

www.escr.ir

سرگرمی‌های عصر ما و تاثیرات فرهنگی و اجتماعی آن

بابک دریکی*

چکیده

مقاله حاضر کوششی است برای طرح موضوع مهم استفاده از بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری که به نظر می‌رسد زمان زیادی از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است. طرح دیدگاه‌های موافق و مخالف و شرایط برخورد در برخی از کشورها به هر حال بیانگر تاثیرات مختلف این بازی‌ها می‌باشند که بار فرهنگی، سیاسی و پیامدهای اجتماعی نیز به دنبال دارند. از این رو، برای شناخت این بازی‌ها باید به‌دور از هر گونه پیش‌داوری به تحقیقات لازم و بر اساس معیارهای فرهنگی، اجتماعی و سیاسی در کشور تحقیقات مفصلی انجام داد و بر اساس نتایج این تحقیقات دست به ارائه استراتژی و راهکارهای عملی نظارت بر انتشار این بازی‌ها زد.

کلیدواژه‌ها

بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری، اوقات فراغت، گیمننت، سرگرمی و نسل جدید.

* عضو هیأت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کرج.

بر اساس برخی تحقیقات عمل به آمده، متوسط زمان فراغت روزانه ایرانیان بین سنین ۶ تا ۱۸ سال، در روزهای عادی هفته، بین ۴/۳ تا ۵ ساعت و در روزهای تعطیل بین ۶/۲ تا ۷/۱ ساعت است^۱. این آمار به قدری گویاست که نیازی به تفسیرهای پیچیده در خصوص لزوم برنامه ریزی جهت پر کردن اوقات فراغت با سرگرمی‌های مفید برای این سنین بسیار حساس، نیست. با این حال همواره یکی از معضلات جامعه ما به‌ویژه با رشد بسیار سریع جمعیت پس از پیروزی انقلاب اسلامی، عدم توانایی در پر کردن اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان است. از این‌رو جوانان و نوجوانان ایرانی خود به فراخور حال، در تلاش برای پر کردن اوقات فراغت هستند. نگاهی به آمار فروش اندک فیلم‌های سینمایی و وضع تاسف بار فروش تئاتر در کشور، مراجعه برای مطالعات آزاد (نه مطالعه درسی و یا کنکور) به کتابخانه‌ها، تیراژ اندک کتاب‌های جدی (غیر درسی و کنکور)، وضع اسف بار فروش مطبوعات جدی (غیر زرد)، مراجعه اندک به موزه‌ها و استفاده از برنامه‌های مفید مراکز فرهنگی و نظایر آن بیانگر آن است که اوقات فراغت در کشور در جهت استفاده از این مراکز برنامه‌ریزی نمی‌شود. از سویی دیگر، فعالیت نهادهای مدنی مانند سازمان‌های غیر دولتی و یا احزاب در کشور آنقدر گسترده نیست که

بتواند اوقات فراغت این جمعیت را پوشش دهد. بنابراین این سوال می‌تواند مطرح شود که اوقات فراغت این جمعیت انبوه در چه راه‌هایی صرف می‌شود؟ اولین پاسخ سریع به این سوال که با آمار و ارقام هم تایید می‌شود، استفاده از برنامه‌های تلویزیونی، ویدیویی و نظایر آن است. در این میان با توجه به گستردگی نفوذ بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در ایران نیز باید به این بازی‌ها به عنوان یک عنصر مهم در پر کردن اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و حتی جوانان نگاه کرد؛ عنصری که به واسطه جذابیت‌های گرافیکی، رابطه تعاملی دو طرفه و تاثیر گذاری در جریان برخی متغیرهای آن، افسون‌کنندگی‌ای به مراتب بیش از تلویزیون را می‌تواند داشته باشد. بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مانند همه رسانه‌های دیگر، شاخص‌ها و متغیرهای فرهنگی زیادی را حمل می‌کنند و می‌توانند بر ذهن مخاطب تاثیر بگذارند. این تاثیر گذاری به‌ویژه بر کودکان تاثیری به مراتب بیش از بزرگسالان می‌تواند داشته باشد. این بار فرهنگی نیز می‌تواند در آینده بر رفتارهای اجتماعی و گسترش هنجار و یا ناهنجاری تاثیر گذار باشد^۲. در عین حال نمی‌توان از نقش‌های مثبت این بازی‌ها نیز چشم پوشید. در هر صورت، قضاوت درباره این نوع حاملان فرهنگی، باید بدون پیش داوری و بر اساس خصوصیات فرهنگی و اجتماعی در هر کشور مورد بررسی قرار گیرد.

۱- پدیده بازی‌های کامپیوتری در ایران

نتایج یک تحقیق نشان می‌دهد که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به انجام بازی‌های کامپیوتری و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند؛ به گونه‌ای که از میان ۶۴/۲ درصد جوانانی که در زمان فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های کامپیوتری را برای این امر انتخاب می‌کنند.^۳

بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در ایران بیشتر مبتنی بر بازی‌های انفرادی در منزل و یا بازی‌های دستجمعی در مکان‌هایی است که در ایران به آنها «گیم نت» گفته می‌شود. دسترسی به انواع بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در ایران به دلیل عدم وجود قانون کپی رایت و همچنین قاچاق گسترده این نوع کالاها بسیار راحت است. با این حال از آنجا که سرعت اینترنت در ایران - به دلیل محدودیت سرعت خطوط تلفن - پایین است، اکثر بازی‌های کامپیوتری چند نفره در ایران از طریق اینترنت غیر قابل اجرا هستند و از همین رو، گیم نت‌ها که امکان بازی‌های رقابتی و چند نفره همزمان را فراهم می‌کنند در ایران با استقبال چشمگیری مواجه شده‌اند. بر اساس آمار غیر رسمی گفته می‌شود: نزدیک به ۱۷۰۰ گیم نت فقط در شهر تهران وجود دارد.^۴ آمارهای غیر رسمی دیگری بر وجود بیش از ۲۰۰۰ گیم نت در تهران و حدود ۷۰۰۰ گیم نت در کل کشور تاکید می‌کنند.^۵

بر اساس همین آمار، بیش از چهارصد هزار نوجوان در روز مشتری این گیم نت‌ها هستند.^۶ این در حالی است که نحوه فعالیت مراکز فرهنگی شهرها از جمله فرهنگسراها تا حد زیادی متأثر از فضای سیاسی است و سیاست فرهنگی مستقل و بلند مدت، حداقل در اصول، نیز وجود ندارد، لذا برنامه‌های فرهنگسراها با تغییر شرایط سیاسی تغییر کرده و از همین رو نوجوانان و کودکان بیشتر به سمت مراکز نظیر گیم نت‌ها جذب می‌شوند. با این حال به نوشته برخی رسانه‌ها، «به علت سخت گیری‌های مراجع عمومی صدور مجوز برای این مراکز، تنها چهار گیم نت توانسته‌اند مجوز فعالیت دائم را در تهران دریافت کنند و در کل کشور تا کنون تنها ۰/۵٪ از گیم نت‌ها موفق به دریافت مجوز قانونی شده‌اند»^۷.

آمار فوق حاکی از آن است که نمی‌توان از نقش جذابیت‌های این بازی‌ها در توسعه سریع آنها چشم پوشید؛ به‌ویژه وقتی بازی‌ها چند نفره می‌شوند. یکی از عوامل جذابیت بازی‌های چند نفره، در بازی کردن علیه فردی دیگر به جای کامپیوتر است. بازی کردن با یکدیگر یا علیه فردی دیگر که شبیه به خود بازیکن است و طبیعت انسانی دارد، به سختی، پیچیدگی و جذابیت بیشتر بازی می‌انجامد.

متأسفانه علی‌رغم دیدگاه‌های منفی برخی مسئولان در خصوص بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در ایران، مانند بسیاری از پدیده‌های دیگر، تحقیقات مفصلی در این باره صورت

نگرفته است و این پدیده‌ها تنها یک «مسئله» وانمود شده‌اند بدون آن که کسی بگوید چرا «مسئله» هستند و اصلا این «مسئله» چیست؟

۲- بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در جهان

بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی به خاطر نمایش تهاجم گرافیکی بن مایه‌های (تم‌های) خشونت و سکس، نژادپرستی، تبلیغات بازرگانی، مصرف مواد مخدر، مصرف مشروبات الکلی یا دخانیات، تبلیغات سیاسی یا هتک حرمت مقدسات در برخی از آنها، موضوع مکرر بحث و سانسور هستند. جدی‌ترین منتقدان بازی‌های کامپیوتری در بیشتر کشورهای دنیا را والدین، سیاستمداران، گروه‌های سازمان یافته مذهبی و برخی گروه‌های سازمان یافته علاقمند به حوزه کودکان و جوانان تشکیل می‌دهند. این گروه‌ها سعی می‌کنند تا با تأثیر گذاری بر قوانین (قوه مقننه، دادگاه‌ها و قوه قضاییه)، شرایط را برای سانسور و یا غیر قانونی کردن فعالیت‌های مربوط به این نوع تولیدات فراهم نمایند. سانسور بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در برخی از کشورها معمولاً با استفاده از کنترل بر توزیع و خرید و فروش آنها توسط مراکز قدرت صاحب صلاحیت و یا دولت‌ها انجام می‌گیرد. از نظر تاریخی، این نوع برخورد و انتقادات تنها به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی وارد نبوده بلکه برای کتاب‌های طنز،

موسیقی (به‌ویژه موسیقی جز، راک‌اند رول، موسیقی متال و برخی دیگر) و حتی سینما و برخی آثار سینمایی در بسیاری از کشورها وجود داشته است.^۸ بنابراین به نظر می‌رسد این نوع مقاومت‌ها و نقدها همواره در برابر بسیاری از خواست‌های جوانان و محصولات جدید برآمده از خاستگاه‌های جدید فرهنگی وجود داشته است.

