

بازیهای رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟: تحلیلی پژوهشی بر اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه: آنچه والدین، معلمان، دانشجویان و بازیکنان باید بدانند / پدیدآور احمد علی‌پور... [و دیگران].

مشخصات نشر: تهران: ارجمند، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری: ۲۰۸ ص، رقعی

شابک: ۳-۲۸۱-۴۹۶-۹۶۴-۹۷۸

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

موضوع: بازی‌های رایانه‌ای

شناسه افزوده: علی‌پور، احمد

رده‌بندی کنگره: ۱۳۸۹ ب۲ع۸/۱۵/۱۴۶۹ GV

رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۲۰۳۶۲۱۸

بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

تحلیلی پژوهشی بر اثرات مثبت
و منفی بازی‌های رایانه‌ای

آنچه والدین، معلمان، دانشجویان و بازیکنان باید بدانند

تألیف

دکتر احمد علی پور
دکترمژگان آگاه‌هریس
ندا گلچین
علیرضا باغبان پرشکوهی



انتشارات ارجمند



انتشارات ارجمند

دکتر احمد علی پور، دکتر مژگان آگاه هریس، ندا گلچین، علیرضا باغبان پرشکوهی

بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

فروست: ۱۰۸

ناشر: ارجمند

صفحه‌آرا: پرستو قدیم‌خانی، طراح جلد: احسان ارجمند

چاپ: افرنگ، صحافی: نوین

چاپ اول، مرداد ۱۳۹۱، ۱۱۰۰ نسخه

بها: ۵۲۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۴۹۶-۲۸۱-۳

www.arjmandpub.com

این اثر، مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است، هر کس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه مؤلف، ناشر، نشر یا پخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

مرکز پخش: انتشارات ارجمند

دفتر مرکزی: تهران بلوار کشاورز، بین خ کارگر و ۱۶ آذر، پلاک ۲۹۲، تلفن ۸۸۹۷۷۰۰۲

شعبه اصفهان: خیابان چهارباغ بالا، پاساژ هزارجریب، تلفن ۶۲۸۱۵۷۴-۰۳۱۱

شعبه مشهد: ابتدای احمدآباد، پاساژ امیر، انتشارات مجد دانش، تلفن ۸۴۴۱۰۱۶-۰۵۱۱

شعبه بابل: خ گنج افروز، پاساژ گنج افروز، تلفن ۲۲۲۷۷۶۴-۰۱۱۱

شعبه رشت: خ نامجو، روبروی ورزشگاه عضدی، تلفن ۳۲۳۲۸۷۶-۰۱۳۱

شعبه ساری: بیمارستان امام، روبروی ریاست، تلفن: ۰۹۱۱۸۰۲۰۰۹۰

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به علت ماهیت تعاملی خود نیروی جاذبه‌ای مسحورکننده دارند و بازیکنان را به قدری مشغول خود می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند. از این روست که بازی‌های رایانه‌ای، امروزه به رسانه‌ای تأثیرگذار تبدیل شده‌اند و به قدری رواج یافته‌اند که گروه‌های مختلف ساعاتی زیادی از وقت خود را به آنها اختصاص می‌دهند. به گونه‌ای که اگر قبلاً صرفاً کودکان و نوجوانان به این بازیها می‌پرداختند، اکنون جوانان، بزرگسالان و حتی گروه سنی میانسال و سالمند نیز بخش زیادی از اوقات سرگرمی خود را به آنها اختصاص داده‌اند. از طرفی، به‌کارگیری فن‌آوری‌های جدید، لحاظ کردن مؤلفه‌های تعامل، فعالیت و همچنین ویژگی‌های منحصر به فرد این بازیها از قبیل برانگیزانندگی قدرت تخیل، کنجکاوی و چالش، محبوبیت این بازیها را تقریباً در میان همه گروه‌های سنی صدچندان کرده است و برای بازارهای جهانی نیز اقتصادی رکودناپذیر را به ارمغان آورده‌اند.

