

# «مطالعه تطبیقی میان شاخصهای تربیتی والدین و

## شاخصهای نظام رده بندی بازیهای رایانه ای»

۱- محمدحسن یادگاری\*

دانشجوی دکتری علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه تهران

Email: Mhyadegari@ut.ac.ir

۲- فاطمه حاج کاظم تهرانی

کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه تهران

Email: ho.tehrani83@gmail.com

### چکیده

در این پژوهش قصد داریم پاسخ این سوال را بیابیم آن گروه از والدین که فرزند یا فرزندان آنها کاربر بازیهای رایانه‌ای هستند در مورد چه مفاهیمی در بازی نگرانی دارند؟ به عبارت دیگر به دنبال یافتن خط قرمزهای والدین در مورد انتخاب و انجام بازی توسط فرزندانشان، هستیم. بدیم منظور ابتدا شاخص‌هایی که نظام رده‌بندی بازیهای رایانه‌ای ESRB و ESRA بر اساس آنها تدوین شده مطالعه شد. داده‌های این پژوهش از طریق تحلیل ۱۲ مصاحبه عمیق نیمه‌ساختار یافته با والدینی که فرزندانشان کاربر بازیهای رایانه‌ای هستند، به دست آمد. طبق گفته‌های مصاحبه‌شوندگان خشونت و محتوای غیراخلاقی مهمترین خط قرمز برای این گروه از والدین است. رده‌بندی سنی، نظام ارزشی، کلیشه و طرح‌واره‌های تبعیض‌آمیز، الگوسازی و امنیت کاربر شاخص‌هایی بودند که والدین از آنها به عنوان خط قرمز یاد می‌کردند. از مقایسه شاخص‌هایی که در تدوین نظام رده‌بندی بازیهای رایانه‌ای (اسرا) مورد توجه قرار گرفته با شاخص‌های مورد نظر والدین نتیجه گرفتیم که بین این دو گروه از شاخص‌ها تفاوت وجود دارد. به بیان دیگر رده‌بندی بازیهای رایانه‌ای تمام دغدغه‌ها و خط قرمزهای والدین را در حوزه بازیهای رایانه‌ای را پوشش نمی‌دهد و از طرف دیگر والدین همه شاخص‌های موجود در نظام‌های رده‌بندی را در انتخاب و انجام بازی توسط فرزندانشان مورد توجه قرار نمی‌دهند. در نهایت نتایج به ما نشان می‌دهد که سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی‌های آموزشی جهت ارتقا دانش والدین نسبت به محتوا و مصرف بازیهای رایانه‌ای از مهمترین راهبردها جهت رفع نیازهای تربیتی والدین در مدیریت و مصرف بازیهای رایانه‌ای فرزندان است.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، نظام رده‌بندی سنی، سواد رسانه‌ای.

شکل‌گیری نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان به منظور کاهش تاثیرات منفی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای است. وجود صحنه‌ها و تصاویر غیراخلاقی، خشن، دلهره‌آور و... در بسیاری از بازی‌ها و همچنین نگرانی خانواده‌ها به ویژه والدین، همچنین نهادهای فرهنگی مربوط و مسئول در مورد آسیب‌های جسمی، روحی، فرهنگی، تربیتی و اجتماعی، کشورها را وادار کرده نظام ویژه‌ای برای رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای تدوین کنند. نهادهای فرهنگی و نظارتی، در سطح ملی و جهانی در تلاش‌اند با تدوین این نظام، داشتن کنترل‌های لازم و ارائه اطلاعات دقیق به خانواده‌ها، از صدمات جبران‌ناپذیری که مخاطب‌های اصلی این‌گونه بازی‌ها (کودکان و نوجوانان) را تهدید می‌کنند، جلوگیری به عمل آورند یا کاهش دهند.

با این وجود از نظر بسیاری از کارشناسان حوزه رسانه و سواد رسانه‌ای، توجه به نظام رده‌بندی سنی در بازی‌های رایانه‌ای، به تنهایی کافی نیست. چرا که علیرغم اینکه نگرانی اصلی والدین این است که بازی‌ها با درس‌خواندن، مهارت‌های اجتماعی و ورزش کردن فرزندانشان تداخل نداشته باشد و فرزندشان در معرض محتوای خشونت‌آمیز یا آسیب‌زا قرار نگیرد اما نکته قابل توجه این است که تعاریف و نظرات والدین در ارتباط با آنچه محتوای مضر، متفاوت است و ممکن است با سیاست‌های عمومی پیشنهادی مطابقت نداشته باشد (کوتمر و دیگران، ۲۰۰۸). به علاوه، در این شاخص‌ها به مواردی از دغدغه‌های تربیتی والدین توجه نشده و والدین دغدغه‌مند علاوه بر توجه به قواعد سنی در مصرف بازی‌ها توسط فرزندانشان، با استفاده از سایر شاخص‌های اخلاقی و تربیتی، سیاسی و اعتقادی شخصی یا خانوادگی که در نظام‌های رده‌بندی سنی لحاظ نشده، تلاش می‌کنند نظارت و مدیریت کارآمدتری بر استفاده فرزندانشان از این بازی‌ها داشته باشند. همین امر مسئله اصلی پژوهش ماست. در واقع به دنبال آن هستیم تا شاخص‌هایی فراتر از شاخص‌های موجود و رسمی در نظام رده‌بندی را شناسایی کنیم و شاخص‌های موجود را با نگاهی دقیق‌تر و موشکافانه مورد بازنگری قرار دهیم.

