



# صنعت بازی در ایران

## ESRA

بای صحبت رضا احمدی  
مدیر نظام ملی رده‌بندی سنی  
بازی‌های رایانه‌ای

نصرالله دادار

### مقدمه

در حال حاضر حدود ۲۳ میلیون نفر کاربر در ایران در فضای بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند و به‌طور میانگین در هر شبانه‌روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی می‌کنند. بازی‌های دیجیتال را می‌توان از نظر شیوع و تأثیرگذاری جزء سه رسانه برتر قرن ۲۱ به حساب آورد. رسانه‌ای که مرزهای بازار صنایع سرگرمی را پیموده و پیش‌تاز نوآوری‌های عظیمی در فناوری‌های رسانه‌ای است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها متولی صنعت GAME (بازی) در ایران است که سه وظیفه اصلی حمایت، جریان‌سازی و نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای را برعهده دارد.

به‌منظور آشنایی شما با فعالیت‌های این بنیاد و نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای گفت‌وگویی با رضا احمدی مدیر محترم ESRA انجام شده است که توجه شما را به آن جلب می‌نمائیم.





## محتوای آسیب‌رسانی که در ESRA مورد ارزیابی قرار می‌گیرند، براساس هفت معیار، شامل: خشونت، ترس، ناهنجاری‌های اجتماعی، نقض ارزش‌های ایرانی - اسلامی، مواد مخدر و مشروبات الکلی، یأس و ناامیدی و محرک‌های جنسی می‌باشد

دیدگاه دوم: منظر روان‌شناختی بود که با توجه به تأثیراتی که بازی‌های رایانه‌ای بر ذهن و روان مخاطبان می‌گذارد، مورد توجه قرار گرفت.

منظر سوم: دیدگاه جامعه‌شناسانه بود که چون ممکن است بازی‌های رایانه‌ای تأثیراتی فراتر از فرد داشته باشند، توجه به این رویکرد در دستور کار قرار گرفت.

برای آنکه بتوانیم پشتوانه علمی مناسبی برای طراحی ESRA داشته باشیم، به مدت یکسال پژوهشی را با همکاری ۲۰ تن از استادان مجرب در این سه حوزه انجام دادیم. در ابتدای سال ۸۸ پس از تدوین پژوهش و براساس نتایج حاصل از آن، بازی‌ها را از نظر سنی رده‌بندی کردیم.

در ESRA محتوای آسیب‌رسان از هفت زمینه نشئت می‌گیرند و بر همین اساس رده‌بندی سنی می‌شوند. این هفت زمینه عبارت‌اند از:

۱. خشونت، ۲. ترس، ۳. ناهنجاری‌های اجتماعی، ۴. نقض ارزش‌های ایرانی - اسلامی، ۵. مواد مخدر و مشروبات الکلی، ۶. یأس و ناامیدی، ۷. محرک‌های جنسی

از نظر سنی هم بازی‌ها را به پنج گروه سنی ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ سال و

کاراکترها رایج شد، این نگرانی مطرح شد که نشان دادن صحنه‌های خشونت‌آمیز در بازی‌ها می‌تواند بر روی بازیگران تأثیر منفی بگذارد. بر این اساس، برای اولین بار در آمریکا نظامی طراحی شد که بر روی این بازی‌ها نظارت اعمال شود و از آنجا بود که برای بازی‌ها رده‌بندی سنی در نظر گرفتند. بعد از آن کشورهای دیگری هم در این زمینه کار کردند و به ترتیب نظام‌های گوناگونی برای نقاط مختلف دنیا به وجود آمد. بدیهی است به دلیل متفاوت بودن فرهنگ جوامع مختلف، یک نظام رده‌بندی مشترک برای همه ایجاد نشد و بسته به تفاوت‌های فرهنگی کشورها، نظام‌های رده‌بندی متفاوتی به وجود آمد.

در ایران نیز با تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نظام رده‌بندی ESRA ایجاد شد و بازی‌ها را از سه منظر مورد ارزیابی قرار داد: منظر دینی، منظر روان‌شناختی و منظر جامعه‌شناختی.

دیدگاه اول: دیدگاه دینی یا منظر علوم و معارف اسلامی بود که با توجه به اهمیت تعالیم اسلامی در ایران و مسلمان بودن اکثریت جمعیت ایران در درجه اول اهمیت قرار گرفت.

## • خوشحال می‌شویم که در ابتدا نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را معرفی کنید.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۷، طبق مصوبه‌ای که در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسید، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، کار خود را آغاز نمود و در سال ۱۳۸۸ نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را تحت نام اختصاری ESRA طراحی و عرضه کرد. این بنیاد سه وظیفه اصلی را برعهده دارد که شامل ۱. حمایت ۲. جریان‌سازی و ۳. نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای است. برای انجام وظیفه سوم، یعنی نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۳۸۸ نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها طراحی شد که هدف آن بررسی محتوای آسیب‌رسان بازی‌ها و نیز رده‌بندی سنی بازیکنان است.