در دهه‌های گذشته، بخش عمده‌ای از محتوای بازی‌های رایانه‌ای هیجانی و رقابتی بودند؛ به‌طوری که بیشتر بازی‌های موجود در آن هنگام؛ مروج پرخاشگری، رقابت‌جویی و مسابقه بودند. از این رو پژوهش‌های انجام شده در آن دوره بیشتر به عوارض زیستی- روانی این بازیها اشاره داشتند. اما عصر جدید بازیهای رایانه‌ای، بازی‌هایی را به بازار عرضه کرده‌اند که عمدتاً دارای محتوای آموزشی در حوزه‌های علوم مختلف نظیر آموزش و پرورش، سلامت- بیماری و صنعت هستند، به‌طوری که دانشمندان حوزه‌های مختلف از جمله روان‌شناسان و جامعه‌شناسان و همچنین خانواده‌ها و مسئولین آموزش و پرورش که پیشتر عمدتاً مضرات این بازیها را به کودکان و نوجوانان گوشزد می‌کردند، امروزه تلاش می‌کنند تا با برنامه‌ریزی در سطح خرد و کلان، از این بازیها برای دستیابی به اهداف پرورشی و آموزشی خود استفاده کنند.

با توجه به آنچه ذکر شد، می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای به واقعیت غیرقابل انکار و حتی لاینفک زندگی امروزی تبدیل شده‌اند. به همین دلیل لازم است که از جهات مختلف کلیه جوانب این بازیها بررسی شوند تا کودکان، بازیکنان و خانواده‌ها به آگاهی‌های لازم جهت انتخاب بازی‌های مناسب دست یابند و متخصصان هم در طراحی و تولید این بازیها، کلیه نکات مثبت و منفی را در نظر گرفته و لحاظ کنند. بنابراین، این کتاب نتیجه تلاشی است از جانب نویسندگان برای بررسی ویژگی‌های زیستی- روانی- اجتماعی این بازیها در کلیه حوزه‌های زندگی. به این ترتیب، در بخش اول این کتاب، بازی‌های رایانه‌ای تعریف شده‌اند و در فصول ۵-۱ آن به تاریخچه، ویژگی‌ها، میزان استفاده از این بازیها، نقش جنسیت بازیکنان، طبقه‌بندی و رده‌بندی بازیهای رایانه‌ای اشاره شده است. بخش دوم این کتاب که شامل فصول ۱۲-۶ می‌شود به بررسی همه جانبه تأثیر این بازیها روی ایجاد وابستگی، افزایش خشونت، ایجاد احساس تنهایی، تأثیر روی تعاملات اجتماعی، تخریب یا تقویت شناخت، کم‌حرکی و چاقی یا افزایش فعالیت و مدیریت وزن، اثرات عصب شناختی و پیامدهای جسمی پرداخته است.

در بخش آخر که فصول ۱۸-۱۳ را دربرمی‌گیرد که نگاهی همه جانبه به کاربرد این بازیها در عرصه آموزش و پرورش (به‌صورت القای یادگیری، بهبود عملکرد تحصیلی)، اختصاصی بودن این بازیها برای گروه‌های ویژه (نظیر کم‌توانان ذهنی و جسمی)، تأثیر آن روی تسریع فرایند درمان بیماریهایی نظیر دیابت و آسم، کاربرد این بازیها در مشاغل مختلف، مسائل فرهنگی این بازیها دارد.

در نهایت، به ارزیابی کلی این بازیها از این جهت که آیا بازیهای رایانه‌ای چالشی برای رشد و تحول جسمی- روانی- اجتماعی آدمی هستند یا تهدیدی برای این وجوه تلقی می‌شوند، پرداخته شده است و سودمندی یا مضر بودن این تکنولوژی پرهیاهو را به نوع بازی، سن بازیکنان، مدت زمان بازی، شخصیت و جنسیت بازیکنان، محیط بازی و پیشینه متفاوت بازیکنان منوط کرده است.

نویسندگان این اثر، امیدوارند که گامهایی مؤثر هر چند کوچک را در ارائه این اثر در جهت آگاهسازی جامعه اسلامی ایران از مزایا و معایب برداشته باشند که بدون شک این گامها عاری از کاستی نیستند. از این رو از کلیه خوانندگان و متخصصان صمیمانه درخواست می‌شود تا نظرات، انتقادات و پیشنهادهای خود را به آدرس الکترونیکی انتشارات ارجمند ارسال کنند تا در گامهای بعدی راهگشای ما باشند.