۱-۲- زمینه‌های نقد بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در جهان

حدود سال ۱۳۵۵ یکی از نخستین بازی‌های ویدیویی بحث بر انگیز، بازی «مسابقه مرگ» بود که بر اساس فیلمی با عنوان بازی مرگ ۲۰۰۰ در ایالات متحده ساخته شد. این بازی به بازیگران اجازه می‌داد تا موجودات خیالی جن مانند کوچکی (مشهور به گرمین) را با اتومبیل زیر بگیرند. به اعتقاد منتقدان، این بازی، بازیگران را در موقعیت شبیه‌سازی تصادفات منجر به قتل نفس قرار می‌داد. از این منظر، این موضوع زمانی اهمیت چندانی می‌یافت که به عنوان اصلی بازی «عابر پیاده» توجه کنیم و این که این موضوع تا چه حد می‌توانست در ذهنیت بازی کنندگان که اکثراً نوجوانان و جوانان بودند تأثیرات منفی بگذارد. انتقادات به این گونه بازی‌ها در دهه‌های ابتدایی ۱۹۸۰ میلادی به‌واسطه ظهور «بازی‌های دوستدار کودک»^۹ افول کرد. با به بازار آمدن «آتاری ۲۶۰۰» شرکت‌ها و تولیدی

متحده منسوخ شد.

گرچه انتقاد به بازی‌های کامپیوتری خشونت بار و ضد ارزش‌های اجتماعی با نقد فیلم‌های خشن مقایسه می‌شود، اما واقعیت آن است که در فیلم‌ها فرد، درگیر صحنه‌های خشن نیست و یا خود پدید آورنده آن نمی‌باشد، اما در بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی فرد، خود درگیر آن شده و به عبارتی خود خلق کننده این صحنه‌هاست. از همین رو تاثیر آن با فیلم‌های خشن قابل مقایسه نیست. به عبارت بهتر، بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی با صحنه‌های خشونت‌بار و یا جنسی، نوعی شبیه‌سازی را برای فرد بازی کننده به وجود می‌آورد که تاثیرات عمیق‌تری به‌ویژه بر نوجوانان بر جای می‌گذارد. برخی از هواداران این بازی‌های کامپیوتری بحث تخلیه روانی را در دفاع خود از عملکرد این بازی‌ها ارائه می‌کنند، در حالی که برخی از مخالفان معتقدند این بازی‌ها همین که شرایط قانون‌شکنی و رفتارهای ضد ارزش‌های اجتماعی را به وجود می‌آورند و اجازه رفتارهای خشن و ضد اجتماعی را می‌دهند، باعث به‌وجود آمدن شرایط اولیه ذهنی و روانی برای اجرای انواع بزه و جنایت برای فرد بازی کننده می‌شوند.

به طور کلی بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی به صورت دوره‌ای در رسانه‌های کشورهای مختلف، توسط گروه‌هایی از والدین، روان شناسان، گروه‌ها و سازمان‌های مذهبی و حتی سیاستمداران به‌واسطه تشویق به

بازی‌های ویدئویی در همین عرصه به بازار آمدند. در همین سال‌ها شرکتی آمریکایی با نام «Mystique» دست به تولید بازی‌های ویدئویی زد که شامل تصاویر نمایش آلات تناسلی و اعمال سکسی بود^۱. از یک دیدگاه این بازی‌ها می‌توانستند خنده دار تلقی شوند ولی در همان زمان هم هشدارهای جدی درباره به کارگیری رسانه‌ها و محصولات فرهنگی داده شد. به‌ویژه بسیاری این بی نزاکتی‌ها و هتک حرمت‌ها را دارای تبعات جدی فرهنگی و اجتماعی دانستند. موضوع سنجش کیفیت اخلاقی بازی‌های ویدئویی در همان سال‌ها به مسئله‌ای پیچیده در نشر این بازی‌ها تبدیل شد. در همان زمان در ایالات متحده برخی استانداردها برای اندازه گیری کیفی اخلاقی این نوع بازی‌ها پیشنهاد گردید و سعی شد تا بازی‌ها تحت این استانداردها و اصطلاحاً تحت لیسانس ارائه شوند. در برخی از این استانداردها هر بازی ویدیویی بر اساس شاخص‌هایی در محورهای خونریزی و خشونت، برهنگی و مسائل مذهبی مورد ارزیابی قرار می‌گرفتند. با این حال بازی‌های زیادی بدون استفاده از این استانداردها و لیسانس‌ها توسط شرکت‌ها به بازار عرضه شدند. وجود وجوه خشونت‌آمیز و صحنه‌های برهنگی از مشخصه‌های این بازی‌ها بود که معمولاً برای بزرگسالان طراحی و عرضه می‌شدند. استفاده از این روش به دلیل استفاده از سیستم طبقه‌بندی آثار هنری و محصولات فرهنگی برای کودکان و نوجوانان در ایالات

جنایت و بزه، سطح بالای خشونت و نظایر آن به شدت مورد انتقاد واقع می‌شوند. خشونت نهفته در برخی از این بازی‌ها و اعمال جنسی در آن گرچه گاهی هدف بازی‌ها نیستند، اما از دیدگاه منتقدان، رفتارهای مربوط را در ذهن کودک و نوجوان عادی جلوه داده و تاثیرات خود را بر آنها به‌جای می‌گذارد. اهداف سیاسی نهفته در این بازی‌ها نیز از دیدگاه بسیاری از منتقدان نیز پنهان نمانده است. در این که بسیاری از بازی‌ها - حتی اگر هدف سیاسی نداشته باشند - نگرش‌های خاص سیاسی را تقویت می‌کنند نیز همواره از بحث‌های مورد توجه منتقدان بوده‌اند. امتیاز دادن به کشتن کوبایی‌ها در برخی بازی‌ها و یا امتیاز برای ماموریت بمباران اهداف نظامی و غیر نظامی ایران در چند بازی که متأسفانه در داخل کشور هم مدت‌ها با اقبال نوجوانان ایرانی روبرو شده بود از این جمله‌اند.

۳- اثرات بازی‌های کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان

۳-۱- دیدگاه‌های انتقادی

نظریه کاشت که توسط پروفیسور «گربرنر» حدود سی سال پیش درباره اثرات تلویزیون بر مخاطب ارائه شد، علیرغم ایرادات زیادی که به روش شناسی آن گرفته شده و بعدها مورد تعدیل قرار گرفت، همچنان از مهم‌ترین نظریه‌هایی است که حتی در بررسی اثرات

بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مورد استفاده قرار می‌گیرد. بحث گربرنر این است که تلویزیون (و با گسترده شدن امروزه بحث به بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری) بازوی فرهنگی اصلی جامعه آمریکا (و قابل تعمیم به بسیاری از کشورها) است. به اعتقاد وی، دستگاه تلویزیون را می‌توان عضو اصلی خانواده تلقی کرد که در بیشتر اوقات بیشترین داستان‌ها را برای خانواده بازگو می‌کند. از این منظر، در صورت حضور فعال این عضو خانواده عملاً انحصار ارائه اطلاعات، افکار و دانش را در خانواده در اختیار می‌گیرد و آن را اصطلاحاً یکسان و یک کاسه می‌کند. اثر مواجهه با پیام‌های مشابه، چیزی را تولید می‌کند که آن را کاشت یا آموزش جهان بینی رایج، نقش‌ها و ارزش‌های رایج نامیده‌اند^{۱۱}. بر اساس این دیدگاه برخی از پژوهشگران ارتباطات معتقدند: تاثیر بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری اثرات هر چند کوچک دراز مدت، تدریجی و غیر مستقیم، اما فزاینده و معنادار دارند.

دیوید گراسمن، متخصص روانشناسی که چندین جلد کتاب و مقاله درباره خشونت در رسانه‌ها دارد^{۱۲}، معتقد است: بسیاری از بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی عرضه شده در بازار که مورد استقبال هم واقع شده‌اند، به نوعی شبیه‌سازان قتل و جنایت و سایر بزهکاری‌ها هستند. به نظر وی این نوع بازی‌ها به کودکان، به‌صورتی کاملاً غیر اخلاقی، برای استفاده از اسلحه آموزش می‌دهند. از این مهم‌تر، به نظر

که در ایران هم بسیار مورد توجه نوجوانان و جوانان است - نگرانی مقامات و خانواده‌ها را در برخی از کشورها به همراه داشته است. به طور مثال در زمستان سال گذشته مقاله‌ای در یکی از نشریات کانادایی به چاپ رسید^{۱۴}. در این نشریه، نویسنده، مسابقه سرعت جنون آمیز دو جوان کانادایی که منجر به تصادف شدید با یک تاکسی و مرگ راننده تاکسی شد را ناشی از تاثیر بازی‌های مسابقات اتومبیلرانی تحت عنوان "Need for Speed" دانسته بود. گرچه پلیس این ادعا را رد کرد، اما این باور در بین بسیاری از منتقدان بازی‌های کامپیوتری، فعالان اجتماعی و مسئولان فرهنگی این کشور با درجات مختلفی همچنان پابرجاست^{۱۵}.

