرم

چند نمونه عواملی که می‌توانند یاری دهنده و تسهیل کننده هدف پیش‌گیری از بزهکاری از طریق بازی‌های رایانه‌ای باشند به شرح ذیل بیان می‌گردند.

### ۳-۱- مدیریت آفرینش بازی‌های رایانه‌ای

بدیهی است که به روز کردن تولید بازی‌های رایانه‌ای باید با هدف کاهش پیدایش آسیب‌ها و اختلالات گوناگون در افراد به خصوص کودکان باشد و به همین خاطر بازی‌های رایانه‌ای باید بتوانند زمینه ساز رشد و شکوفایی استعدادها و کودکان و نوجوانان گردند. البته توجه به این نکته حائز اهمیت است که تولید کنندگان صرفاً نباید در ساخت و پردازش بازی‌ها و بومی کردن آنها تک بعدی عمل نمایند به عبارت دیگر نباید منحصرأ، عنصر تطابق فرهنگی را مد نظر داشته باشند چرا که این سیاست با شکست رو به رو خواهد شد زیرا تک بعدی شدن بازی‌ها آنها را ساده به نظر میرساند و به همین جهت باید سعی بر این باشد که در ساخت و طراحی بازی‌ها اول از همه از نگاه مخاطب و به اقتضای نیاز و سن او اقدام نمود و ثانیاً سایر ابعاد هم چون، فناوری جدید، قانون، اقتصاد و سیاست، را نیز مد نظر قرار داد. بعنوان مثال در بعد قانونگذاری باید اقداماتی را در جهت نهادینه کردن مفهوم حقوق مالکیت فکری از دو منظر انجام داد، اول اینکه تولید کنندگان در ارائه بازی‌های هدفمند و تاثیر گذار بر شکوفایی استعدادها اساس مسئولیت داشته باشند که البته این اقدام نیازمند همه جانبه مادی و معنوی از آثار آنان است و دوم اینکه انتشار و تولید بازی‌های رایانه‌ای کاملاً مخالف با شئون اعم از (قانونی، فرهنگی اجتماعی و...) را با تمهیداتی مناسب همراه گردانید که خود این اقدامها به نحوی می‌توانند در تحقق هدف اصلی مؤثر باشند.





ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

### ۲-۳- آموزش سواد رسانه‌ای

به طور سنتی، سواد رسانه‌ای به توانایی تحلیل و ارزیابی آثار مربوطه و به طور گسترده تر به ایجاد ارتباط مؤثر از طریق نگارش خوب اطلاق می‌شود [۱۰]. درجه نفوذ رسانه‌ها و به ویژه بازی‌های رایانه‌ای در جوامع و تأثیر آن به حدی است که آموزش رسانه به ضرورتی اجتناب ناپذیر تبدیل شده است. باید تأکید کرد که کودکان و نوجوانان که رسانه‌ها در جامعه پذیر کردن آنها نقش بسزایی دارد از نظر نحوه‌ی استفاده از رسانه و تأثیر پذیری آن با والدین تفاوت کامل دارند، آنها بین جهان و جهان رسانه‌ای فرق نمی‌گذارند و به همین خاطر با توجه به اینکه ما در عصر ارتباطات و اطلاعات قرار داریم باید والدین به عنوان سپر دفاعی مسئولیت اولیه فیلترینگ و کنترل و بررسی محصولات الکترونیکی که در اختیار کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرند را بر عهده داشته باشند، که گاهی به نظر میرسد والدین دقت لازم را برای تهیه بازی‌های مناسب برای کودکان و نوجوانان به خرج نمی‌دهند. از این روبرو دلیل اهمیت ارتقای سواد رسانه‌ای در جامعه، دولت و سایر نهادهای مرتبط باید برنامه‌ی آموزش و یادگیری شهروندان را در جهت ارتقای سواد رسانه‌ای آنها در اولویت قرار دهند و تدابیر جدیدی همچون: اختصاص دادن دروسی در این زمینه در تمامی پایه‌ها در جهت آگاهی افراد به ویژه کودکان و نوجوانان نسبت به چالش‌ها، راهکارها و ظرفیت‌های رسانه‌ها هم چون بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری نشست‌ها، طراحی سایت و یا حتی آموزش در قالب خود رسانه‌ها نظیر تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای و... بیاندیشد. یعنی همانگونه که در جبهه مبارزه با بی سوادی حرکت می‌کند، باید آموزش سواد رسانه‌ای را در جامعه به ویژه در مدارس آغاز کند؛ چرا که یکی از اهداف اصلی سواد رسانه‌ای، آگاه کردن و کاهش آثار منفی رسانه‌ها بر روی کودکان و نوجوانان است [۱۱].