## مبانی نظری

مرکز سواد دیجیتال و رسانه‌ای کانادا (۲۰۱۸) بر این باور است که برای سال‌های ابتدایی **کودکان**، والدین دوره‌بانی اصلی محتوای رسانه‌ای دریافتی فرزندانشان هستند. لذا آنان باید به صورت فعال درگیر انتخاب و انجام بازی فرزندانشان باشند، چگونگی صرف زمان برای بازی را مدیریت کنند و با آن‌ها درباره ارزش‌های بازی‌های مورد علاقه‌شان صحبت کنند. کودکان به سختی می‌توانند واقعیت و جهان فانتزی و خیال را تفکیک کنند. همین امر باعث می‌شود در مواجهه با آثار منفی بازی همچون خشونت آسیب‌پذیری بیشتری داشته باشند. اگر آنها در بازی با سطح بالایی از خشونت مواجه شوند، احتمال خشن‌تر یا ترسوتر شدنشان بیشتر می‌شوند. اگر چه باید دانست که برخی از خشونت‌های به نمایش درآمده در بازی‌ها معمولاً پیامدی ندارد و بیشتر محض شکل‌گیری شوخی و سرگرمی است. اما برای **نوجوانان** بازی رایانه‌ای میدان و فضایی است که آنان را با سایر دوستان و همسالانشان دور هم جمع می‌کند. نوجوانانی که از بازی‌های رایانه‌ای زیاد استفاده می‌کنند زمان کمتری به فعالیت‌های ورزشی می‌پردازند و دچار سوتغذیه می‌شوند. نوجوانان نیاز به برقراری تعادل بین بازی کردن، فعالیت‌های خارج از خانه و پرهیز از خوردن میان وعده‌های ناسالم در زمان بازی دارند. در مواجهه با نگرانی‌های موجود درباره زمان انجام بازی نوجوانان، باید به یاد داشته باشیم که برای نوجوانان همذات‌پنداری با بازی و اشتیاق نسبت به آن به عنوان یک عادت امری طبیعی است. مسئله مهم‌تر این است که نباید اثرات منفی همچون کاهش تعاملات اجتماعی با دوستان‌شان پدید آید. کاهش نمرات و فعالیت‌های تحصیلی، کاهش زمان خواب، میزان خوراک یا سایر عوامل کلی سلامتی از مهمترین اثرات منفی صرف زمان بسیار در میان بازیکنان است. همچنان که تولیدات رسانه‌ای به عنوان کالایی که شامل ارزش‌هایی است و مصرف آنها اثراتی ماندگار و خاص برجای می‌گذارند، در تشخیص و نوع مواجهه با محتوای آسیب‌زا والدین و فرزندانشان به تنهایی، کافی نیستند. برای مقابله با این موضوع، رده‌بندی محتوا برای والدین و فرزندان صورت می‌گیرد (Joeckel, 2013) & Dogruel

با این مقدمه، رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نظامی برای راهنمایی بازیکنان و والدینشان طراحی شده است که نشان می‌دهد آیا بازی با معیارهای سنی و محتوایی مخاطب همخوانی دارد یا خیر؟ در ایران طبق اظهار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۳۹۶، ۴۷٪ از بازیکنان هیچ توجهی به رده‌بندی سنی بازی‌ها ندارند، ۲۹٪ تاحدودی توجه می‌کنند و تنها ۲۴٪ توجه زیادی به نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در هنگام خرید دارند (نمای بازی، ۱۳۹۶). درجه‌بندی براساس محتوا و سن، دو شیوه رده‌بندی رایج برای بازی‌های رایانه‌ای است که روی جلد یا پشت بسته بازی قابل مشاهده و شناسایی است و یا با یک جستجوی اینترنتی ساده می‌توان به رده بندی سنی و محتوایی بازی مدنظر پی برد.

در اوایل دهه ۹۰ میلادی، طبق اسناد ارائه شده به کنگره آمریکا به‌وسیله سناتور ژوزف لیبرمن، مسئله سیاست‌گذاری تنظیم‌گری رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای هم مورد توجه قرار گرفت. طبق تجربیات سایر محتواهای صوتی تصویری دیگر از جمله فیلم‌های سینمایی، شاخص‌های تنظیم‌گری به مفهوم «دسترسی به بازی‌های رایانه‌ای» تقلیل یافت. دلایلی چون محتواهای خشن یا جنسی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، محتویات آسیب‌زا و مضر برای مخاطبان به شمار می‌آمد. همچنین توجه به موضوع «اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای» یکی دیگر از شاخص‌هایی بود که در تنظیم‌گری به آن توجه بسیار شد. این شیوه از تنظیم‌گری ابتدا والدین را نسبت به مواجهه فرزندان با گونه‌ای از بازی که انجام می‌دهند، مطلع می‌کند و از حمایت آنان به عنوان یک میانجی و واسط در مدیریت مصرف فرزندان استفاده می‌کند. در مرحله بعدی با ایجاد محدودیت برای دسترسی کودکان و بزرگسالان آنان را تا حدی از مواجهه با محتوای آسیب‌زا و مضر دور نگه می‌دارد. در حقیقت تنظیم‌گری بر اساس رده‌بندی سنی ایجاد شده که در آن کودکانی که از سن تعیین شده برای انجام آن بازی کوچکتر باشند از دسترسی به آن منع می‌شوند. (Joeckel, 2013) & Dogruel

انجمن تصاویر متحرک آمریکا در سال ۱۹۹۷ کار درجه‌بندی مبتنی بر سن را آغاز کرد. طبقه بندی سنی داوطلبانه شامل این برنامه می‌شود:

#### جدول شماره یک- نظام رده بندی سنی MPAA

عنوان رده‌بندی	توضیحات
Y	ویژه کودکان ۶ تا ۷ سال و قاعداً نباید باعث ترس خردسالان شود.
Y7	کودکان کمتر از ۷ سال ممکن است از محتوای آن بترسند. این درجه‌بندی نشان از نقطه رشد است، چرا که کودکان زیر هفت سال نمی‌توانند بین واقعیت و تخیل تمایز قائل شوند. کودکان بالای هفت سال این تمایز را قائل می‌شوند.
G	مناسب برای همه مخاطبان؛ هر چند ممکن است کودکان بدون مراقبت والدین بتوانند به مواجهه با این برنامه بنشینند اما تضمین هم نمی‌کند که پیام‌های نامناسب در برنامه وجود نداشته باشد.
PG	نامناسب برای خردسالان: دیدن این برنامه به همراه والدین ممکن است.
PG13	نامناسب برای کودکان زیر ۱۳ سال؛ محتوا به صورت جدی برای کودکان زیر ۱۳-۱۴ سال مناسب نیست.
M	نامناسب برای افراد زیر ۱۷ سال، محتوا به صورت جدی برای کودک یا نوجوان زیر ۱۷ سال مناسب نیست.

