



مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال
شماره سوم / سال اول / مرداد ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان

چطور سرویس آنالیتیکس به بازی سازان کمک می کند؟

بازی های دیجیتال و فرهنگ استفاده از آنها

نظام رده بندی بازی های دیجیتالی ایمن و مهارت افزای میزان

شواهدی که نشان می دهند رده بندی بازی های ویدیویی واقعا موثر است

انتخاب آگاهانه بازی های دیجیتال از دید والدین غربی

فرزند پروری، کودکان و بازی های ویدیویی

رویکرد سلبی و ایجابی در رده بندی سنی بازیها

رده بندی سنی بازیها

به چه دردی می خورد، وقتی کسی
آن را اجرا نمی کند؟

آیا مرغ همسایه، غاز است؟!؟

مراحل تربیتی در اسلام
و کاربرد آن در طراحی بازی



تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متعددی به استناد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط امیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعیف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت زده و غم زده زندگی کنید. این نوع استنباطهای نابجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهید بهشتی (رحمه... علیه)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بازی بان

مجله تخصصی مطالعات،
سواد بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال

شماره سوم / سال اول / مرداد ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان



www.baziyan.ir

همکاران این شماره: سید علی متقی نژاد / رضا احمدی / صابر سبحانی
حسین غفاری / علی علمرادی / مهدی یزدی راد / سید رحیم هاشمی
حسین نیک نامی / دکتر سعید مدرسی / دکتر پشیری هانف
ندامثوی / نازنین نوری / مهسا میزایی نژاد

صاحب امتیاز: مرکز بازی و پویانمایی سازمان فضای مجازی سراج

مدیر مسئول: حسین سلطانی

سر دبیر: مرتضی جمشیدی

مشاور هنری: سید رحیم هاشمی

مدیر هنری و صفحه آرا: کمال ذاکری

۵ فرزند پروری، کودکان و بازی های ویدیویی

۸ مراحل تربیتی در اسلام و کاربرد آن در طراحی بازی

۹ بازی های دیجیتال و فرهنگ استفاده از آنها

۱۰ رده بندی سنی دقیقاً به چه دردی می خورد وقتی کسی آن را اجرا نمی کند؟

۱۳ شواهدی که نشان می دهند رده بندی بازی های ویدیویی واقعا موثر است

۱۴ انتخاب آگاهانه بازی های دیجیتال از دید والدین غربی

۱۷ رویکرد سبلی و ایجابی در رده بندی سنی بازیها

۱۸ آیا مرغ همسایه غاز است؟!

۲۰ نقدی بر نقد بازی

۲۳ نظام رده بندی بازی های دیجیتال ایمن و مهارت افزای میزان

۲۵ چطور سرویس آنلاینیکس به بازی سازان کمک می کند؟



**در صورت تمایل به نویسندگی در بازی بان
با ما تماس بگیرید**

@bazibaan

bazibaan@gmail.com





موج دوم غیردولتی ها در فرهنگ سازی رده بندی سنی



مرتضی جمشیدی

عموم رفتارها و احساسات بدون در نظر داشتن مسائل اخلاقی و تربیتی در این شماره نیست اما این واقعیت که ساخت و توزیع بازی های دیجیتال در ایران بدون پایبندی جدی و عملی به حداقل استانداردهای آگاه سازی مخاطب و فرهنگ عمومی و تنها با توجه به فن و قالب به کار رفته در دیگر کشورهای پیشرفته در این حوزه ما را بر آن داشت تا در بازی بان شماره سوم بر تلاش های اتفاق افتاده و نگرش های در این حوزه مروری بنماییم. جدی گرفته نشدن نظام رده بندی توسط والدین و مصرف کنندگان از یک سو و عدم پایبندی مراکز توزیع دیجیتال و خرده فروش ها و هم چنین فقدان یا اجرای نشدن قانون برخورد با متخلفین در این حوزه از سوی دیگر فشار را بر روی رسانه های اجتماعی دغدغه مند بیشتر نموده است تا زنگ خطری باشد در گوش غفلت اذهان عمومی در استفاده های ناصحیحی که حتی غریبان نیز به آن اذعان دارند. کلام آخر، گسترش صنعت بازی های رایانه ای در ایران نباید به بهای نادیده گرفتن فرهنگ سازی صحیح در استفاده از این سرگرمی نوین باشد.

شاید اکنون که به یک دهه از شکل گیری نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (اسرا) در ایران نزدیک می شویم نیاز به موج دومی برای پرداختن جدی تر به رده بندی سنی اسرا و هم چنین شکل گیری رده بندی های غیر سنی مانند رده بندی های مهارتی و ... می باشد، موج دومی که الزام می تواند منشا دولتی نداشته باشد.

سردبیر

استفاده مطلوب از هر وسیله ای ناگزیر از توجه به شیوه نامه استفاده از آن وسیله می باشد در غیر این صورت تحمل ضرر و زیان استفاده ناصحیح از آن وسیله به عهده استفاده کننده است. مصرف کالاهای فرهنگی از این قاعده مستثنی نیستند؛ کتاب های داستان، فیلم های سینمایی، تئاتر و حتی انیمیشن هانیز نیازمند انتخاب صحیح و ارائه به مخاطب هدف مناسب می باشد.

در دنیای کنونی صنایع فرهنگی با تکنولوژی جدید به یکدیگر پیوند خورده اند، دنیا سالهاست که شیوه نامه استفاده از محصولات فرهنگی را دستورالعمل سازندگان آن محصول و استفاده کنندگان از آن قرار داده است.

به عنوان نمونه؛ نظام رده بندی سنی بازی های ویدیویی بیش از ۲۰ سال است که در آمریکا سرو شکل یافته تا آسیب های ناشی از استفاده ناصحیح از بازی های ویدیویی را به حداقل برساند، این امر نه تنها در آمریکا بلکه در دیگر کشورهای دنیا نیز به عنوان یک ممیزی از سوی بازی ساز و یک کنترل کننده و آگاه ساز از سوی والدین و بازی کنان جدی گرفته شده است.

نرم افزارهای کنترل والدینی، انجمن ها و کمپین های آگاه سازی، سایت هایی همانند IMDb, common sense media, esa، نمونه های بارز از اصرار دستگاه های نظارتی و نهادهای اجتماعی برای آگاه سازی و کنترل نرم و هدایت غیرمستقیم مصرف کنندگان این محصول می باشد.

هرچند مجال سخن گفتن در خصوص فرهنگ لیبرال و آزاد رسانه های با تفکر غربی و تاثیرات ناشی از بازنمایی

کنترل والدینی (۳)

فرزند پروری، کودکان و بازی‌های ویدیویی

پیشنهادهای Ellie Gibson منتشر شده در بخش تکنولوژی سایت گاردین (۲۰۱۷)

صحبت کنم؛ اما زمانی که صحبت از فرزند پروری می‌شود، اعتماد به نفسم افول می‌کند. ممکن است بتوانم مرحله اول Sonic the Hedgehog را در کمتر از ۴۵ ثانیه تمام کنم، ولی هنوز نتوانسته‌ام در کمتر از ۲۵ دقیقه کفش یک کودک را پایش کنم. با این وجود، والدین دیگر اغلب از من در مورد مدیریت بازی بچه‌های خود می‌پرسند. این مورد بیشترین سوالی است که با آن مواجه می‌شوم پس در ادامه می‌توانید بهترین پیشنهاد های من در این زمینه را بخوانید:

فرزندم چه بازی‌هایی را باید بازی کند؟

مانند فیلم‌ها، تمام بازی‌های ویدیویی هم دارای رده‌بندی سنی هستند که باید به آن‌ها توجه کرد. اگر به فرزندتان اجازه نمی‌دهید تا یک فیلم ۱۸+ را تماشا کند، نباید بازی ۱۸+ را نیز بازی کند! خوشبختانه، این موضوع که تمام بازی‌ها درباره تیراندازی و کشت و کشتار هستند، تنها یک افسانه است. ۱۸۰۰۰ عنوان بازی در آمازون با رده‌بندی سنی ۳+ وجود دارد که بعضی از آن‌ها بازی‌های خیلی خوبی هستند. حال، من چه توصیه‌ای می‌کنم؟ خب، ممکن است به دنبال بازی‌هایی بگردید که کودکان را تشویق به خلق چیزی کنند؛ مثل Minecraft، Lego Worlds، LittleBigPlanet یا Super Mario Maker. در این نوع بازی‌ها، کودکان می‌توانند از قوه تخیل خود استفاده کنند و شما هم کمتر احساس گناه می‌کنید که چرا آن‌ها را به جای بازی کردن در حال یک کار مفید دیگر مانند ورزش یا ریاضی حل کردن نمی‌بینید. اگر هم تبلت دارید، باید بگویم که Toca Boca بازی‌های زیبا و جذابی برای کودکان می‌سازد؛ به طوری که مطمئن هستید پس از ۳۰ ثانیه بازی کردن، حوصله فرزندتان سر نمی‌رود و صدای گریه‌اش بلند نمی‌شود.

راهنمایی‌هایی حرفه‌ای در مورد این که فرزند شما چه نوع بازی‌هایی را می‌تواند بازی کند؛ چه مدت زمانی را می‌تواند صرف آن‌ها کند، چگونه شما می‌توانید زمان بازی او را محدود کنید و اگر دوستش بازی‌های خشونت آمیزی بازی می‌کند، شما باید چه کاری انجام دهید؟ بازی‌ها می‌توانند فرزندان شما را گر دهم بیاورند و آن‌ها را برای چند روز سرگرم کنند - اما شما هستید که باید آن‌ها را متوقف کنید. گویا برای من فرزند پروری با نه گفتن در هم آمیخته: نه، نمی‌توانی برای صبحانه شکلات بخوری. نه، نمی‌توانیم اسب بخریم و... الان پسر بزرگم شش ساله شده و با بازی‌های ویدیویی آشنا شده است؛ در نتیجه یک "نه" دیگر هم به لیست ما اضافه شده: نه، نمی‌توانیم کل روز Crash Bandicoot بازی کنیم.

خود من هم اساساً یک دهه از زندگیم را صرف بازی کردم و اگر الان هم دو فرزند کوچک نداشتم، همچنان به همان روش به زندگیم ادامه می‌دادم. البته خوشبختانه چون بازی بخشی از کارم به حساب می‌آید، می‌توانم وجودش را در زندگیم احساس کنم. من راجع به بازی‌ها مقاله می‌نویسم و به عنوان کارشناس بازی در برنامه تلویزیونی Dara O'Harra's Bit of a Briain's Go حضور پیدا می‌کنم؛

برای تان در
خنده دار
این که
سبیل
هم

در نتیجه می‌توانم
مورد حقایق
بازی‌ها مثل
چرا ماریو
دارد



زندگی می‌کنیم و باید گفت که آن‌ها از این گونه کارها متنفرند. با وجود این، می‌دانم که وقتشان را در فضای بیرون و برای انجام کارهای خوبی مانند کتاب خواندن و شرکت در کلاس‌های آموزشی هم صرف می‌کنند؛ در کنار این که اجازه دارند بازی‌های ویدیویی نیز بازی کنند. در کل، موضوع، رعایت تعادل است. مثلاً به آن‌ها اجازه نمی‌دهم تا کل روز بازی کنند؛ همان طور که اجازه نمی‌دهم سر هر وعده غذایی شکلات بخورند مگر زمانی که تخم مرغ هم برای خوردن در خانه نداشته باشیم.

نکته: هیچ گونه توصیه رسمی از سمت بریتانیا برای تعداد ساعات مناسب برای گذران وقت در مقابل صفحه نمایشگر وجود ندارد؛ اما توصیه American Academy of Paediatrics این است که کودکان زیر ۱۸ ماه به هیچ عنوان در مقابل صفحه نمایش قرار نگیرند و تا سن پنج سالگی هم حداکثر یک ساعت در روز اجازه این کار را داشته باشند. در عین حال، تعداد ساعات پیشنهادی خاصی برای کودکان شش سال به بالا وجود ندارد؛ اما می‌دانید که انجام هر کاری برای بیش از چند ساعت در روز فکر خوبی نیست - اغلب به ۹۰ دقیقه به عنوان حداکثر زمان قابل قبول در نظر گرفته می‌شود. با این وجود، تحقیقات مختلفی در این زمینه انجام شده که به نظر می‌رسد تا به حال چندان علمی و دقیق گزارش نشده است. در اوایل سال جاری، گروهی از دانشمندان در نامه‌ای سرگشاده خواستار بررسی زمان مناسب برای گذران وقت در مقابل صفحه نمایش و مضر نبودن ذاتی بازی، براساس شواهد واقعی شدند. و خب من در جایگاهی نیستم که بخواهم با دانشمندان بحث کنم!

Super Mario Maker هم بازی فوق العاده‌ای برای آموزش هنر و طراحی بازی به کودکان است که می‌توانید به کمک فرزندان بروید، مراحل مختلف را بسازید و آن‌ها را تست کنید.

نکته: اگر در گذشته گیمر بودید، چند عدد از بازی‌های مورد علاقه زمان خود را به او معرفی کنید. این کار باعث می‌شود تا بتوانید در مورد گذشته‌ها با هم حرف بزنید و این بار شما باشید که او را در آن بازی‌ها شکست می‌دهید.

این روزها بازسازی بازی‌های کلاسیکی مثل Ratchet & Clank و Crash Bandicoot به علاوه تولید نسخه‌های جدید مجموعه‌های به یاد ماندنی مثل Legend of Zelda و Mario Kart در جریان است؛ پس می‌توانید آن‌ها را بازی کنید و به سراغ بازی‌های اصلی آن‌ها که به نظر می‌رسند از CeeFax ساخته شده‌اند، نروید. علاوه بر این می‌توانید نسخه‌های مناسب کودکان برای بازی‌های مورد علاقتان را تهیه کنید. برای مثال، اگر بازی Grand Theft Auto را دوست دارید، بازی Lego City Undercover را امتحان کنید و اگر طرفدار بازی Doom هستید، بازی Splatoon را به فرزندان معرفی کنید.

فرزندم چه مدت زمانی می‌تواند بازی کند؟

اگر حالت ایده آل را در نظر بگیریم، فرزندانم می‌بایست روزهای خود را صرف ساختن قایق از تکه‌های چوب و گرفتن ماهی قزل آلا بکنند و زیر نور خورشید با شادمانی بخندند؛ اما متأسفانه ما در دنیای واقعی



آن‌ها بگویند که فکر نمی‌کنید بازی که فرزندشان اجازه دارد بازی کند، برای فرزند شما مناسب نیست؟

راستگو بودن خیلی عالی است؛ اما نه خیلی زیاد!

تأکید را بر روی فرزند خود بگذارید. توضیح دهید که نگران وی هستید و مطمئن نیستید که چقدر می‌تواند تحت تأثیر قرار بگیرد و برای مثال چقدر آماده دیدن صحنه‌ای است که در آن یک زامبی نازی با یک لوله زنگ زده له می‌شود.

