

رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای (محتواسنج فرهنگی بازی‌ها)

نویسندگان

دکتر مسعود کوثری

دکتر بهناز دوران

دکتر مقداد مهرابی



سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران

فهرست مطالب

۷	سخن ناشر
۹	تقدیر و تشکر
۱۱	چکیده
۱۵	مقدمه

فصل اول: نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

۲۱	مقدمه
۲۲	رتبه‌بندی رسانه‌ها
۲۴	اهداف رتبه‌بندی رسانه‌ها
۲۵	نظام رتبه‌بندی ساده، کارآمد و قابل فهم
۷۰	اهمیت توصیف‌گرهای محتوایی
۷۱	اهمیت توصیف‌گرهای محتوایی از نظر پژوهشگران
۷۲	اهمیت توصیف‌گرهای محتوایی در نگاه ای.اس.آر.بی
۷۳	عوامل کنترل‌کننده در دیگر رسانه‌ها؛ تلویزیون
۷۵	نظام رده‌بندی فیلم‌های سینمایی
۷۷	کنترل‌گرهای مسدودکننده در کنسول‌های بازی
۷۸	قانونگذاری
۷۸	روند بازاریابی و توزیع بازی‌ها توسط صنعت بازی‌های ویدیویی
۸۰	اهمیت قانونگذاری در خصوص بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای
۸۱	تلاش برای قانونمند کردن
۸۵	قطب‌های مسئولیت در شکل‌گیری یک نظام رده‌بندی

فصل دوم: روش تحقیق

مقدمه	۱۰۱
رده‌بندی: شاخص‌های سه‌گانه محتوایی	۱۰۱

فصل سوم: یافته‌های تحقیق (رده‌بندی بازی‌ها (محتواسنج فرهنگی)

ارزیابی بازی‌ها توسط روان‌شناسان	۱۲۳
نحوه محاسبه محتواسنج فرهنگی	۱۲۴
رتبه‌بندی توصیفگرهای محتوایی از منظر ارزیابان	۱۶۹

فصل چهارم: نگرش والدین نسبت به نظام رده‌بندی بازی‌ها

نگرش والدین نسبت به نظام رده‌بندی	۱۷۳
ترکیب پاسخگویان	۱۷۴
نگرانی والدین از بازی فرزندان	۱۸۵
آثار مخرب بازی‌ها	۱۸۸
آثار مفید بازی‌ها	۱۸۸
مفید بودن بازی در صورت کنترل والدین	۱۹۲
اصلاح از رده‌بندی منی	۱۹۳
نتیجه‌گیری	۲۰۳

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری	۲۰۵
فهرست منابع	۲۰۹

سخن ناشر

«بی‌شک بالاترین و والاترین عنصری که در موجودیت هر جامعه دخالت اساسی دارد، فرهنگ آن جامعه است. اساساً فرهنگ هر جامعه، هویت و موجودیت آن جامعه را تشکیل می‌دهد و با انحراف فرهنگ، هرچند جامعه از بعدهای اقتصادی، سیاسی، صنعتی و نظامی قدرتمند و قوی باشد وکن‌بوج و میان تهی است. اگر فرهنگ جامعه‌ای وابسته و مرتزق از فرهنگ غرب باشد، ناچار دیگر ابعاد آن جامعه به جانب مخالف گرایش پیدا می‌کند و بالاخره در آن مستهلک می‌شود و موجودیت خود را در تمام ابعاد از دست می‌دهد.» (امام خمینی (ره)، ج ۱۵: ۱۶)

رشد و توسعه اقتصادی و یا سیاسی بدون توجه به ارزش‌های والای فرهنگی می‌تواند موجبات مستی و اعوجاج در اصول اعتقادی و ملی جامعه را فراهم آورد. پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با انجام تحقیقات و پروژه‌های پژوهشی و نیز برگزاری نشست‌های علمی با اصحاب علم و فرهنگ و ارائه نتایج حاصل در قالب «گزارش پژوهشی» و یا «کتاب»، تلاش خود را مصروف گسترش ارزش‌های اصیل فرهنگی می‌کند.

امید است با بهره‌گیری از توان علمی پژوهشگران بتوان گام مؤثری در برنامه‌ریزی جامع توسعه کشور برداشت.