در درجه‌بندی براساس محتوا، لزوماً درجه‌بندی سنی کافی دانسته نشده و در کنار درجه‌بندی سنی، درجه‌بندی محتوایی هم معرفی شد. حرف S نشانه محتوای جنسی، حرف V نشانه خشونت، حرف L توهین و زبان نامناسب، و D نشانه گفتگوی وسوسه‌انگیز بود. به علاوه این حروف با هم می‌توانند ترکیب شوند و ترکیبی مانند FV نشانه خشونت خیالی و مناسب برای کودکان بالای ۷ سال بود که در بخش‌های خبری و ورزشی خشن درجه‌بندی می‌شوند.

1) MPAA: Motion Picture Association of America

همچنین نظام رده بندی نرم افزارهای سرگرمی (بانام اختصاری<sup>2</sup> ESRB) از تلفیق رده بندی سنی و محتوایی به نظامی متفاوت دست پیدا کرده که با نشانه‌های زیر قابل شناسایی است:

جدول شماره دو- نظام رده بندی ESRB

عنوان رده بندی	توضیحات
EC: کودکان نوپا	این بازیها برای کودکان +3 سال دسته بندی شده است. این بازیها دارای هیچ محتوایی نیستند که والدین آنان را برای کودکان نامناسب بدانند.
E: همه سنین	دسته بندی مناسب برای همه، مناسب برای رده بندی سنی +6 سال است. ممکن است خشونت‌های کم، کمی بدزبانی و شوخی‌های غیررسمی در این دسته وجود داشته باشد.
E10+: افراد +10 سال	مناسب برای افراد +10 سال و بالاتر از آن. محتویات فانتزی، کارتونی، خشونت فیزیکی و زبانی و گونه‌های کوچک سازی شده از این موارد ممکن است در این دسته بندی قرار گیرند.
T: نوجوان	مناسب برای افراد 13 سال و بالاتر از آن. محتویات خشونت آمیز، بدزبانی و فحش در این دسته بندی قرار می‌گیرند.
M: بزرگسالان	مناسب برای 17 سال و بالاتر از آن. موضوعات جنسی، خشونت‌ها و بدزبانی‌های عمیق در این دسته قرار می‌گیرند.
AO: فقط بزرگسالان	فقط مناسب بزرگسالان است. تصویرسازی‌های گرافیکی از مسائل جنسی و خشونت که صرفا به افراد بالای 18 سال اختصاص می‌یابد.
RP: در حال رده بندی	فقط برای تبلیغات و بازاریابی استفاده می‌شود و هنوز نسخه نهایی اثر در نظام رده بندی سنی قرار نگرفته باشد. بیشتر تیزرها و پیش‌نمایش فیلم‌ها و بازی‌ها این رده بندی را دارند.

در حال حاضر نشانه جدید «خرید در بازی» بر روی بسته بازی‌ها لحاظ می‌شود که به واسطه آن والدین از وجود خریدهای اینترنتی در بازی‌ها مطلع می‌شوند که از حساب‌های مالی واقعی‌شان کم می‌شود. این خریده‌ها تجهیزات، سلاح، امکانات، بسته‌های هدیه و... را شامل می‌شود که در جریان بازی پدید آیند. در واقع با این آگاهی آنان بهتر می‌توانند فرزندان‌شان را کنترل و مدیریت کنند. از این رو افزایش سطح یادگیری والدین درباره ابزار و اجزای بازی‌ها برای مدیریت زمان و هزینه‌های مالی فرزندان‌شان در انجام بازی امری ضروری است؛ همچنین بسیاری از نظام‌های تنظیم‌گری علاوه برای تعیین رده بندی‌های سنی، با برقراری پوشش‌های آموزشی به صورت مجازی یا واقعی سعی در افزایش سطح آگاهی و اطلاعات والدین دارند (Vance, 2018). با این حال همچنان مسائل و دغدغه‌هایی وجود دارد که آیا شاخص سن برای ایجاد محدودیت در دسترسی به بازی‌هایی با محتویات آسیب‌زا کافی است؟ آیا در تصمیم‌گیری پیرامون رده بندی‌های سنی در نظام‌های رده بندی مختلف ثابت وجود دارد؟ (Joeckel, 2013) & Dogruel) پژوهش‌های انجام شده نشان می‌دهد که بخشی از محتویات بازی‌های رده بندی T از منظر ESRB بازیکنان بزرگسال و والدین را بدون آگاهی از نشان‌های رده بندی سنی شگفت‌زده می‌کند. از این رو والدین باید نسبت به رده بندی سنی بازی‌های محبوب آگاهی بیشتری یابند چرا که آنها در معرض مواجهه با حجم وسیعی از محتویات غیرقابل انتظارند. (Thompson, 2004) & Haninger).