احتمالاً پدر و مادر آن کودک تا زمانی که آن‌جا ایستاده‌اید، با شما همدردی می‌کنند؛ اما به محض این‌که آن‌جا را ترک می‌کنید، به حساسیت‌ها و نگرانی‌هایتان

که مشخص است ناشی از مطالعه مطالب آموزنده روزنامه‌ها و مجلات است، می‌خندند. نکته: با این‌که شواهد قاطعی مبنی بر ارتباط میان بازی‌های ویدیویی و رفتار خشونت‌آمیز وجود نداشته، بحث‌های زیادی در این زمینه وجود دارد. به علاوه، بعید به نظر می‌رسد که فرزندان با کمی بازی کردن به دیوانه‌ای آدمکش تبدیل شود. نکته مهم این است که بتوانید با او صادقانه و با صراحت گفت و گو کنید.

نتیجه‌گیری

مثل خیلی دیگر از جنبه‌های فرزندداری، مدیریت فرزندان در زمینه بازی‌های ویدیویی نیازمند تصمیمات سنجیده و آگاهانه است. خودتان را با دانستن حقایق مسلح کنید. با PEGI ratings system آشنا شوید (البته این نظام رده بندی در ایران ESRA نام دارد) و یاد بگیرید چگونه از قسمت کنترل والدین کنسول خود استفاده کنید. Nintendo، Xbox One، PS4، Switch، تبلت و موبایل هم این گزینه را دارند. وبسایت InternetMatters نیز شامل راهنمای مفیدی در این زمینه است. شما فرزند خود را بهتر از هر کس دیگری می‌شناسید، بنابراین به غرایز خود هنگام تشخیص آن چیزی که برایش مناسب است، اعتماد کنید.

مهم‌تر از همه، به یاد داشته باشید که بازی‌های ویدیویی رسانه فوق العاده‌ای هستند و می‌توانند برای بچه‌ها مناسب باشند. بازی‌ها می‌توانند به ما بیاموزند که چگونه خلق کنیم، چگونه بازی کنیم و چگونه ببازیم. آن‌ها هیجان انگیز، ترسناک، الهام بخش، زیبا و خنده‌دار هستند و گاهی اوقات همه این صفات می‌توانند در یک بازی گردهم بیایند. و آخرین نکته این‌که ورای همه این موارد، بازی‌های ویدیویی هم برای کودکان و هم برای بزرگسالان سرگرم کننده هستند.



بهترین راه برای جدا کردن کودکان از صفحه نمایشگر چیست؟

اگر در همان ابتدا بر سر زمان با هم به توافق برسید، راحت تر می‌توانید فرزندان را از صفحه نمایش جدا کنید. پنج دقیقه قبل از این‌که زمانشان به پایان برسد، به آن‌ها هشدار دهید تا بتوانند میزان پیشرفتشان در بازی را ذخیره کنند.

مصمم، اما منطقی باشید. اگر واقعا به یک دقیقه بیشتر برای تمام کردن یک مرحله یا شکست غول آخر نیاز دارند، بزرگواری به خرج داده و به آن‌ها اجازه دهید. آتش جهنم هم به اندازه خشم کودکی که بالاخره می‌خواهد آخرین ضربه را به Blargian Snagglebeast بزند و در همان لحظه مادرش دوشاخه دستگاه را از پریش می‌کشد، سوزاننده نیست.

گزینه اصلی این است که به آن‌ها بگویند هر دقیقه‌ای که پس از اتمام زمان تعیین شده بگذرد و همچنان دست از بازی کردن نکنند، پنج دقیقه از زمان بعدی که بخواهند بازی کنند، کسر می‌شود.

نکته: برای بچه‌های کوچکتر، از ساعت زنگ دار برای اعلام پایان مدت زمان مورد توافق استفاده کنید. آن را جایی بگذارید که بتوانند ببینند اما نتوانند به آن دسترسی داشته باشند.

چه می‌کنید اگر دوست فرزند شما Grand Theft Auto V بازی کند؟

دور نگه داشتن کودک از بازی‌های خشونت‌آمیز، هنگامی که به خانه دوستش رفته است، یکی از چالش‌های مهم والدین است. مدیریت این قضیه می‌تواند پیچیده‌تر از فرار کردن از دست نیروهای پلیس پس از این‌که از یک جواهر فروشی لوکس سرقت کرده‌اید، باشد. در واقع می‌توان آن را یک میدان مین اجتماعی نامید. چگونه می‌خواهید بدون این‌که والدین آن کودک احساس کنند قضاوتشان می‌کنید، به

مراحل تربیتی در اسلام و

کاربرد آن در طراحی بازی



دکتر بشری هافت

همچنان استفاده از سه استراتژی رفتاری وجود دارد. اکثر تصمیمات ما بر اساس رفتارهای های شرطی شده است که بارش شناختی انسان رفتارهای شرطی نیز پیچیده می شود و گاهی فکر می کنیم که هدفمند رفتار کرده ایم اما اگر خوب کنکاش کنیم می بینیم که دلیل تصمیم ما رفتار شرطی آموخته شده بوده است. شبکه های مغزی مختلف در انتخاب استراتژی های مختلف رفتاری شناسایی شده اند که مناطقی از مغز مرکزی اصلی هر کدام از رفتارهای ما است. به عنوان مثال آمیگدال مرکز رفتارهای شرطی و هیجانی ما است و محور استراتژی فرونتال در رفتارهای هدفمند بسیار مهم هستند.

بازی های کامپیوتری قادر هستند بر رشد و قوت یافتن یکسری مهارت های شناختی و ارجح شدن یکسری استراتژیها به بقیه نقش داشته باشند [۳]. اما انتخاب نوع بازی با توجه به سفارش اسلام در هر دوره تربیتی می بایست طوری طراحی شود که فرد را در راه درست تربیتی حفظ کند. بعنوان مثال اگر در دوره اول طراحی می شود می بایست به نکته سرگرمی و نشاط کودک توجه شود. در دوره دوم (هفت سال دوم) به نکته افزایش یادگیری او دقت شود و در دوره سوم به روابط اجتماعی و آموختن نظام جامعه اسلامی تاکید شود.

پی نوشت ها:

- Hartshorne JK, Germine LT. When does 1 cognitive functioning peak? The asynchronous rise and fall of different cognitive abilities across the life span. *Psychological science* 43-433:(4)26;2015.
- Gsiaz F, Crockett MJ. Goal-directed, habitual and Pavlovian prosocial behavior. *Frontiers in Behavioral Neuroscience* 9:135;2015. doi:10.3389/fnbeh.2015.00135.
- Buelow MT, Okdie BM, Cooper AB. The influence of video games on executive functions in college students. *Computers in Human Behavior* 34-45:228;2015.

مراحل تربیتی انسان از دیدگاه اسلام دارای سه دوره هفت ساله است. طبق روایات فرزند هفت سال به بازی می پردازد، هفت سال علم کتابت می آموزد و هفت سال علم حلال و حرام یاد می گیرد. همچنین فرمودند: فرزند هفت سال تربیت می شود، هفت سال آداب می آموزد، هفت سال به کار و فعالیت و خدمت گرفته می شود، منتهای رشد جسمی او بیست و سه سال و عقل او در سی و پنج سال است و آن چه بعد از آن است به وسیله تجارب است. همچنین فرمودند: انسان موجودی است که به باید و نباید زنده است و اگر باید و نباید از زندگی او حذف شود خواهد مرد. طبق روایات گفته شده اگر این مراحل تربیتی بدرستی انجام نشود انسان به راه خیر رهنمود نمی گردد. بنابراین رعایت اصول و ملزومات هر دوره برای دستیابی به سعادت مهم است.

از دیدگاه رشد مغزی و شناختی انسان تا سن بیست سالگی به تکامل عملکردهای عالی مغزی می رسد و البته بعضی عملکردهای ارتباطات اجتماعی تا سن ۵ سالگی به رشد خود ادامه می دهد [۱]. از زمانی که کودک بدنیا می آید و بزرگ می شود مغز او پیچیده تر شده و افزایش توانمندیهای ذهنی او باعث بروز رفتارهای پیچیده تری می شود. در ابتدا بیشتر رفتار کودک از نوع رفلکسی است. مانند چرخش سر و خم و راست شدن دستها، مکیدن سینه مادر و غیره. سپس با تحریکات محیطی رفتارهای شرطی و پاولی رشد می کند. با رشد شناختی رفتارها یا هدفمند می شوند یا عاداتی. اگر انسان بدون توجه به عاقبت رفتار و تنها بر اساس یادگیریهای شرطی قبلی رفتار کند و تغییرات محیطی باعث تغییر رفتار او برای رسیدن به هدف بهتر نشود، می توان گفت او بیشتر از استراتژیهای عاداتی استفاده کرده است و نتیجه خیلی تأثیری بر رفتار او ندارد. اما اگر هدفمند عمل کند و برای رسیدن به هدف تغییرات محیط را هم در نظر بگیرد تا از هدف دور نشود این فرد هدفمند رفتار کرده است. در سیستم پاولی که همان یادگیری شرطی است، فرد به یک محرکی که قبلاً پاسخ نمی داد، بعد از شرطی شدن پاسخ می دهد. بعنوان مثال کودکی که از موش نمی ترسد وقتی چند بار همزمان با دیدن موش، صدای شدید مانند جیغ یا هر گونه تحریک حسی شدید دریافت کند و بترسد دیگر با دیدن موش نیز می ترسد. این شرطی شدن فقط در مورد حس منفی نیست بلکه در حس مثبت نسبت به محرک های دیگر نیز وجود دارد [۲]. با رشد کودک



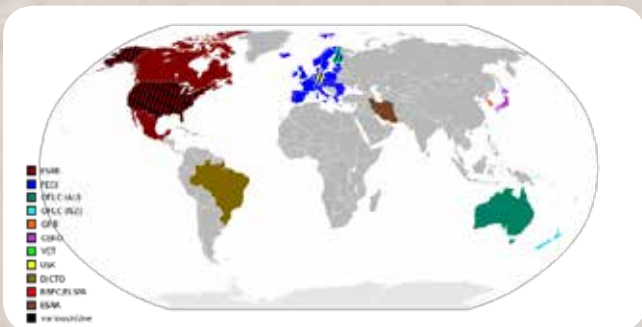
بازی‌های دیجیتال و فرهنگ استفاده از آنها



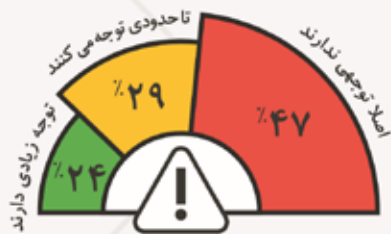
رضا احمدی

«امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای، به عرصه جدیدی وارد می‌شود؛ عرصه‌ای که در آن فن‌آوری و خلاقیت برای تولید خیره‌کننده‌ترین سرگرمی قرن بیست و یکم در هم می‌آمیزند. در دهه‌های آتی، مورخین فرهنگی به زمان کنونی ما می‌نگرند و از آن به عنوان دورانی که تعریف سرگرمی برای همیشه تغییر کرد، یاد می‌کنند.»

به خوبی با نظام رده‌بندی ESRB آشنایی دارند و بیش از ۹۴٪ از آنها به بازی‌هایی که فرزندشان انجام می‌دهد توجه دارند. یکی دیگر از مواردی که می‌تواند به فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌ها کمک کند همراه بودن پدرها و مادرها با فرزندانشان در هنگام بازی کردن است که باعث می‌شود اعضای خانواده زمان بیشتری با یکدیگر سپری کنند و از این طریق نیز نظارت بیشتری بر بازی‌هایی که فرزندانشان انجام می‌دهند، داشته باشند. طبق آخرین پیمایش‌های انجام شده توسط دایرک (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال) میانگین سن بازیکنان ایرانی ۱۹ سال است این در حالی است که در کشور آمریکا میانگین سن بازیکنان ۳۵ سال می‌باشد و شاید این موضوع نشان‌دهنده همراهی بیشتر خانواده‌ها با فرزندانشان در هنگام بازی کردن باشد. امیدواریم با درایت مسئولان زیربنا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و آشنایی بیشتر خانواده‌ها با بازی‌های رایانه‌ای و نظارت دقیق‌تر آنها از بازی‌هایی که فرزندانشان انجام می‌دهند (بازی‌هایی که مناسب سن فرزندانشان باشد) شاهد فرهنگ سازی صحیح در حوزه بازی‌های رایانه‌ای باشیم.



بازیکنان چقدر به رده‌بندی سنی بازی‌ها توجه می‌کنند؟



با ساخت اولین بازی رایانه‌ای کمتر کسی فکر می‌کرد که صنعت بازی‌های رایانه‌ای به این سرعت پیشرفت کند. امروزه بازی‌های رایانه‌ای دارای مخاطبین گسترده‌ای می‌باشند که قشر وسیعی از افراد، اعم از بزرگ و کوچک و زن و مرد را شامل می‌شوند. یکی از مهم‌ترین دلایل گرایش وسیع افراد به بازی‌های رایانه‌ای این است که فرد در برخورد با این دنیای تعاملی و جدید، می‌تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن‌ها را تجربه نماید. تجربه‌ای که شاید در دنیای واقعی و در مدت زمانی کوتاه امکان‌پذیر نباشد. البته تجربه‌های ناشی از نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند برای بازیکنان، مفید و کارآمد و یا مضر و نامناسب باشد. برای اینکه بازی‌های رایانه‌ای تجربه‌ای مفید، کارآمد و سرگرم کننده برای بازیکنان باشند، نیاز است فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در جامعه فراگیر شود. در فراگیر شدن این فرهنگ افراد مختلفی نقش اساسی دارند، مسئولین و سیاست‌گذاران که باید قوانینی را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تصویب کنند، نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای که با توجه به فرهنگ جامعه خود، بازی‌ها را رده‌بندی سنی می‌کنند و البته خانواده‌ها و خود بازیکنان که نقش ویژه‌ای را در نهادینه کردن فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر عهده دارند.

یکی از اصول مهم در فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توجه به رده سنی در نظر گرفته شده برای هر بازی است. با توجه به وجود صحنه‌های غیراخلاقی، خشن، دلهره آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی‌ها و همچنین نگرانی‌های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده‌ها و مسئولین فرهنگی جوامع مختلف، نظام‌هایی طراحی و تدوین شدند تا بازی‌ها را بر اساس محتواهای آسیب‌رسان هر یک از آنها رده‌بندی سنی کنند تا از این طریق اطلاعات بیشتری را جهت انتخاب بهتر بازی در اختیار خانواده‌ها و بازیکنان قرار دهند. متأسفانه در کشور ما درصد کمی از خانواده‌ها و بازیکنان نظام رده‌بندی سنی ESRB را می‌شناسند و به همین دلیل به رده‌های سنی تخصیص یافته به بازی‌ها خیلی کم توجه می‌کنند. این در حالی است که در کشورهای توسعه یافته مانند آمریکا، ۸۵٪ از پدر و مادرهایی که با فرزندشان بازی می‌کنند،





«اگر برای اعمال محدودیت‌های توصیه شده توسط نظام‌های رده‌بندی سنی دستورالعمل‌های سخت و اطمینان‌آوری مصوب شود، به کاهش آسیب‌های احتمالی کمک می‌کند.»