با آرزوی توفیق، شادکامی و سلامت روزافزون

دکتر احمد علی پور

تایستان ۱۳۹۱

بخش اول: کلیات ۱۱

- فصل اول: تاریخچه بازیهای رایانه‌ای ۱۳
- تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران ۱۸
- فصل دوم: ویژگیهای بازی‌های رایانه‌ای ۲۳
- نظریه‌های بازی ۳۱
- فصل سوم: میزان و شیوع بازیهای رایانه‌ای ۳۷
- فصل چهارم: جنسیت بازیکنان و انواع بازی‌های رایانه‌ای ۴۱
- فصل پنجم: طبقه‌بندی، محتوا و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ۵۱
- نظام رده‌بندی PEGI ۵۷
- نظام رده‌بندی CERO ۵۸

بخش دوم: اثرات مختلف بازی‌های رایانه‌ای ۵۹

- فصل ششم: اعتیاد و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای ۶۱
- فصل هفتم: بازی‌های رایانه‌ای و خشونت ۶۵
- فصل هشتم: بازی‌های رایانه‌ای، فعالیت‌های اجتماعی و احساس تنهایی ۸۱
- فصل نهم: اثرات شناختی بازی‌های رایانه‌ای ۸۷
- فصل دهم: بازی‌های رایانه‌ای، چاقی و کم‌تحرکی ۹۵
- بازیهای رایانه‌ای و فعالیت‌های کم‌تحرک ۹۶
- بازیهای تعاملی و مدیریت وزن ۱۰۰
- فصل یازدهم: اثرات عصب‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای ۱۰۹
- فصل دوازدهم: پیامدهای جسمی بازی‌های رایانه‌ای ۱۱۷

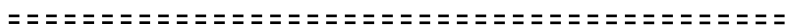
بخش سوم: کاربرد بازی‌های رایانه‌ای ۱۲۱

- فصل سیزدهم: کاربرد آموزشی در مدارس ۱۲۳
- فصل چهاردهم: سودمندی بازی‌های رایانه‌ای برای گروه‌های ویژه ۱۴۵
- فصل پانزدهم: بازی‌های رایانه‌ای و تسریع فرایند درمان بیماری‌ها ۱۴۹
- بنیان نظری طراحی بازی‌های رایانه‌ای تعاملی ۱۵۰
- بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش خودپنداشت ۱۵۱
- تأثیر بازی‌های تعاملی سلامت بر افزایش خود اثربخشی ۱۵۳
- بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش دانش و مهارت‌ها ۱۵۴
- بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش برقراری ارتباط و حمایت
اجتماعی ۱۵۴
- رفتارهای سلامت ۱۵۵
- بازی خود مدیریت‌گری آسم ۱۵۶
- بازی خود مدیریت‌گری دیابت ۱۵۸
- بازی پیشگیری و اجتناب از سیگار کشیدن ۱۵۹
- بازی امداد غذایی ۱۶۰
- فصل شانزدهم: بازی‌های رایانه‌ای و کاربرد آموزشی در مشاغل ۱۶۳
- فصل هفدهم: مسائل فرهنگی در تولید بازی‌ها ۱۶۹
- فصل هجدهم: بازی‌های رایانه‌ای، چالش یا تهدید ۱۷۳

منابع ۱۷۹

بخش اول

کلیات





تاریخچه بازیهای رایانه‌ای

بازیهای رایانه‌ای در مجموع تاریخچه‌ای کوتاه دارد و از جمله فناوریهایی است که با سرعت بسیار زیادی در حال گسترش است. عده‌ای از دانشجویان برای اولین بار در دهه شصت میلادی بازیهای رایانه‌ای را به صورت ابتدایی و ساده طراحی کردند. هدف این دانشجویان استفاده از فن‌آوری کامپیوتر برای سرگرمی خودشان بود. اما از آنجا که دسترسی به سخت افزارهای رایانه‌ای گران‌قیمت، محدود و گاهی غیرممکن بود، این بازیها را به صورت بسیار ساده‌ای طراحی کرده بودند. به این ترتیب در سال ۱۹۵۲ اولین بازی رایانه‌ای گرافیکی با عنوان تیک - تاک - تو^۱ توسط یکی از این دانشجویان به نام داگلاس جهت اخذ درجه دکترا از دانشگاه کمبریج ارائه شد که محتوای آن تعامل انسان با رایانه^۲ بود. این بازی محتوای حافظه را با جلوه مجازی نشان می‌داد (اندرسون^۳، ۲۰۰۶).