طبق توصیه بسیاری از مدرسان سواد بازی به والدین، باید توجه داشت که رده بندی سنی تمام اطلاعاتی را که از بازی می‌خواهید در اختیارمان نمی‌گذارند. در ضمن همه بازی‌های اینترنتی ذیل این رده بندی قرار نمی‌گیرند. برخی از بازی‌ها به صورت مستقل در اینترنت دست به دست می‌شود و بازخورد مخاطبان رده بندی سنی‌ای خلاف رده بندی رسمی یک کشور ارائه می‌دهند. در این حالت والدین باید با مطالعه سایت‌های معتبر و رسمی از چند و چون محتوای بازی آگاه شوند. مشاهده ویدئوهایی از بازی، مطالعه مقاله‌های رسمی و نقدهای معتبر به این شناسایی کمک می‌کند. بچه‌هایی که بازی‌هایی انجام می‌دهند که در رده بندی سنی بزرگسالان (به خاطر خشونت و محتویات جنسی) قرار می‌گیرند، احتمال بیشتری دارد که در تعاملات روزمره‌شان، درگیر دعوا یا زورگویی شوند. موضوع دیگر این است که برخی بازی‌ها، از جمله بازی‌های مشهوری که در رده بندی سنی بزرگسالان قرار می‌گیرند مثل بازی جی تی ای<sup>3</sup>، حاوی

<sup>2</sup> Entertainment Software Rating Board

<sup>3</sup> GTA: Grand Theft Auto

محتوایی زن‌گریز و چشم‌پوشی از خشونت علیه زنان است. این بازی‌ها می‌تواند اثرات معناداری بر نگرش نسبت به جنسیت و خشونت را برای بازیکنان بالاخص دختران پدید آورد و آنان را به افرادی ضدجنسیت خود تبدیل کند (Mediasmart, 2018). ضعف‌ها و خلاءهای موجود در نظام‌های رده‌بندی سنی برای رسیدن به مدیریت و کنترل مصرف و اثرپذیری مخاطبان، پژوهش‌ها را به شناخت راه‌حل‌هایی در این زمینه سوق داده است. در پژوهشی به اثبات رسید که صنایع بازی سازی به‌همراه ساختار حاکمیتی و سیاسی می‌توانند نقش تاسیس و هدایت برنامه‌های آموزشی به جهت آگاه‌سازی والدین پیرامون به کارگیری درست قواعد رده‌بندی سنی را ایفا کنند (Laczniak, Carlson, Walker, & Brocato, 2017).

در ایران نیز «اسرا» به عنوان نظام قانونی رده‌بندی سنی شناخته می‌شود. اما به دلیل سطح دانش بازیکنان ایرانی و کم‌توجهی بسیاری از ایشان به آثار بازی‌های رایانه‌ای، نحوه کار اسرا متفاوت است. بدین‌گونه است که کارشناسان بسیاری با صرف هزینه و وقت بسیار به بازی کردن و رده‌بندی سنی بازی‌ها می‌پردازند. در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای کشور ما (ESRA) محتوای بازی‌های رایانه‌ای براساس هفت ویژگی طبق جدول زیر تهیه و تنظیم می‌شود:

جدول شماره یک-شاخص‌های نظام رده بندی اسرا

عنوان	تعریف
خشونت	نمایش خشونت، یعنی نمایش رفتاری که برای آسیب رساندن به دیگری از کسی سر میزند و دامنه آن از بالا بردن صدا با هدف اعمال خشونت تا گرفتن حیات از یک موجود جاندار گسترده است. آنچه که در بازی‌های رایانه‌ای حائز اهمیت است تجربه ذهنی رفتار خشونت‌آمیز از طریق بازی است.
مواد مخدر و دخانیات	نمایش استعمال دخانیات یا مواد مخدر در بازی‌ها میتواند موانع روانی اجتماعی مصرف نکردن آنها را برای مخاطب تضعیف کند. این رفتار وقتی توسط قهرمان داستان انجام شود، آسیب بیشتری خواهد داشت.
نکات غیراخلاقی	نمایش نکات غیراخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای ضمن در پی داشتن عوارضی مانند بلوغ زودرس، می‌تواند منجر به قبح‌شکنی و عادی‌سازی این رفتار شود. آموزش رفتارهای غلط نیز از آسیب‌های این موضوع است.
ترس	نوعی احساس درونی مبتنی بر عدم امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود است. نمایش موقعیت‌های ترسناک می‌تواند در سنین مختلف منجر به آسیب‌هایی نظیر استرس‌های مزمن، بیماری‌های قلبی تنفسی، لکنت زبان در کودکی و حس بدبینی و رفتارهای محافظه کارانه در محیط اجتماعی شود.
نقض ارزش‌های دینی	در نقض ارزش‌های دینی انطباق یا عدم انطباق با اصول اسلامی در نظر گرفته می‌شود
ناامیدی	در برخی از بازی‌ها عواملی زمینه را برای ایجاد اندوه و بی‌معنایی ذهنی فراهم می‌کنند مثل: اجبار بازیکن برای انجام عملی ناخوشایند برخلاف میل خود القای احساس یأس، سردرگمی، پوچی و بی‌هدفی احساس غم عمیق از طریق کشتن شخصیت محبوب بازیکن
نقض هنجارهای اجتماعی	ایجاد فضایی برای تجربه ذهنی و روانی مخاطب در انجام رفتارهایی که مردم‌آزاری تلقی می‌شود، از جمله آسیب‌هایی است که می‌تواند منجر به اختلالات شخصیتی و اجتماعی فرد شود

صنعت بازی‌های رایانه‌ای با سرعت شتابانی در حرکت است و نظام‌های رده‌بندی دائم باید در فرایندها، سیاست‌گذاری، ارتباطات‌شان در این زمینه بازنگری کنند. ادامه این روند به تقویت والدین در تصمیم‌گیرهای آگاهانه نسبت به فرزندانشان و اقدام مناسب نسبت به آنان کمک شایانی می‌کند. همین امر ضرورت و نیاز برقراری ارتباط بین سازمان‌های تنظیم‌گری و خانواده‌ها را عیان می‌کند. در ESRB به صورت سالانه برای سنجش سطح آگاهی و استفاده از نظام رده‌بندی سنی پژوهش‌هایی صورت می‌گیرد. همچنین شرایط و درگاه‌هایی (ایمیل، سایت، شبکه‌های اجتماعی) پدیدآمده است تا والدین بتوانند نظراتشان را در جهت افزایش کیفیت و ارزشمندی اقدامات ESRB به آنان منتقل کنند. (Vance, 2018)