این ادعا در دوران‌های مختلف طرفدارانی داشته است. طرفدارانی که خواهان وضع قوانین سختگیرانه برای فروش و عرضه‌ی محصولات مختلف فرهنگی (از جمله بازی‌ها) به کودکان بوده‌اند. نظارت بر فروشگاه‌های حقیقی و مجازی، احراز هویت خریداران، تنبیه و مجازات متخلفان از چارچوب رده‌بندی‌ها و از این قبیل رفتارهای اصطلاحاً «پلیسی» و «پیشینی».

در مقابل همواره گروهی بوده‌اند که بر نقش آگاه‌سازی والدین و فرزندان در اصلاح مصرف مطابق با نظام‌های رده‌بندی تأکید داشته‌اند. به نظر این گروه، برخوردهای سخت و بیرونی تا وقتی با آموزش مبانی رده‌بندی و آثار و تبعات تخطی از آن همراه نباشد، مؤثر نخواهد بود. این گروه به راهکارهای «اطلاع‌رسانی» و «پیشینی» اعتقاد دارند.

همان‌طور که می‌دانیم این دو نگرش هر کدام در شکل‌های مختلف در مبادی و مراکز گوناگون در حال فعالیت هستند. اما واقعاً در عمل چه اتفاقی می‌افتد؟

خودتان مثل من می‌توانید امتحان کنید: در یک کلاس درس و یا جلسه‌ی انجمن اولیا و مربیان، از دانش‌آموزان و والدین آن‌ها بپرسید که چقدر با نظام‌های رده‌بندی سنی ویدیوگیم‌ها آشنا هستند و چقدر آن را رعایت می‌کنند؟ در ده سال گذشته بارها این نظرسنجی ساده را

رده‌بندی سنی دقیقاً به چه دردی می‌خورد وقتی کسی آن را اجرا نمی‌کند؟



حسین غفاری

متنوع‌تری دارند. حال که سیطره‌ی رسانه‌ها بر تمام شئون زندگی، جدی‌ترین رقیب خانواده در تربیت را تقویت می‌کند، «تربیت رسانه‌ای» پاسخ به نیاز تربیتی خانواده‌ها در عصر رسانه‌هاست.

همان‌طور که در نمودار ۱ معلوم است، غایت مطلوب «تربیت رسانه‌ای» بازگرداندن شأن «ولایت در تربیت فرزندان» به خانواده است. در این مسیر علاوه بر آگاه‌سازی و توانمندسازی خانواده‌ها، به همراه‌سازی و همسوسازی «نهادهای تربیتی»، «جامعه» و خود «رسانه» نیازمندیم.

پس وقتی از «تربیت رسانه‌ای» حرف می‌زنیم درباره‌ی یک فرایند طولانی مدت پیچیده و چندعاملی صحبت می‌کنیم که «مصون‌سازی» و «توانمندسازی» فرزندان در مواجهه با رسانه‌ها از جمله‌ی نتایج آن است.

به بحث اصلی برگردیم: «مواجهه فرزندان با بازی‌های ویدیویی» یکی از موضوعاتی است که «تربیت رسانه‌ای» باید به آن بپردازد و «مسأله‌ی پدر و مادرها» را حل کند. با این تعریف امکان دارد در «تربیت رسانه‌ای» این موضوع مشابه نمودار ۲

حلاجی و تبیین شود.

همان‌طور که در نگاه اول معلوم است، با یک «فرایند پیچیده و چندعاملی»

طرف هستیم که احتمالاً تسلط بر آن و

پیاده‌سازی‌اش در خانواده

به زمان طولانی نیاز دارد. کار سخت شد. «موفقیت در پنج دقیقه» انتظارتان را نمی‌کشد؛

هیچ کپسولی و هیچ آمپولی هم در کار نیست؛ به «تربیت رسانه‌ای» خوش آمدید!

قبل از مطالعه‌ی ادامه‌ی این یادداشت، خوب است دنبال

جایگاه «رده‌بندی سنی» در میان عوامل و مراحل

مختلف نمودار ۲ بگردید. پیدا کردید؟ «رده‌بندی سنی» یکی

از زیرعامل‌های گام دوم از پنج گام «تربیت رسانه‌ای» معطوف

به موضوع بازی‌های ویدیویی است. حالا شاید معلوم شود

که چرا عمل کردن و عمل نکردن به رده‌بندی سنی بازی‌ها

برای بسیاری از خانواده‌ها فاقد موضوعیت است. چون اعمال

رده‌بندی سنی بدون در نظر گرفتن یک نقشه‌ی جامع،

در مدارس و شهرهای مختلف انجام داده‌ام و هر بار حداکثر یک چهارم جمعیت به این پرسش ساده پاسخ مثبت داده‌اند. این در حالی است که آخرین آمارهای دایرک نشان می‌دهد که در هر خانواده‌ی ایرانی حداقل یک نفر به طور میانگین ۹۰ دقیقه در روز بازی می‌کند! هر چند که در همین آمارها میزان آشنایی بازیکنان با رده‌بندی سنی بازی‌ها حدود پنجاه درصد ذکر شده، اما فقط ۲۴ درصد به این رده‌بندی اهمیت می‌دهند.

البته شما ممکن است فکر کنید که نظام نوپای رده‌بندی سنی بازی‌ها در ایران برای فرهنگ‌سازی و ترویج خودش کم‌کاری کرده. اما یک پژوهش جدید در انگلستان نشان داده است که نیمی از والدین به فرزندان‌شان اجازه می‌دهند که بازی‌های ۱۸+ را انجام دهند. جالب است که ۴۳ درصد از همین والدین اظهار کرده‌اند که فرزندان‌شان بعد از انجام بازی‌های ۱۸+، تغییرات منفی در رفتارشان رخ داده است! یعنی والدین حتی با فرض اطلاع کامل از رده‌بندی سنی و تبعات نادیده گرفتن آن، هنوز برای اعمال آن در خانه چیزی کم دارند.

حالا واقعاً وقت آن رسیده که از خودمان بپرسیم رده‌بندی سنی دقیقاً به چه دردی می‌خورد وقتی تقریباً کسی آن را اجرا نمی‌کند؟

البته من خودم بلدم برخی پاسخ‌های شایع به این پرسش طعنه‌آمیز را در ذهنم مرور کنم. به نظر من با در نظر گرفتن همه‌ی موانع در اعلام و اعمال رده‌بندی‌ها، حداقل این سه فایده برای آن قابل تصور است:

۱. دستیاری و مشاوره به والدینی که بر مصارف فرهنگی و رسانه‌ای فرزندان خود اعمال نظارت و مدیریت دارند.

۲. دستیاری و مشاوره به کودکان، نوجوانان و جوانانی که با خودآگاهی و عقلانیت، سبد مصرف رسانه‌ای خویش را مدیریت می‌کنند.

۳. رفع بخش عمده‌ی مسئولیت مدنی از ذمه‌ی تولیدکنندگان محصولات در مقابل حوادث و شکایات احتمالی ناشی از سوء مصرف محصولات فرهنگی.

همین؟ خب بدک نیست. اما همه‌ی این موارد چند درصد از مخاطبان بازی‌ها را پوشش می‌دهد؟ با این حساب آیا به صرفه است که همه‌ی همت و توان تبلیغی و آموزشی‌مان را صرفاً بر ترویج رده‌بندی سنی بازی‌ها متمرکز کنیم و از «اصل مسأله» غافل شویم؟

اما «اصل مسأله» چیست؟

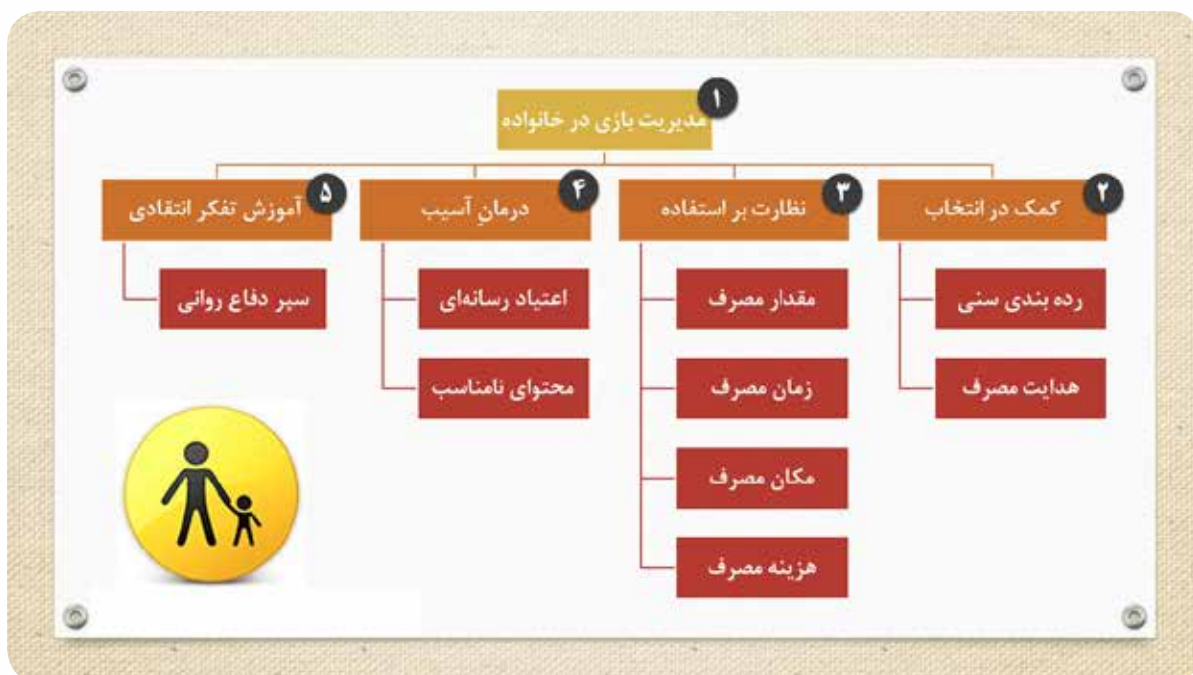
شاید بهتر است اول بپرسیم «مسأله‌ی چه کسی؟»

مسأله‌ی بازی‌سازان؟ مسأله‌ی بازی‌فروشان؟ مسأله‌ی بنیاد ملی بازی‌ها؟ یا مسأله‌ی پدر و مادرها؟

طبیعی است که هر کارشناسی، آزاد است که مسأله‌ی اصلی خودش را شرح و بسط دهد و ما می‌پذیریم که با تغییر مسأله‌ی اصلی احتمالاً بایدها و نبایدها تغییر می‌کند. اما از نظر من که یک معلم مدرسه هستم، مسأله‌ی اصلی مسأله‌ی پدر و مادرهاست و حالا سعی می‌کنم کمی از این زاویه موضوع را باز کنم.

برای والدین موضوع «مواجهه‌ی فرزندان با بازی‌های ویدیویی» یک زیربخش از موضوع کلان‌تر و مهم‌تری است با عنوان «مواجهه‌ی فرزندان با رسانه‌ها». اگر یک قرن پیش فقط خانواده و جامعه‌ی محلی و آموزگاران اندک به فرزندان خانواده‌ها دسترسی داشتند، اکنون در زمانه‌ی زندگی می‌کنیم که کودکان و نوجوانان، مربیان جذاب‌تر و





خاص، گریزی از مداخله‌ی مشاور و درمانگر نیست؛ اما این گام به مثابه آشنایی با «کمک‌های اولیه در سوانح» مورد نیاز عموم خانواده‌هاست. **۵. آموزش تفکر انتقادی:**

با فرض مدیریت کامل مصرف، جلوگیری از آسیب‌های احتمالی و حداکثر کردن فواید بازی در خانواده، باز هم بچه‌ها در حال مصرف یک محصول رسانه‌ای به نام «بازی ویدیویی» هستند که مثل هر محصول رسانه‌ای دیگر حاوی «زبان»، «پیام» و «بار ارزشی» خاص خود است. لذا در نهایت چاره‌ای نداریم جز این‌که از کودکی به فرزندان خود روش صحیح مواجهه‌ی نقادانه با محتوای رسانه‌ای را آموزش بدهیم و با تمرین و ممارست فراوان این مهارت را در زندگی خانوادگی خود نهادینه کنیم.

همیشه وقتی بحث به این جا می‌رسد دوباره برگردیم و نگاهی به آن صورت مسأله‌ی اولیه بکنیم. مباحثه بر سر روش اعمال رده‌بندی سنی که «پسینی» باشد یا «پیشینی» یک مباحثه‌ی اصیل نیست. باید درباره‌ی جایگاه رده‌بندی سنی در نظام تربیت رسانه‌ای خانواده‌ها گفتگو کنیم. نباید مسأله را به اندازه‌ی فهم و اختیارات نهادها کوچک کنیم؛ بلکه باید فهم و اختیارات نهادها را به اندازه‌ی کافی و برای رفع نیازهای واقعی مردم توسعه بدهیم.

پی‌نوشت‌ها:

- 1- <https://www.ircg.ir/fa/news-4496>
- 2- <https://www.eurogamer.net/articles-more-than-half-of-parents-let-their--13-07-video-games-18-kids-play>
- 3- <http://azsarnevesht.ir/post-425>
- 4- مشابه نظام ارزیابی و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای اسرا www.esra.org.ir
- 5- مشابه سامانه راهنمای والدین هدایت میزان <https://www.hedayatmizan.ir/site/parentGuideHome>

ناممکن است و بر فرض وقوع، به تنهایی اثربخشی خاصی ندارد. **آموزه‌های «تربیت رسانه‌ای» در «مواجهه فرزندان با بازی‌های ویدیویی» را مطابق نمودار ۲ به اختصار مرور کنیم:**

۱. مدیریت بازی در خانواده:

پذیرش این موضوع که ضروری است «بازی» مثل هر نیاز، میل یا کنجکاوی دیگر فرزندان، در خانواده مورد توجه و مدیریت قرار بگیرد. طبیعتاً به رسمیت شناختن و جدی گرفتن بازی‌ها و سرگرمی‌های بچه‌ها، انگیزه‌ی کسب آگاهی و اعمال مدیریت را به والدین می‌دهد.

۲. کمک در انتخاب:

فرزندان برای تأمین تمامی نیازهای خود در ابتدا محتاج کمک خانواده هستند. همان‌طور که برای خریدن لباس و کفش و غذا، خانواده به تعریف محدودیت‌ها و مطلوبیت‌های خودش می‌پردازد و بچه‌ها را در فرایند انتخاب و خرید همراهی می‌کند، در زمینه‌ی بازی‌های ویدیویی هم به این همراهی نیاز است. از آن جا که شناسایی محصولات فرهنگی به دلیل پیچیدگی‌های ظاهری و محتوایی به تخصص نیاز دارد، «نظام رده‌بندی سنی» برای تعیین خطوط قرمز و «نظام هدایت مصرف» برای معرفی قابلیت‌ها و کارکردهای بازی‌ها به والدین کمک می‌کند.