هیگنبتام در سال ۱۹۵۸ بازی تنیس دو نفره^۴ را از آزمایشگاه نوسان نمای ملی بروکهاون به بازار عرضه کرد. محتوای این بازی نیز بسیار ساده بود و به صورت دو نفره اجرا می‌شد. در این بازی، نفر اول زاویه-ای را انتخاب و توپ را با کلیک روی صفحه نمایش به سوی دیگر می‌انداخت و نفر دوم نیز همین کار را می‌کرد.

1 Tic-Tac-Toe
2 human-computer
3 Anderson, J
4 Tennis for two

در سال ۱۹۶۲ گروهی از دانشجویان به طراحی بازی جنگ فضایی با استفاده از ایده‌های استیو راسل پرداختند. این بازی به سرعت در جهان شهرت یافت و شرکت آتاری، رایانه‌هایی را برای این بازی به بازار عرضه کرد. در این بازی نیز دو بازیکن مقابل هم قرار می‌گرفتند و هر یک تا نابودی طرف مقابل به تلاش خود ادامه می‌داد.

در سال ۱۹۶۷ رالف بائر نوعی بازی طراحی کرد که اولین بازی ویدیویی بود و روی یک مجموعه تلویزیونی انجام می‌شد. این بازی "تعقیب"^۱ نامیده شد که در آن نقطه‌ای، نقطه دیگر را تعقیب می‌کرد. بائر با کمک همکاران خود به طراحی بازیهای مختلف دیگری نیز پرداخت و تا سال ۱۹۶۸ بازیهای رایانه‌ای مختلفی نظیر اسلحه نوری^۲، تنیس روی میز^۳ و شلیک به هدف را به بازار عرضه کرد.

بدین ترتیب در سال ۱۹۷۱ بازیهای ویدیویی به عنوان یکی از وسایل سرگرمی وارد دنیای تجارت شدند و از ۱۹۷۰ تا اوایل دهه ۱۹۸۰ در ایالت متحده آمریکا، ژاپن و اروپا، رتبه اول سرگرمی در صنعت تجارت را به دست آوردند و طی این دو دهه بیش از ۱۰ میلیارد دلار سود نصیب سهامداران این بازیها شد. این سودآوری عظیم، منجر به توسعه سریع این صنعت نوپا در این سالها شد. به طوری که نرم‌افزارهای جدید بازیهای رایانه‌ای به طور گسترده‌ای طراحی شدند و به همراه کامپیوترهای جدیدی که با این بازیها مطابقت داشتند، به بازار عرضه شدند.

در سال ۱۹۷۱ بوشنل و داهنی بازی فضای رایانه‌ای^۴ را طراحی کردند که شبیه بازی جنگ فضایی راسل بود و در سال ۱۹۷۲ بازی پونگ توسط بوشل و الکورن ساخته شد. در همین سال بوشنل و داهنی به طراحی بازیهای آتاری پرداختند و در سال ۱۹۷۵ بازی پونگ که در ابتدا برای بازی در گیم‌نت‌ها (بازیکنده‌ها) طراحی شده بود، به عنوان یک بازی ویدیویی خانگی بازسازی و روانه بازار شد. بازی پونگ، یک بازی

1 Chase
2 Light Gun
3 Tube tennis
4 Computer space

پینگ‌پنگ الکترونیکی دو نفره بود و ۱۰۰۰۰۰ دستگاه (هر دستگاه ۱۰۰۰ دلار) از آن در طول یک سال فروخته شد.

در سال ۱۹۷۲ شرکت مگناوکس^۱ مجموعه بازیهای جدیدی را که توسط بائر طراحی شده بود، به بازار عرضه کرد. این مجموعه بازی ادیسه^۲ نام گرفت که از ۱۲ بازی تشکیل شده بود و با قرار دادن کارت بازی در جایگاه مخصوص دستگاه رایانه‌ای، امکان دسترسی به هر بازی برای بازیکنان فراهم می‌شد. این بازی دستگاه کنترلی هم داشت که به تلویزیون وصل می‌شد ولی قابل برنامه‌ریزی نبود.