**روش تحقیق**

در این پژوهش از روش مصاحبه نیمه ساختار یافته استفاده می‌شود. والدین به عنوان نمونه‌های مطلع با استفاده از تجربیات خود به سوالات پاسخ می‌دهند. نمونه‌گیری مخاطبان به دلیل تمرکز بر «مصاحبه عمیق با افراد مطلع» از والدینی صورت گرفت که فرزندانشان بین ۱۸ تا ۲۸ ساله و کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند. این فرزندان از طریق تلفن همراه هوشمند، تبلت، لپ‌تاپ، PC و یا کنسول‌های بازی به این بازی‌ها دسترسی دارند. در این شیوه‌ی نمونه‌گیری (افراد مطلع) پژوهشگر در جریان انجام پژوهش، با کسانی ملاقات و صحبت می‌کند که درباره موضوع مورد نظر (سواد بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزندان) آگاهی نسبی دارند و می‌توانند در تحقق هدف‌های پژوهش کمک کنند. این افراد را **منابع اطلاعاتی زنده یا افراد مطلع** می‌نامیم. بهترین افراد مطلع، کنشگران اجتماعی دانا و هوشمندند که راهنمایی پژوهشگر را در دنیایی که در آستانه‌ی ورود به آن است، به عهده می‌گیرند (لیندلوف و تیلور، ۱۳۸۸: ۲۳۱). این والدین نسبت به مصاحبه ابراز تمایل دارند و در دسترس محقق بوده‌اند. این افراد که به عنوان نمونه برای مصاحبه انتخاب شده‌اند یا آشنایی مستقیم با آنها وجود داشته یا از طرف یکی از دوستان، اقوام یا آشنایان معرفی شده‌اند. در این روش مصاحبه شونده‌گان تاحدی باید آشنایی و اعتماد به محقق داشته باشند چرا که برای گفتگوی عمیق و طرح برخی از دیدگاه‌ها (برای مثال سیاسی و اعتقادی) نسبت به محتواهای رسانه‌ها، نیاز به افرادی است که به محقق اعتماد نمایند. در مصاحبه با والدین به دنبال یافتن پاسخ برای این پرسش‌های زیر هستیم: ۱. فرزند یا فرزندان شما از چه سنی به تکنولوژی‌های ارتباطی دسترسی داشته‌اند؟ ۲. با توجه به چارچوب ارزشی و اعتقادی شخصی و خانوادگی خود، مرز اخلاق را در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای را در منزل چه می‌دانید؟ ۳. خط قرمزهای شما برای تأیید یا منع یک بازی رایانه‌ای کدام‌اند؟

مصاحبه‌ها با والدین با هماهنگی قبلی، در منزل یا محل آنها به شکل حضوری، یا تلفنی و یا در فضای مجازی از طریق ارسال فایل صدا انجام شد.

## تحلیل مصاحبه‌ها

نتایج تحلیل به ما نشان می‌دهد که فرزندان این گروه از والدین از سنین پایین کودکی به این ابزار دسترسی داشته یا دارند ولی نوع و میزان استفاده برای بازی در سنین مختلف، یکسان نبوده و والدین در سنین مختلف فرزندان از راه‌کارهای متفاوت برای مدیریت و نظارت استفاده فرزندان از بازه‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. از والدینی که با آنها مصاحبه شد، ۵ نفر فرزند پسر، ۴ نفر فرزند دختر و ۴ نفر هم دختر و هم پسر داشتند. ۹ نفر از نمونه‌های این پژوهش را مادران و ۳ نفر را پدران تشکیل داده‌اند. بر اساس گفته‌های والدین در مصاحبه‌های عمیق نیمه ساخت یافته، خط قرمزهای این والدین برای استفاده فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای به شکل زیر است:

## خشونت

به نظر ۹ نفر از پدر و مادرانی که با آنها مصاحبه کردیم خشونت مهم‌ترین خط قرمز برای تعامل فرزندان با بازی‌های رایانه‌ای است. این گروه از والدین در مورد وجود خشونت در بازی‌های رایانه‌ای نگرانی جدی دارند ولی به دو شیوه متفاوت واکنش نشان می‌دهند: گروه اول معتقدند که خشونت موجود در بازی‌ها برای فرزندشان آسیب‌زا است ولی در عمل کاری از دستشان بر نمی‌آید چرا که هر گونه واکنش منفی و بازدارنده نسبت به این گونه بازی‌ها منجر به کش مکش، جنجال و حتی دعوا بین والدین و فرزند می‌شود. آن‌ها می‌گویند: «اگر مانع فرزندمان شویم و نگذاریم بازی کند، او مخفیانه یا در گیم‌نت و جاهای دیگر بازی می‌کند که خطرناک‌تر است.» گروه دوم در مقابل خشونت واکنش قاطع نشان می‌دهند و ممنوعیت استفاده از بازی‌های خشن را به شکل قانون در خانواده مطرح و اجرا می‌کنند.

خشونت فیزیکی: به نظر می‌رسد، خشونت فیزیکی برای این دسته از مصاحبه‌شوندگان پررنگ‌تر و مهم‌تر از دیگر انواع خشونت است. آنها از مفاهیمی چون «کشتار»، «درگیری فیزیکی»، «کتک کاری»، «جنگ» و «استفاده از اسلحه» به عنوان خشونت در بازی یاد کردند.

۵ نفر از این گروه والدین ادعا کردند که تاثیر خشونت در بازی‌های رایانه‌ای به شکل مستقیم روی فرزندشان مشهود است. بدین گونه که کودک یا نوجوان سعی می‌کند از شخصیت‌های بازی تقلید کند، با دیگران از جمله هم‌سالان یا خواهر یا برادرشان درگیر می‌شود، خود را به زمین یا دیوار می‌کوبد، یا حیوانات عروسکی را به شیوه‌ای مشابه آنچه در بازی دیده کتک می‌زند و همچنین تمایل آنها برای خرید اسباب‌بازی‌هایی مثل انواع اسلحه یا لباس‌های مخصوص کاراکترهای جنگنده در بازی بیشتر می‌شود. به گفته مصاحبه‌شوندگان این مشاهدات بیشتر در مورد پسران صدق می‌کند. یکی از مصاحبه‌شوندگان معتقد بود: «جنگ و کشتار اگر در راه ارزش‌ها و عقاید و آرمان‌هایمان باشد، خط قرمز محسوب نمی‌شود. مثلاً در بازی رایانه‌ای اگر شخصیت‌ها سرباز اسلام و ایران باشند و با سربازان اسرائیلی یا آمریکایی بجنگند نه تنها ایرادی ندارد بلکه ارزش به حساب می‌آید.»