۳. نظارت بر استفاده:

بعد از انتخاب و تهیه‌ی بازی مناسب، وظیفه‌ی مدیریتی خانواده در طول مصرف بازی ادامه می‌یابد و در «برنامه‌ریزی» مصرف بازی و «نظارت» بر رعایت برنامه‌ریزی خودش را نشان می‌دهد. تعیین حد و حدودی برای «مقدار بازی»، «زمان بازی»، «مکان بازی» و «هزینه بازی» از جمله سرفصل‌های قانون گذاری و برنامه‌ریزی برای بازی‌ها در خانواده است.

۴. درمان آسیب:

از آن جا که در شرایط واقعی همواره امکان بی‌برنامگی و لغزش در مصرف بازی‌ها متصور است، خانواده‌ها باید ضمن آشنایی با آسیب‌هایی مثل «اعتیاد رسانه‌ای» و «مواجهه با محتوای نامناسب»، نکته‌های کلیدی در مدیریت این آسیب‌ها را بدانند و بکار ببرند. هر چند که در موارد حاد و



شواهدی که نشان می‌دهند

رده‌بندی بازی‌های ویدیویی واقعا موثر است



• مترجم: نازنین نوری

می‌کنند و رفتارهای آن‌ها بود. سوالات بخش کودکان نیز شامل میزان درک آنان از قوانین مرتبط با بازی‌های می‌شد.

پس از انجام بررسی‌ها، پیشنهاد این مطالعه برای تشویق رفتار مثبت این بود که والدین باید بر خرید کودکان خود نظارت داشته باشند و نوع بازی و مدت زمان آن را برایشان تعیین کنند؛ به عبارت دیگر، والدین باید در این زمینه فعال، آگاه و درگیر باشند؛ با این وجود، نگرانی این مطالعه اطلاعات نه چندان کامل والدین در مورد سیستم رده‌بندی مناسب سنین مختلف بود.

پروفسور لزنیک پیشنهاداتی را برای آسان‌تر کردن این روند ارائه کرده است: ۱. بازی سازان باید رده‌بندی سنی را داخل خود بازی نیز تعبیه کنند تا والدین با نگاه کردن به صفحه نمایش متوجه آن بشوند. ۲. دولت‌ها باید بیشتر درباره سیستم رده‌بندی و چگونگی عملکرد آن به مردم اطلاع‌رسانی کنند. ۳. والدین باید مدت زمان بازی کودکان را کنترل و در صورت لزوم، محدود کنند. این مسئله بخشی از توسعه یک رژیم رسانه‌ای سالم برای کودکان به شمار می‌آید.

نتیجه این مطالعه در مجله سیاست عمومی و بازاریابی چاپ شده و مقاله پژوهشی آن تحت عنوان "میانجیگری محدود کننده والدین و بازی‌های ویدیویی خشونت بار کودکان: اثربخشی سیستم رده‌بندی ESRB" منتشر شده است.

پی‌نوشت‌ها:

www.digitaljournal.com / (2017) TIM SANDLE
Iowa State University
Russell Lacznik
Entertainment Software Rating Board
Parental Restrictive Mediation and Children's
Violent Video Game Play: The Effectiveness
of the Entertainment Software Rating Board
(ESRB) Rating System

آیا بازی‌های ویدیویی همچنان باید به تناسب سن بازیکنان رده‌بندی شوند؟ آیا این رده‌بندی‌ها بر رفتار کودکان تأثیر می‌گذارد؟ پاسخ دانشگاه ایالتی آیووا به این پرسش‌ها مثبت است.

برای اکثر بازی‌های ویدیویی فروخته و یا دانلود شده، رده‌بندی مناسب با سنین مختلف به همراه نکات مربوطه در نظر گرفته شده است. گرچه این نکات در کشورهای مختلف متغیر هستند، اما همگی بر مبنای محتوای هر بازی بنا شده‌اند.

بعضی از افراد اثربخشی این رده‌بندی را به خصوص از جهت این که مشخص نیست کسی توجهی به آن می‌کند یا خیر، زیر سؤال برده‌اند. مطالعه جدید دانشگاه آیووا نشان می‌دهد که رده‌بندی‌ها در صورتی موثر واقع می‌شوند که والدین به آن‌ها توجه کنند. به گفته پروفسور راسل لزنیک، پژوهشگر اصلی این مطالعه، هنگامی که والدین به این سیستم پایبند باشند، رفتار کودکان نیز اصلاح می‌شود؛ چرا که وقتی کمتر به بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز بپردازند، به میزان کمتری هم رفتارهای بدی از خود بروز می‌دهند.

نکته جالب توجه دیگر برای پدر و مادرهایی که نگران تعداد ساعاتی هستند که فرزندشان مقابل صفحه نمایش می‌گذرانند، این است که هرچه کودکان ساعت‌های بیشتری را به بازی کردن اختصاص دهند، صرف نظر از محتوای خشونت آمیز بازی، رفتارهای منفی بیشتری را از خود نشان می‌دهند.

در ایالات متحده، بازی‌های ویدیویی از سال ۱۹۹۴ و براساس یک طرح توسعه یافته توسط ESRB به منظور رفع نگرانی‌های مربوط به خشونت و محتوای جنسی موجود در برخی از آن‌ها، رده‌بندی شده‌اند. محققان آیووا برای ارزیابی متناسب بودن این نوع رده‌بندی، نظرسنجی آنلاینی را با شرکت ۲۲۰ خانواده که فرزندان ۸ تا ۱۲ ساله داشتند، برگزار کردند. این محدوده سنی از لحاظ تغییرات شناختی مهم در کودکان حائز اهمیت است.

از طریق این نظرسنجی، والدین و کودکان به طور جداگانه ارزیابی شدند (پس از اتمام نظرسنجی مشخص شد که بیشتر والدینی که در آن شرکت کرده بودند، خانم و بیشتر کودکان پسر بودند). بخش والدین حاوی سوالاتی در مورد رده‌بندی بازی‌ها، تعداد ساعاتی که فرزندانشان صرف بازی‌های ویدیویی

انتخاب آگاهانه بازی‌های دیجیتال از دید والدین غربی



صابر سبحانی

فرزندش در نوجوانی مرتکب قتل، مشکلات روحی و روانی و وحشت بشود. همچنین دوست ندارد فرزندش تحت تأثیر مطالب خلاف ارزش خودشان قرار بگیرد یا به موارد زشت و ناپسند عادت کند. برای همین والدین مایلند در مورد جزئیات یک بازی اطلاعات کسب کنند و آن را بین هم به اشتراک بگذارند.

در این یادداشت می‌خواهم به بعضی از عناوین مهم مورد نظر والدین خارجی، توجه کنم و کمی در مورد آن‌ها توضیح بدهم:

۱- شرح بازی

توضیحات اولیه در مورد بازی؛ اینکه بازی چه هست و چه هدفی را دنبال میکند. چه اتفاقات کلیای در بازی می‌افتد و ...

۲- پیغام مثبت

والدین میخواهند بدانند فرزندانشان از بازی کردن، چه چیزی را یاد می‌گیرند. در طی بازی چه پیامی به مخاطب القاء میشود. یک بازی دارای چه نکاتی است که میتواند در زندگی بازیکن تأثیر مثبت بگذارد؟ گاهی همینکه مجبور باشید نمیرید تنها پیام یک بازی می‌شود. سؤال بعد این است که این پیام مثبت، چقدر اهمیت دارد؟

برای مثال در مورد زیر هیچ امتیازی به بازی اکشن تیراندازی در این بخش (پیغام مثبت) داده نمیشود:

«خشونت، تنها راه بر طرف کردن مشکلات است»

دزدها همه جا هستند. صنعت فحشا، مافیای اسلحه و دارو، پیروان ادیان منحرفه، و شرکتهایی که برای رسیدن به پول بیشتر حاضرند بازی‌های خشن‌تر تولید کنند و یا المانهای جنسی را در بازی‌شان قرار بدهند و یا با تعبیه یک داستان خرافی اما جذاب، زندگی آینده کودکان را به باد بدهند. رده بندی‌های سنی ESRB متعلق به آمریکا و PEGI متعلق به اتحادیه اروپا، و سایر رده بندیهای موجود در دنیا نشان میدهد که هر ملیتی به فکر کنترل و یا آزاداندیشی مرزهای نامرئی اخلاقی و فرهنگی و ... خودشان است.

حتی توجه به عقبه تاریخی یک کشور در بازی‌ها نیز مورد توجه قرار می‌گیرد. به عنوان نمونه کشور آلمان، سازنده یک بازی را مجبور کرد تا نشان روی یونیفرم شخصیت بازی را تغییر بدهد فقط بخاطر اینکه یک علامت خاص تاریخی روی آن وجود داشت.

هرچند سازمانهای رده بندی سنی برای این اساس نباشد اما تا نیازهای جامعه را برای این دست از تأثیرات بازی‌های رایانهای بر طرف کنند، و تاحدودی هم موفق شده‌اند اما اصلاً کافی نیستند.

طلاق، خشونت، مسائل جنسی، احساس تنهایی، ناهنجاریهای اجتماعی، خودبیداری و ... فراتر از آن است که امروزه غربیها بخواهند و یا بتوانند پنهان کنند.

از اینرو این برچسبهای رده بندی برای والدین کافی نیست. در گفتگوهای مختلف در سطح اینترنت، والدین خارجی مواردی را به همدیگر گوشزد میکنند. پدر و مادر سالم در همه جای دنیا قصد ندارد



اما حتی گاهی فوتبال بازی کردن با رایانه هم سبب گریه آن‌ها می‌شود. حضور والدین در کنار فرزندان و یا انتخاب یک بازی درست، میتواند از آسیب روحی ناشی از شکست در فرزند جلوگیری کند. یک بازی به چه مهارتهایی احتیاج دارد و یا اینکه یک کودک میتواند بازی را به درستی انجام بدهد؟ یعنی چیزهایی مثل معماها، مأموریتها، کنترل شخصیتها و ...

۵- خشونت

بدون شک دیدن یک صحنه خشن، روی ذهن انسان تأثیرگذار است. از طرف دیگر، کودکان ۳ تا ۶ ساله، آنچه را که می‌بینند عادی تلقی میکنند چرا که آنها با دیدن یاد میگیرند. تصور کنید صحنه‌های خشن که در ذهن آنها و حتی نوجوانان یا جوانان باقی میماند چه اثر سوئی در آنها میگذارد. همینطور وحشت و خشونت ممکن است به مغز آنها آسیب برساند. تماشای خشونت به عادی سازی آن برای کودکان منجر می‌شود و کودک تصور میکند فعل زدن، یک کار متداول برای حذف موارد غیردلخواه است و برای سنین بالاتر ممکن است این مسأله در قالب رایج شدن آن خودنمایی کند.

شدت زد و خوردها، نمایش خون و خونریزی و جراحتها، استفاده سلاح در بازی برای آسیب و کشتن شخصیتها و... المانهایی است که همگی مهم هستند. برای مثال یک بازی که بسیار خشن است، اینگونه رتبه بندی میشود: «در بازی میتوان با سلاحهای مختلف واقعی یا کارتونی به کشتن پرداخت. خون و جراحت به مقدار زیاد دیده می‌شود و همینطور دوربین، صحنه کشتن را از نزدیک نشان میدهد و شکنجه کردن و همچنین امکان قطع دست و پا توسط بمب در بازی وجود دارد.»

و بازی دیگر از نظر خشونت متوسط است: «با توجه به اینکه درگیری در بازی فقط بشکل ماشین با ماشین است، درگیری وجود دارد و امکان قطع جنگ هم وجود ندارد و ابزار جنگی بازیکن اگر منفجر بشود، باید تا برگشتن به ابتدای بازی، در دنیای تاریک و دور از دسترس در فضا صبر کند»

۶- مسائل جنسی

برای مقابله با اثرات منفی این مورد، موارد زیر مشخص میشود: رفتارهای جنسی، مقدار و نوع پوشش زنان و مردان، برهنگی، وجود تصاویر نامناسب و کاراکتر زنان خیابانی در داخل بازی، باشگاههای فحشا، حرف زدن و اشارات و مزاحهای جنسی و غیره؛ به این شکل که: «پوشش زنان از جمله نمایش قسمتی از بالای سینه شخصیتهای زن یا پاها، پوشش حداقل شخصیتهای بازی، زوم دوربین بر روی اندام زنان، هراس جنسی مردان و زنان، نمایش ویدئوهای محرک جنسی و همچنین برهنگی و دیالوگهای مختلف جنسی» همانطور که حجاب زنان مورد توجه دین و آئین ملی ایرانیان است در سایر کشورها نیز، پوشش زنان از جمله نمایش بخش بالایی سینه زنان، یا کشاله ران و دیگر اندام جذاب زنانه، بعنوان نکات کلیدی در مسأله جنسی بازی شمرده میشوند.

برای مثال یک بازی که با توجه به فرهنگ غرب، از درجه متوسط جنسی برخوردار شده است اینطور کوتاه شرح داده میشود: «در بازی تعداد زیادی متلک های جنسی در دیالوگها وجود دارد، همینطور تعدادی عکس نامناسب از زنان در بازی دیده می‌شود که



و در مثال بعدی امتیاز کمی به بازی داده می‌شود: «فقط همکاری؛ هنگامیکه این بازی را انجام میدهید، کار تیمی، ارتباط با دیگران و هماهنگی بسیار اهمیت دارد. برای مثال نجات دوستان، حمله به دشمن مشترک و تعمیر دستگاه بصورت تیمی، نشان میدهد که یک کار گروهی تا چه اندازه از اهمیت برخوردار است.» و یا در مورد یک بازی کودکان، بیشترین امتیاز به بازی داده میشود: «خودشناسی، مدیریت هزینه‌ها و ...».

۳- شخصیت‌های مثبت بازی

خصوصیت رفتاری شخصیت اصلی در بازی هم، از درجه اهمیت بالایی برای والدین غربی برخوردار است. بازیکن با شخصیت اصلی بازی همزادپنداری میکند چون نقش او را بازی میکند. به طبع، فارغ از هر فرهنگی، براساس فطرت، یکسری خصوصیات ثابت مثبت برای افراد وجود دارد. مثل شجاعت، صداقت، نظم، فداکاری، باهوش بودن و غیره. در خیلی از بازیها، شخصیتها به مرحله قهرمانانه هم میرسند که سرحد انتظارات یک فرد از یک شخصیت است.

برای مثال، در مورد زیر هیچ امتیازی به بازی در این بخش (شخصیت‌های مثبت بازی) داده نمیشود: «چیزی به نام شخصیت مثبت در بازی وجود ندارد، هرکسی را که میبینید باید بکشید»

و در مثال بعدی امتیاز متوسطی به بازی داده میشود:

«شخصیت کارآگاه بازی و همکارش، با هوش و ذکاوت و تلاش‌های خودش و دقت و تمرکز روی جزئیات ماجرا، پرده از اسرار آن برمیدارد تا حقیقت جنایت‌ها برای همه آشکار بشود»

و در مثال بعدی حداکثر امتیاز به بازی داده میشود: «شخصیت اصلی بازی یک فرد با مهارت که دارای خانوادهای است که او را به کسب مهارت‌ها تشویق میکنند. شخصیت دیگر در بازی به طبیعت احترام میگذارد و از آن به نیکی یاد میکند. بازیکن تشویق به راستگویی و صداقت میشود، شخصیت‌های بازی با محبت فراوان با یکدیگر صحبت میکنند.»