اثر حاضر، نتیجه پژوهشی است در موضوع «رده‌بندی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای» به کوشش دکتر مسعود کوثری و همکاران و با نظارت دکتر ناصر باهنر که در قالب گزارش پژوهش در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌گیرد.

یادآوری می‌شود، مطالب مندرج در کتاب حاضر، لزوماً منعکس‌کننده دیدگاه‌های پژوهشگاه نیست.

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی عناصری است که در ساخت یک نظام رده‌بندی مؤثر خواهند بود. علاوه بر آن، تلاش شده تا بر اساس مقدمات نظری یک نظام رده‌بندی جدید هم پیشنهاد شود که علاوه بر بهره‌برداری از نظام‌های رده‌بندی موجود، نه تنها به «رده‌بندی» بازی‌ها، بلکه به «رتبه‌بندی» آنها نیز بپردازد. رده‌بندی، تناسب سن بازیکن و محتوای بازی را تعیین خواهد کرد، در حالی که در میان خود بازی‌هایی که برای یک رده سنی مناسب تشخیص داده می‌شوند، تفاوت محتوایی گاه قابل توجهی وجود دارد. به این ترتیب، ما نیاز به نوعی «رتبه‌بندی» نیز داریم. این رتبه‌بندی همانند یک نوع «داسنج محتوایی» عمل می‌کند و بر روی یک مقیاس ۱ تا ۱۰۰ نمره بازی را اعلام می‌کند و مناسب بودن یا نبودن محتوای بازی را در پنج منطقه رنگی از قرمز تیره (محتوای کاملاً نامناسب) تا منطقه سبز پررنگ (محتوای کاملاً مناسب) به صورت تصویری و همراه با یک نمره ارزیابی نشان می‌دهد. برای انجام چنین کاری نیاز به شاخص‌هایی است که

بتوان با نمره‌دهی به آنها، جایگاه یک بازی را از نظر محتوایی روشن ساخت. نظام رتبه‌بندی برای نخستین بار در این پژوهش پیشنهاد شده است. این روش، برای نمونه بر روی ۲۰ بازی پیاده شده تا تفاوت آنها را از نظر محتوایی نشان دهد. اگرچه، هر بازی طبق نظام‌های رده‌بندی موجود از نظر سنی مختص به یک رده سنی خاص است.

نظام پیشنهادی در این تحقیق، ترکیبی از «رده‌بندی» و «رتبه‌بندی» بازی‌هاست. برای انجام این دو کار، تغییری در نحوه ارزیابی بازی‌ها به عمل آمده تا همزمان رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌ها امکان‌پذیر شود. در تحقیق حاضر ارزیابی محتوایی بازی در سه بعد رویه، روایت و محتوا صورت گرفته است. پس از آن، برای ارزیابی کیفی بازی، شاخصی در مقیاس ۱۰۰ نمره‌ای به نام «محتواسنج فرهنگی» ارائه شده است. بر روی این مقیاس ۱۰۰ درجه‌ای که حاوی پنج رنگ مختلف است (قرمز و نارنجی، منطقه نامناسب؛ زرد، منطقه احتیاط؛ سبز کم رنگ و پررنگ، منطقه مناسب)، جای بازی را با نمره کلی آن مشخص می‌سازیم. رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌ها را در شش ژانر مختلف بازی (اکشن، ماجراجویی، راهبردی، ایفای نقش و غیره) به کار بسته‌ایم. نمره هر بازی بر روی محتواسنج فرهنگی به مصرف کنندگان (بازیکنان و والدین) نشان می‌دهد که در یک مقیاس ۱۰۰ درجه‌ای جای بازی کجا است. این روش نه تنها رده سنی را به بازیکن اعلام می‌کند، بلکه نوعی مقایسه کیفی بین بازی‌ها را نیز فراهم می‌سازد. به طور مثال، نتایج به دست آمده از این روش حاکی از آن است که نخست، از نظر رده‌بندی، داوران و ارزیابان ایرانی معمولاً برآورد بالاتری از سنین شروع بازی نسبت به نظام رده‌بندی پگی دارند. دوم، بازی‌های مربوط به سنین میانه (۱۳ تا ۱۷ سال) عموماً با رده‌بندی پگی همخوان است. و سوم، باز در سنین پایانی و در بازی‌هایی که حاوی خشونت و بدزبانی هستند، داوران ایرانی قدری سن بازیکن را بالاتر اعلام می‌کنند.

