

چرایی و چگونگی رده بندی سنی بازی های رایانه ای

تیر 30، 1395

جمهوری اسلامی ایران نیز چند سالی است که به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای درصدد اجرای آن است.

دستور کار قطعی نظام جمهوری اسلامی، دنبال کردن الگوی پیشرفت ایرانی- اسلامی است. گفتمان-سازی این الگو مستلزم طراحی نهضت نرم‌افزاری، جدی گرفتن جنبش تولید علم، نظریه‌پردازی، راه اندازی اتاق های فکر، برگزاری نشست های راهبردی، میدان دادن به نخبگان و طراحی پروژه‌های پژوهشی است. ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال طراحی همین الگوی ایرانی- اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم چراکه معتقدیم ضروریست در برابر شیخون فرهنگی غرب از موضع تدافعی خارج شویم و رویکرد تهاجمی اتخاذ کنیم. از همین روست که در پی تولید بازی های ملی و بومی برپایه ظرفیت های فکری نخبگان داخلی هستیم. این الگو هم اسلامی است هم ایرانی؛ طراحان آن متفکران مسلمان ایرانی هستند. قرار نیست آن را از دیگران رونویسی کنیم بلکه معتقدیم جوانان خلاق همین مرز و بوم و صاحبان ایده های اصیل می توانند به ما کمک کنند تا صاحب صنعت بازی های رایانه ای ایرانی شویم و بر این باوریم که نخستین گام را باید در زمینه رده بندی سنی بازی های رایانه ای انجام دهیم.

دنیای غرب که برای ملت های در حال توسعه مدام ژست آزادی خواهانه می گیرد و می کوشد به کشورهای جهان سوم بقبولاند که همه چیز باید آزاد باشد، برای ملت های خود هرگز قائل به چنین رویه ای نیست؛ بلکه با ایجاد نظامی حساب شده و دقیق برای تمام اقدامات جاری در درون کشورهای خود برنامه و چارچوب سختگیرانه تدوین کرده است. یکی از همین موارد به حوزه بازی های رایانه ای باز می گردد. برای مثال در کشوری همچون آلمان، خرید، فروش یا حتی آگاهی داشتن از معامله یک عدد سی دی بازی های رایانه ای بدون مجوز دولت آلمان جرمی قطعی به شمار می آید و برایش جرایم مشخص قانونی و حتی محرومیت از خدمات اجتماعی پیش بینی شده است.

[پیشینه رده بندی سنی بازی های رایانه ای در جهان](#)

بازی های رایانه ای در سبک های مختلف در ابعاد جهانی ساخته و

راهی بازار می شوند؛ اما همواره این بحث داغ بوده که چه گروه سنی برای مخاطب باید در نظر گرفته شود. به همین خاطر دولت ها می کوشند با تدوین نظام رده بندی سنی برای شهروندان خود، والدین را از آن چه در درون بازی ها می گذرد آگاه کنند.

نخستین بار در سال ۱۹۹۲ کنگره امریکا به این موضوع توجه نشان داد. در حقیقت، پس از این که صنعت بازی های رایانه ای وارد عصر ۱۶ بیتی شد، ظرفیت گرافیک و صدا در آن بسیار افزایش یافت. خون و جراحت نسبت به بازی های ۸ بیتی بسیار زنده تر و واضح تر جلوه گر شد. به عنوان مثال، خون در بازی های ۸ بیتی به صورت تکه ای و ناواضح به نظر می رسید، در حالی که در بازی های ۱۶ بیتی قابلیت نمایش واضح جاری شدن را داشت که کاملاً قابل تشخیص بود. به تدریج جنجال های زیادی در مورد محتوای بازی های رایانه ای به وجود آمد. نتیجه این شد که کنگره به صنعت نرم افزارهای سرگرم کننده یک سال وقت داد تا یک نظام رده بندی عملی طراحی کنند و گرنه دولت فدرال وارد صحنه خواهد شد و نظام رده بندی را شخصاً تعیین خواهد کرد. در نهایت، در بیست و نهم جولای سال ۱۹۹۴ طی طرح پیشنهادی رسمی IDSA به کنگره آمریکا ESRB ارائه و تصویب و به عنوان رده بندی کننده رسمی بازی های رایانه ای در ایالات متحده شناخته شد. از آن زمان تا کنون این نظام در بیشتر کشورهای توسعه یافته به شیوه های گوناگون به اجرا در آمد و شکل قانونی به خود گرفت. برای مثال، نظام ESRB در امریکا و کانادا و نظام PEGI در اتحادیه اروپا و بخش های زیادی از دیگر نقاط جهان در حال اجرا هستند. این سیستم ها برای اطمینان دادن در زمینه عدم استفاده از یک بازی توسط افرادی که از نظر سنی مناسب آن بازی نیستند طراحی شده است. رده بندی سنی بازی ها، بر رو و پشت جعبه و یا جلد بازی ها نمایش داده می شود. نکته مهم این است که این نظام ها از ضمانت اجرایی بالایی برخوردارند و هرگونه تخلف از آن ها مجازات های مشخص و پیش بینی شده ای را در پی خواهد داشت.