با تمام تحقیقات فوق، مطالعه‌ای در سطح گسترده در آمریکا با این پیش‌فرض صورت گرفت که کودکان و نوجوانانی که بازی‌های خشن کامپیوتری را ترجیح می‌دهند، گرایش بیشتری به اعمال خشونت‌آمیز دارند. در مطالعه مذکور - هم برای دختران و هم برای پسران مورد مطالعه - مشخص شد که رابطه معناداری بین ترجیح استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز با مشکلات فکری و همچنین درونگرایی، افسردگی و اضطراب وجود دارد. اما آنچه که انتظار می‌رفت یعنی روابطی با بروز خشونت رفتاری مانند پرخاشگری، تحقیق مورد نظر، یافت نشد. با این حال در کل این مطالعه نشان داده شد: در کودکان و نوجوانان با درجه بالایی از ترجیح بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی

گراسمن، کم‌رنگ کردن احساسات انسانی مخاطبان کودک و نوجوان در قبال قتل راحت هموعان و انجام جنایت از آثار این بازی‌هاست. به اعتقاد این متخصص روانشناسی، این بازی‌ها همچنین تاثیرات منفی بر احساسات کودکان برای شبیه‌سازی آدم کشی‌های گسترده و نسل کشی دارند.

منتقدان بازی‌های خشونت‌آمیز و غیر اخلاقی همگی با این نظر موافقت می‌کنند که تاثیر بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی به مراتب بیشتر از دیدن صحنه‌های خشونت‌آمیز و غیر اخلاقی در تلویزیون است. چرا که در بازی‌های مذکور، بر خلاف صحنه‌های تلویزیون، فرد تنها ناظر عمل نیست، بلکه فاعل و مجری اعمال است. گزارش‌های زیادی درباره عوامل نوجوان قتل عام دانش‌آموزان در دبیرستانی در ایالات متحده آمریکا به‌دست آمده که حاکی از تمایل افراطی آنان در استفاده از بازی‌های کامپیوتری خشونت‌بار و حتی رکورد دار بودن آنان در تیراندازی با اسلحه‌های خاص در برخی از آن بازی‌ها بوده است^{۱۳}. برخی از مطالعات درباره تاثیر بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی خشونت‌بار و غیر اخلاقی نشان می‌دهند کودکان و نوجوانان بازیگر این بازی‌ها، گرایش بیشتری به انجام اعمال تهاجمی و پرخاشگری دارند و این موضوع می‌تواند هشدار برای گسترش رفتارهایی از این دست در بزرگسالی باشد. چیرگی سرعت و تعقیب و گریز در بازی‌های کامپیوتری مسابقات اتومبیلرانی -

روانشناختی و کاهش رفتارهای همپاری اجتماعی (کمک کردن)^{۱۸} از جمله این موارد هستند.

از دیدگاه برخی روان‌شناسان و والدین، بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی به این دلیل مورد انتقاد قرار گرفته‌اند که در این‌گونه بازی‌ها کودکان و نوجوانان زمان زیادی را صرف بازی با ماشین می‌کنند؛ در حالی که کودکان و نوجوانان در این سنین باید بخش عمده‌ای از این زمان را صرف بازی و ارتباط با گروه همسالان، ورزش و تفریحات لازم دیگر نمایند^{۱۹}. آنها ادعا می‌کنند که بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری حتی بیش از تلویزیون اعتیادآور هستند و این می‌تواند به انزوای اجتماعی کودکان و نوجوانان منتهی شود. این محققان دیدگاه‌های خود را فارغ از محتوای بازی‌ها (نوع خشونت بار و غیر اخلاقی و یا عادی و سرگرم کننده) مطرح می‌کنند.

برخی مطالعات انتقادی نسبت به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مدعی شده‌اند، بین افسردگی و میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی همبستگی و رابطه مستقیم وجود دارد. از این رو شدیداً باید مراقب میزان صرف وقت برای این بازی‌ها در کودکان و نوجوانان بود.

از نظر مذهبی نیز بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی با چالش و نقدهایی مواجه است. اغلب انتقادات وارده بر این بازی‌ها از منظر مذهبی،

خشونت‌بار، مجموع مشکلات رفتاری و روانی بیش از افرادی است که درجه کمتری از تمایل به این نوع بازی‌ها از خود نشان می‌دهند^{۱۶}.

آمارهای موجود حاکی از آن است که حداقل بیش از دویست مورد مطالعه و تحقیق منتشر شده درباره تاثیر خشونت در سرگرمی‌های مربوط به رسانه‌ها و با تمرکز بر خشونت (به طور کلی) در بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری به زبان انگلیسی در چند سال اخیر منتشر شده است. بسیاری از این مطالعات نشان می‌دهند، بین بازی‌های خشونت‌آمیز کامپیوتری در کودکان و آثار منفی روان‌شناختی ارتباط مستقیم وجود دارد. با وجود آن‌که به برخی از این مطالعات به دلیل عدم کنترل دقیق سایر متغیرها ایراداتی وارد شده است، اما در هر حال رابطه فوق الذکر کم و بیش در اکثر آنها مورد تایید قرار گرفته است. انجمن روان‌شناسان آمریکایی نتایج این تحقیقات را این‌گونه خلاصه می‌کند: «پژوهش‌های روان‌شناختی

تایید می‌کنند که خشونت بازی‌های ویدیویی می‌توانند پرخاشگری در کودکان را تقویت کنند اما والدین اثرات منفی آنها را تعدیل می‌کنند^{۱۷}». اندرسون از متخصصان روانشناسی اثرات رسانه‌ها، با ارائه تحلیل ثانویه‌ای بر مطالعات انجام شده نشان داد این مطالعات ۵ اثر سازگار و همسو را درباره تاثیرات بازی‌های مورد نظر بر کودکان نشان داده‌اند؛ تزاید رفتار، تفکرات و ژست پرخاشگرانه، تزاید تحریک

وجود مواردی نظیر ترویج خشونت، برهنگی، سکس، جنایت، یاغی‌گری، ماتریالیسم، اعتقاد به سحر و جادو و بی اعتباری و دزدگی از منابع مذهبی می‌باشند.

۲-۳- دیدگاه‌های غیر انتقادی

برخی اندیشمندان غربی و به‌ویژه آمریکایی حوزه اجتماعی معتقدند: انتقادات وارد بر تاثیرات خشونت و گسترش فردگرایی در افراد بیش از آنچه که بازتاب واقعیات زندگی در جامعه مدرن باشند، بیشتر متأثر از دیدگاه‌های مارکسیستی و سوسیالیستی هستند. به اعتقاد آنها آنچه که از آنها به‌عنوان «فقدان روحیه و رفتارهای همکاری و مشارکتی» و «پرخاشگری» نام برده می‌شوند هر دو از خصیصه‌های لازم و مفید برای یک جامعه سرمایه‌داری هستند، اما به نظر می‌رسد که روان‌شناسان تمایل به نادیده گرفتن ضرورت این خصلت‌ها در جامعه دارند.^{۲۳}

در زمستان سال ۱۳۸۴ برنامه تلویزیونی ۶۰ دقیقه در آمریکا، به موضوع قاتلی ۱۸ ساله پرداخت که به جرم قتل سه افسر پلیس به اعدام محکوم شده بود. وی، این سه افسر را در شرایطی به قتل رسانده بود که آنها قصد بازداشت وی به جرم سرقت اتومبیلی را داشتند. در این برنامه بسیار تاثیرگذار و جنجال برانگیز^{۲۴}، شاکیان پرونده اصرار داشتند که قاتل جوان، تحت تاثیر بازی‌های کامپیوتری نظیر «دزد بزرگ اتومبیل» قرار گرفته و آن بازی، الهام‌بخش وی در چگونگی قتل‌ها بوده است^{۲۵}. این در حالی است که