### نتیجه گیری

این مقاله درصدد آن بود تا با مد نظر قرار دادن انواع تدابیر پیشگیرانه از جرم و تطبیق آن با ویژگی‌ها و قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای، جلوه‌های پیشگیری از بزهکاری از طریق آنها به خصوص برای بزهکاری کودکان و نوجوانان را تبیین نماید و در همین راستا به این نتیجه رسیدیم که: اهداف تدابیر پیش‌گیرانه غیرکیفری همچون: اجتماعی (جامعه مدار، رشد مدار) و وضعی از طریق بازی‌های رایانه‌ای قابل تحقق هستند که البته بکارگیری آنها در بازی‌ها مستلزم دو عنصر اساسی هم چون داشتن روایت و داستان قوی و مخیله‌نانه بودن محتوای بازی است چرا که از طریق این دو عنصر می‌توان حتی از اعمال منحرفانه و بزهکارانه درون بازی در مسیر تحقق یکی از اهداف پیش‌گیرانه استفاده نمود. شایان توجه است؛ در مقام مقایسه سایر روش‌های پیشگیرانه، بازی‌های رایانه‌ای به نحو نزدیکتری می‌توانند با گونه پیشگیرانه زودرس ارتباط برقرار نمایند، زیرا همانطور که قبلاً ذکر شد، مرکزیت اصلی این روش کودکان و نوجوانان در معرض خطر و دارای تمایلات منحرفانه می‌باشد و بازی‌ها به خوبی می‌توانند در فضایی شبیه سازی شده و بی خطر، ضمن فراهم نمودن امکان انجام رفتارهای منفی، آنها را با عواقب زیانبار ناشی از انجام آنها رو به رو نموده و بدین نحو ابزاری در عین حال سرگرم کننده، آگاه بخش و بازدارنده برای اینگونه افراد باشند. هم چنین اینکه باید بر این نکته دقت نظر داشت که یک بازی رایانه‌ای فارغ از محتوا و ژانر چنانچه با اهداف تدابیر پیش‌گیرانه ارتباط برقرار کند می‌تواند در پیش‌گیری از جرم مؤثر باشد.

در نهایت آنکه اثر گذاری بازی‌ها در راستای پیشگیری از بزهکاری اطفال و نوجوانان در مقام ارزیابی از منظر نظریات جرم‌شناسی همچون نظریه انتظارات اجتماعی، فرهنگ سازی و انباشت قابل اثبات و تحقق خواهند بود. مضافاً اینکه حتی می‌توان از نظریه یادگیری اجتماعی که پیشتر در امر بزهکاری از آن یاد می‌گردد؛ در جهت مخالف و در مقام اثبات نقش مثبت بازی‌ها در مسیر پیشگیری از بزهکاری، آنها را به طور ویژه، بهره برد چراکه مخاطبان بازی‌ها می‌توانند در بازی‌های با محتوای مثبت



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

مفاهیم آموزنده را یاد بگیرند و از آنها الگو برداری نمایند و یا حتی اینکه از طریق تجربه‌ی بدست آمده در زمینه ارتکاب رفتارهای منفی نیز با مد نظر داشتن این نظریه، از نتایج شوم آنها آگاه خواهند شد. وجه بسا در خصوص گروه سنی کودک و نوجوان بیش از سایرین می‌توان از نقش و اثر بازی‌ها بر آنها یاد نمود. زیرا بازی‌های رایانه‌ای به جهت اهمیت ویژه‌ای که برای کودکان و نوجوان به نسبت بزرگسالان دارد، چه به لحاظ میزان استفاده و چه به لحاظ نگرش متفاوت به این بازی‌ها و هم چنین درک حاصل از آنها چنانچه دارای مفاهیم بازدارنده باشد بیشتر شخصیت آنها را تحت تأثیر قرار خواهد داد. زیرا بجهت قرارگرفتن در مرحله سنی پذیرش بی‌چون و چرا و عدم تکامل شخصیت و درک پایین از مفاهیم بیش از سایرین تحت تأثیر پیام‌های یک بازی رایانه‌ای قرار گرفته و در نتیجه بیشتر می‌تواند در پیش‌گیری از بزهکاری آنها نقش ایفا نماید. که البته توجه به مقدمات و ملزومات اساسی در این مسیر همچون آفرینش بهینه بازی‌ها با در نظر داشتن سازوکارهای پیشگیرانه و آموزش سواد رسانه‌ای، پیش از هر چیز لازم و ضروری می‌باشد.

### منابع و مآخذ

- ۱- شریفی، فرزانه، سید حسینی، سید محمد علی، نژادی، پویان، دلیلی، مینا، جمشیدی، مرتضی، نصیری، حامد. بازی‌های دیجیتال و ژانر، ماهنامه الکترونیکی مطالعات بازی، شماره ۸، ۱۳۹۶
- ۲- نیازپور، امیرحسین، اساسی سازی حقوق پیشگیری از جرم در ایران. فصلنامه پژوهش حقوق کیفری، سال دوم، شماره ۶، صفحات ۹۱-۱۱۱، ۱۳۹۶
- 3- Copus, R. Laqueur, H. Entertainment as Crime Prevention: Evidence From Chicago Sports Games, Journal of Sports Economics, 2018, pp 1-27.
- ۴- شایگان، فریبا رسانه و آموزش جرم، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات امنیت اجتماعی، شماره ۲۴، ۱۳۸۹.
- ۵- Ward, M. R. Video games and crime, Contemporary Economic Policy, 2011
- ۶- رایجیان اصلی، مهرداد، رهیافتی به بنیادهای نظری پیشگیری از جرم، مجله حقوقی دادگستری، صفحات ۴۹ و ۴۸، ۱۳۸۳
- 7- McCaffree, K., Proctor, K. R, The Relationship Between Video Games and Crime. Social Science And Public Policy, 2017
- ۸- میرعباسی رودبارکی، طیبه. بررسی نقش دوگانه رسانه‌های جمعی در پیشگیری و وقوع جرم با تأکید بر کودکان و نوجوانان، پایان نامه کارشناسی ارشد، رشته حقوق جزا و جرم‌شناسی، دانشگاه قم، ۱۳۹۰
- ۹- سلیمی، علی، داوری، محمد، جامعه‌شناسی کج روی، چاپ ۵، پژوهشگاه حوزه و دانشگاه، ۱۳۹۱
- ۱۰- جیمزای، براون، رویکردهای سواد رسانه‌ای، ترجمه‌ی پیروز ایزدی، فصلنامه رسانه، شماره ۴، سال ۱۷، ۱۳۸۵
- ۱۱- طلوعی، علی. سواد رسانه‌ای درآمدی بر شیوه‌ی یادگیری و سنجش. چاپ اول. تهران، ۱۳۹۱