## • پیشینه نظام‌های رده‌بندی سنی در جهان

از زمانی که بازی‌های رایانه‌ای ۱۶ بیتی شدند و در آن‌ها نمایش صحنه‌های خشونت‌آمیزی مانند خون و جراحت بدن

## ما کارهای خوبی را با معاونت پرورشی وزارت آموزش و پرورش انجام داده‌ایم و سعی‌مان بر این است که ارتباطمان با آموزش و پرورش گسترش یابد

۱۸+ سال تقسیم می‌کنیم. البته در این زمینه رویکرد ما، توصیه به خانواده‌هاست. به‌عنوان مثال وقتی به یک بازی رده ۱۲+ داده می‌شود منظور آن است که آن بازی برای افراد زیر ۱۲ سال توصیه نمی‌شود و ممکن است محتواهای موجود در آن بازی بر مخاطب زیر رده‌بندی تعیین شده تأثیر منفی بگذارد. لذا خانواده‌ها باید توجه کنند که با در نظر گرفتن سن فرزند خود بازی مناسبی را انتخاب نمایند. این مطلب بر روی لوگوهای بسته‌بازی‌ها درج شده است و والدین می‌توانند به رده‌بندی درج شده بر روی لوگوی بازی‌ها دقت کنند.

### • آیا بنیاد بر محتوای بازی‌های موبایلی هم نظارتی دارد؟

ما در ابتدای فعالیت ESRA، بازی‌های PC و کنسولی را مورد ارزیابی قرار دادیم و براساس محتوای آسیب‌رسان رده‌بندی سنی کردیم. از ابتدای سال ۹۴ تاکنون نیز به‌خصوص با فراگیر شدن بازی‌های موبایلی و در دسترس قرار گرفتن آن‌ها موضوع نظارت بر این دسته از بازی‌ها را نیز انجام می‌دهیم. به همین دلیل با بازارها یا به اصطلاح مارکت‌های مهم که مخاطبان زیادی در عرصه بازی‌های موبایلی دارند، (مانند اول مارکت، پلازا، My Apps، کافه‌بازار و...) مذاکره کرده‌ایم تا بازی‌هایی را که می‌خواهند بر روی اپلیکیشن خود قرار دهند، ارزیابی نموده و رده‌بندی سنی بازی‌هایشان را برای آن‌ها انجام دهیم.

### • آیا مارکت‌ها ملزم هستند قبل از قرار دادن بازی‌ها بر روی اپلیکیشن‌های خود هماهنگی‌های لازم را با بنیاد انجام دهند؟

خوشبختانه ESRA در سال ۱۳۹۵، در

شورای فرهنگ عمومی کشور به‌تصویب رسید و برای تصویب نهایی به شورای عالی فضای مجازی ارسال شد، مصوبه شورای فرهنگ عمومی دست ما را برای الزام نمودن بررسی و نظارت بر بازی‌ها قبل از قرار دادن بر روی اپلیکیشن‌ها باز کرد. یعنی مارکت‌ها موظف شدند قبل از قرار دادن هر بازی، ابتدا آن را برای بررسی و نظارت انجام رده‌بندی در اختیار ESRA قرار دهند و پس از تأیید و دریافت مجوز نشر، آن را بر روی اپلیکیشن خود بگذارند.

سعی و تلاش ما در ESRA بر این است که بتوانیم تمامی اطلاعات و آگاهی‌های مورد نیاز خانواده‌ها را در انتخاب یک بازی مناسب برای بچه‌ها در اختیارشان بگذاریم. در واقع اساس پیدایش ESRA این است که فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در جامعه نهادینه و فراگیر شود.

### • آیا علاوه بر تعیین رده سنی بازی‌ها، اقدامات دیگری نیز به منظور افزایش آگاهی خانواده‌ها در انتخاب بازی مناسب انجام شده است؟

کار جدیدی که از ابتدای سال ۹۵ انجام دادیم تا آگاهی خانواده‌ها نسبت به بازی‌ها بیشتر شود، این است که شدت تأثیرگذاری هر کدام از محتواهای آسیب‌رسان در بازی‌ها را مشخص کرده‌ایم.

ما یک سری پیکتوگرام (تصویر نگاشت) مشخص نموده‌ایم که پنج پیکتوگرام محتوایی و یک پیکتوگرام برای مهارت انجام بازی است که در مجموع شش پیکتوگرام می‌شود. پیکتوگرام‌ها علائم گرافیکی هستند که از طریق آن‌ها هشدار لازم به خانواده‌ها داده می‌شود. هر پیکتوگرام از یک تا پنج امتیاز دارد که با توجه به شدت تأثیرگذاری، امتیاز بالاتری به آن تعلق می‌گیرد.

مثلاً برای پیکتوگرام خشونت یک چاقو در نظر گرفته‌ایم که قطره‌ای خون از آن می‌چکد و خانواده‌ها می‌توانند هنگام انتخاب بازی در پشت بسته یک بازی تمام علائم فوق را مشاهده کنند و متوجه شوند

که بازی انتخاب شده تا چه اندازه می‌تواند بر ذهن و روان فرزندشان تأثیر بگذارد. بنابراین اولین نکته‌ای که در هنگام خرید بازی باید به آن توجه شود، رده سنی آن بازی و نکته دوم توجه به علائم هشدار دهنده محتوایی آن است. مثلاً برای فردی که دچار استرس و اضطراب پایدار است باید بازی را انتخاب کند که صحنه‌ها و محتوای ترسناک آن (مانند مواجهه با هیولاها، یا اتفاق‌های ناگهانی) در سطح خیلی پایین باشد.

### • در رده‌بندی بازی‌ها، کدام یک از معیارهای ارزیابی از اهمیت بیشتری برخوردار است؟

مهم‌ترین موضوعی که در رده‌بندی وجود دارد، وجود محرک‌های جنسی و خشونت در بازی‌هاست که می‌تواند رده‌بندی سنی بازی‌ها را تغییر دهد.