۴- راحتی بازی

هرچند کودکان و نوجوانان سعی دارند چیزهای مختلفی را تجربه کنند



و مثلاً یک بازی که تقریباً خیلی از این نظر نامناسب است: «بازیکن ترغیب به خرید تجهیزات و یا موارد دیگر در سایت بازی می شود که تعداد این دست از اجناس نرم افزاری و یا سخت افزاری، خیلی خیلی زیاد است. برای بازی چندین DLC منتشر شده است»

۹- نوشیدنیه، داروها و مخدرها، سیگار کشیدن

در جامعه غرب و یا حتی در شرق، براحته میتوان افراد مستی را مشاهده کرد که چون کنترلی بر رفتار خودشان ندارند، به دیگران آسیب جدی وارد میکنند. از طرفی مشکل کبدی ناشی از مصرف شراب یا الکل، و مشکلات دیگر جسمی، همه و همه باعث شده تا این مورد جزو مواردی باشد که توسط والدین خارجی مورد توجه قرار میگیرند. همچنین مخدرهایی که زندگی یک جوان را به هم میریزد و متلاشی میکند. یک بازی براحته میتواند قبح یک مسأله را از بین ببرد، گاهی حضور والدین کنار فرزندان و یا آموزشهای مختلف به کودکان برای خودمراقبتی (مثل سیگار بخصوص در عصر حاضر، الزامات پدر یا مادر خوب بودن است. یک مثال برای اینکه در یک بازی خیلی به مسائل اینچنینی اشاره نشده است:

«**شخصیت اصلی حاصل یک آزمایش شیمیایی است**»

و یا خیلی وضعیت وخیمی دارد:

«بازیکن وارد یک بار شراب میشود. میتواند انواع مخدرها را در بازی تهیه کند. دوربین هنگام نوشیدن شراب، به حالت گیج مانند تغییر زاویه میدهد. بازیکن با وجود خوردن الکل میتواند رانندگی کند. شخصیت بازی بطور مداوم سیگار میکشد»

و در آخر با توجه به این بیان که «اگر از دیگران عبرت نگیری، خودت مایه عبرت دیگران میشوی»، بهتر است آن چیزی که معتقد هستیم ضرر دارد را از دسترس کودکان، نوجوانان و حتی خودمان! دور نگه داریم. مسأله توجه به رده بندی سنی بازی ها و همچنین نکات منفی موجود در بازی ها، مسأله ای است که پیشتر توسط غربی ها مورد توجه قرار گرفته است حال آنکه در میان والدین ایرانی مسأله ای مغفول است!

مختصر در داخل بازی وجود دارد. از رادیو چیزهای نامناسب جنسی شنیده میشود»

خیلی خلاصه به یکی از بحثهای رایج در این زمینه میپردازیم و آن اینکه وقتی در یک بازی یک مرد مبارز از سرتا پا خودش را با البسه جنگی میپوشاند و گاهی سپر حمل میکند، چطور می شود که زنان در بازی های خارجی با لباسهای کم به مبارزه میروند؟ آیا آن ها احتیاجی به مراقبت و به پوشیدن زرهی که کل بدنشان را از گزند شمشیر و تیر بپوشاند ندارند؟ آیا این جز طمع به کسب درآمد از استفاده ابزاری از زنان در بازی های رایانهای است؟ البته با جستی در تاریخ هم این امر (پوشش جنگی زنان) مشخص میشود. جالب است بدانید در یکی از انجمنهای خارجی وقتی بحث در این مورد شکل گرفته بود و با توجه به جذابیت این موضوع حساسی داغ شده بود، شخصی تصویری از بانوان ورزشکار رزمی ایرانی را آپلود کرده بود تا نشان دهد یک زن با پوششی کامل به مبارزه میرود.

۷- بددهانی

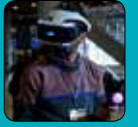
فحش و ناسزا در همه جای دنیا زشت قلمداد می شود و این در حالی است که در سال های اخیر در بعضی بازیها بطور مداوم کاراکتر اصلی از فحش استفاده میکند. رایج بودن، دلیلی بر عادی بودن آن کلمه زشت نیست.

مثالی برای یک بازی با درجه متوسط از این نوع درجه بندی:

«کنترل چت بین کاربران وجود ندارد و ممکن است یک کاربر از لفظ زشتی استفاده نماید. کلمات رایج زشت در بازی شنیده میشود، یا از رادیو «حرامزاده» شنیده میشود».

۸- خرج تراشی

یک سرپرست خانواده ممکن است بجز هزینه برای خرید بازی، ترغیب به خرید کالای دیگری هم بشود؟ مثل خرید نسخه های قبلی بازی و یا البسه مخصوص بازی و یا ...



علی علمرادی

رویکرد سلبی و ایجابی در رده بندی سنی بازیها

رده بندی سنی مجاز و رویکرد سلبی

برای توضیح تفاوت ماهوی این دو نوع مسأله مثالی می‌زنم. تا بحال دیده‌اید که انسان سالمی را از خوردن سم نهی کنند؟ شاید نیاز باشد که به او «آگاهی» بدهیم که این مایع شفاف خوش رنگ که در ظرف بلورین ریخته شده، سم است، اما بعد از این آگاهی دیگر او را نهی نخواهید کرد، چون بدیهی است که او بیش از شما خودش

را دوست دارد و با آگاهی از ضرر چیزی به هر ترتیب از آن دوری خواهد کرد. در مورد مسأله رده بندی سنی نیز ما چرا درست مانند همین مثال کوچک است. سم

ماده‌ای آسیب‌رسان به جسم و البته بعضاً روح ماست و محتوای آسیب‌رسان نیز محتوایی آسیب‌رسان به روح ما و البته بعضاً جسم ما! اینکه یک عنوان بازی با توجه به عوامل مختلف می‌تواند در سنینی آسیب جدی به روح و جسم بازی‌کن

بزند در همه دنیا پذیرفته شده است، منتهی با تفاوت فرهنگ‌ها در جوامع مختلف این محدوده سنی در جای جای دنیا می‌تواند کمی بالا و پایین برود (نظام‌های رده بندی مرسوم در آمریکا و اروپا و ... با نام‌های ESRB, PEGI, CERO, USK

و ... شاهدهی براین مدعا است)، اما اصل آن امروزه جزو بدیهیات تلقی می‌شود. حال بیایید یک عنوان رسانه‌ای (مثلاً بازی) با رده بندی سنی «مثبت سه یا ۳+» را بررسی کنیم: این رده سنی به ما می‌گوید که این عنوان حاوی محتوای جدی آسیب‌رسان در سنین بعد از سه سال نیست. اما آیا این علامت به این معناست که این بازی برای افراد بیش از سه

سال (۳/۵ سال تا ۹۹ سال) مفید است؟! با توجه به مطالب بالا در می‌یابیم که رده بندی سنی اصلاً برای پاسخگویی به این سوال نیست و تمام حرفش این است که این بازی برای مصرف‌کنندگان در محدوده سنی مشخص آسیب جدی به همراه ندارد. همین و واقعاً همین. خلاصه؛ دانستن حداقل سنی مجاز برای استفاده از یک عنوان رسانه‌ای در حکم «آگاه» شدن از میزان محتوای آسیب‌رسان آن برای سنین مختلف می‌باشد و ملاکی برای مفید بودن آن محصول نیست!

فهم رسانه‌ای و رویکرد ایجابی

علاوه بر «آگاهی» از «رده بندی حداقل سنی مجاز» و این نگاه حداقلی به رسانه‌ها می‌توانیم رویکرد دیگری نیز در این خصوص اتخاذ کنیم. رویکردی مبتنی بر تلفیق نیازها و علاقه‌ها و اقتضائات خودمان و رسانه‌های در دسترس ما. در این رویکرد این، ما هستیم که از بین تمامی عناوین و قالب‌های رسانه‌ای اطرافمان که محتوای آسیب‌رسان جدی برای ما ندارند، بهترین عنوان‌ها را برای رفع نیازها و ارتقاء مهارت‌هایمان انتخاب می‌کنیم.

برای مثال با توجه به علائق‌مان و متناسب با سنی که هستیم، از بین انواع قالب‌ها یک عنوان رسانه‌ای را انتخاب می‌کنیم تا «مهارت» «مردم‌آمیزی» یا «نظم» را در خود تقویت کنیم، چرا که فکر می‌کنیم کمی انزوای طلب و جمع‌گریزیم یا کمی شلخته! حاصل این نوع نگاه باعث می‌شود ما استفاده‌ای انتخاب‌گرانه در جهت رشد و ارتقاء خودمان داشته باشیم. حرف آخر؛ بیاییم از قالب‌های رسانه‌ای، استفاده آگاهانه کنیم و بهره‌وری خود را با استفاده از این قالب‌ها افزایش دهیم و تنها به آسیب‌رسان بودن یا نبودن یک عنوان رسانه‌ای بسنده نکنیم.



بهترین بازی برای هر سن



نام بازی
پلتفرم بازی
رده سنی
سبک بازی

مرتب کردن
نام بازی
آخرین بازی
سال انتشار

نام بازی	سبک بازی	پلتفرم	سال نشر	ناشر
Hellblade: Senua's Sacrifice	اکشن ماجراجویی	pc	2017	ninja theory

1


بودند و این تصاویر جذاب بازیها و البته قلم خوب نویسندگان بود که رنگ و لعاب کار را تکمیل می کرد. گاهی برای یک بازی پرونده چندین صفحه ای تهیه می شد و از تاریخچه بازی ها با ذکر جزئیات مطلبی منتشر می شد.

در دسته سایت های اینترنتی هم اوضاع مشابه بود با این تفاوت که بدلیل ماهیت اجتماعی و کاربر محور بودنشان، ارتباط بهتری با مخاطب برقرار می شد و البته به روز و به لحظه می توانستند اخبار را منتشر کنند.

در چند سال گذشته نیز صدا و سیما برنامه هایی در حوزه بازی تولید و پخش کرده که بصورت گذرا عناوینشان را ذکر می کنم. برنامه های تلویزیونی مانند به روز (شبکه سه)، رسانش (شبکه امید)، کافه پلی (شبکه دو) و برنامه های دیگری از این دست که بصورت مستمر از تلویزیون پخش می شوند. در رادیو نیز اغلب برنامه ها بصورت گفتگو محور و بیشتر با رویکرد آسیب شناسانه پخش شده است.

خوب تا اینجا شما خواننده محترم با هر سطح از دغدغه کم و بیش همراه این رسانه ها بوده اید، کما اینکه اکنون هم رسانه تخصصی بازی بان را مطالعه می کنید. آیا رسانه هایی که تا به حال در این حوزه فعال بوده اند توانستند بازی ها را خوب به مردم معرفی کنند؟ ملاک خوب معرفی کردن چیست؟ آیا صرف نقد کردن فنی و تخصصی و اعطای یک امتیاز، تمام رسالت یک رسانه است؟ چند درصد از رسانه ها تاکنون نقد محتوایی از بازی ها ارائه کرده اند؟

با پاسخ به این سوالات مشخص می شود که فعالان این حوزه بیشتر با چه رویکردی وظیفه اطلاع رسانی خود را انجام داده اند. آیا این رویکرد فرهنگی بوده یا ضد آن؟!

از سوی دیگر در میان رسانه های زیادی که در این حوزه فعالیت می کنند به یک نمونه می توان اشاره کرد که با رویکرد فرهنگی به تحلیل بازی های دیجیتال پرداخته و با نام کالبدشکافی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۲ تا ۱۳۹۶ به قلم محمود بلالی مشغول به فعالیت بود که به شکل منحصر به فردی به تحلیل محتوایی بازی های بزرگ پرداخته است.

اما با نگاهی به دیگر رسانه ها می توان متوجه شد که از حیث محتوا یا فراتر از توصیف داستان بازی و فضای پیرامون آن نگذاشته اند.

آیا مرغ همسایه غاز است؟!؟



علی متقی

رویکرد فرهنگی رسانه ها در حوزه بازی

وظیفه یک رسانه تخصصی انتقال اطلاعات به روز و مفید فایده برای خواننده است. امروز در حوزه بازی های دیجیتال انواع رسانه ها مشغول فعالیت هستند. مجلات، سایت ها، صدا و سیما، تلویزیون های اینترنتی و پادکست ها از جمله مهمترین این رسانه ها می باشند. حال برای آشنایی بیشتر بطور مختصر به معرفی چند نمونه از این رسانه ها می پردازم.

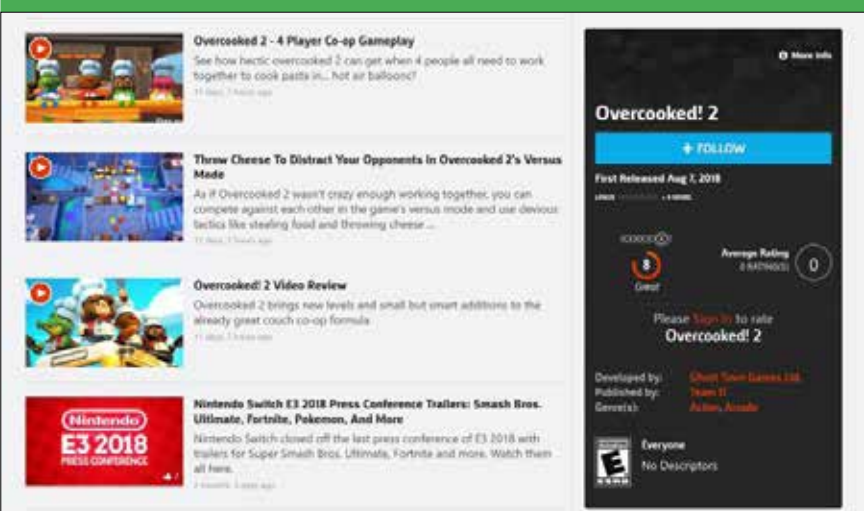
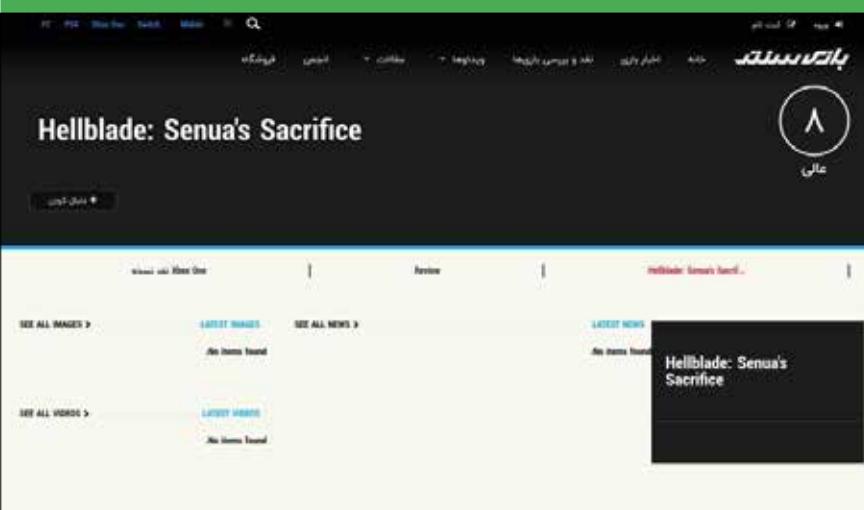
از قدیمی ترین رسانه ها در حوزه بازی، نشریه های تخصصی هستند. از سالها پیش مجلاتی مانند بازیمنما، بازی رایانه، دنیای بازی و ... بصورت چاپی و در سال های اخیر مجلات بسیاری بصورت الکترونیکی با موضوع بازی منتشر شده اند. بنده چون از خواننده های قدیمی این نشریات بودم، می توانم بگویم که هر کدام بنا بر دغدغه ها و سلاقی که داشته اند فعالیت کردند. مثلاً مجله دنیای بازی از بخش های متنوعی تشکیل شده بود و هم خوانندگان تخصصی و هم عموم علاقه مندان حوزه بازی را با خود همراه می کرد. اغلب مجلات هم از چندین بخش کلیشه ای نقد و بررسی، معرفی بازی، اخبار و پوشش رویدادهای مرتبط تشکیل شده

حتی گاهی آنقدر بی توجه به محتوا و تاثیرگذاری فرهنگی آن بوده که بازی های بسیار تاریک، دارای صحنه های غیر اخلاقی و شبه پورنو را با تعریف و تمجید از بعد فنی مورد بررسی قرار داده و در مواردی توسط رسانه های رسمی کشور مانند صدا و سیما به عنوان یک بازی مورد تحسین به مردم معرفی و انجام آن را توصیه کرده اند!