فیرچاید^۳ در سال ۱۹۷۶ بازی خانگی کانال اف^۴ را به صورت یک دستگاه ویدیویی طراحی کرد. سیستم این بازی به گونه‌ای بود که یک کاتریج الکترونیکی در دستگاه بازی قرار می‌گرفت و برای اولین بار در آن از ریزتراشه^۵ استفاده شده بود و به این ترتیب بازیهای رایانه‌ای شخصی (تک نفره) وارد بازار شدند.

در فاصله سالهای ۱۹۸۳-۱۹۷۷ کدگذاری بازیها به گونه‌ای بود که امکان اضافه شدن هیچ بازی دیگری به سیستم بازی قبلی وجود نداشت. در دهه ۱۹۸۰ از سیستمهای بولتن شماره‌گیری^۶ برای بازیها استفاده شد و در واقع می‌توان دهه ۱۹۸۰ را عصر طلایی بازیهای ساده رایانه‌ای دانست چرا که در این سالها، از نوآوریهای جدید دنیای فن‌آوری در بازیهای رایانه‌ای استفاده شد و این بازیها برای عموم مردم طراحی شدند. دهه ۱۹۹۰ را هم می‌توان دهه اوج بازیهای رایانه‌ای دانست، چرا که سرمایه زیادی برای ساخت و طراحی این بازیها اختصاص یافت و همچنین متخصصان تصویرسازی متحرک، متخصصان موسیقی با سازندگان این بازیها در طراحی و ساخت بازیهای رایانه‌ای جدید در تعامل تنگاتنگ قرار گرفتند. به طوری که دستگاههای بازی شانزده و سی و دو بیتی خانگی به گونه‌ای طراحی شدند که توان نمایش گرافیکی آنها

1 Magnavox

2 Odyssey

3 Fairchild

4 Channel F

5 microchip

6 Dial up Bulletin board systems

۱۶ □ بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

به اندازه بازیهای ساده‌ای نظیر نبرد مهلک^۱ و جنگجوی خیابانی^۲ شد که تا این زمان، تنها به وسیله دستگاههای بزرگ رایانه‌ای قابل استفاده بودند. در سال ۱۹۸۹ اولین دستگاه کوچک بازی برای بازی تتریس^۳ (یک بازی معماگونه) طراحی و به بازار عرضه شد.

افزایش ظرفیت اجرایی دستگاههای بازی را می‌توان از عوامل اصلی دگرگونی بازیها دانست، به طوری که افزایش توان محاسباتی دستگاه بازی، باعث شد تا اجرای بازیهای پیچیده‌تر امکان‌پذیر شود. همچنین قابلیت جابجایی و حمل دستگاههای بازی از عواملی بودند که باعث افزایش محبوبیت و رونق بیشتر این بازیها در بازارهای جهانی شدند، به گونه‌ای که در پایان دهه ۱۹۸۰ بازیهای رایانه‌ای نبض بازار فروش اسباب بازی را به دست گرفتند. به این ترتیب در ایالات متحده امریکا از هر بیست اسباب بازی فروخته شده، ۱۶ مورد شامل بازیهای رایانه‌ای بود (نشریه اسباب‌بازی، به نقل از گانتز، ۱۹۹۸).

در سال ۱۹۹۹ بازیهای به بازار عرضه شدند که امکان تغییر ویژگیهای بازی بر اساس خواسته بازیکن قبل از انجام بازی وجود داشت (به عنوان مثال بازیکن می‌توانست سطح دشواری بازی را انتخاب کند) که یکی از مشهورترین این بازیها بازی کانتراسترایک^۴ بود که همچنان در حال حاضر از محبوبترین بازیهای رایانه‌ای به شمار می‌رود. با وجود مواردی که در بالا ذکر شد، دهه ۱۹۸۰ شاهد بحران اقتصادی شدیدی در عرصه بازیهای رایانه‌ای به واسطه تکثیر غیرمجاز آنها بود که یکی از راههای مقابله با آن اعمال قانون حق نسخه‌برداری (کپی رایت) روی بازیهای رایانه‌ای بود. به ترتیبی که بازیهای لونا ر لندر^۵ و استروئیدر^۶ از اولین بازیهای رایانه‌ای بودند که تحت قانون کپی رایت قرار گرفتند.