این تفاوت به نظام فرهنگی ما باز می‌گردد و تا اندازه‌ای طبیعی است. البته، بخشی از تفاوت‌ها به سابقه فرهنگی و هنری نیز باز می‌گردد. بنابراین، در ارزیابی این دسته از بازی‌ها ممکن است میزان ارزیابی خشونت و ترس و وحشت بیش از نظام‌های رده‌بندی غرب باشد. ۲۱ بازی به این شیوه بر روی محتواسنج فرهنگی ارزیابی شده است. در این روش چند مشخصه مهم به بازیکن ارائه می‌شود: توصیفگر محتوایی (برای مثال آیا بازی حاوی خشونت، بدزبانی و غیره) است؛ نمره بازی از ۱۰۰ و نمایش آن روی یک مقیاس رنگی ۱۰۰ درجه‌ای.

علاوه بر آن، از داوران ایرانی خواسته شده تا خود توصیفگرهای محتوایی را نیز رده‌بندی کنند و اعلام نمایند که کدام توصیفگرها برای جامعه ایرانی مهم‌تر می‌نماید. دو صفت مهمی که بیشترین رتبه را در این ارزیابی به دست آورده‌اند، خشونت و برهنگی (سکس / سور جسی) است.

از دیگر سو، به سنجش نگرش والدین به نظام‌های رده‌بندی و میزان اطلاع‌شان از این نظام‌ها و همچنین میزان هراس اخلاقی آنان از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌ایم. نتایج به طور خلاصه حاکی از آن است که اطلاع والدین از نظام‌های رده‌بندی اندک است؛ ولی تمایل دارند که در این زمینه آموزش ببینند یا اطلاعات لازم در اختیار آنان قرار گیرد. از دیگر سو، هراس والدین در مورد بازی‌ها عموماً به افت تحصیلی فرزندانشان مربوط می‌شود و نگرانی ایشان در مورد سایر جنبه‌های بازی کمتر است. یعنی اگر بازی‌ها سبب افت تحصیلی فرزندانشان نشوند، میزان نگرانی والدین بسیار کمتر خواهد شد. یکی از دلایل احتمالی این امر عدم اطلاع درست والدین از محتوای بازی‌هایی است که در اختیار فرزندان آنان قرار دارد. با احتساب والدین مردد، می‌توان گفت که نسبت والدین نسبتاً موافق با بازی‌ها (به شرط آنکه به افت تحصیلی فرزندانشان آسیب نرساند) ۷۰ (موافق) به

۳۰ (مخالف) است. اگر میزان والدین مردد را حذف کنیم؛ این نسبت به ۵۰ به ۳۰ خواهد رسید. یافته مهم دیگر، حمایت والدین از نظام رتبه‌بندی است؛ اما آنان تمایل دارند که تصمیم‌گیری در مورد رده‌بندی پیشنهادی اختیاری باشد و والدین خود تصمیم بگیرند که چه بازی‌ای برای فرزندانشان مناسب است.

به نظر می‌رسد که گسترش سواد بازی در میان بازیکنان و والدین از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است و یکی از وظایف سازمان‌ها و نهادهای موجود (از جمله بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) گسترش سواد رسانه‌ای در جامعه است که متأسفانه تلاش‌ها در این زمینه هنوز آنچنان که باید و شاید گسترش نیافته است. آنچه در جامعه بیشتر شاهد آن هستیم، گسترش هراس از بازی‌هاست و این امر می‌تواند مانعی جدی برای تلاش والدین به منظور فهم بازی‌های رایانه‌ای و استفاده درست از آنها برای سرگرمی و آموزش کودکان و نوجوانانشان باشد. افزایش تلاش‌ها در این زمینه حتی باید با گنجاندن درس یا دروسی در آموزش دوره دبستان و راهنمایی تعمیق شود. برنامه‌های آموزشی در رسانه‌های جمعی نظیر صدا و سیما نیز می‌تواند به آشنایی مناسب والدین با نظام‌های رده‌بندی و رتبه‌بندی منجر شود.