برخی از انتقادات مذهبی در غرب، به‌ویژه در آمریکا، به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی از سوی فرق مذهبی خاص در آن کشورها صورت می‌گیرد. برخی از بازی‌هایی که آنها مورد حمله قرار می‌دهند دارای موضوعاتی درباره قدرت و فساد در کلیسا هستند. با این حال مسائل مذهبی در بازی‌ها، معمولاً توسط بسیاری از شرکت‌های منتشرکننده، به دلیل قدرت و نفوذ نهادهای مذهبی مورد توجه است. به عنوان مثال، در سال ۱۳۸۱ یک بازی مبتنی بر مبارزه با نام Kakuto Chojin به خاطر پخش قرائت قرآن کریم و آواهای اسلامی در زمینه بازی شدیداً مورد اعتراض مسلمانان قرار گرفت و پس از اعتراض رسمی دولت عربستان سعودی، شرکت منتشرکننده آن - مایکروسافت - از ادامه پخش بازی در سطح جهان خودداری کرد^{۲۰}. این در حالی است که در جمهوری اسلامی ایران معمولاً برخورد با برخی پدیده‌های ارتباطی و برخی رسانه‌های ترویج‌دهنده این‌گونه بازی‌ها، بیشتر معطوف به خود وسیله و پیامدهای احتمالی آن در جامعه است و کمتر بحث‌های محتوایی درباره آن صورت گرفته است^{۲۱}. بر اساس همین نگاه، چندی قبل در یکی از مطبوعات داخلی جملاتی به نقل از یکی از مسئولان

بسیاری از بازیگران بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی از اتهامات وارد به خود در خصوص تحت تاثیر بازی‌ها بودن ناراضی و ناراحت بوده و منکر هدایت افراد به انجام اعمال خشونت‌بار توسط این بازی‌ها می‌شوند. به اعتقاد آنها بی مسئولیتی افراد چنین رفتارهایی را موجب می‌گردد و افراد باید مسئولیت رفتارهای خود را بپذیرند و نباید با فرافکنی، این رفتارها را به رسانه‌ها و یا بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری نسبت داد.

برخی از متخصصان که دیدگاه غیر انتقادی نسبت به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی دارند، در پاسخ به انتقادات برخی در خصوص منزوی شدن کودکانی که بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی استفاده می‌کنند، بر این باورند که برخی بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری به دلیل ماهیت تعاملی و استفاده از چند نفر برای انجام گروهی بازی‌ها، می‌توانند به افزایش تعاملات اجتماعی کودکان کمک نمایند. بنا بر این دیدگاه، وقتی چند نفر در یک بازی شریک می‌شوند و همزمان با هم روی یک بازی به‌ویژه روی یک صفحه تلویزیونی به بازی می‌پردازند و نوعی رقابت سرگرم کننده دارند، نمی‌توانند موجب انزوای کودک گردند. به اعتقاد این افراد، باید انزوای کودکان را در جای دیگر و سایر متغیرها از جمله فقدان توجه کافی والدین به کودک و یا آگاهی ندادن درباره و یا فراهم نکردن شرایط مناسب برای استفاده از دیگر فرصت‌های تعاملات سرگرم کننده

اجتماعی ممکن، جستجو نمود. به‌علاوه با ظهور بازی‌های کامپیوتری آن لاین (همزمان)، امروزه برای کودکان و نوجوانان یافتن افراد دیگر برای بازی با آنها از راه دور و از طریق شبکه بسیار ساده شده است.

چندی پیش خبرگزاری رویترز اعلام نمود: «محققان به کلیه جراحان توصیه می‌کنند جهت کسب حداکثر کارایی و دقت، قبل از عمل جراحی یک بازی کامپیوتری یا ویدیویی انجام دهند. طبق مطالعه‌ای که در آن ۳۰۳ جراح شرکت داشتند مشخص شد افرادی که ۲۰ دقیقه قبل از عمل، مشغول یک بازی کامپیوتری دلخواه می‌شدند، حین عمل جراحی نه تنها دقت و تمرکز بالاتری داشتند، بلکه با ظرافت بیشتری نیز عمل می‌کردند. پژوهشگران می‌گویند انجام بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً در مورد جراحانی ضرورت دارد که عمل لاپاراسکوپی انجام می‌دهند. زیرا این نوع جراحی، بسیار ظریف است و تنها از میان یک برش بسیار باریک روی شکم، عمل جراحی انجام می‌گیرد. به عبارت دیگر، طرفداران بازی‌های رایانه‌ای معتقدند: بازی‌های رایانه‌ای دقت و هوش را تقویت می‌کنند و انسان در مواجهه با حوادث عکس‌العمل سریع‌تری انجام می‌دهد»^{۲۶}.

به اعتقاد برخی محققان، تصویرهایی که واقعیات جامعه را کارتونی جلوه می‌دهند، قسمتی از مسائل خود جامعه را نشان می‌دهند و بخشی از خود جامعه و گاه لازمه رشد آن هستند. لذا ما نمی‌توانیم تنها آینه‌ای که کمی تصاویر جامعه را با شکل‌های اغراق‌آمیز و یا کارتونی جلوه می‌دهد

از منظری دیگر، «همبستگی» نشان‌دهنده حتمی رابطه علی نیست. بنابراین این سؤال می‌تواند مطرح شود: در صورتی که ارتباطی بین خصوصیات منفی اجتماعی و بازی کردن بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی همسنگ آن وجود داشته باشد، کدامیک علت دیگری می‌تواند باشد؟ آیا عامل سومی مانند ضعف پرورش و تربیت خانوادگی و یا ریشه‌های دیگری در این موضوع می‌توانند سهمیم باشند؟

وزن هر یک از این عوامل چقدر است؟ اینها سوالاتی است که از دیدگاه برخی محققان نسبت به تحقیقاتی که انواع مختلف بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی را عامل اصلی برخی ناهنجاری‌های اجتماعی و روانی معرفی می‌کنند، مطرح می‌شوند.^{۳۰}

برخی محققان پا را از پاسخ‌های انتقادی نسبت به انتقادات وارده فراتر نهاده و به مزایای استفاده از این بازی‌ها اشاره می‌کنند. این گروه معتقدند که با ورود اینترنت، بازی‌های کامپیوتری مبتنی بر این بستر، حداقل در بالا بردن مهارت‌های ارتباطی، خواندن و نظایر آن بر نوجوانان موثر واقع می‌شوند. بازی‌های مبتنی بر هوش و تعیین استراتژی‌ها، بازی‌های مبتنی بر تعیین استراتژی‌های سازندگی، تمرین مدیریت مالی و غیره قطعاً نتایج مثبتی را هم به دنبال دارند.^{۳۱}

مقصر بدانیم. به اعتقاد آنها، محتوای ارائه شده در بازی‌های کارتونی، کامپیوتری و ویدیویی اغراق شده، آینه‌ای از مسائل جامعه هستند، لذا نباید آینه را ملامت کرد.^{۲۷}

بر اساس برخی دیدگاه‌ها، مثال‌های بد در تصورات، لازمه یادگیری اخلاق هستند. فرآیند یادگیری بشر تصاویر دراماتیک از مثال‌های بد لازم دارد تا انسان‌ها یاد بگیرند آنها را سرمشق خود قرار ندهند. حذف این مثال‌های بد، آنها را به طرز معناداری برای فهم، مشکل می‌سازد و تکامل اخلاقیات گذشته را با بن بست مواجه می‌کند. لذا نباید به حذف این تمثیل‌های دنیای مجازی اقدام نمود.^{۲۸}

انتقال رفتارهای ضداجتماعی به موقعیت‌های فانتزی با سلامتی سازگار است. اساس این بحث‌ها که به کرات از سوی برخی روانشناسان شنیده می‌شود بر این پایه استوار است که برخی از نظر رفتاری و فکری دو نوع خروجی مناسب اجتماعی و ضد اجتماعی دارند و می‌خواهند هر دو را به نوعی برون فکنی و یا رهاسازی کنند. لذا بردن آن به موقعیت فانتزی می‌تواند کمکی به برون‌ریزی تفکرات ضد اجتماعی باشد و این به معنای انحراف آنها نیست.^{۲۹}

برخی از اندیشمندان با این موضوع موافق هستند که ناتوانی در تمیز دادن بین موقعیت‌های واقعی زندگی و تخیل، مشکلی روانشناختی است که پیشقراول نمایش این مشکل، رسانه‌ها - چه بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی چه سایر رسانه‌ها - هستند.

به طوری کلی بیشتر مباحث و انتقادات در مخالفت با بازی‌های کامپیوتری در جهت ترغیب این بازی‌ها به انجام اعمال

و یا استفاده از نوع خاصی بازی‌های کامپیوتری قلمداد نمود. بر اساس این دیدگاه، عاملان قتل عام دبیرستان کلمبین^۱ - که قبلاً درباره آن بحث شد - اگر بازی‌های کامپیوتری خاصی را هم انجام نمی‌دادند، می‌توانستند به دلایل متعدد روانی دست به این جنایت بزنند. به‌طور خلاصه؛ این نوع بازی‌ها علت این رفتارها نیستند، اما تزلزل روانی افراد قطعاً عاملی است که علت به‌وجود آمدن آن باید در عوامل دخیل دیگری جستجو شود.

۴- وضعیت کلی بازی‌های خشونت بار و غیر اخلاقی

سازندگان و منتشرکنندگان بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی آمریکایی خود را مقید به تعیین درجات تعریف شده‌ای برای رتبه‌بندی تناسب سنی بازی برای افراد مختلف از حیث وجود صحنه‌های غیر اخلاقی به‌ویژه نمایش‌های سکسی و برهنگی نمی‌کنند؛ به طوری که بسیاری از شرکت‌های آمریکایی منتشرکننده بازی‌های کامپیوتری، محدودیت و منعی برای نمایش صحنه‌های غیر اخلاقی برای خود قائل نیستند. از این نظر برخی منتشرکنندگان ژاپنی بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی نیز شرایطی مشابه دارند. البته شرکت‌های «سونی» و «نینتندو» از این قاعده مستثنی هستند. این دو شرکت بزرگ ژاپنی تا کنون بازی‌های حاوی صحنه‌های سکسی و یا برهنگی را منتشر نکرده‌اند.