ما در بحث محتوای جنسی موردهای متعددی را در نظر می‌گیریم از جمله روابط جنسی در بازی‌ها، پوشش‌های نیمه‌عریان و عریان و مکان‌های جنسی‌ای که در بازی‌ها دیده می‌شوند.

در صورتی که موارد فوق در بازی‌ها دیده شود، ناشر موظف به حذف آن قسمت‌ها قبل از دریافت مجوز نشر می‌باشد.

### • برای ویرایش بازی‌ها چه فرایندی طی می‌شود؟

زمانی که یک ناشر درخواست عرضه یک بازی را در کشور دارد، سورس یا منبع بازی را به ما می‌دهد. ما یک بخش تهیه فیلم داریم که در آن هر بازی را، از ابتدا تا انتها، بازی می‌کنیم و بازیکنان ما زمانی که در حال انجام بازی هستند، از تمامی قسمت‌ها فیلم گرفته می‌شود. برای این کار از نرم‌افزار Bandicam استفاده می‌کنیم. این نرم‌افزار که بر روی سیستم نصب می‌شود از -desk top کامپیوتر فیلم‌برداری و تمامی اتفاقات را Recorder می‌کند.

بازیکن ما بازی را از ابتدا تا انتها با تمامی



## ما با تمام توان و پشتیبانی کامل می‌توانیم آموزش‌های لازم را برای مشاوران و مربیان پرورشی مدارس ترتیب بدهیم تا حداقل‌های مورد نیاز برای تعامل با دانش‌آموزان را در زمینه استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای بدانند

برای افراد مختلف و مطرح کردن تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای در جلسات وزارت ارشاد و نهادهای فرهنگی موجود، اقدامات ما مؤثر واقع شد. در سال‌های اخیر حساسیت‌ها بر بازی‌های رایانه‌ای خیلی بیشتر شده است و مسئولین به تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر جامعه پی برده‌اند و همکاری‌های خیلی خوبی با ما در این زمینه دارند.

### • آیا به جز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نهادهای دیگری هم در این زمینه فعالیت می‌کنند؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها نهاد و متولی صنعت گیم (game) در ایران است که وظایف مطرح شده را برعهده دارد. ولی بخش‌های خصوصی دیگری هم مشغول به کار و فعالیت در زمینه بازی‌های رایانه‌ای هستند که بیشتر در حوزه تولید و ساخت این بازی‌ها فعال هستند.

### • آیا شما بر فعالیت بخش خصوصی در زمینه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای هم نظارت دارید؟

بله. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر روی تمامی شرکت‌هایی که در زمینه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند، نظارت دارد. یک پایگاه اطلاعاتی برای شرکت‌ها در بخش حمایت و تولید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شده است. از طرف دیگر مسئله بازار فروش این بازی‌ها و گیم‌نت (game net)‌ها در سراسر ایران نیز وجود دارد که بخش بازرسی بنیاد بر فعالیت آن‌ها نظارت می‌کند.

انجام می‌دهند، اصلاً متوجه ویرایش موجود در بازی‌ها نمی‌شوند.

اگر در فیلم‌های سینمایی که از تلویزیون پخش می‌شود، متوجه ویرایش و سانسور موجود در آن می‌شوید، در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای این اتفاق رخ نمی‌دهد و شما اصلاً متوجه ویرایش‌ها نخواهید شد.

بعد از اینکه ناشر موارد اعلام شده و صحنه‌های علامت‌گذاری شده در بازی را ویرایش کرد، سانسور ویرایش شده را برای ما ارسال می‌کند و بعد از اینکه آن بازی مورد تأیید نهایی قرار گرفت، رده‌بندی سنی بازی مشخص شده و برای شورای طبقه‌بندی بازی ارسال می‌شود.

اعضای شورای طبقه‌بندی بازی، جمعی از مدیران فرهنگی قسمت‌های مختلف وزارتخانه هستند که برای آن‌ها مجدداً محتواها نمایش داده می‌شود و رده سنی پیشنهادی ESRA اعلام می‌گردد. پس از رأی‌گیری و گذراندن این مرحله، بازی برای توزیع در بازار ایران آماده است.

### • آیا در رده‌بندی سنی بازی‌ها به تفکیک جنسیتی هم توجه شده است؟

بحث رده‌بندی سنی با توجه به شناختی که روان‌شناسان و جامعه‌شناسان از گروه‌های سنی مختلف و خصوصیات جسمانی، ذهنی و عاطفی آن‌ها دارند، صورت می‌گیرد.

نکته‌ای که باید به آن توجه کنیم، این است که در بسیاری از کشورها خانواده‌ها در اشاعه فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌ها نقش خیلی مهمی دارند، اما متأسفانه در ایران، بازی‌ها از سوی خانواده‌ها خیلی جدی گرفته نمی‌شوند. همان‌طور که بحث بازی‌های رایانه‌ای از سوی مسئولین کشورمان نیز در ابتدای فعالیت بنیاد جدی گرفته نمی‌شد.

خوشبختانه با تلاش‌هایی که در بنیاد صورت گرفت، مثل برگزاری نمایشگاه‌ها، برگزاری کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی

جزئیات موجود در بازی، برخلاف بازیکنان معمولی بازی می‌کند و به سراغ تمامی تابلوها، مکان‌ها و جزئیات موجود در بازی می‌رود و از تمامی مراحل فیلم گرفته می‌شود، امکان دارد برای یک بازی حدود ۸۰ - ۷۰ ساعت زمان صرف کند.