امروزه رده بندی سنی بازی ها در همه دنیا و در رسانه های تخصصی بازی جایگاهی ویژه دارند که بخشی جدایی ناپذیر از صفحات بازی و اطلاعات اولیه قابل ارائه به مخاطب هر رسانه (سایت و مجله و ویدئو و ...) شده اند. اگر به مهم ترین و پرمخاطب ترین سایت های بازی از جمله GameSpot مراجعه کنید، خواهید دید که تمام بازی های منتشر شده دارای نشان رده بندی سنی ESRB (آمریکا) هستند. اما در یکی از قدیمی ترین سایت های بازی کشورمان یعنی بازیسنتر با مرور آخرین نقد و بررسی ها متوجه میشویم که این حداقل انتظار نیز رعایت نشده و حتی بازی هایی که دارای رده سنی ESRA (رده بندی سنی بازی ها در ایران) هستند، این رده در صفحات پروفایل بازی ذکر نشده است. حتی در تریلرها یا ویدئوهای تبلیغاتی بازی ها در خارج از کشور مرسوم است که در ابتدا رده سنی بازی نمایش داده شود.

البته یک رسانه دغدغه مند که با شعار کار فرهنگی پا در این عرصه نهاده است، می بایست بیش از این ها اقداماتی را انجام دهد. یک نویسنده علاوه بر بررسی ابعاد فنی و هنری یک بازی، لازم است حداقل اشاره ای به رده سنی و محتوای بازی بررسی شده (از جمله خشونت و ترس و ...) داشته باشد. وقتی که ما بعد از هزاران تعریف و تمجید از گیم پلی و گرافیک و داستان جذاب یک بازی، عطشی در خواننده (یا بیننده رسانه های تصویری) ایجاد می کنیم، لازم است به او یادآور شویم که این بازی دارای صحنه هایی خشونت آمیز است که ممکن است برای سن او مناسب نباشد. با وجود سازمان ESRA که بازی ها را از نظر محتوایی بررسی می کند؛ صاحبان رسانه به راحتی با مراجعه به وبسایت این مجموعه به آدرس esragames.ir و جستجوی نام بازی می توانند از رده سنی آن آگاه گردند و با مطالعه شرح کامل در صفحه معرفی بازی، از شدت محتوای آسیب رسان هر بازی مطلع گردند.

امیدواریم که رسانه های بازی بیش از پیش به درج نشان رده سنی بازی ها به جهت فرهنگ سازی عمومی آن توجه کنند و در این راستا اقداماتی عملی انجام دهند. مثلاً در رسانه های ویدئویی نشان رده سنی گوشه تصویر درج شود یا رده سنی توسط گوینده اعلام گردد و در سایت ها و مجلات نیز این نشان با توضیحاتی مختصر قرار داده شود. مطمئن باشیم که این حرکت اگر عمومی شود، فرهنگ استفاده بازی ها در سنین مناسب جا خواهد افتاد. مانند شعاری که در سایت ESRA به چشم می خورد: بهترین سن برای هر بازی، بهترین بازی برای هر سن.



نقدی بر نقد بازی



مترجم: سید رحیم هاشمی

سخن درباره بازی‌های ویدئویی به وضوح در دسته دیگر قرار می‌گیرند. این کتاب به دنبال بازیینی و یا حتی اصلاح روش خود برای نزدیک شدن به مطالعات بازی نیست، بلکه علاقه‌مند به عملی کردن چنین نظریاتی است. از نظر سبک و محتوا، بیشتر با مقاله‌های متفکرانه و اغلب خنده‌دار تام بیس در کتابی مانند زندگی‌های مضاف: چرا بازی‌های ویدئویی مهم‌اند نزدیک است تا به اثر پیچیده و حیرت‌انگیز نیمه-واقعی جسر جول یا گیم‌های اقناعی فوق‌الذکر. در حالی که دامنه وسیع موضوعات و بازی‌های تحت پوشش ممکن است گاهی خواننده را به خود جلب کند، در نهایت چگونگی سخن درباره بازی‌های ویدئویی در نشان دادن عمق و وسعت بازی‌ها به عنوان یک رسانه و انطباق احساسی، فیزیکی و متافیزیکی به روش خود موفق عمل می‌کند.

با این مقدمه، بوگوست بیان می‌کند که این کتاب تلاشی برای کشف راه‌هایی است که در آن منتقدان - گروهی سوای تحلیل‌گران مصرف‌کننده محور - در مورد بازی‌های ویدیویی گفتگو کنند همان‌طور که برای فهمیدن این که آیا بازی‌های ویدیویی چیزی مهم برای گفتن به ما دارند یا نه، تلاش می‌کنند. او فضای منحصر به فردی که بازی‌های ویدیویی اشغال کرده‌اند را مورد بررسی قرار می‌دهد، یک فضای محدود که هم به آیت‌های کاربردی تنه‌ای می‌زند نظیر عمل توسترها یا میکروویوها و هم به متن‌های هنری زیباشناسانه‌ای نظیر عکاسی و فیلم که مورد تحسین واقع شده‌اند. علاوه بر این، بوگوست مکرراً در چندین مقاله بحث می‌کند که بازی‌ها بیش از یک سرگرمی بیهوده هستند، و مهم‌تر از همه، آن‌هایی که بازی و مطالعات بازی می‌کنند باید معنایی - نه فقط سرگرمی - که گیم‌ها خلق می‌کنند را پذیرفته و درآغوش بپذیرند. در حالی که در اثر قبلی، بوگوست به شیوه‌هایی بحث کرده است که مولف در آن بازی‌ها می‌تواند بحث‌های اقناعی داشته باشد و حتی بازی‌هایی درست کرده باشد که صراحتاً مخالفانه باشد و استدلال‌ات دیگری ارائه

نقد بازی می‌بایست در مسیر درست خود و بر مبنای روش‌های علمی و هنری قرار گیرد. آنچه که امروز در نظام ژورنالیستی کشور دیده می‌شود توصیفی تمجیدگونه از یک بازی خوب ساخته شده از لحاظ فنی است. توصیف‌گری بازی و تمجید از شرکت یا فرد سازنده آسمان و ریسمان به هم بافتن است نه نقد. منتقدین بنام و سرشناس دنیا در کمترین اندازه‌ی دسته‌بندی خود، چهار مرحله را برای نقد هنری متصور می‌دانند: توصیف، تحلیل، تفسیر و قضاوت. آنچه که ما می‌بینیم فقط بخش اول این مراحل آن هم بصورت ناقص است. این مقاله یادداشتی از یاکوب اوتنور در مجله اینترنتی GameCriticism است که درباره یکی از کتب منتقدین هنر گیم به نام یان بوگوست می‌پردازد. - مترجم

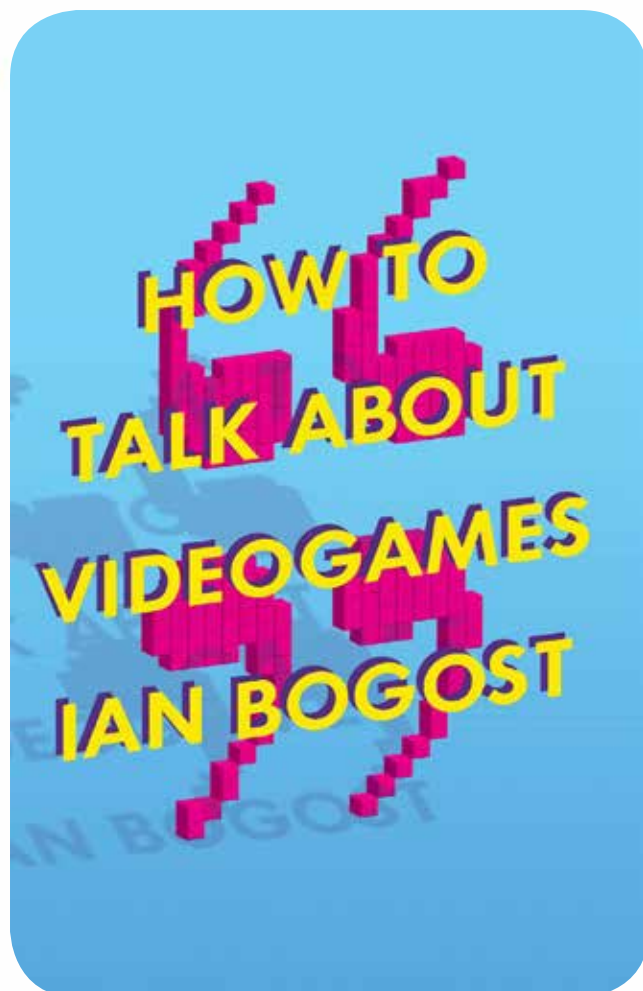
در زمینه نوظهور اما به سرعت در حال رشد نقد بازی‌ها، کمتر نامی بزرگ‌تر از یان بوگوست وجود دارد. بوگوست با شروع [کتاب] عملیات واحد در سال ۲۰۰۶، پیشگام بررسی مسیریایی شد که در آن کد و رایانه از طریق عملکرد بنیادی [یک] واحد، معنی در بازی‌های دیجیتال را دیکته می‌کنند. بعد از پایه‌ریزی تئوری واحد، او به اصلاح نظریه، با حرکت فراتر از واحد پایه به سمت ایده‌ی بسیار پیچیده‌ی مرحله‌ای ادامه داد. رتوریک مرحله‌ای، اصطلاحی که او در کتاب خود با نام گیم‌های اقناعی در سال ۲۰۰۷ ابداع کرد، رویکردی سیستمی دارد هم به نقد بازی ویدئویی و هم ایجاد بحث‌های تخصصی و فاع‌کننده با استفاده از قواعد و عملیاتی که مبتنی بر فرآیند است. بوگوست نوع نادری از منتقدان است که همان‌طور که نقد می‌کند، خلق نیز می‌کند. با این وجود، نوشته‌های او اغلب در نشریات اصلی مانند The Los Angeles Review of Books و The Atlantic منتشر می‌شوند. آخرین کتاب مجموعه مقالات وی، چگونگی سخن درباره بازی‌های ویدئویی، بیشتر خط اصلی خود را در یک مجموعه جمع می‌کند. در حالی که بوگوست نشان داده است اگر بخواهد او انتخاب می‌کند که برای مخاطبان دانشگاهی بنویسد، مخاطبان اصلی چگونگی

دهد، هدف اصلی چگونگی سخن درباره بازی‌های ویدئویی این نیست. این کتابی است که بیشتر به حرکت و متن رتوریک گیم مرتبط است تا نیت رتوریک و فرایندهای استدلالی آن‌ها. بوگوست به دنبال قرار دادن بازی‌های ویدئویی در یک سنت فرهنگی بزرگ‌تر در کنار ادبیات، سیاست و فیلم است. در انجام این کار، متون از مبانی فلسفی کار قبلی خود دور شده و به نقد فرهنگی با بازی‌هایی که به عنوان ابزاری اکفراستیک [۱] عمل می‌کنند نزدیک می‌شود جایی که بوگوست می‌تواند به ایده‌هایی که از محدوده‌ی نژاد پرستی گرفته تا رسانه‌های اجتماعی برای تعریف ویژگی‌های بازی فوتبال فکر کند.

وی در مقاله خود با عنوان "بازی ویدئویی ورزشی چیست؟" دو سنت را با هم ترکیب می‌کند: پخش ورزشی و بازی ویدئویی ورزشی. این مقاله به مثابه‌ی یک توصیف ساده از این است که چگونه یک بازی ویدئویی فوتبال، مانند مجموعه Madden از EA، تجربه فوتبال بازی کردن را به همان اندازه‌ای که بازی دیجیتال با تجربه دیدن فوتبال برابری می‌کند، شبیه‌سازی نمی‌کند. از آنجا، این مقاله به بحث بسیار بزرگتری در مورد نقش ورزش در جوامع از یونان باستان تا امروز ادامه می‌دهد. در انجام این کار، مقاله از نیت محو کردن خط بین فرهنگ خرد و کلان در دنیای هنر منحرف می‌شود. بوگوست از بحث‌های ساده مانند اندیشه در مورد اینکه آیا یک بازی فوتبال خیابانی در ریو دو ژانیرو همان یک بازی سطح فیفا بین دو تیم ملی است به سمت یک بحث دقیق و پیچیده درباره نسبت بازی‌هایی که بر نظریه ویتگنشتاین درباره خانواده‌ها و مفهوم تکرار شونده‌ی دریدا استوارند حرکت می‌کند. بوگوست (۲۰۱۵) این اقدام را در طول چند صفحه انجام می‌دهد و اغلب در ارسال استدلال خود موفق است، در مقاله‌ی "بازی‌های ویدئویی ورزشی شبیه‌سازی ورزش نیستند، اما نوع دیگر ورزش‌اند. یا به عبارت دیگر بازی‌های ویدئویی ورزشی راه دیگری برای ورزش کردن است" (ص. ۱۳۸). بحثی که او ایجاد می‌کند به دنبال فرو نشان دادن مباحثات بی‌نتیجه‌ی این موضوع است که [اصلاً] آیا بازی‌های ویدئویی ورزشی وجود دارد یا خیر. در جای خود، گفتگو در مورد بازی‌های ویدئویی، حداقل برای بوگوست، فرصتی است برای ایجاد فروم‌هایی برای بحث در مورد آنچه که برای یک فرهنگ خاص مهم است. به جای این که این اندیشه را نشخوار کند که آیا این بازی‌ها ورزشی هستند یا نه، ترجیح می‌دهد در مورد این که این بازی‌ها چگونه به ما می‌گویند ورزش را تماشا کنیم، صحبت کند.