1 mortal combat

2 street fighter

3 Tetris

4 Counter-Strike

5 Lunal Lander

6 Asteroids

در حال حاضر، بازار بازیهای رایانه‌ای به دنبال رونق محصولات خود است و به این منظور نسلهای نوینی از محصولات را ارائه داده است که دارای کنترل‌کننده‌های جانبی هستند. به نظر می‌رسد اکنون بازار بازیهای رایانه‌ای یکی از اندک شاخه‌های اقتصادی رکودناپذیر باشد (هبرت^۱ و همکاران، ۲۰۰۵). به طوری که بر اساس نتایج ارائه شده از دنیای سرگرمی NPD حدود ۱۰۰۳ میلیارد دلار از درآمد سال ۲۰۰۲ ایالت متحده از خرید و فروش سخت افزار، نرم افزار و لوازم جانبی این بازیها به دست آمده است (جان‌گودیوسی^۲، گزارشگر هالیوود، سوم فوریه، ۲۰۰۳؛ نقل از هبرت و همکاران، ۲۰۰۵).

این رکورد برای دومین سال متوالی در ایالت متحده کسب شده است و مجال این پیش‌بینی را فراهم می‌کند که فروش بازیهای رایانه‌ای در آینده توسعه خواهد یافت. فروش بازیهای رایانه‌ای از سال ۲۰۰۵ تا ۲۰۰۷ نیز دارای رشدی نزدیک به دو برابر بوده است و سودآوری آن حتی از سودآوری صنعت فیلم‌سازی آمریکا بیشتر بوده است (منطقی، ۱۳۸۶). بر اساس گزارشهای سال ۲۰۰۴، سود خالص حاصل از صنعت بازیهای رایانه‌ای به مرز ۱۰ میلیارد دلار رسیده است، در حالی که این سود برای سینمای هالیوود ۹/۵ میلیارد دلار بوده است. به این ترتیب انتظار می‌رود که میزان سودآوری بازیهای رایانه‌ای تا سال ۲۰۱۱ به ۱۵ میلیارد دلار در سال برسد و این در حالی است که رکود اقتصادی در عرصه‌های گوناگون صنعتی و تولید به دنبال بحران اقتصاد جهانی گریبانگیر سایر صنایع شده است (گزارش گروه NPD نقل از شعبه‌های دیجیتال^۳، ۲۰۰۸).

1 Hebert, S.
2 John Gaudiosi
3 digital trends

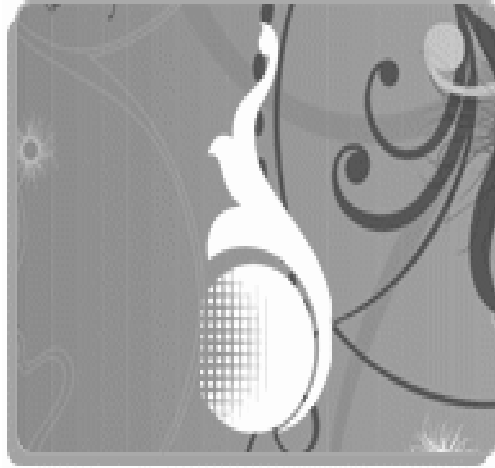
تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

در ایران هم، روند نفوذ و گسترش بازیهای رایانه‌ای به فاصله کوتاهی از بازار جهانی، به طور گسترده رواج یافت. بازیهای آتاری و میکرو از اولین بازیهای رایانه‌ای هستند که بازار اسباب‌بازی ایران را به تسخیر خود درآوردند. بازی «سگا» بازی دیگری بود که وارد بازار ایران شد، این بازی دارای تصاویر دو بعدی است و تا ۵۰٪ منطبق با تصاویر واقعی است. این بازیها موسیقی متناسب با محتوای بازیها دارند و همچنین قیمت آنها برای مصرف‌کننده مناسب است. بازیهای دیگری هم هستند که به صورت دیسکت فشرده (CD) و پلی‌استیشن^۱ یا سونی^۲ عرضه می‌شوند که به تلویزیون وصل می‌شوند و واقع‌نمایی آن ۸۵٪ تا ۹۵٪ است. این بازی برای کودکان و نوجوانان جذابیت سحرآمیزی دارد. این بازیها کودکان و نوجوانان را درگیر حوادث و ماجراهایی می‌کنند که طراح بازی برای آنها تدارک دیده است و می‌تواند برای ساعتها آنها را سرگرم نگه دارند.