**خشونت کلامی:** دو نفر از مصاحبه‌شوندگان نیز به مفهوم «خشونت کلامی» اشاره کردند و وجود فحش و حرف‌های رکیک در بازی را خط قرمز دانستند. این افراد فریادزدن و اصواتی که از روی خشم است، مثل غرش و نعره زدن را مصداق این نوع از خشونت می‌دانند. اظهارات مصاحبه‌شوندگان در مورد خشونت کلامی نیز نشان می‌دهد که فرزندان این افراد بعد از استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دارای خشونت کلامی، سعی در تقلید این رفتارها دارند.

### محتوای غیر اخلاقی

۷ نفر از مصاحبه‌شوندگان «مفاهیم و تصاویر غیر اخلاقی» را خط قرمز در بازی‌های رایانه‌ای برای فرزندان خود ذکر کرده‌اند که ۴ نفر مستقیم «مفاهیم و تصاویر جنسی» را مد نظر دارند. یکی از والدین به مفهوم «شهوت» اشاره کرد. این پدر توضیح داد که: هر تصویر یا محتوایی در بازی باعث تحریک و از اعتدال خارج شدن قوه شهوت شود از نظر او ممنوع است. مادری که با او مصاحبه شد دلیل ممنوعیت این قبیل مفاهیم را اینگونه توضیح داد: «وقتی بازی صحنه‌ها و تصاویر جنسی داشته باشد باعث بلوغ زودرس می‌شود و فرزند آسیب می‌بیند». مادر دیگری معتقد بود: «پوشش نامناسب و ناهماهنگ با ارزش‌های خانواده نیز جزء محتوای غیر اخلاقی به حساب می‌آید و خط قرمز محسوب می‌شود.»

### رده‌بندی سنی

این مفهوم بیشتر مورد نظر والدینی بود که از طریق دوره‌های آموزشی، چه در مدارس فرزندان‌شان یا جاهای دیگر با نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا یا ESRB) آشنا شده بودند. برخی والدین مورد مصاحبه در مورد این نظام اطلاع نداشتند. نظر مصاحبه‌شوندگانی که با نظام‌های رده‌بندی داخلی یا بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای آشنایی داشتند را می‌توان به شکل زیر دسته‌بندی کرد:

۱. والدینی که نظام رده‌بندی را به عنوان فاکتوری کافی می‌دانند که در انتخاب بازی برای فرزندان خود باید مدنظر قرار دهند و اینکه یک بازی از نظر رده‌بندی سنی با سن فرزندشان هم‌خوانی داشته باشد، کافی است تا آن بازی را تأیید و انتخاب کنند.
۲. والدینی که مطابقت سن فرزندشان با رده‌بندی درج شده روی بازی را لازم اما ناکافی می‌دانند. این والدین روی ارزش‌ها و قوانینی تأکید کردند که در خانواده آن‌ها مورد قبول است. مادری که دو پسر نوجوان دارد در مصاحبه گفت: «بازی‌هایی که بچه‌هایم اجازه دارند بخرند و بازی کنند باید حتماً مناسب سن‌شان باشد. هم من و همسر و هم پسرهایم به سنی که روی بازی نوشته شده دقت می‌کنیم. ولی من یا همسر من حتماً بازی را کنترل می‌کنیم چون بعضی از بازی‌ها چیزهایی دارد که ما نمی‌پسندیم و با عقاید ما هم‌خوانی ندارد. مثلاً نوع موسیقی بازی یا ظاهر شخصیت‌ها یا نوع حرف‌های‌شان.»

۳. در مصاحبه‌ها ما به مواردی برخورد کردیم که نظام رده‌بندی سنی داخلی (اسرا) را بیش از حد سخت‌گیرانه می‌دانند. پدری که دختر ۸ ساله‌اش کاربر بازی‌های رایانه‌ای است می‌گوید: «به نظر من این رده‌بندی سنی خیلی سخت می‌گیرد. اینکه لباس زن‌ها یا مردهایی که واقعی هم نیستند، باز باشد عیبی ندارد. یا اینکه در بازی مشروبات الکلی دیده شود یا سیگار بکشند مشکلی ندارد. در دنیای امروز دیگر نمی‌شود بچه‌ها را تا این حد محدود کرد».

## نظام ارزشی

مصاحبه‌شوندگان نظام ارزشی را در سه قالب مطرح کردند:

۱- ارزش‌های مذهبی: این دسته از مصاحبه‌شوندگان نظام ارزشی خود را بر اساس ارزش‌های مذهبی بنا کرده‌اند و خط قرمزهای خود را بر اساس دستورات و احکام دینی مشخص می‌کنند. برای مثال مادری که پسر نوجوانش کاربر بازی‌های رایانه‌ای است خط قرمزهای خود را در مورد هر مسأله‌ای از جمله بازی رایانه‌ای، حلال و حرام شرعی می‌داند. یا مادری دیگری که دو پسر نوجوان دارد اینگونه مطرح می‌کند: «هر بازی که تبلیغ یک دین خاص باشد یا علیه هر دینی کار کند، فرزندم اجازه ندارد آن را بازی کند.»