در اقدامی مشابه در یک موضوع بسیار متفاوت، بوگوست تعامل بازیکن در بازی تجربی Between را تجزیه و تحلیل می‌کند. او با ترسیم مدل‌هایی از انسان‌شناسی و نقد ادبی، احساسات خاص انزوا، بیگانگی، و "دیگری شدن" را که در بازی رخ می‌دهد، مورد انتقاد قرار می‌دهد. او بر جزئیات روایت یا بازی‌شناسی تمرکز ندارد، بلکه اوج نظام سرتاسری و نحوه اجبار بازیکنان برای تعامل به روش‌های جدید و نوین است. این مدل از نقد‌های بازی‌های ویدئویی که مورد توجه بوگوست قرار می‌گیرد بیشتر به تاثیرگذاری میل می‌کند تا معنا، و با تغییر تمرکز بر تاثیرگذاری، او قادر است بر بسیاری از بحث‌های جاری در نقد بازی‌ها مانند نقد لودو-فرمالیستی در برابر نقد داستانی/روایی غلبه کند. آنچه در اینجا اهمیت دارد پویایی اجتماعی است که از بازی و تکرار آن پویایی ناشی می‌شود. بوگوست در مقاله Gone Home، دوباره توجه خود را از مکانیک‌های گیم‌پلی

درگیر در موفقیت کامل بازی برگردانده و به عواطفی که از مشارکت در مکانیک‌های فوق الذکر برمی‌خیزد، جلب می‌کند. در نهایت، استدلال او این است که برای این که بازی‌ها جدی گرفته شوند، آن‌ها ابتدا باید خود را جدی بگیرند. مطالعه‌ی تاثیرات بازی‌ها بر بازیکنان از طریق صحبت در مورد بازی‌های ویدئویی یکی از راه‌های رسیدن به این هدف است، اما بوگوست از منتقد نوپا می‌خواهد که تلاش بیشتری انجام دهد. از آنجا که بازی‌ها هم کاربردی و هم تجربه شده‌اند، کلام انتقادی در مورد بازی‌های ویدئویی از سوی اندیشمندان و بازیکنانی ایجاد می‌شود که زمینه‌های مختلف و متفاوتی - از مد تا معماری، فلسفه تا علوم کامپیوتر - به منظور آشکار کردن هزاران معانی موجود در هراتر خوب هنری را طراحی می‌کنند. چگونگی سخن درباره بازی‌های ویدئویی به طور کامل به مثابه‌ی نمایاندن عمل می‌کند نه گفتن. این کتاب بر روی ویژگی‌های بازی‌ها و چگونگی عناصر فرمی، بازی‌شناسی، و روایی شرکت کننده در معنی بحث نمی‌کند. بلکه بیست مثال مجزا از چگونگی توانایی یک منتقد در کالبدشکافی و جاساز کردن معنا در بازی‌های خاص است. در حالی که این مقالات به طور برجسته‌ای قابل خواندن هستند، اما سوال این است که چه کسی بعد از اتمام کتاب آن را در سرزمین بایررها می‌کند. نوشته راحت و اغلب لذت بخش است که می‌تواند این کتاب را برای مخاطبان عمومی و گسترده مناسب کند. با این حال، اغلب زمان‌هایی



است، و یا آنچه در آن نشان داده شده است، و توسط هر کدام از هنرهای تجسمی، برجسته شود، ممکن است هنر اصلی را تقویت کند و به این ترتیب زندگی خود را از طریق توصیف درخشان خود به دست آورد. یک مثال نقاشی از یک مجسمه است: نقاشی مجسمه را "داستان سرایی می‌کند"، و بنابراین به یک داستان سرا، و به همین ترتیب خود داستان (اثر هنری) تبدیل می‌شود. تقریباً هر نوع رسانه هنری ممکن است بازیگر یا سوژه اکفرازیس باشند.

در این روش، یک نقاشی می‌تواند یک مجسمه را نمایش دهد، و بالعکس؛ یک شعر، تصویر یک رمان را به تصویر می‌کشد؛ در واقع، با توجه به شرایط مناسب، هر هنر ممکن است هر هنر دیگری را توصیف کند، به خصوص اگر یک عنصر رتوریک، که برای احساسات هنرمند هنگامی که او کار خود را خلق می‌کند، حضور داشته باشد. برای مثال، چهره‌های بهم ریخته در جمعیتی در یک نقاشی که اثر هنری اصلی را نشان می‌دهند، چهره‌ای عبوس بر چهره یک مجسمه که نشان‌دهنده یک شخصیت تاریخی است، یا فیلمی که به طور خاص جنبه‌های تیره معماری نئوگوتیک را نشان می‌دهد، همه نمونه‌هایی از معماری نئوگوتیک هستند. -م

Jacob S. Euteneuer

Ian bogost

Games Criticism

Unit Operations

Procedural rhetoric: رتوریک مرحله‌ای مفهومی است که یان بوگوست در کتابش با نام بازیهای اقناعی: قدرت بیانگری بازیهای ویدئویی (۲۰۰۷) مطرح کرد. در این کتاب، بوگوست تاریخچه رتوریک و مباحثی که بازیهای ویدئویی را بخشی از فرم جدید رتوریک بیان می‌کند طرح می‌کند. رتوریک احتمالاً به کتاب ریطوریکای ارسطو برمی‌گردد که در رابطه با فن خطابه در یونان باستان است. منظور بوگوست خلق و ارائه مفهوم در بازی طی مراحل و طبق یک فرآیند است.

Persuasive Games

How to Talk About Videogames

Tom Bissell

Extra Lives: Why Video Games Matter

Half-Real

Jesper Juul

Ekphrastic: art produced as a rhetorical exercise

othering

ludic

ludo-formalist

منظور نویسنده این است که کتاب برای چه کسی یا کسانی غیر مفید و غیر قابل استفاده خواهد بود.

self-parody

The Blue Shell Is Everything That's Wrong with America



وجود دارد که بازی‌ها به حدی مبهم می‌شوند و یا به مکاتب فکری از نظریه زیبایی‌شناختی، مطالعات رسانه‌ای جدید، نقد ادبی، و فلسفه می‌چسبند که یک خواننده غیردانشگاهی سر خود را می‌خاراند. این حقیقت که این کتاب توسط یک انتشارات دانشگاهی منتشر می‌شود، نشان می‌دهد که برای مخاطبان خاص است، با این حال بسیاری از محققان مطالعات بازی جدی خواهان آن باقی خواهند ماند.

به عنوان یک مثال متقن، توانایی بوگوست در ترکیب مکاتب فکری مختلف اغلب باعث می‌شود که این مقالات ارزش خواندن را داشته باشند، اما گاهی خطر خود-تمسخری (ترسی که آشکارا در کتاب اعتراف می‌کند) را فعال می‌کند. تمرکز منحصر به فرد در مقالاتی نظیر "حفاظ آبی تمام چیزهایی است که درباره آمریکا اشتباه است" [۲] به عنوان یک لفاظی خسته کننده و یا تکه پاره است تا یک نگاه دقیق تر و عمیق به یک مکانیک بازی بحث برانگیز. بوگوست حفاظ آبی را به مثابه کنایه‌ای از وصف شخصیت کنونی آمریکا می‌خواند. به جای نگاه کردن به بیرون از بازی برای آشکار کردن آنچه بازی در مورد ایالات متحده به عنوان یک فرهنگ می‌گوید، او [خود را] درون بازی عایق می‌کند و تنها می‌تواند انگشتان را در مرزهای پلی‌گونی اشاره کند. مقاله به خودی خود موفق نیست چون هیچ گونه طراحی یا معنای فرهنگی را به سوژه اختصاص نمی‌دهد، اما مسیر طولانی‌ای را در نمایش آنچه که در نقد بازی‌ها نشان داده می‌شود یا نمی‌شود طی می‌کند، و شاید بزرگ‌ترین قدرت کتاب این باشد. در طی ۲۰ مقاله، بوگوست مجموعه‌ای از روش‌ها را نشان می‌دهد که [ما را] به صحبت در مورد بازی‌های ویدیویی نزدیک می‌کنند. بسته به مخاطب، برخی موفق خواهند شد و برخی دیگر شکست خواهند خورد. این کتاب به عنوان یک کتاب هوشمند نقد، دنیایی از احتمالات را ارائه می‌دهد، و در پایان، ممکن است تمام خوانندگان و نیز بازیکنان، واقعا خواهان آن شوند.

پی‌نوشت:

[۱]. Ekphrasis به طور کلی یک شیوه‌ی رتوریک محسوب می‌شود که در آن یک رسانه تلاش می‌کند با تعریف و توصیف ماهیت و شکل آن با یک رسانه دیگر ارتباط برقرار کند، و در انجام این کار، به طور مستقیم با مخاطبان خود ارتباط برقرار کند. یک اثر توصیفی از نثر و شعر، یک فیلم، و یا حتی یک عکس از طریق شدت رتوریک آن چه احیاناً در حال رخ دادن



نظام رده‌بندی بازی‌های دیجیتالی ایمن و

مهارت‌افزای میزان



حسین نیک‌کامی
دکتر سعید مدرسی

اثرگذار به طور کامل توجه نشده است. کارگروه سواد رسانه‌ای مجتمع فرهنگی آموزشی میزان (Mizan Media Literacy Work Group) با همکاری مرکز توسعه نرم‌افزاری این مؤسسه (Mizan Software Development Center) به طراحی نظام رده‌بندی بازی‌های دیجیتالی با رویکردی نوین و ایجابی و مهارت‌افزا به منظور فراهم نمودن عرصه‌ای برای استفاده‌ی حداکثری از این درگاه رسانه‌ای و صیانت پایدار نسبت به چالش‌های این صنعت سرگرمی فراگیر، اقدام نمود، تا راهنمایی برای والدین دغدغه‌مند و کودکان، نوجوانان و جوانان باشد. در این راستا و برای خدمت‌رسانی به خانواده‌های فرهیخته و دغدغه‌مند، قسمتی با عنوان راهنمای والدین به نشانی اینترنتی:

www.hedayatmizan.ir/site/parentGuideHome

به سایت مؤسسه‌ی فرهنگی آموزشی میزان افزوده شده است که به معرفی بازی‌های دیجیتالی «مهارت‌افزا» و «ایمن» می‌پردازد.

• چجوری از سایت راهنمای والدین استفاده کنیم؟

کاربر با ورود به سایت راهنمای والدین و انتخاب بخش بازی‌های رایانه‌ای، وارد صفحه‌ای می‌شود که در آن می‌تواند با مشخص نمودن سن فرزند خود و مهارت‌های علمی و رفتاری و روحی که مدنظر دارد، به فهرستی از بازی‌های پیشنهادی دست یابد. راهنمای والدین میزان با بیش از ۵۰ بازی دیجیتالی پیشنهادی و رده‌بندی شده در خدمت والدین و فرزندان ایرانی است. این بازی‌ها ابتدا از منظر فرهنگ ایرانی اسلامی بررسی می‌شوند و بعد از گذر از نکات تربیتی و روان‌شناختی به عنوان بازی‌هایی سالم، ایمن و مهارت‌افزا معرفی می‌شوند. امروزه

امروزه بازی‌های دیجیتالی به جزء جدا نشدنی فضای سرگرمی و اوقات فراغت بسیاری از کودکان و نوجوانان تبدیل شده است. دنیای وسیع بازی‌های کامپیوتری با مضامینی جذاب و متنوع، جایگاهی اثرگذار در شکل‌گیری سبک زندگی نوجوانان و جوانان و ابعاد مختلف فکری، عقیدتی، عاطفی و... پیدا کرده است، که غالباً به دلیل عدم همخوانی این مضامین با آموزه‌های فرهنگ بومی و ارزش‌های اجتماعی، اخلاقی و مذهبی ما، چالش‌های جدی را پدید آورده است. از سوی دیگر عدم رعایت میزان زمان اختصاص داده شده به بازی‌های کامپیوتری نیز، موجب وابستگی به این نوع سرگرمی‌ها شده و رشد جسمی، روحی و مهارتی کودکان و نوجوانان را دچار اختلال نموده است. در این میان آگاهی والدین و مربیان از فرصت‌ها و تهدیدهای این رسانه و برنامه‌ریزی زمانی برای استفاده از این سرگرمی می‌تواند ضمن صیانت از چالش‌های محتمل، زمینه‌ی استفاده‌ی حداکثری از مزایای این رسانه‌ی مهم و سرگرم‌کننده را فراهم آورد.

در بیش از دو دهه گذشته، نخبگان فرهنگی کشورهای مختلف در پی فهم عمیق پیرامون اثرات بازی‌های رایانه‌ای به رده‌بندی سنی این سرگرمی پرطرفدار اقدام نمودند که مشهورترین این نظام‌های رده‌بندی عبارت‌اند از: نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا (ESRB)، اروپا (PEGI)، ژاپن (CERO) و غیره. در ایران نیز از نیمه‌ی دهه‌ی هشتاد، نظام رده‌بندی بازی‌های کامپیوتری با نام (ESRA) طراحی شد تا پاسخی به دغدغه‌های تربیتی خانواده‌ها در این حیطه باشد. ویژگی مشترک تمامی این نظام‌ها این است که ناظر به چالش‌های اخلاقی، فرهنگی و هنجاری موجود در بازی‌ها، با نگاهی سلبی به رده‌بندی بازی‌ها اقدام می‌نمایند که به نظر می‌رسد به نکات مثبت این سرگرمی



تریلری در مورد روند آن قرار دارد و همچنین به راحتی می‌توانید از طریق لینک‌های دانلود اقدام به تهیه آن بازی‌ها بر روی پلتفرم‌های ویندوز و اندروید نمایید.

• برچه اساسی بازی‌ها رده‌بندی می‌کنید؟

این رویکرد منحصر به فرد که فاقد نمونه‌ی مشابه جهانی می‌باشد، دارای اصولی به شرح زیر است:

۱. اصول نظام رده‌بندی بازی‌های دیجیتالی ایمن و مهارت افزای میزان : این نظام رده‌بندی بازی‌های دیجیتالی، با در نظر گرفتن ساحت‌های تربیتی شش‌گانه‌ی مندرج در «سند تحول بنیادین آموزش و پرورش» و با توجه به روان‌شناسی رشد و بررسی مهارت‌های ذهنی و علمی و مهارتی لازم برای کودکان و نوجوانان در سنین مختلف شکل گرفته است و هدف اصلی آن تربیت جامع‌متریان و فرزندان در ساحت‌های مختلف تربیتی و مهارتی است. چرا که بازی‌های دیجیتالی علاوه بر سرگرم‌کننده بودن دارای جنبه‌های مفید آموزشی و تربیتی نیز می‌باشند.