بنا به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آمارهای غیررسمی موجود نشان می‌دهند که در سال ۱۳۸۶ در مجموع حدود ۲۵ میلیون بازی رایانه‌ای خارجی در ایران به فروش رفته است که شامل ۱۳ میلیون بازی رایانه‌ای و ۱۲ میلیون بازی کنسولی یا پلی‌استیشن بوده‌اند. به گزارش این بنیاد تاکنون حدود ۴۰ نوع بازی در ایران تولید شده است و بیش از نیمی از این بازیها برای طیف سنی کودک و نوجوان زیر ۱۲ سال طراحی شده‌اند، اما تنها کمتر از ۱۰ بازی در ایران برای گروه سنی بالای ۱۲ سال تولید شده است.

نخستین نظام ملی رده‌بندی سنی بازیهای رایانه‌ای ESRA (اسرا) نامیده می‌شود که در سال ۱۳۸۷ تدوین این نظام توسط ۲۰ کارشناس مطرح کشور در گروههای مذهبی، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و رسانه

1 play Station
2 Sony



شکل ۱.۱.۱. لوگوی نظام ملی رده‌بندی سنی بازیهای رایانه‌ای ایران (اسرا)

انجام شده است و پس از نظرسنجی از اعضای شورای نگهبان، مدرسان حوزه علمی قم و اعضای هیأت علمی دانشگاه‌های مهم کشور به صورت نهایی مورد بهره‌برداری قرار گرفته است. این طرح می‌تواند سلامت استفاده از محصولات فرهنگی را در ایران تعیین کند. از ویژگیهای نظام ملی رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای تأمین احساس امنیت خانواده‌ها در خرید و استفاده از بازیهای رایانه‌ای، حمایت از تولید، توزیع و تکثیر و حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان، ملی و بومی بودن این طرح و سامان‌دهی بازیهای خارجی موجود در بازار است. خانواده‌ها می‌توانند با استفاده از سامانه تلفن همراه و ارسال پیامک به شماره ۲۰۰۰۰۷۰۰ از آخرین وضعیت رده‌بندی سنی بازیهای موجود در بازار آگاه شوند.

در این طرح، بازیگرهای حرفه‌ای و کارشناسان رده‌بندی در بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای، تمامی بخشهای بازیهای خارجی را به طور دقیق بررسی می‌کنند و با توجه به آنچه در هر بخش از بازی می‌گذرد، تحلیل‌گران حاضر در بنیاد رده‌بندی بازی را بر اساس سن و هماهنگی یا ناهماهنگی بازی با فرهنگ ایرانی-اسلامی تحلیل می‌کنند. بر همین اساس طبق هولوگرام نصب شده روی بسته بندی بازی، تولیدکننده و

۲۰ □ بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

تکثیرکننده بازی مشخص خواهد شد. در این نظام رده‌بندی، بازیهای رایانه‌ای در قالب ۶ گروه سنی بالای ۳ سال، ۷ سال، ۱۲ سال، ۱۵ سال، ۱۸ سال و به اضافه ۲۵ سال تدوین شده است و کارشناسان برای تدوین این نظام و فرهنگ‌سازی و نشان دادن رفتارهای غیرمتعارف کلامی و فیزیکی معیارهای هشت‌گانه تبعیض، ترس، خشونت، قمار و شرط‌بندی، گفتار نامناسب، مسائل جنسی، موادمخدر، مشروبات الکلی و دخانیات و نقض ارزشها را در نظام رده‌بندی لحاظ کرده‌اند. در این طرح بر اساس جدول ۱ بازی‌ها طبقه‌بندی شده‌اند و برای هر یک، لوگوی خاصی در نظر گرفته شده است.

