

عنوان مقاله:

سیاست کیفی پیشگیرانه و سیر تحول نظام حقوقی ایران در قبال گرایش کودکان و نوجوانان به بازی های مخرب رایانه ای با نگاهی به اثرات شیوع ویروس کوید ۱۹

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی پدافند سایبری (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 23

نویسندگان:

علی ابراهیمی - دانشجوی مقطع کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم شناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه

مهرداد علیزاده - دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم شناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه

خلاصه مقاله:

آمارها نشان می دهد که روند تولید بازی های رایانه ای در جهان چند میلیون نسخه در سال می رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است که تولید این بازی ها در دنیا عمدتاً در انحصار چند شرکت آمریکایی و ژاپنی است. همه مامی دانیم که شیوع ویروس کرونا میلیون ها ایرانی را ناخواسته و به ناچار به خانه نشینی وادار کرده است. این اتفاق باعث شده. هر کسیراهی برای گذران اوقات فراغت طولانی روزهای در خانه ماندن انتخاب کند. در این میان بازی کردن. انتخاب اول طرفداران بازی های موبایلی و رایانه ای بود و بخش زیادی از زمان فراغت خود را در هفته های اخیر به بازی کردن اختصاص دادند. واژه اعتیادناخودآگاه ذهن مان را به سمت مخدرها و روانگردان ها سوق می دهد اما این روزها اعتیاد به ابزارهای ارتباطی و شبکه های اجتماعی آنلاین و بازی های رایانه ای به همان اندازه که مواد مخدر و روانگردان ها قربانی می گیرند، بخش عمده ای از جامعه ما را درگیر خودکرده است. استفاده مفرط از اینترنت. موبایل و کنسول های بازی رایانه ای انواع تازه ای از عادت های افراطی و اعتیاد گونه جدید هستند که بی توجهی به آن ها می تواند بسیار خطرناک و آسیب رسان باشد. مخصوصاً اینکه در دوران شیوع ویروس کرونا استفاده از آن توسط نوجوانان و جوانان به دلیل تعطیلی مدارس و دانشگاه ها و در منزل ماندن، بیشتر هم شده است. بازی های اینترنتی و سرگرمی های موجود در فضای مجازی سبب شده بسیاری از کودکان طعم اعتیاد به اینترنت و بازی های رایانه ای را تجربه کنند؛ طعمی که به مذاق آن ها خوشایند و شیرین و به مذاق والدین گس و ناخوشایند است. از سوی دیگر اما کارشناسان و متخصصان نیز زنگ خطر را به صدا درآورده اند و بر نظارت والدین و کسب مهارت های لازم برای پیشگیری از آسیب دیدن کودکان و نوجوانان تاکید می کنند. چرا که سازمان جهانی بهداشت نیز اعتیاد به اینترنت و بازی های رایانه ای را در گروهی قرار داده که سلامت روان را متاثر می کند که می تواند آثار و تبعات مخربی به همراه داشته باشد.

کلمات کلیدی:

پیشگیری، نوجوان، کوید ۱۹، بازی رایانه ای، شیوع

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1493949>