بعد از آنکه بازی به‌طور کامل و با تمامی جزئیات انجام شد فیلم تهیه شده از آن بازی به بخش تحلیل ارسال می‌شود و کارشناسان تحلیل به تمامی محتواهای آسیب‌رسان در بازی توجه می‌کنند و با اشراف بر آن محتواها، تمامی تکه‌های دارای محتوای آسیب‌رسان را به‌صورت تکه فیلم‌های ۱-۲ دقیقه‌ای از فیلم اصلی استخراج می‌کنند. به‌عنوان مثال اگر در قسمتی از فیلم پوشش نامناسب یا خشونت بیش از حد دیده شود، آن تکه از فیلم اصلی استخراج می‌شود.

در مجموع تمامی تکه‌های حاوی محتوای آسیب‌رسان استخراج می‌شود و در بانک اطلاعاتی ما توسط کارشناسان تحلیل و ثبت می‌شود. بعد از آن، فیلم به بخش تصمیم‌گیری در واحد ESRA فرستاده می‌شود. ما در ESRA یک شورا داریم که کارشناسان تحلیل محتوا، مدیر تحلیل و مدیر نظام ESRA در آن حضور دارند. اعضای این بخش تمامی محتواهای آسیب‌رسان موجود در فیلم بازی را از ابتدا نگاه می‌کنند و براساس آن محتوا رده‌بندی سنی بازی را مشخص می‌کنند. البته برای بازی‌هایی که دارای محتوای جنسی نامناسب هستند، به ناشر آن بازی موارد مورد نظر ارسال می‌شود و ناشر موظف است آن محتواها را از بازی حذف یا اصلاح نماید.

### • آیا ویرایش یا حذف بخش‌هایی از فیلم بازی لطمه‌ای به روند فیلم وارد نمی‌سازد؟

خوشبختانه در ۳ - ۲ سال اخیر ویرایش بازی‌ها به‌قدری خوب و ماهرانه انجام می‌شود که کسانی که برای اولین بار آن بازی‌ها را



## پیمایشی که در انتهای سال ۹۴ در کشور انجام شد، نشان می‌دهد ۲۳ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای در ایران داریم

### • با توجه به اینکه تمامی رده‌های سنی مورد نظر در ESRA، دانش‌آموز محسوب می‌شوند، ارتباط و تعامل شما با آموزش و پرورش چگونه است؟

ما اقدامات مشترک خوبی با بخش معاونت پرورشی آموزش و پرورش انجام داده‌ایم و سعی‌مان براین است که ارتباط بین بنیاد و آموزش و پرورش حفظ شود و گسترش یابد. مدیریت بنیاد با آموزش و پرورش قراردادهایی امضا کرده که البته بنده اطلاعات کافی در مورد جزئیات و مفاد این قرارداد ندارم. آنچه که به بخش ما مربوط است، پیرامون آموزش و بالا بردن سطح سواد رسانه‌ای معلمان و مربیان پرورشی آموزش و پرورش است.

به‌عنوان مثال در استان البرز پیرامون آموزش سواد رسانه‌ای، حدود ۶۳۰ نفر از معلمان و مربیان پرورشی استان البرز طی یک روز در جلسه‌ای حدود ۵ - ۴ ساعته شرکت کردند و ما تمامی مباحث مدنظر و مورد نیاز آن‌ها را در آن روز آموزش دادیم. قطعاً ما باید همکاری‌مان را با آموزش و پرورش بیشتر کنیم. به این جهت که معلمان و مربیان پرورشی رابطه مستقیمی با دانش‌آموزان دارند و می‌توانند اطلاعات خیلی خوبی را در اختیار آنان قرار بدهند.

متأسفانه در حال حاضر، اطلاعات دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای به مراتب بیشتر از مشاوران، معلمان و مربیان پرورشی است و این مسئله نقطه ضعف آموزش و پرورش است که باید حتماً به آن توجه شود. زیرا زمانی که دانش‌آموز از مشاور یا مربی پرورشی مدرسه، سؤالاتی در این زمینه می‌پرسد و با عدم پاسخگویی آن‌ها مواجه می‌شود، دیگر به آن مربی یا مشاور مراجعه نخواهد کرد. به همین دلیل من همین‌جا اعلام می‌کنم که ما با تمام توان

و پشتیبانی کامل مدیریت بنیاد می‌توانیم آموزش‌های لازم را برای مشاوران و مربیان پرورشی و حتی خانواده‌ها ترتیب بدهیم تا حداقل‌های مورد نیاز برای تعامل با دانش‌آموزان را در این زمینه بدانند.

• آیا علاوه بر آموزش‌های حضوری و جلسات ترتیب داده شده، برای معلمان و مربیان آموزش‌های غیرحضوری مثل رسانه‌های مکتوب یا فایل‌های صوتی - تصویری، هم پیرامون این موضوعات تهیه و تولید شده است؟

بله، طراحی سایت ESRA به همین منظور انجام شده است.

• قبل از پرداختن به این موضوع و معرفی سایت ESRA، اگر برای خانواده‌ها و خود دانش‌آموزان برنامه‌ای دارید، مطرح کنید.