جدول ۱.۱. طبقه‌بندی سلامت بازی‌های رایانه‌ای بر اساس نظام رده‌بندی اسرا

معنا	لوگو	ردیف
مجاز		۱
در حال بررسی		۲
غیر مجاز		۳
نامشخص		۴
مجاز برای سنین بالاتر از ۷ سال		۵
مجاز برای سنین بالاتر از ۱۲ سال		۶
مجاز برای سنین بالاتر از ۱۵ سال		۷
مجاز برای سنین بالاتر از ۱۸ سال		۸
مجاز برای سنین بالاتر از ۲۵ سال		۹
مجاز برای سنین بالاتر از ۳ سال		۱۰
توصیه نمی‌شود		۱۱

بازی‌های رایانه‌ای ایرانی

تاکنون بیش از ۴۰ نوع بازی در ایران ساخته شده است یا در مرحله ساخت می‌باشد. در زیر فهرست ۲۳ بازی ارائه شده در وبگاه بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای ارائه شده است.

جدول ۱.۲. بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و نوع سبک بازی

ردیف	نام بازی	سبک بازی
۱	تندر ۱	ورزشی
۲	تندر ۲	ورزشی
۳	بهشت بازی ۱	مجموعه بازی فلش
۴	دهکده بازی ۱	مجموعه بازی فلش
۵	دهکده بازی ۲	مجموعه بازی فلش
۶	حسنی و لوبیای سحرآمیز	ورزشی
۷	سرزمین گمشده	اکشن
۸	سایه سحر	اکشن
۹	رانندگی در تهران	ورزشی
۱۰	فرهنگ ترافیک	ورزشی
۱۱	عصر پهلوانان	اکشن اول شخص
۱۲	سفرهای ایرانگردی پویا و خپل	استراتژیک
۱۳	لطفعلی خان زند	اکشن سوم شخص
۱۴	قطار بازیها	کودکان
۱۵	فسقلی و چوب سحرآمیز	اکشن سوم شخص
۱۶	نجات بندر	اکشن
۱۷	مسابقات خیابانی	ورزشی
۱۸	مأمور ویژه	اکشن اول شخص
۱۹	کابوس	اکشن اول شخص
۲۰	پایان معصومیت	اکشن سوم شخص
۲۱	والفجر ۸	اکشن
۲۲	شهر وحشت	اکشن اول شخص
۲۳	عملیات بیت‌المقدس	اکشن اول شخص

۲۲ □ بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟

اما در ایران همواره نگاه به بازیهای رایانه‌ای منفی بوده است و رسانه‌ها نیز نگاه مثبتی به بازیهای رایانه‌ای نداشته‌اند. حتی کارشناسانی که درباره بازیهای رایانه‌ای در رسانه‌ها صحبت کرده‌اند، بازیهای رایانه‌ای را برای کودکان و نوجوانان مضر دانسته‌اند.

از طرفی، به طور متوسط هر هفته ۷ تا ۱۰ بازی جدید رایانه‌ای وارد ایران می‌شود و در واقع بیش از ۹۰٪ بازیهای رایانه‌ای موجود در بازار بدون هیچ‌گونه نظارت و ارزیابی در دسترس عموم قرار می‌گیرد و این در حالی است که تمامی این تولیدات در دنیای غرب با توجه به استانداردهای داخلی و بین‌المللی طبقه‌بندی می‌شوند و با رعایت قواعدی مشخص در اختیار مصرف‌کنندگان قرار داده می‌شوند. همچنین به واسطه قیمت بسیار ارزان این بازیها در بازار داخلی یک کودک یا نوجوان توانایی خرید ۲ تا ۴ بازی رایانه‌ای در ماه را دارد ولی در غرب به علت قیمت بالای این بازیها (به طور متوسط ۵۰ دلار)، کودکان و نوجوانان تنها در سال قادر به خرید ۲ بازی هستند (روزنامه همشهری، ۲۴ آبان ۱۳۸۷).

با این حال، وضعیت بازیهای رایانه‌ای در ایران مجزا از وضعیت آن در سایر کشورها نیست و با توجه به عدم مطابقت فرهنگی این بازیها، اثرات مثبت و منفی جسمی و روان‌شناختی آنها دارای اهمیت بوده و با نتایج پژوهشهای سایر جوامع همبستگی دارد. بنابراین، بازیهای رایانه‌ای دغدغه‌های مشترکی را برای محققان ایرانی و غیر ایرانی ایجاد کرده است و علاوه بر این، مسائل فرهنگی خاص کشور ما، این دغدغه‌ها را صد چندان نموده است.