۲- ارزش‌های اخلاقی: این گروه از مصاحبه‌شوندگان اخلاق را جدای از دین مد نظر دارند. به‌طور مثال پدری که با او مصاحبه کردیم به اخلاق ارسطویی اشاره کرد و توضیح داد که: «هیچ چیز از جمله محتوای بازی‌های رایانه‌ای نباید اعتدال عقل، وهم، شهوت و غضب را بر هم بزند و موجب تحریک خشم و شهوت و تخیل بیش از حد شود.» یکی از مادرانی که با او مصاحبه شد معتقد بود: «خط قرمز من آنجایی است که اخلاق انسانی آسیب ببیند. وقتی یک بازی، دروغ، غارت، جنگ و آدم کشی را برای پسر عادی کند حتما ممنوعش می‌کنم.»

۳- ارزش‌های سیاسی: والدینی که ارزش‌های مربوط نظام جمهوری اسلامی برایشان مهم است، مفاهیمی که با این چارچوب ارزشی تناقض دارد را منع می‌کنند. هم نظرات افرادی که استفاده از بازی‌های حاوی مفاهیم علیه نظام جمهوری اسلامی را برای فرزندانشان منع می‌کنند و هم والدینی که بازی‌هایی که مبلغ و مروج ارزش‌های نظام جمهوری اسلامی است را برای فرزند خود ممنوع می‌کنند، در این دسته‌بندی تحلیل شده است. به‌طور مثال پدری که با او مصاحبه کردیم گفت: «اصلا به فرزندم اجازه نمی‌دهم طرف بازی‌هایی برود که قهرمانش سپاهی و بسیجی است.»

## کلیشه‌ها و طرح‌واره‌های تبعیض آمیز

محتوای بعضی از بازه‌های رایانه‌ای شامل کلیشه‌های جنسیتی، قومی، نژادی و غیره هستند. از نگاه دو نفر از والدین در این پژوهش، وجود این قبیل مفاهیم در بازی، باعث ممنوعیت استفاده برای فرزندشان می‌شود. برای مثال مادر دختری ۴ ساله می‌گوید: «بازی را برای دخترم انتخاب می‌کنم که کاراکترهایی شبیه به خودمان داشته باشد. مثلا موهایش، رنگ چشمانش باید مثل خودمان باشد. نمی‌خواهم برای دخترم این الگو شکل بگیرد که زن زیبا موهای بلوند و چشمانی آبی دارد. یا بازی‌هایی که لوازم آرایش دارد و دخترم را بیش از حد درگیر ظاهر و آرایش بکند را انتخاب نمی‌کنم.» یکی دیگر از مصاحبه‌شوندگان که پسر ۱۲ ساله دارد می‌گوید: «در بازی که میان دو نفر یا گروه درگیری و جنگ است اگر شخصیت منفی یا مثبت بازی، فرقی نمی‌کند، لباس یا چهره قوم یا نژاد خاصی داشته باشد، نمی‌گذارم پسر من آن را بازی کند.»

## الکوسازی



مادر و پدرانی که با آن‌ها مصاحبه کردیم در مورد اینکه فرزندان‌شان از شخصیت‌های بازی‌ها تاثیر بپذیرند دغدغه دارند. مادر یک پسر ۹ ساله و دختر ۴ ساله عنوان کرد که: «بازی‌هایی که شخصیت‌هایش برای پسر تبدیل به قهرمان شوند مخصوصا اگر قهرمان‌های معروفی مثل اسپایدرمن، بن تن و ... باشد را انتخاب نمی‌کنیم. برای دخترم این الگو سازی بیشتر مربوط به ظاهر می‌شود.»

## امنیت

امنیت کودک یا نوجوان خط قرمز دو نفر از مادرانی بود که آن‌ها مصاحبه شد. مادر یک پسر ۱۴ ساله و یک پسر ۷ ساله معتقد است: «بازی‌های آنلاینی که بچه‌ها نمی‌دانند با چه کسی بازی می‌کنند و یا باید اطلاعات خود را در بازی به اشتراک بگذارند، امنیت آن‌ها را به خطر می‌اندازد و من نمی‌گذارم فرزندم از این بازی‌های استفاده کنند.» مادر دیگری که پسرش ۱۵ سال دارد اینگونه ابراز می‌کند: «پسرم خیلی دوست دارد به گیم نرود. پیش از این اجازه نمی‌دادم ولی الان که بزرگ‌تر شده کاری از دستم بر نمی‌آید. می‌رود و من خیلی از این موضوع ناراحتم، چون نمی‌دانم چه بازی می‌کند یا اطلاعاتی که برای بازی می‌دهد به دست چه کسانی می‌رسد.»

## نتیجه‌گیری

درباره آنچه به عنوان محتوای رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از نظر والدین برای فرزندان آسیب‌زا باشد، تعاریف و نظرات متفاوتی وجود دارد. تحلیل مصاحبه‌هایی که با والدین انجام شد نیز موید این موضوع است. ۱۲ مصاحبه با پدر و مادری که فرزندان‌شان کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند، نشان داد که شاخص‌هایی که این والدین در مورد آن‌ها نگرانی دارند و از آن‌ها به عنوان خط قرمز یاد کردند همانطور که با شاخص‌های نظام رده‌بندی مشترکاتی دارد، تفاوت‌هایی نیز دارد. طبق گفته‌ها مصاحبه‌شوندگان، به نظر می‌رسد «خشونت» و «محتوای غیر اخلاقی» و به شکل ویژه «محتوای جنسی» مهم‌ترین خط قرمز مدنظر این گروه از والدین است. مصاحبه‌شوندگان به «خشونت فیزیکی» و «خشونت کلامی» به‌طور جداگانه اشاره کرده‌اند.

ارزش‌های «مذهبی»، «اخلاقی» و «سیاسی» از دیگر شاخص‌هایی بود که والدین بدان‌ها اشاره کردند. ارزش‌های مذهبی در نظام رده‌بندی اسرا به‌طور مشخص و مستقل لحاظ شده است. «ارزش‌های مذهبی» که یکی از نقاط افتراق ESRB و ESRA نیز هست مورد تاکید تعدادی از والدین مورد مصاحبه بود. منظور مصاحبه‌شوندگان از «ارزش‌های اخلاقی»، اخلاق جدا و ورای دین و مذهب بود که اگر چه به‌طور غیرمستقیم مدنظر نظام‌های رده‌بندی قرار دارد اما به شکل مستقل به عنوان یکی از شاخص‌ها معرفی نکرده‌اند.