خشونت‌آمیز، قتل، جنایت، سکس، مواد مخدر و نظایر آن است. مخالفین این گروه‌ها هم بر عدم انگیزه دادن به استفاده‌کنندگان در دنیای واقعی تاکید دارند. بیشتر موافقان بحث اخیر هم منتقدان این بازی‌ها را به واکنش‌های احساساتی و بررسی تخیلی اثرات متهم می‌کنند. آنها همین بحث‌ها را هم در خصوص فیلم و موسیقی مطرح می‌کنند: آیا دیدن قتل یک نفر در فیلم، باعث ترغیب بیننده به انجام آن کار می‌شوند؟ آنها معتقدند: اگر همه عوامل موثر بر رفتارهای خشونت‌آمیز، ضد اجتماعی و غیر اخلاقی را بررسی کنیم، بعید است سهم زیادی - به نسبت سایرین - به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی برسد. وقتی میلیون‌ها نفر از مردم در سراسر جهان به استفاده از این بازی‌ها می‌پردازند، نسبت کم خشونت در جهان (در همین چند بحث مشخص) نشان می‌دهد که الزاماً بازی‌های کامپیوتری تنها عامل این رفتارها نیستند. مستندساز مشهور آمریکایی - مایکل مور - تاکید می‌کند که اگر چه بازی‌های یکسانی در سراسر جهان بازی می‌شوند، اما نرخ قتل در ایالات متحده بسیار بالاتر از سایر نقاط دنیا است، لذا باید دلیل قتل و جنایت را در فاکتورهای دیگری نیز جستجو کرد^{۲۲}. هواداران این بحث معتقدند: رفتارهای ضد اجتماعی بچه‌ای که مرتب از سوی والدین تحقیر می‌شود و مثلاً برای تنبیه کارهای کودکانه طبیعی‌اش، در یک کم‌زدانی می‌گردد را نمی‌توان به‌واسطه دسترسی

1. Columbine

در اواخر تابستان ۱۳۸۴ به بازار عرضه شد. این بازی از صحنه‌های سکسی سرشار است.

۵- بازی‌های کامپیوتری در روبه و قوانین مختلف

۵-۱- ایالات متحده آمریکا

در ایالات متحده آمریکا، سیستم رده‌بندی ERSB^{۳۴} در سال ۱۳۷۳ برای بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مانند سیستم MPAA^{۳۵} برای رده‌بندی فیلم‌ها به وجود آمد^{۳۶}. تاسیس این نهاد در واقع پاسخی به انتقاد زیاد سناتورهای آمریکایی درباره دسترسی ساده کودکان به بازی‌های خشونت و در نتیجه فساد در اخلاق عمومی در آن کشور بود. گاهی مشاهده می‌شود مقامات محلی هم سعی می‌کنند با استفاده از نفوذ خود در جهت محدودسازی بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی خشونت‌بار اقدام نمایند. به طور مثال در سال ۱۳۷۹ در شهری از ایالت ایندیانا فرمانی صادر شد که در آن استفاده کودکان از دستگاه‌های بازی در مراکز عمومی^{۳۷} - که بازی‌های خشونت‌آمیز دارند - تنها با رضایت والدین مجاز شمرده شد. این محدودیت‌ها به برخی مراکز بازی که بازی‌هایی مانند «خانه مرگ»^{۳۸} را ارائه می‌دادند نیز گسترش یافت. اخیراً در یکی از ایالات آمریکا، فرماندار ایالت، قانون ممنوعیت فروش بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی دارای خشونت و سکس به افراد زیر ۱۸ سال را تصویب کرد.

برخی از بازی‌های بسیار مشهور حاوی چنین صحنه‌هایی عبارتند از^{۳۳}:

۱-۴ Custer's Revenge: این بازی که برای «آتاری ۲۶۰۰» طراحی شده بود، توسط شرکت Mystique و تحت نام تجاری «Swedish Erotica» به بازار عرضه شد و مملو از صحنه‌های خشونت جنسی و تجاوز به زنان بومی آمریکایی (سرخپوستان) است.

۲-۴ ierra's Leisure Suit Larry

این بازی با صحنه‌های نه چندان جدی با استفاده از کیفیت گرافیک به خلق صحنه‌های سکسی می‌پردازد.

۳-۴ Eido's Tomb Raider: بازی

طراحی شده بر اساس ماجراهای مختلف است. گرچه این بازی از نظر وجود صحنه‌های سکسی چندان مورد توجه منتقدان نیست، اما به دلیل استفاده از یک شخصیت معروف در حوزه سکس در مجلات آمریکایی، فروش زیادی داشت.

۴-۴ BMX XXX: این بازی که در

سال ۱۳۸۱ به بازار عرضه شد، طراحی بازیگران را در خلق صحنه‌های برهنگی را به دنبال دارد.

۵-۴ Grand Theft Auto: San

Andreas: در سال ۱۳۸۴ این بازی که برای مینی‌گیم‌ها طراحی شد با کمی تغییر برای کامپیوترها به بازار آمد. این بازی نیز مملو از تلاش برای خلق صحنه‌های سکس و برهنگی توسط بازیگران و مخاطبانش بود.

۶-۴ Fahrenheit: این بازی آمریکایی

در پاییز ۱۳۸۵ نیز چند سناتور دموکرات آمریکایی طرح حمایت از خانواده در خصوص اجباری کردن طرح‌های اجرا شده در دو ایالت آمریکا را برای کل آمریکا ارائه کردند.^{۳۹}

۲-۵- کانادا

ایالات کانادا به طور مجزا سیستم کلی طبقه بندی را پذیرفته‌اند. در این کشور، بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری مانند فیلم‌ها دسته‌بندی شده‌اند، با این وجود، اگر بازی‌ای با سیستم دسته‌بندی کلی مشترک بین ایالات (دولت مرکزی) نامناسب تشخیص داده شد، این حق برای کارگزاران مسئول ایالتی جهت دوباره رده‌بندی آن محفوظ است. لذا گاهی در مورد یک بازی خاص به طور یکسان رده‌بندی صورت نمی‌گیرد.^{۴۰}

۳-۵- استرالیا

در استرالیا بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری به‌وسیله «اداره طبقه‌بندی فیلم و آثار ادبی» - که سایر رسانه‌ها را نیز رتبه‌بندی می‌کند - طبقه‌بندی می‌شوند.^{۴۱} بر خلاف فیلم‌های سینمایی دسته افراد بالای ۱۸ سال برای بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری وجود ندارد. به‌جای این دسته بندی، دسته افراد بالای ۱۵ سال وجود دارد. اگر یک بازی برای دسته بالای ۱۵ سال مناسب تشخیص داده نشود، فروش و توزیع آن در سراسر استرالیا حتی برای بزرگسالان ممنوع می‌شود.^{۴۲} این موضوع بحث‌های زیادی را در استرالیا به دنبال داشته است. اخیراً دولت استرالیا اعلام کرد

که در حال مطالعه درباره تعریف جدیدی از دسته‌بندی افراد بالای ۱۸ سال، برای بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری است. دلیل این مطالعه دولت استرالیا آن است که افراد بزرگسال حق دارند آنچه را که می‌خواهند، ببینند. به اعتقاد کارشناسان طرفدار این طرح، تصور اینکه بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری تنها کودکان و نوجوانان را هدف قرار می‌دهند، مطلقاً اشتباه است. اخیراً بازی‌هایی به بازار آمده است که گروه هدف آنها، مردان ۱۸ تا ۳۰ ساله هستند.

در سال ۱۳۸۱، دولت استرالیا بازی Grand Theft Auto III را به خاطر صحنه‌های خشونت‌بار و جنسی آن، ممنوع اعلام کرد. اما چند ماه بعد که صحنه‌های مورد بحث از بازی حذف شد، مجدداً اجازه پخش یافت. همچنین در تیرماه ۱۳۸۴ بازی دیگری به نام Grand Theft Auto: San Andreas ممنوع شد. به اعتقاد مسئولان استرالیایی این بازی به دلیل صحنه‌های مملو از سکس نمی‌توانست در دسته‌بندی بالای ۱۵ ساله‌ها جای گیرد. این بازی نیز تنها پس از حذف بخش زیادی از صحنه‌های سکسی خود موفق به دریافت مجوز پخش در استرالیا گردید. در سال ۱۳۸۴ همچنین بازی Cent: Bulletproof ۵۰ به خاطر تشویق به اعمال خشونت‌بار گانگستری ممنوع اعلام شد و توزیع بازی: Getting Up Contents under Pressure در سال ۱۳۸۵ در استرالیا ممنوع گشت. بازی‌های

مشهور دیگری نیز به خاطر آنچه که وجود میزان بالای صحنه‌های خشونت‌بار در آنها نامیده شده، در دو سال اخیر ممنوع شده‌اند.