همان‌طور که خدمتتان عرض کردم، خانواده‌ها نقش بسیار مهمی در زمینه اشاعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌ها دارند. ما دو شرط اصلی را طی تجارب ۸ - ۷ ساله خودمان تعیین کردیم که خانواده‌ها با عمل به آن‌ها می‌توانند، فرزندانشان را در استفاده صحیح از بازی‌ها همراهی کنند.

اولین نکته توجه به بحث رده‌بندی سنی بازی‌هاست که در هنگام خرید باید به مناسب بودن بازی برای رده سنی فرزندشان دقت کنند.

دومین نکته هم توجه به مدت زمان انجام بازی در طی شبانه‌روز است.

در نمایشگاه‌هایی که در سال‌های ۹۲ و ۹۳ برای بازی‌های رایانه‌ای داشتیم روان‌شناسان و جامعه‌شناسان در غرفه ESRA حضور داشتند و با والدین صحبت می‌کردند. آن‌ها بیشترین مدت زمان انجام بازی در طی یک شبانه‌روز را حداکثر دو ساعت اعلام می‌کردند. درطول این دو ساعت هم می‌بایست ۱۵ - ۱۰ دقیقه استراحت در نظر بگیرند و بچه‌ها را مجبور کنند از پای سیستم بلند شوند و حرکات نرمشی انجام بدهند.

بازیکن در هنگام بازی کمترین تحرک

جسمانی را دارد، لذا ممکن است در اثر آن مشکلات جسمی برای بچه‌ها به‌وجود آید، به‌خصوص اگر زمان افزایش پیدا کند، که قطعاً بر جسم بازیکن اثرات منفی می‌گذارد. پژوهش‌های مختلفی در دنیا پیرامون این موضوع (بی‌حرکی) انجام شده است. سال گذشته در خبرگزاری‌ها این خبر مطرح شد که یک فرد در کشور چین به دلیل اینکه مدت زمان خیلی طولانی را برای انجام بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کرد، جاننش را از دست داد.

خانواده‌ها حتماً به این دو مورد توجه داشته باشند.

برای آگاهی بیشتر خانواده‌ها، بروشورهایی نیز تهیه شده که در آن‌ها به نکات مهمی اشاره شده است. به‌عنوان مثال گفته‌ایم که به همراه فرزند خودتان بازی کنید؛ بازی کردن او را تماشا کنید؛ درباره بازی‌های او با هم گفت‌وگو کنید؛ برای او شرح دهید که چرا بعضی از بازی‌ها، مناسب سن او نیستند؛ سعی کنید فرزندانتان در فضای مشترک خانه بازی کنند؛ از این قبیل ...

امروزه در خانواده‌های ایرانی، اختصاص یک اتاق به فرزندان سنین پایین با تمامی امکانات رایج شده است. والدین فکر می‌کنند با انجام این کار به استقلال فرزندشان کمک می‌کنند ولی متأسفانه این کار اشتباه است. والدین باید سعی کنند، فرزندشان هنگام استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، از سیستمی استفاده کند که در فضای مشترک خانه باشد و والدین به آن سیستم اشراف داشته باشند و مراحل بازی کردن و نحوه بازی او را مشاهده کنند.

سال گذشته مدیر نظام رده‌بندی سنی کره جنوبی به ایران آمده بود. در طی نشست یک روزه بین اهالی صنعت گیم ایران و کره، او از ESRA هم بازدید کرد. در بین صحبت‌های او یک نکته بسیار جالب و جذاب برای خود من وجود داشت. در بحث نهادینه شدن فرهنگ درست استفاده از بازی‌ها یک جمله تأثیرگذار گفت و آن اینکس: ما در کره کاری کرده‌ایم که وقتی در جمع خانوادگی دیدن یک فیلم شروع می‌شود اگر در ابتدای فیلم، رده



## بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در تقویت قدرت تفکر، حل مسئله، تجسم فضایی کودکان و نوجوانان مؤثر باشند

عدم استفاده مناسب از بازی‌ها سبب می‌شود که در فرزندان، در سنین پایین، رفتارهای پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز نسبت به خانواده و همسالان به‌وجود آید.

### • آیا تاکنون اقدامی برای عرضه بازی‌های تولید شده ایرانی در جهان صورت گرفته است؟

یکی از معاونت‌های بنیاد، معاونت حمایت و تولید بازی‌های رایانه‌ای است. دو هزار بازی ایرانی را در بخش بازی‌های موبایلی رده‌بندی سنی کردیم که بسیاری از آن‌ها شرایط ورود به بازارهای جهانی را دارا هستند.

بستر توزیع بازی‌های موبایلی خیلی مناسب‌تر از بازی‌های پی‌سی (PC) و کنسولی است و راحت‌تر می‌توان آن‌ها را منتشر کرد. به‌همین دلیل توزیع بازی‌های موبایلی ایرانی موفق‌تر بوده است. اگر شما به مارکت‌های جهانی مراجعه کنید، پلی‌استورهای (Playstore) موجود در آن‌ها امکان بارگذاری بازی‌های بازی‌سازان را در سراسر دنیا و همچنین کسب سود خوب را فراهم می‌کند.

تمام این عوامل سبب می‌شود، بازیکن برنامه‌ریزی دقیق‌تری را در بازی در نظر بگیرد.

تحقیقات نشان داده است کسانی که بازی‌های استراتژیک انجام می‌دهند، در برنامه‌ریزی و در زندگی واقعی خود می‌توانند عملکرد بهتری داشته باشند.