رده بندی سنی بازی های رایانه ای در ایران

جمهوری اسلامی ایران نیز چند سالی است که به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای پی برده است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای درصدد اجرایی کردن آن است. ضرورت تدوین و اجرایی شدن این نظام با عنایت به ویژگی های فرهنگی خاص کشور ما و این که به شدت در معرض تهاجم فرهنگی قرار داریم، بیش از پیش احساس می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در هفتم دی ماه ۱۳۸۷ پس از یک سال تحقیق و پژوهش در زمینه بازی های رایانه ای بر اساس سه رویکرد روانشناسی، جامعه شناسی و علوم معارف اسلامی با کمک بیش از بیست نفر از اساتید و پژوهشگران دانشگاه و حوزه از نسخه اولیه نظام اسرا (نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای) رونمایی کرد. برای انتخاب نام این نظام اسامی متعددی پیشنهاد شده بود که نام طرف دیگر تلفظ فارسی و عربی این نام یعنی "اسرا"، هم نام با سوره هفدهم قرآن است.

وجود صحنه های خشن، دلهره آور غیر اخلاقی و از این قبیل در بسیاری از بازی ها و همچنین نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسئولین فرهنگی کشورهای مختلف، آن ها را وادار به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی سنی بازی های رایانه ای کرد تا خانواده ها بتوانند با کمک این نظام و داشتن کنترل های لازم از صدمات جبران ناپذیری که مخاطبان این گونه بازی ها به خصوص گروه سنی کودکان و نوجوانان را تهدید می کرد، جلوگیری به عمل آورند.

ویژگی های نظام اسرا

نظام ESRA برای تعیین رده سنی مناسب، هر بازی های رایانه ای را از ۴ دیدگاه متفاوت مورد سنجش و ارزیابی قرار می دهد که عبارت اند از:

۱. دیدگاه بازیکن محور: بررسی احساسات و هیجاناتی که بازیکن در خلال بازی کردن یک بازی خاص تجربه می کند، یکی از مهم ترین مولفه های است که می تواند با توجه به تاثیری که مخاطب از آن بازی دریافت می کند، در تعیین رده سنی مناسب آن بازی دخیل باشد. این دیدگاه بستگی نسبتاً زیادی با ویژگی های ژانر بازی ها دارد.

۲. دیدگاه تحلیلگر محور: استخراج و دسته بندی محتوای آسیب رسان آشکار موجود در بازی (از قبیل کشتن، مصرف مواد مخدر و مشروبات الکلی، استفاده از الفاظ نامناسب، نمایش صحنه های تحریک آمیز جنسی، اتفاقات ترسناک و ...)، همچنین کمیت و کیفیت این محتواها در هر بازی، اصلی ترین مولفه ای است که در تعیین رده سنی مناسب بازی نقش دارد.

۳. دیدگاه روایتگر محور: دریافت و بررسی داستان کامل بازی به منظور جست و جوی معنای نشانه ها و مفاهیم پنهان گنجانده شده در

هر بازی و همچنین بررسی ارتباط داستانی بازی با نسخه های قبلی آن یا کتاب ها و فیلم های احتمالی که بازی از آن اقتباس شده است، یکی از دیدگاه هایی است که در ارزیابی صحیح رده بندی سنی بازی به کار گرفته می شود.

۴. دیدگاه رصدگر محور: رصد پیامد های حاشیه ای احتمالی هر بازی از قبیل اظهار نظرهای پیرامون بازی، تاثیرات فرهنگی و اجتماعی بازی، دعاوی حقوقی علیه بازی، میزان فروش و رده سنی آن بازی در سایر نظام های رده بندی سنی دنیا، تکمیل کننده سه دیدگاه دیگر در راستای ارزیابی جامع، دقیق و صحیح از رده سنی مناسب بازی ها است.

رده های سنی ESRA

گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی- حرکتی، خصوصیات عقلی- ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی ESRA، شامل ۵ گروه اصلی است که شامل:

- رده +۳: ۳ سالگی و بالاتر
- رده +۷: ۷ سالگی و بالاتر
- رده +۱۲: ۱۲ سالگی و بالاتر
- رده +۱۵: ۱۵ سالگی و بالاتر
- رده +۱۸: ۱۸ سالگی و بالاتر

الزامات قانونی مورد نیاز

برای آن که معیار های پنجگانه رده بندی سنی بالا جنبه عملیاتی و اجرایی به خود بگیرد، مستلزم برخورداری از حمایت قانونی در سطح مجلس و دولت است. جامعه باید به سطحی از آگاهی اجتماعی دست یابد که هرگونه خرید و فروش حتی یک حلقه لوح فشرده بازی غیر مجاز، به هر نحو، تخلف قانونی شمرده شود و برخورد شفاف و قانونی لازم با آن صورت گیرد. پیش از هر چیز، بهره گیری از تبلیغات آگاهی بخش و اطلاع رسان در رسانه های دیداری و شنیداری و مکتوب ضروری به نظر می رسد که صد البته تحقق چنین امری عزمی ملی را می طلبد.

امروز بیش از ۷ سال از آغاز شروع به کار نظام رده بندی سنی ESRA می گذرد. در تمام این سال ها نظام ESRA با مشکلات و نا مهربانی های زیادی روبه رو شد. نظامی که در دنیا به عنوان یکی از دقیقترین و کامل ترین نظام های رده بندی سنی بازی ها شناخته می شود، متأسفانه در داخل کشور آن طور که باید مورد حمایت مسئولین فرهنگی در جهت فراگیر شدن و شناخته شدن قرار نگرفته است. امید

است با حمایت مسئولین و اعتماد بیشتر خانواده های ایرانی به این نظام در آینده بتوانیم شاهد این باشیم تا مخاطبان بازی در ایران با استفاده درست از بازی ها و انتخاب بازی های مناسب گروه سنی خود، کم ترین آسیب را از لحاظ جسمی ذهنی، عاطفی و اجتماعی ببینید.