۵-۴- آلمان

مشکل بحث «شاخص» برای بازی‌های

کامپیوتری و ویدیویی در آلمان آن است که مرکز مسئول شاخص گذاری و رتبه‌بندی (MJPB^{۴۴}) - حتی اگر سازندگان تقاضا کنند - نمی‌تواند قبل از انتشار بازی‌ها آنها را ارزیابی نماید؛ چراکه سانسور، قبل از انتشار بر خلاف قانون اساسی آلمان فدرال است. اخیراً در آلمان طرح خودکنترلی مستقل به‌وجود آمده که شرکت‌ها را موظف به رده‌بندی بازی‌ها بر اساس قوانین آلمان می‌کند. این به معنی خودسانسوری است. در آلمان در مواردی اجازه فروش بازی‌های مربوط به بالای ۱۸ ساله‌ها داده شده ولی مسئولیت فروش به افراد مجاز بر عهده فروشنده است. برخی معتقدند این نوع نظارت در خصوص بازی‌ها، کمی افراطی است.

در قانون آلمان، نمایش نمادهای نازیسم و صلیب شکسته در بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی ممنوع است و بسیاری از بازی‌ها که این نمادها را به نمایش گذاشته‌اند ممنوع هستند. جالب است که برخی از این بازی‌ها حتی به طور واضح فلسفه مبارزه با نازیسم را ترویج می‌دهند و یا آنکه در تقابل با نازی‌ها هستند، اما چون از نمادهای فوق‌الذکر استفاده کرده‌اند مشمول ممنوعیت انتشار در آلمان شده‌اند. به طور مثال، بازی Wolfenstein

در آلمان، بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری، مانند سایر رسانه‌ها، موضوع نوعی سانسور یا «استانداردهای شایستگی» هستند^{۴۳}. در آلمان برای بازی‌های مورد بحث، فیلم‌ها و سایر رسانه‌ها از نظر تأثیرات بد بر کودکان و مناسب بودن یا نبودن برای افراد زیر ۱۸ سال «شاخص» وجود دارد. بازی‌هایی که برای افراد زیر ۱۸ سال مناسب تشخیص داده نشده‌اند نمی‌توانند به سادگی در آلمان خرید و فروش شوند. به طوری که شرکت‌های مشخص و محدودی برای فروش این نوع بازی‌ها وجود دارند، و خریداران موظف به ارائه کپی شناسنامه یا کارت شناسایی معتبری هستند که سن افراد در آن ذکر شده باشد و بازی فقط به شخص خریدار تحویل داده می‌شود. این موضوع برای بازی‌های وارداتی که رتبه‌بندی آلمان را ندارند نیز صدق می‌کند. به طوری کلی بازی‌ها در آلمان بر اساس شاخص‌هایی چون نمایش روش‌های جنایتکارانه، قتل، خون‌ریزی و نظایر آن موضوع رتبه‌بندی قرار می‌گیرند و در صورتی که مناسب تشخیص داده نشوند، نباید در دید عموم قرار گیرند، تبلیغاتی درباره آنها انجام شود و یا به افراد زیر ۱۸ سال فروخته شوند. این موضوع تأثیر منفی روی فروش این بازی‌ها دارد. از این رو برخی

۳D - که از بازی‌های بسیار مشهور و ظاهراً پرطرفدار در چند سال گذشته در ایران نیز است - در آلمان به دلیل استفاده از نمادهای آلمان نازی، ممنوع شده است؛ در حالی که ماموریت افراد بازیگر در این بازی، کشتن سربازان نازی است.

در آخرین روزهای تابستان سال ۱۳۸۵ خبری مبنی بر ارائه لایحه‌ای توسط دولت آلمان به پارلمان مطرح شد که بر اساس آن خشونت بر ضد کاراکترهای انسانی بازی‌های کامپیوتری تقریباً مانند خشونت بر ضد انسان‌ها تلقی شود. بر اساس این لایحه، طراحان، سازندگان، فروشندگان و مصرف‌کنندگان این نوع بازی‌ها مجرم تلقی شده و حداکثر تا ۱۲ ماه زندانی برای آنان در نظر گرفته می‌شود.^{۴۵}

۵-۵- لهستان

لهستان نیز مانند بسیاری از کشورهای عضو اتحادیه اروپا (به جز آلمان) برای بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی از سیستم رده‌بندی محصولات فرهنگی PEGI استفاده می‌کند. اما در اواخر سال ۱۳۸۴ زمزمه‌هایی از دولتمردان لهستان مبنی بر ایجاد سیستمی رده‌بندی مستقل شنیده شد. این پروژه آن‌گونه که از اخبار مختلف بر می‌آید احتمالاً تا اواسط سال ۱۳۸۶ به اجرا در می‌آید. وزیر آموزش و پرورش لهستان نیز بارها تاکید کرده است: دولت، خشونت را در مدارس تحمل نمی‌کند. از این رو احتمالاً در قوانین و سیستم رده‌بندی جدید لهستان باید منتظر ایجاد موانع توزیع،

تولید و نظارت شدید بر توزیع بازی‌های خشونت‌آمیز بود.^{۴۷}

۵-۶- انگلستان

رده‌بندی داوطلبانه بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی در سال ۱۳۷۲ توسط برخی ناشران این آثار صورت گرفت. این رده‌بندی بعدها با تغییراتی در سال ۱۳۸۱ به سیستم PEGI در اروپا تبدیل شد. در حال حاضر بازی‌هایی که نمایشی از صحنه‌های سکسی دارند یا خشونت زیاد نسبت به انسان‌ها یا حتی حیوانات دارند، باید از قوانین رده‌بندی BBFC^{۴۸} تبعیت کنند.^{۴۹} در سال ۲۰۰۴ والدین یک نوجوان ۱۴ ساله، یکی از بازی‌ها را دلیل قتل فرزند خود اعلام کردند. این موضوع جنجال گسترده‌ای را در انگلستان برای محدود سازی بازی‌های کامپیوتری به دنبال داشت.^{۵۰}

۵-۷- ایتالیا

در ایتالیا نیز گهگاه کوشش‌هایی برای سانسور و یا ممنوعیت برخی بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی صورت می‌گیرد. در این میان نقش نهادهای مدنی تعیین کننده است. به طور مثال وقتی در سال ۱۳۷۷ بازی Resident Evil ۲ به بازار عرضه شد، اعتراض شدید هزاران مادر را در پی داشت. این اعتراضات سازمان‌یافته باعث شد تا قضات نیز نسبت به ممنوعیت این بازی دست به صدور حکم بزنند.^{۵۱}

۵-۸- چین

در میان قوانین متاخر، دولت چین درباره

دولتی چین ارائه نمایند^{۵۳}.

۹-۵- ژاپن

به خاطر تفاوت‌های فرهنگی در بازی‌های کامپیوتری ژاپنی، تمایل کمتری به خون‌ریزی و کشتار نسبت به هم‌تاهای آمریکایشان دیده می‌شود. در ژاپن خون‌ریزی معمول و در متن حوادث (به شکل عادی) در بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری تحمل می‌شود، اما بازی‌هایی که تلاش زیادی در به تصویر کشیدن خشونت به‌عنوان نکته محوری موضوع بازی انجام می‌دهند، افراطی، غیراخلاقی و غیرضروری به نظر می‌رسند و سانسور می‌شوند. پورنوگرافی وحشیانه نیز در برخی بازی‌های کامپیوتری بزرگسالان که کمتر در خارج از ژاپن توزیع می‌شوند، مورد توجه منتقدان بحث بازی‌های کامپیوتری در ژاپن قرار گرفته است.

از سال ۱۳۸۱ یک سازمان غیردولتی به نام CERO بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری را بازبینی کرده و توصیه‌هایی را برای گروه‌های سنی مختلف در این باره ارائه داد. با انتشار بازی مشهور به ۱۷۷ در ژاپن که مملو از صحنه‌های پورنوگرافی وحشیانه بود، پارلمان ژاپن به موضوع حساس شد و بحث شدیدی در پارلمان ژاپن در مورد این موضوع در گرفت. این موضوع باعث شد پارلمان ژاپن سازندگان این فیلم را به حذف صحنه‌های زیادی از این بازی وادار کنند^{۵۴}.