بحث درک فضایی بازی‌ها هم موضوع مهمی است. مثلاً در بازی‌هایی که شوتر (Shooter) و اکشن (action) است، بازیکن وقتی می‌دود، می‌بایست در حین دویدن نشانه‌گیری و تیراندازی کند. این کار، باعث می‌شود عملکرد بین مغز و انگشتان دست و چشمش بهتر شود و هماهنگی لازم بین آن‌ها ایجاد شود.

البته تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای بیش از این موارد است. مثلاً بازی‌هایی که به‌صورت گروهی انجام می‌شوند مؤثرترند؛ به‌خصوص در ایران که ما در انجام کارهای گروهی بسیار ضعیف هستیم.

یک پژوهش که در کشور ژاپن انجام شده نشان می‌دهد بازیکنانی که در بازی‌های آن لاین کارهای تیمی انجام می‌دهند، زمانی که وارد بازار کار می‌شوند و کارشان باید به‌صورت تیمی انجام شود، عملکردشان به مراتب موفق‌تر از کسانی است که بازی‌های رایانه‌ای گروهی انجام نداده‌اند. ما همان‌طور که وظیفه داریم تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را به خانواده‌ها اعلام کنیم، باید تأثیرات مثبت آن‌ها را هم متذکر شویم.

سنی مطرح شده مناسب فرزندان نباشد، فرزندان، خودشان بدون اینکه والدین از آن‌ها بخواهند و بگویند که فیلم مناسبشان نیست فضا را ترک می‌کنند. (در کره فیلم‌ها و سریال‌ها هم رده سنی دارند)

ما امیدواریم این فرهنگ در جامعه ما نیز نهادینه شود. متأسفانه خانواده‌های ما به‌خصوص در بحث بازی‌های رایانه‌ای اصلاً اشراف کافی به بازی‌های فرزندان‌شان را ندارند و اطلاعاتشان بسیار کم است و صرفاً برای مشغول کردن فرزندان‌شان و انجام کارهای خود، بازی‌ها را خریداری می‌کنند.

### • برخی از مطالعات و پژوهش‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در تقویت قدرت تفکر، حل مسئله، و تجسم فضایی کودکان و نوجوانان مؤثر باشند. با توجه به اینکه با تعداد متنوعی از این بازی‌ها در ارتباط هستید و آن‌ها را تجزیه و تحلیل می‌کنید، تجربه عملی شما در این زمینه چیست؟

بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اینکه یک رسانه تعاملی است و مخاطب خود را مجبور به واکنش می‌کند، جزء رسانه‌های پرمخاطب می‌باشد.

در دنیا بازی‌هایی ساخته می‌شود که صرفاً آموزشی هستند و می‌توانند تأثیر فراوانی بر مخاطب خود داشته باشند. علاوه بر این پژوهش‌هایی در دانشگاه‌های انگلیس انجام داده‌اند که نشان می‌دهد جراحانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند به مراتب عمل‌های جراحی موفق‌تری دارند. این پژوهش‌ها بیانگر تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای است. براساس همین پژوهش‌ها نشان داده شده که اگر از بازی‌های رایانه‌ای درست استفاده شود، نه تنها تأثیر منفی ندارند بلکه می‌توانند تأثیرات مثبت فراوانی هم داشته باشند. به‌عنوان مثال، اگر بازی به سبک استراتژیک باشد، بازیکن را وادار می‌کند که منابع و عناصر در اختیارش را مدیریت کند و نقش آن منابع را در بازی افزایش دهد؛ علاوه بر آن مراقب حملات دشمنان در بازی باشد، و نیروهای در اختیار خود را افزایش دهد.

## در سال گذشته، نزدیک به دو هزار بازی ایرانی را در بخش بازی‌های موبایلی رده‌بندی سنی کردیم که خیلی از آن‌ها شرایط ورود به بازارهای جهانی را دارا هستند

### • آیا این رشته می‌تواند برای افرادی که تحصیلات مرتبط دارند، زمینه اشتغال و درآمدزایی فراهم کند؟

بله؛ در همین زمینه هم بنیاد فعالیت‌های خیلی خوبی داشته است. بنیاد دو مرکز، تحت عنوان «انستیتوی بازی‌سازی» و «مرکز رشد» دارد. در این دو مرکز کسانی که مستعد انجام این کار هستند و دوست دارند در این زمینه فعالیت کنند آموزش می‌بینند و بازی‌های خیلی خوبی هم ساخته شده است.

### • افراد با چه سطح تحصیلات می‌توانند وارد مرکز بازی‌سازی شوند؟

انستیتو از کسانی که علاقه‌مند هستند در این حوزه کار کنند و برنامه‌نویسی کامپیوتر را می‌دانند ثبت‌نام می‌کند و داشتن مدرک کارشناسی یا کارشناسی ارشد ملاک نیست.

### • آیا دانش‌آموزان می‌توانند برای گذراندن دوره‌های آموزشی وارد انستیتو شوند؟

بله. اصلاً شرایط خاصی برای مقطع تحصیلی وجود ندارد. ورود برای عموم آزاد است.