۲. این نظام صرفاً به رده‌بندی بازی‌های مهارت‌افزا در جنبه‌های مختلف می‌پردازد. مهارت‌هایی هم چون: ارتقاء علمی و آموزشی، رشد عاطفی، توانمندی‌های ذهنی، پرورش خلاقیت، ارتقاء ذایقه‌های هنری، رشد نگرش دینی، مهارت‌های اخلاقی، توان مدیریتی، بینش سیاسی، مهارت‌های اجتماعی، ارتقاء نگرش اقتصادی، توجه به مسائل زیست محیطی و سایر مهارت‌های شناختی مانند: حل مسئله، تمرکز، سرعت عمل، تفکر استراتژیک، تقویت حافظه، مهارت کارگروهی، هوش درون فردی و هوش میان فردی و غیره.

۳. نگاه این نظام رده‌بندی به صورت سلیبی نمی‌باشد. یعنی توصیف نمی‌کند که با توجه به محتوای هر بازی پایین‌تراز چه سنی مجاز به انجام آن نیستند، بلکه با نگاهی ایجابی و متفاوت با سایر نظام‌های رایج رده‌بندی موجود در دنیا (مانند ESRB در آمریکا، PEGI در اتحادیه اروپا، CERO در ژاپن، ESRA در ایران)، بازی‌هایی که دارای ارزش‌های مهارت‌افزایی هستند را انتخاب و رده‌بندی می‌کند. به این صورت که تجویز می‌کند از آن بازی‌های پیشنهادی در چه سنی و برای افزایش چه مهارت‌هایی می‌توان استفاده نمود.

۴. بازی‌هایی که در این نظام توسط تیم کارشناسی، تحت رده‌بندی قرار می‌گیرند، از لحاظ عدم مغایرت با اصول اخلاقی، دینی، هنجارهای اجتماعی و هم‌چنین عدم مغایرت با هنجارهای نظام اسلامی مورد بررسی قرار می‌گیرند. به علاوه بازی‌هایی که دارای هیجانات غیر واقع‌گرایانه و یا دارای سطح تخیل و توهم بالا و بی‌فایده هستند، در رده‌بندی قرار نخواهند گرفت. لذا والدین و مخاطبین این نظام رده‌بندی می‌توانند بدون نگرانی تربیتی از بازی‌ها استفاده نمایند.

۵. بازی‌ها بر اساس مهارت‌هایی که می‌توانند در افراد افزایش دهند، ارتقاء علمی که در جریان بازی صورت می‌پذیرد، سنی که بهتر است بازی در آن مورد استفاده قرار گیرد، جنسیتی که مناسب است آن را بازی کند و پلتفرمی که بازی در آن عرضه شده است، مورد دسته‌بندی قرار می‌گیرند. ممکن است بعضی از بازی‌های رده‌بندی شده دارای ملاحظات باشند. این ملاحظات در کنار مشخصات بازی و به همراه پیشنهادهایی (مانند لزوم همراهی والدین با فرزندان در بعضی بازی‌ها یا مدت زمان توصیه شده) به اطلاع مخاطبین می‌رسد.



بازی‌های رایانه‌ای در جهان نقش پررنگی در امر آموزش و تربیت دارا هستند و مهارت‌های در نظر گرفته شده در سایت، مهارت‌های مختلفی هستند که بعضاً بهترین راه تقویت آن‌ها از طریق انجام بازی‌های رایانه‌ای است. می‌توانید با جست‌وجو در بین مهارت‌ها و بازی‌ها و با توجه به رده‌بندی سنی آن‌ها، بازی رایانه‌ای مناسبی را انتخاب نمایید. همچنین بعضی بازی‌ها با عنوان کمک درسی می‌توانند به یادگیری بهتر مفاهیم علمی مختلف مانند فیزیک، شیمی، زیست، ریاضی و غیره در حین بازی کردن یاری دهند. برای هر بازی توضیحات، عکس‌ها و



● مهدی یزدی راد
● ندا مثنوی

چطور سرویس آنالیتیکس به بازی سازان کمک می کند؟

قسمت اول - آنالیتیکس در صنعت بازی

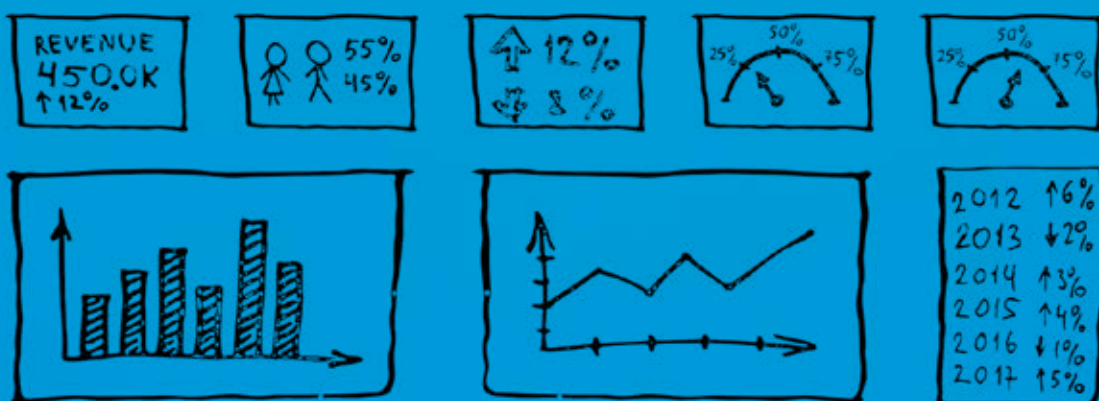
می شود. این مفهوم به کوثری زدن و ساخت گزارشات هوش تجاری (BI) محدود نیست، بلکه مدلسازی پیش بینانه و بهینه سازی پیش بینی ها را شامل می شود.

«آنالیتیکس» عموماً مبتنی بر مدلسازی محاسباتی است و گستره آن حوزه های گوناگونی نظیر بازاریابی، ریسک، مالی و تحلیل رفتار را در بر می گیرد. ذکر این نکته ضروری است که آنالیتیکس با آنالیز مترادف نیست، بلکه چتری است که متدولوژی های مرتبط با یافتن و به اشتراک گذاری الگوهای داده ای را پوشش می دهد، در حالیکه آنالیز کارکردی فردی دارد مثل انجام تحلیل خاص در جستجوی پاسخ یک پرسش مشخص روی مجموعه ای از داده ها!

با توجه به همه این توضیحات می توان گفت «آنالیتیکس» زیرمجموعه ای جدید از هوش تجاری است که در تمام سطوح شرکت ها صرف نظر از اندازه آنها کاربرد دارد. هوش تجاری مفهوم گسترده ای است که هدف اصلی آن تبدیل داده خام به اطلاعات مفید است. به هر روشی (عموماً مبتنی بر رایانه) که شناسایی، ثبت، استخراج و تحلیل داده های کسب و کار را شامل شود، هوش تجاری گفته می شود، چه این کار در سطح استراتژیک انجام شود و چه در سطوح عملیاتی. هدف اصلی هوش تجاری فراهم آوردن اطلاعات

در بازار امروز توسعه یک بازی سودآور، کاری پرچالش است. سالیانه هزاران عنوان بازی توسط پلتفرم های سخت افزاری و کانال های توزیع منتشر می شود که برای جلب نظر کاربران با یکدیگر در رقابت هستند و از این رو فضای صنعت بازی سازی به شدت رقابتی است. در چنین شرایطی برای توسعه اثربخش بازی، مجموعه ای از ابزارها و تکنیک ها در حوزه های مدیریتی و فنی در این صنعت به وجود آمده و یا از بخش های دیگر IT به صنعت بازی سازی افزوده شده است. یکی از این ابزارها «آنالیتیکس» است که در سال های اخیر تاثیر بسزایی بر صنعت بازی سازی و همچنین پژوهش های بازی محور داشته است. «آنالیتیکس» را می توان فرآیند کشف و به اشتراک گذاری الگوهای داده ای به منظور «حل مشکلات کسب و کار» و یا «پیش بینی آینده» نامید.

همانطور که از این جمله مشخص است، آنالیتیکس هم می تواند با دیدگاه گذشته نگر برای بررسی وضع موجود به کار رود و هم می تواند با دیدگاه آینده نگر برای پشتیبانی از تصمیمات، پیش بینی جریان های آتی و بهبود عملکرد مورد استفاده قرار گیرد. در آنالیتیکس از متدولوژی های موجود در علوم آمار، داده کاوی، ریاضی، برنامه نویسی، تحقیق در عملیات و نمایش داده بهره گیری



زمان نصب برنامه و یا هر رویداد دیگر با استفاده از داده‌هایی است که به سمت سرور ارسال می‌شود و امکان ذخیره سازی و تحلیل و گزارش دهی سریع داده فراهم می‌گردد.

کاربران: داده‌های مرتبط با رفتار کاربران قطعاً یکی از مهمترین منابع هوشمندی در آنالیتیکس بازی به حساب می‌آید و آنالیتیکس کاربر محور یکی از حوزه‌های کلیدی در آنالیتیکس بازی است. در این چارچوب کاربران دو منظر مورد تحلیل قرار می‌گیرد، از دیدگاه مشتری و از دیدگاه بازی باز.

گرچه آنالیتیکس بازی حوزه‌هایی مانند تولید و عملکرد فنی را نیز پوشش می‌دهد، اما این موارد عمومیت کمتری دارد. بطور کلی یک سرویس آنالیتیکس در صنعت بازی سازی برای تحلیل رفتار کاربر بر اساس رویدادهای انجام شده در بازی با در نظر گرفتن کانال دریافت بازی بکار گرفته می‌شود.

در این سری مقالات سعی بر این داریم که به معرفی نحوه کار یک سرویس آنالیتیکس و همچنین مزایای آن برای بازیسازان بپردازیم. در مقالات آتی به مواردی نظیر چگونگی جمع‌آوری داده‌های بازی و شاخص‌های مناسب تحلیل به تفکیک هریک از ژانرهای بازی پرداخته خواهد شد.

در نگارش این مقاله کتاب Game Analytics The Basics نوشته شده توسط Anders Drachen, Magy Seif El-Nasr, and Alessandro Canossa به ما کمک کرده است.

مناسب جهت تصمیم‌گیری در کلیه سطوح سازمان است و در نهایت می‌توان گفت آنالیتیکس بازی به عنوان زیرمجموعه‌ای از هوش تجاری به بازی‌سازان کمک می‌کند تصمیمات مناسبی برای تحقق اهداف خود اتخاذ نمایند.

در همین چارچوب می‌توان گفت مزیت اصلی بکارگیری زیرساخت‌های آنالیتیکس بازی، اتخاذ تصمیمات آگاهانه‌تر در مراحل طراحی، برنامه‌نویسی، تست و انتشار بازی است. آنالیتیکس بازی هم در تولید (مثل بهبود تجربه کاربری) و هم در طول پروژه بازی سازی (مثل فرایند توسعه بازی در مقایسه با سایرین) به کار می‌آید. اما در دهه گذشته تمرکز آنالیتیکس بازی بر تحلیل رفتار کاربر به عنوان پیش‌رانی مهم برای ارزیابی موفقیت بازی بوده است. علت این امر را می‌توان در نقش وب آنالیتیکس و موبایل آنالیتیکس در شکل‌گیری و توسعه آنالیتیکس بازی جستجوی کرد. از آنجاییکه مفهوم آنالیتیکس بازی، مفهومی نسبتاً جدید است و برعکس هوش تجاری یا حتی وب آنالیتیکس که مقالات و کتب متعددی درباره آنها منتشر شده است، در این حوزه هنوز اصطلاحات و فرایندهای استاندارد به بلوغ لازم نرسیده‌اند. در سلسله مقالات آنالیتیکس بازی سعی خواهیم کرد بر دو جنبه آنالیتیکس بازی به شرح زیر بپردازیم:

تله متری : به دستیابی به داده از راه دور و به صورت دیجیتال تله متری گفته می‌شود، اما در اصل هر سیگنالی که ارسال می‌شود، تله متری است. در حوزه بازی‌های دیجیتال، متداول ترین سناریو دستیابی به



دومین دوره

جایزه بازی‌های جدی

SeGaP 2018

۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی و غیر نقدی

+ نخستین هکاتون ۴۸ ساعته بازی‌های جدی

مهلت نهایی ارسال بازی‌های جدی: ۱۸ آبان ماه ۱۳۹۷

۹ آذر ماه ۱۳۹۷ مرحله نهایی داوری و اعلام برندگان

- آموزش نظری
- آموزش مهارتی
- تبلیغات و اقناع
- تندرستی
- درمان و توانبخشی
- اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه پسند

نشانی دبیرخانه: تهران - خیابان مفتاح شمالی - کوچه گلزار - پلاک ۳۲
بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای طبقه ۴ - واحد پژوهش داخلی (EII) - ۸۸۳۱۳۷۰۰۸۸۳۱۳۲۱

پس از تکمیل فرم ثبت نام از سایت www.DGRConf.com آفر خود را به direct@rcg.ir ارسال نمایید

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی

تحقیقات بازی‌های دیجیتال

DGRC 2018

گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها

با تمرکز ویژه بر بازی‌های جدی

۹ آذر ماه ۱۳۹۷ دانشگاه صدا و سیما

مهلت ارسال اصل مقالات: ۲۰ مهر ماه ۱۳۹۷

یادگیری ماشین، الگوریتم‌های تکاملی، شبکه عصبی، تصمیم‌گیری، راهبرد و راهبری / تولید محتوای روایتی، شبیه‌سازی، مدل‌سازی معماری‌ها و الگوریتم‌ها، امنیت، داده‌کاوی، پردازش موزایی و توزیع شده، رایانش ابری، بهینه‌سازی، ارزیابی کیفی، تکمیل رایانه‌ای / متادان‌سازی و دشوارسازی، پویا، تجربه و رابط کاربری، زمینه‌های تعامل پدیده‌ها، مدل‌های برنامه‌نویسی، بازی‌های آنلاین، فناوری‌های پوشیدنی، واقعیت مجازی، افزوده و آمیخته / توانبخشی جسم، حرکتی و شناختی، مراقبت‌های بهداشتی و درمانی، ابزارهای سیاست‌گذاری، تأمین مالی، جمع‌بندی، مدیریت انتقال فناوری، پویاسازی و مدل‌های کسب‌وکار، تبلیغات، تحقیقات بازار آینده، حقوق و مالکیت فکری، نقش و اختلال، فلسفه بازی، یادگیری، هویت، خشونت، جنسیت، اعتماد آنلاین، نوجوانی و حضور دیجیتال، سرگرمی، سواد بازی، ژانر / شخصیت‌پردازی، داستان‌گویند و روایت، صداگذاری، موسیقی، طراحی بازی / و سایر زمینه‌های مرتبط در حوزه‌های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی

نشانی دبیرخانه: تهران - خیابان مفتاح شمالی - کوچه گلزار - پلاک ۳۲
بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای طبقه ۴ - واحد پژوهش داخلی (EII) - ۸۸۳۱۳۷۰۰۸۸۳۱۳۲۱

www.DGRConf.com | info@dgrrconf.com

   @bazibaan

bazibaan@gmail.com

www.baziyaran.ir



www.Baziyaran.ir
شبکه بازی یاران

سراج

سازمان فضای مجازی سراج
www.siraj.ir