«سازمان اخلاق برای نرم‌افزارهای کامپیوتری» هم که از سال ۱۳۷۱ از سوی صنایع در ژاپن

بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی - علاوه بر فیلتر و کنترل شدید سایت‌های مختلف برای بازی‌های آن لاین و همچنین قوانین سختگیرانه برای دریافت پخش بازی‌های کامپیوتری و اعمال نظارت گسترده - طرحی دارند که در آن، بازی‌کنندگان نتوانند بیش از سه ساعت در روز به انجام بازی‌های کامپیوتری آن لاین (از طریق شبکه) بپردازند. بر اساس این طرح - که از آن به‌عنوان «تکنیک خستگی» یاد می‌شود - از توانایی شخصیت‌های بازی پس از ۳ ساعت بازی کاسته می‌شود. توانایی شخصیت‌های بازی‌های کاربرانی که پنج ساعت در روز از بازی استفاده کنند، به شدت محدود می‌شود و بازیگران مجبور خواهند بود حداقل یک استراحت با فاصله زمانی ۵ ساعته را برای بازیافت توانایی شخصیت‌های بازی رعایت کنند. در مواردی بیش از این، شماره شناسایی کاربر قفل شده و دسترسی به اینترنت و یا شبکه‌های گسترده برای بازی، تنها با اجازه مقامات دولتی و رعایت شرایط سختگیرانه خاص مجاز خواهد بود. از آنجا که نوع بازی‌های MMO^{۵۲} به ویژه از زمانی که قانون از کپی غیر قانونی برخی نرم‌افزارها جلوگیری می‌کند - در چین بازار بسیار خوبی دارد - بسیاری از کاربران بازی‌های کامپیوتری برای انجام این بازی‌ها به کافی‌نت‌ها روی آورده‌اند. اما شرکت‌های ارائه‌دهنده این نوع بازی‌ها موظف شده‌اند گزارش‌های سالانه خود را با اطلاعات دقیق از اینکه وضعیت این بازی‌ها به مقامات

به وجود آمد، به رده بندی سنی بازی های کامپیوتری و ویدیویی پرداخت. تحت قوانین این سازمان اگر اثری، مناسب برای افراد زیر ۱۸ سال تشخیص داده نشود، فروشندگان حق فروش به کودکان^{۵۵} را نخواهند داشت^{۵۶}.

۵-۱۰- کره جنوبی

در کره جنوبی خشونت در بازی های کامپیوتری و ویدیویی نباید افراطی و با خونریزی همراه باشد. همچنین در این کشور، بازی هایی که به جنگ دو کره و یا مربوط به نابودی دو کره باشند، ممنوع هستند. در کره جنوبی حتی بازی Splinter Cell: Chaos Theory - به علت آنکه در آن پایتخت کره جنوبی منهدم می شود - ممنوع اعلام شده است.^{۵۷}

۵-۱۱- ایران

در ایران نیز علی رغم آنکه مانند بسیاری از پدیده های دیگر، در خصوص بازی های کامپیوتری و ویدیویی کارهای ریشه ای و تحقیقات مفصلی مبتنی بر شاخص های فرهنگی و اجتماعی صورت نگرفته است، با این حال مخالفت با این بازی ها چه در سطح رسانه ها و چه از طریق مسئولان هر از گاهی ابراز می شود.

تابستان گذشته با موضع گیری برخی مسئولان درباره گیم نت ها، شایعه بسته شدن برخی گیم نت ها به گوش رسید. به طوری که محمدعلی نجفی - مدیر کل نظارت بر اماکن عمومی ناجا - ضمن تایید اخبار مربوط به بسته

شدن بسیاری از گیم نت ها و بازداشت نوجوانان زیادی به جرم استفاده از بازی های غیرقانونی با تاکید بر مجرم بودن این نوجوانان اعلام کرد: در این مراکز امکان وقوع تخلف وجود دارد و حضور نوجوانان در گیم نت ها جرم محسوب می شود^{۵۸}. همچنین بر اساس خبری ایشان در اوایل تابستان ۱۳۸۵ با اشاره به حضور روزانه حداقل بین بیست تا سی هزار نفر از پسران ۱۱ تا ۲۱ ساله تهرانی در گیم نت ها، از این ساعات به عنوان وقت های تلف شده یاد کرد^{۵۹}.

چندی پیش و با تصویب موادی از طرح تاسیس بنیاد ملی بازی های کامپیوتری، مشخص شد که به زودی معاونت سینمایی وزارت ارشاد عهده دار مسئله بازی های کامپیوتری و ویدیویی در ایران می شود. هنوز مشخص نیست که این بنیاد در رابطه با بازی های کامپیوتری و ویدیویی چه برنامه ای دارد، اما آن طور که از ظواهر امر بر می آید، این بنیاد نگاه منفی به این نوع بازی ها ندارد و به دنبال محدود کردن آنها در ایران نیست و قصد دارد تا از تولیدکنندگان ایرانی حمایت کند. هرچند مشخص نیست آیا این حمایت شامل تولیدکنندگان بخش خصوصی هم می شود یا خیر. در سال های گذشته تولید این نوع بازی ها در ایران موفقیت آمیز نبوده است و تاکنون نیز هیچ نوع شاخص بندی، رتبه بندی و برنامه ای جهت این کنترل ها به جز اعلام قانونی یا غیرقانونی بودن ارائه نگردیده است.^{۶۰}

۶- نتیجه‌گیری

به نظریه‌پردازی‌های محققان خارجی و یا اظهارنظرهای داخلی ثابت نشده با تحقیقات میدانی و یا دیدگاه‌های مبتنی بر ایدئولوژی صرف بسنده کرد.

با توجه به انتشار اخباری در خصوص تشکیل بنیادی برای بازی‌های کامپیوتری در کشور، باید استراتژی مدون و مشخصی برای امور مربوط به این نهادها تدوین گردد که مبتنی بر نتایج پژوهش‌های مورد بحث باشند. لذا ضرورت پرداختن سریع به تحقیقات گسترده با استفاده از نیروهای آکادمیک در حوزه ارتباطات، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی و استفاده از تجربیات نیروهای اجرایی به شدت احساس می‌شود. قطعاً هنوز به‌درستی نمی‌توان اظهار نظر کرد که آیا این بازی‌ها، فرهنگ در سایه‌ای را شکل می‌دهند و در نهایت تا چه حد رفتارهای اجتماعی نسل آتی متأثر از آن است. اما قاطعانه می‌توان ادعا کرد اگر این پدیده ناشناخته بماند، پیامدهای آن نیز ناشناخته مانده و مشخص نیست در سایه نگاه غیر علمی و تنها مبتنی بر پیش‌فرض‌ها چه تأثیرات مخرب اجتماعی را به‌دنبال خواهد داشت.

بر اساس آنچه گفته شد، اظهار نظر در خصوص بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی از زمانی شروع شد که سیاستمداران، نهادهای مدنی و خانواده‌ها از آثار منفی آن در جامعه آگاه شدند. بررسی دیدگاه‌های موافق و مخالف انتشار بازی‌ها بیانگر آن است که برخی از انتقادات و پاسخ‌ها به محتوای بازی‌ها بر نمی‌گردد، بلکه بیشتر خود آن را هدف قرار داده است. از سوی دیگر بسیاری از انتقادات، معطوف به محتوای برخی بازی‌های خشن و غیر اخلاقی است. در هر حال و فارغ از ارزش‌گذاری دیدگاه‌ها، تأثیر این بازی‌ها - که به نوعی حاملان فرهنگی نیز محسوب می‌شوند - را نمی‌توان نادیده گرفت. اما باید توجه داشت برای برنامه‌ریزی جهت نظارت بر این بازی‌ها - که امری انکارناپذیر و ضرورتی غیر قابل چشم‌پوشی است - باید تحقیقات میدانی مفصلی با توجه به شاخص‌های اجتماعی و فرهنگی که مبتنی بر شناخت از جامعه، نیازهای اجتماعی و گروه‌های سنی مختلف است، انجام داد. بدیهی است که موافقان و مخالفان انتشار این نوع بازی‌ها (با هر نوع محتوایی) به میزان زیادی دلیل برای دفاع از دیدگاه‌های خود دارند، لذا نباید تنها

پی‌نوشت‌ها

- شهروند امیر انتخابی، پیامدهای جمع‌آوری ماهواره در ایران، پژوهشنامه رسانه، فرهنگ و سیاست، مرکز تحقیقات استراتژیک، شماره اول. آذر ۱۳۸۵.

برای مطالعه دقیق‌تر برخورد با این پدیده‌ها در جهان به‌ویژه در ایالات متحده آمریکا، رجوع کنید به:

- Kenneth A. Gange (2001). Moral Panics Over Youth Culture and Video Games. A Major Qualifying Project Report : Worcester Polytechnic Institute

- David Waldron (Spring 2005). Role-Playing Games and the Christian Right:

Community Formation in Response to a Moral Panic. Journal of Religion and popular Culture, Volume IX

- Stanley Cohen (1972). Folk Devils and Moral Panics.

Oxford: MacGibbon and Kee

9-Kid-Friendly games

۱۰- برای اطلاع از تاریخچه بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری رجوع کنید به:

- Petri Kuittinen (1997). History of Video Games, www.users.tkk.fi

- GaZZwa. History of games. www.gamingw.net/articles

- Hart, Samule (2000). A Brief History of Home Video Games, www.samhart.com/vgh/main.shtml

۱- رفتارهای فرهنگی ایرانیان، دفتر طرح‌های ملی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تابستان ۱۳۸۲.

۲- درباره تأثیرات رسانه‌ها بر کودکان مقالات و کتاب‌های زیادی نوشته شده و نظریه پردازی‌های زیادی انجام گرفته است. برای اطلاع از این دیدگاه‌ها می‌توان به کتاب‌هایی که نظریه‌های ارتباطات (در بخش‌های مربوط به تأثیر رسانه‌ها) در آنها بیان شده‌اند مراجعه نمود. همچنین برای تأثیر فرهنگ بر رفتار اجتماعی می‌توانید مراجعه کنید به:

هری تریاندیس، فرهنگ و رفتار اجتماعی، مترجم: نصرت فتی. تهران: نشر رسانش، ۱۳۷۸.