در سال‌های گذشته بازی‌های بزرگ و فاخر ساخته شد، ولی متأسفانه چون در بازار ایران قانون کپی وجود ندارد و هزینه ساخت بازی‌ها هم بسیار زیاد است، بازگشت سرمایه و کسب سود یا اصلاً وجود ندارد یا بسیار کم است. به همین دلیل اقبال بازی‌سازان به ساخت بازی‌های موبایلی خیلی زیاد شده است و در دو سال

اخیر، اکثر بازی‌سازان به سمت ساخت بازی‌های موبایلی رفته‌اند. و به همین دلیل ما تولیدات ایرانی فراوانی در بخش بازی‌های موبایلی داریم. که خیلی از آن‌ها، می‌توانند در بازارهای جهانی توزیع شوند. در انستیتو، آموزش‌های مربوط به چگونه انجام دادن بازی‌سازی‌ها و روند بازی‌سازی، از برنامه‌نویسی تا طراحی گرافیکی و عرضه نهایی بازی‌ها در مارکت‌ها، ارائه می‌شود.

### • با توجه به شناختی که شما از انواع بازی‌ها دارید، کدام دسته از آن‌ها با اقبال بیشتری در ایران مواجه شده است؟

متأسفانه تا قبل از تأسیس و شکل‌گیری ESRA هیچ‌گونه نظارتی بر روی کار ناشران نبود. ناشران فقط به دنبال درآمدزایی و کسب سود خود و شکل‌دهنده سلیقه مردم و خانواده‌ها بودند.

تا قبل از ESRA بازی‌های که وارد ایران می‌شدند، دارای خشونت خیلی بالایی بودند و جنگ و درگیری تن‌به‌تن و دعوای زیادی در آن‌ها مشاهده می‌شد. صحنه‌های خون و جراحت زیادی داشتند. ورود این بازی‌ها سبب شده بود که بازیکنان عموماً به سمت بازی‌های با خشونت بالا جذب شوند و استقبال زیادی از این بازی‌ها شده بود. البته در این بین بازی‌های دارای سبک استراتژی هم از استقبال خوبی برخوردار بود. خوشبختانه، ما بعد از شکل‌گیری نظام ملی بازی‌های رایانه‌ای، سعی کردیم انواع بازی‌های مجاز را در بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران گردآوری کنیم و در سبد کالایی ناشران بازی‌هایی با سبک‌های مختلف و محتوای آموزشی قرار دهیم.

بازی‌های قرآنی، دفاع مقدس، ارزشی و فرهنگی، آموزش‌های ریاضی و... بازی‌های مخصوص دختران و... را در سایت ESRA جدا کرده‌ایم.

خانواده‌ها می‌توانند وارد هر گروه‌بندی مورد نظر خود بشوند و در هر گروه بیش از پنجاه

عنوان بازی برایشان نمایش داده می‌شود.

### • مشاوران و مربیان مدارس چه نقشی در مسیر کار شما می‌توانند ایفا کنند؟

نقش مربیان پرورشی، معلمان و مشاوران مدارس بسیار مهم است. شاید در خارج از ایران و کشورهای اروپایی ایفای نقش مشاوران و مربیان سبب شده است که فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای (مانند همان گروه سنی کره) در آن جوامع نهادینه شود. مخصوصاً در مقاطع سنی پایین‌تر مانند دوره ابتدایی نقش معلمان و مربیان پررنگ‌تر می‌شود. چون بچه‌ها تأثیرپذیری بیشتری در آن سن از مربیان و معلمان خود دارند.

ما جزوهای را برای مربیان و مشاوران تهیه کردیم و در اختیار مراکز استان‌ها قرار دادیم که با مطالعه آن، مربیان می‌توانند اطلاعات درست‌تر و بهتر را در زمینه بازی‌های رایانه‌ای به دانش‌آموزان خود در سنین پایین بدهند.

ما نیاز داریم معلمان و مربیان مدارس هم خودشان بازی‌های رایانه‌ای را انجام دهند و با بازی‌ها آشنا باشند. چون زمانی که آن‌ها خودشان بازی‌ها را انجام داده باشند راحت‌تر و بهتر می‌توانند پاسخ‌گوی سؤالات دانش‌آموزان باشند.

زمانی که من در استان البرز یا اصفهان یک‌سری از صحنه‌های بازی را نمایش می‌دادم، برخی از جمعیت حاضر اصلاً باور نمی‌کردند که بازی‌های رایانه‌ای تا این حد پیشرفت کرده باشد.

امروزه تشخیص بازی رایانه‌ای از بازی یا فیلم خیلی سخت شده است، چون بازی‌های رایانه‌ای از نظر گرافیکی بسیار پیشرفت کرده‌اند.

وقتی دید معلمان و مربیان در این سطح نباشد و هنوز بازی‌ها را در حد «فارچ‌خور قدیم» بدانند. چگونه می‌توانند درباره فرهنگ درست استفاده از بازی‌ها به فرزندان و دانش‌آموزان اطلاع‌رسانی کنند؟





## یکی از قوانینی که در برخی کشورها وجود دارد، این است که فروشنده‌های این نوع بازی‌ها، حتماً به سن مخاطب توجه می‌کنند و اگر فروشنده‌ای بازی بالاتر از سن مخاطب را به او بفروشد، مجرم شناخته می‌شود و جریمه مالی خیلی سنگینی می‌شود

ما در جلسات معلمان و مربیان با نمایش صحنه‌هایی از بازی‌ها، باعث تغییر نگرش و دیدشان نسبت به بازی‌ها شده‌ایم و آن‌ها متوجه شده‌اند که بازی‌ها تا چه حد پیشرفت کردند. اکنون دیگر وقتی یک دانش‌آموز درباره‌ی یک بازی از آن‌ها می‌پرسد، حاج و واج به او نگاه نمی‌کنند و جوابی برای پاسخگویی به سوالات او دارند. موضوع دیگر این است که برخی از همکاران ما در مدارس، دانش‌آموزان را از انجام بازی‌های رایانه‌ای نهی می‌کنند و به آن‌ها توصیه می‌کنند که وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای نکنند، ما باید بپذیریم که سرگرمی‌هایی از این دست وارد زندگی امروز ما شده است و بحث فناوری اطلاعات و نوآوری‌ها هم در همه عرصه‌ها وجود دارد و قابل انکار نیست. پس بهتر است به سمت بهسازی محتواها و متناسب‌سازی آن‌ها با فرهنگ خودمان برویم.