«کلیشه‌ها و طرح‌واره‌های تبعیض‌آمیز» شامل کلیشه‌های جنسیتی، قومی، نژادی و مذهبی، دیگر شاخص مهمی بود که در مصاحبه‌ها به آن اشاره شده است اما در نظام‌های رده‌بندی دیده نمی‌شود. علاوه بر این شاخص، والدین از محتوای بازی، شخصیت‌ها و روایت و... که برای فرزندان الگوسازی می‌کند با عنوان خط قرمز برای بازی‌ها نام بردند. «امنیت» کاربر در بازی‌های آنلاین موجب نگرانی والدینی شده که با آن‌ها مصاحبه کردیم. اگرچه در سال‌های اخیر و در سطح جهانی در مورد وجود امکان خرید در بازی‌ها روی بسته بازی یا توضیحات مربوط به آن هشدار داده شده اما در سطح ملی در نظام رده‌بندی اسرا به آن توجه نشده است. از طرف دیگر نظام‌های رده‌بندی صرفا محتوای بازی‌ها را در حالت آفلاین، دسته‌بندی کرده‌اند و آسیب‌های مربوط به بازی‌های آنلاین را پوشش نداده‌اند. والدین از اینکه نمی‌دانند در بازی‌هایی که فرزندان‌شان به صورت آنلاین انجام می‌دهند، چه می‌گذرد، باچه کسانی و چه سنینی هم‌بازی می‌شوند و همین‌طور درباره اینکه نمی‌توانند محتوای بازی‌های آنلاین را کنترل کنند ابراز نگرانی می‌کنند. «جنسیت» یکی دیگر از فاکتورهایی بود که والدین برای تایید یا رد یک بازی برای فرزندان‌شان مدنظر قرار می‌دهند. شاخص جنسیت از جانب تدوین‌کنندگان نظام رده‌بندی برای رده‌بندی مورد توجه قرار نگرفته است. از طرف دیگر، در نظام‌های رده‌بندی، به ویژه در نظام رده‌بندی اسرا فاکتورهایی وجود دارد (مانند ترس یا ناامیدی) که والدین کمتر به آن‌ها توجه کرده‌اند. می‌توان از مجموع آنچه از تحلیل مصاحبه با ۱۲ نفر پدر و مادری که فرزند یا فرزندان‌شان دارند که کاربر بازی‌های رایانه‌ای است، نتیجه گرفت که بین آنچه نظام رده‌بندی اسرا تحت

عنوان شاخص‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرده و آنچه که والدین برای انتخاب و انجام بازی توسط فرزندانشان، خط قرمز می‌دانند تفاوت‌هایی وجود دارد. به نظر می‌رسد برای کارآمدتر شدن رده‌بندی بازی‌ها از طریق تعامل با والدین آن را بهبود ببخشند.

### پیشنهادات:

- جهت تعامل بهتر و کارآمدتر بین نظام رده بندی سنی بازی‌ها با خانواده ها ابتدا توصیه می‌شود تا یک سامانه در فضای مجازی ویژه خانواده‌ها جهت اعمال و نظردهی نسبت به رده بندی سنی بازیها مهیا شود. این سامانه می‌تواند علاوه بر امکان نظردهی کمی والدین، جمع آوری نظرات کیفی و محتوایی والدین را هم برعهده‌گیرد. علاوه بر این، در ادوار مختلف این سامانه باید خود را موظف بداند تا در قالب مصاحبه های عمیق و نظرسنجیهای کیفی، به نیازهای ادوار کوتاه مدت، میان مدت و بلندمدت والدین بسته مقتضیات و شرایط هر دوران دست زند.
- همچنین در یک تعامل چندجانبه بین تولیدکنندگان و پخش کنندگان بازی‌های(متولیان صنعت بازی‌های رایانه‌ای) و نظام حاکمیت شامل سازمان‌های متولی و مربوطه حوزه فرهنگ و خانواده(همچون: اسرا، وزارت آموزش و پرورش، صداوسیما، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نیروی انتظامی و...) برنامه‌ریزی‌های جامعی جهت ارتقا آموزشی سطح سواد و دانش خانواده‌ها صورت گیرد. این نظام آموزشی عمومی، پیرامون مدیریت و کنترل محتوای مصرف محتوای بازی‌ها و شیوه‌های اعمال درست این اهداف در سبک زندگی خانواده باید طراحی و در اختیار عموم اقشار جامعه در شکل و زبانی ساده به صورتی همه فهم و جامع ارائه شود.

### منابع فارسی

- لیندلاف تامس و برایان تیلور، ۱۳۸۸، روشهای تحقیق کیفی در علوم ارتباطات، انتشارات همشهری: تهران.

### منابع انگلیسی

- Dogruel, Leyla , and Sven Joeckel. 2013. "Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes." *the International Communication Gazette* 672-692.
- Haninger, Kevin , and Kimberly Thompson. 2004. "Content and Ratings of Teen-Rated Video Games." *American Medical Association* (American Medical Association) 856-865.
- Hertzog,Sarah M , Kutner,Laerence A, Olson,Cheryl K, Warner,Dorothy M. 2008."parents' and Sons' perspectives on video game play" *journal of Adolescent research*.volume 23(1):76-96.
- Laczniak, Russell, Les Carlson, Doug Walker, and Deanne Brocato. 2017. "Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System." *Sage Journals* 70-78.
- *MediaSmarts*. (2018). Retrieved from <https://www.thetechadvocate.org/screen-time-management/>: MediaSmarts.ca. Canada,s Center for Digital and Media Literacy.
- Vance, Patricia . 2018. Washington, DC : Entertainment Software Rating Board.