این فرهنگ را خیلی راحت‌تر ترویج کنند. یکی از قوانینی که در این کشورها وجود دارد و به خوبی رعایت می‌شود این است که در آنجا فروشنده‌ی بازی حتماً به سن خریدار یا مخاطب توجه می‌کند و اگر خریدار تقاضای یک بازی بالاتر از سن خود را داشته باشد، به او نمی‌فروشد. اگر فروشنده‌ای بازی بالاتر از سن مخاطب را به او بفروشد، مجرم شناخته می‌شود و جریمه‌های مالی خیلی سنگینی را برای فروشنده‌هایی از این قبیل در نظر می‌گیرند.

این قانون باعث می‌شود که فروشنده خودش را موظف بداند تا بازی مناسب سن مخاطب را به او بفروشد. متأسفانه در کشور ما این قانون وجود ندارد و وقتی بچه‌های کم سن و سال برای خرید بازی می‌روند که معمولاً هم با والدین خود نیستند، بازی‌های رده سنی بالاتر را انتخاب می‌کنند و یا اگر از فروشنده بخواهند که بازی خوبی را به آن‌ها معرفی کند، فروشنده هم بازی‌های خشن و بازی‌های رده سنی بالاتر و آنچه را خودش جذاب می‌داند به بچه‌ها پیشنهاد می‌کند.

این موضوع باعث می‌شود که فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جا نیفتد یا به سختی رایج شود.

● از نظر هیئت تحریریه مجله، معادل صحیح نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است:

National system of age rating for computer games

● از حضور شما در این گفت‌وگو سپاسگزاریم.

پی‌نوشت

1. Entertainment Software Rating Association

مادرها از بازی‌های رایانه‌ای خیلی بیشتر است. یعنی شما می‌توانید به راحتی آن جامعه را مجاب کنید که فرهنگ درست استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را دنبال کنند. ولی در خانواده‌های ما به دلیل پایین بودن سن بازیکنان و همین‌طور پایین بودن میانگین سن والدین که ۳۰-۲۷ سال است. (زوج‌های جوان را مثال می‌زنم) و خودشان بازی نمی‌کنند، آگاهی دادن به بازیکنان خیلی سخت‌تر است، ولی در آمریکا چون خود والدین بازی می‌کنند و پدرها و مادرها با بازی آشنا هستند و از محتواهای بازی‌ها مطلع هستند، خیلی راحت‌تر آموزش می‌پذیرند و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌ها را می‌پذیرند.

### ● این وضعیت در ژاپن و سایر کشورهای جهان چگونه است؟

ژاپن هم از کشورهایی است که این فرهنگ در آن نهادینه شده است. البته آمار دقیقی از کشور ژاپن ندارم. اما می‌دانم کشورهای ژاپن، کره و استرالیا از کشورهایی هستند که نظارت بر روی بازی‌های آن‌ها به خوبی انجام می‌شود.

در کشورهای اروپایی، در آلمان، فنلاند و انگلیس هم این فرهنگ به خوبی رعایت می‌شود.

نکته‌ای که وجود دارد این است که ما نمی‌توانیم بگوییم که فقط مخاطب و والدین او سبب توسعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند. به هیچ‌عنوان نباید چنین تفکری داشته باشیم، یعنی فقط از خانواده‌ها بخواهیم این فرهنگ را بپذیرند.

در تمامی کشورهایی که نام بردم قوانینی در بالاترین سطح آن کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تصویب شده که دست مدیران حوزه گیم را باز گذاشته است تا بتوانند

### ● آیا آمار دقیقی از کاربران ایرانی فعال در فضای بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد؟

پیمایشی که در انتهای سال ۹۴ در سطح کشور انجام شده نشان می‌دهد که ۲۳ میلیون بازیکن (gamer) در ایران داریم که به طور متوسط هر کدام ۷۹ دقیقه از وقت خود را در طی یک شبانه روز صرف بازی می‌کنند. این عدد بسیار بالاست و آدم را مجاب می‌کند که توجه بیشتری به این حوزه داشته باشد.

ما همین پیمایش را در سال ۹۲ نیز انجام دادیم. میانگین سن بازیکنان ایرانی در سال ۹۲، ۱۶ سال بود و میانگین سن بازیکنان ایرانی در اواخر سال ۹۴ به ۱۸ سال رسیده بود. جالب است بدانید در کشور آمریکا میانگین سن بازیکنان ۳۶ سال است. توجه به این نکته می‌تواند خیلی از مسائل را برای ما روشن کند. زمانی که میانگین سن بازیکنان بالاتر می‌رود، یعنی اینکه والدین موجود در جامعه آماری نیز آن بازی‌ها را انجام می‌دهند. یعنی شناخت پدرها و