۳- مسئله‌ای به نام ساخت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، روزنامه اعتماد ملی، ۱۳۸۵/۴/۲۹.

۴- گزارش بی‌بی‌سی، ۱۳۸۵/۸/۱۴.

۵- صدای عدالت، ۱۳۸۵/۶/۲۲.

۶- همان.

۷- همان.

۸- در ایران نیز بارها با پدیده‌های جدید مانند بسیاری از نقاط دیگر دنیا در ابتدا برخوردهای منفی صورت گرفته است که از آن جمله می‌توان به موضوعاتی نظیر رادیو، تلویزیون، ویدیو و اخیرترین آنها ماهواره اشاره نمود که آثار و پیامدهای اجتماعی زیادی نیز داشته و دارد. برای آگاهی از برخورد با برخی پدیده‌های فرهنگی و اجتماعی می‌توانید رجوع کنید به:

- بابک دربیکی، نقش مراکز قدرت سیاسی در تصویب قانون ممنوعیت استفاده از آنتن‌های ماهواره‌ای. گفتگو، شماره ۱۵. بهار ۱۳۷۵.

زیر اشاره نمود:

- Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie, and Video Game Violence, 1999.
- On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society, 1995.

۱۳- مهم ترین حادثه در این خصوص مورد دبیرستان Columbine در شهر لیتلتون ایالت کلورادوی ایالات متحده بود. در این حادثه که در ۲۰ آوریل ۱۹۹۹ به وقوع پیوست، دو نوجوان دانش آموز آمریکایی به نامهای "دیلان کلبولد" و "اریک هرپس" به قصد کشتن سدها دانش آموز دبیرستان همسن خود با چاقو، اسلحه و بمب به مدرسه حمله کردند. در جریان این کشتار که دو نوجوان قاتل به اندازه یک دسته نظامی به انواع سلاحها مجهز بودند، ۱۲ دانش آموز و یک معلم کشته شدند و دهها دانش آموز نیز زخمی شدند. دو قاتل نوجوان در نهایت خودکشی کردند. برای اطلاعات بیشتر درباره خود حادثه، حواشی آن و دلایل آن از دیدگاههای مختلف، رجوع کنید به: Jennifer Rosenberg (2002). Columbine Massacre. 20th Century History. www.history1900s.about.com/od/famouscrimesscandals/a/columbine.htm

-www.en.wikipedia.org/wiki/Columbine_High_School_massacre

14-Teotonia, Isabel (2006-01-26).

-www.en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_and_video_games

۱۱- برای اطلاع بیشتر از تحقیقات گربنر می توانید مراجعه کنید به:

- ورنر سورین، جیمز تانکارد. نظریه‌های ارتباطات، ترجمه دهقان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران، ۱۳۸۱.

- سون ویندال، بنو سیگنایزر، جین اولسون. کاربرد نظریه‌های ارتباطات، ترجمه دهقان، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها، ۱۳۷۶

- G. Gerbner, and L.P. Gross (1976). Living with Television: The Violence Profile. Journal of Communication 26, No. 2: pp. 172-199

- G. Gerbner, and L.P. Gross (1976). The Scar World of TV's heavy viewer. Psychology Today Apr., pp. 1-45, 89.

- G. Gerbner, L.P. Gross, M. Morgan, and N. Signorielli (1980). The "mainstreaming" of America: Violence Profile no. 11. Journal of Communication 30, no. 3: pp. 10 - 29

- K. Miller, (2005). Communications Theories: Perspectives, Processes, and Contextes. NY: McGraw-Hill

- از جمله کتاب‌های وی می توان به دو مورد

شد. جهت اطلاع از بخش‌های اصلی این تحقیق می‌توانید مراجعه کنید به:

- باقر ساروخانی. جامعه‌شناسی ارتباطات. چاپ چهارم. تهران: انتشارات اطلاعات، ۱۳۷۲، بخش چهارم.

- همچنین کتاب دیگری در این باره سال‌ها پیش به فارسی برگردانده شده است:

- امه دور. تلویزیون و کودکان. ترجمه علی رستمی. تهران: انتشارات سروش، ۱۳۷۴.

20- Brown, Paul (2004-08-14). Microsoft Pays Dear for insults through Ignorance. The Guardian.

۲۱- برای مثال برای استفاده از فتوای علما در خصوص حرام بودن استفاده از ماهواره، رجوع کنید به:

- بابک دربیکی، پیشین.

۲۲- صدای عدالت، ۱۳۸۵/۶/۲۲. به نقل از مجتبی‌ی وافی، مسئول دبیرخانه کانون‌های فرهنگی مساجد استان قم. این که در سخنان این فرد جایگاه مساجد با کارکردهای مذهبی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی گسترده با جایگاه نهادی تنها جهت سرگرمی مقایسه شده است و بر اساس چه مطالعاتی متغیر اصلی و تاثیر گذار گریز جوانان و نوجوانان گریز جوانان از مساجد (بر اساس ادعای فوق) گیم‌نت‌ها اعلام شده‌اند، خود جای بحث فراوان دارد که در این مقال نمی‌گنجد.

۲۳- برای نمونه و برای آشنایی بیشتر با این دیدگاه‌ها می‌توانید مراجعه کنید به:

J.C. Herz, (1997). Joystick Nation: How Computer Games Ate Our

Cabbie killed by Racing Mwecedes. Toronto Star

۱۵- ادعای مقاله مذکور بارها توسط افراد مختلف تلویحاً مورد تایید قرار گرفت.

۱۶- برای اطلاع بیشتر از نتایج این تحقیق و روش‌شناسی آن مراجعه کنید به:

-Jeanne B.Funk, Jill Hagan, Jackie Schimming, Wesley A. Bullock, , Debra D.Buchman,

Melissa Myers, (2002). Aggression and Psychopathology in Adolescents With a Preference for Violent Electronic Games, Aggressive Behavior. Vol 28, No 2.

17- Amercian Psychological Association (1999). Violent Video Games – Psychologists Help Protect children from harmful Effects. www.apa.org/previous_2005.html

18- Anderson, Craig A. (October 2003). Violent Video Games: Myths, Facts and Unanswered questions. Amercian Psychological Association. www.apa.org

۱۹- این موضوع درباره بحث کودک و تلویزیون نیز مطرح است. در این باره کتاب‌های زیادی به زبان‌های مختلف نوشته شده‌اند. در ایران هم چندین تحقیق در این خصوص انجام گرفته که از آن جمله می‌توان به یکی از قدیمی‌ترین آنها اشاره کرد که به همت دکتر باقر ساروخانی و همکارانش در سال ۱۳۵۴ در شهر تهران انجام

مراجعه کنید به:

-columbine-game-scapegoated-for-montreal-shootings (2006/09/14).
www.joystiq.com

۳۱ - برای آگاهی از برخی از این دیدگاه‌ها در مزایا و دلایل آنها مراجعه کنید به:

-www.game-research.com/index.php/articles/video-games-the-necessity-of-incorporating-video-games-as-part-of-constructivist-learning
-www.ntu.ac.uk/soc/school_news/46716gp.html

۳۲- مایکل مور، مستند ساز مشهور آمریکایی و منتقد سیاست داخلی و خارجی جورج بوش (پسر)، در یکی از فیلم‌های مستند خود - که بخش‌هایی از آن در پاییز ۱۳۸۵ از یکی از شبکه‌های تلویزیون ایران نیز پخش شد- به مسئله دسترسی افراد به اسلحه در آمریکا و نقش خانواده‌ها، جامعه و دولت در این خصوص می‌پردازد. وی دسترسی آسان به اسلحه را از عوامل موثر در جنایات در آمریکا می‌داند.

۳۳- دستیابی به توضیحات درباره این بازی‌ها، شرح حالی از بازی‌ها و قیمت آنها با یک جستجوی ساده اینترنتی به راحتی امکان پذیر است. ضمن آن که وبلاگ‌ها و وب سایت‌های مختلفی هم با توضیحات مفصلی درباره روش‌های این بازی‌ها به زبان‌های مختلف از جمله فارسی وجود دارند.
۳۴- ERSB مخفف Entertainment

Software Rating Board یک سازمان نظارتی است که برای بازی‌های کامپیوتری و

Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds, Boston : Little, Brown, and Co.

۲۴- این قسمت از برنامه ۶۰ دقیقه (برنامه تحلیلی اجتماعی و سیاسی مشهور و پر طرفدار شبکه CBS آمریکا)، تحت عنوان "یک بازی ویدیویی می‌تواند به سوی قتل هدایت کند؟" در تاریخ ششم مارس ۲۰۰۵ پخش شد. برای آگاهی از محتویات این برنامه می‌توانید مراجعه کنید به:

-www.cbsnews.com/stories/2005/03/04/60minutes/main678261.shtml

۲۵- در این برنامه یکی از شرکت کنندگان، استیو استریکلند، برادر یکی از پلیس‌های قربانی، شدیداً صنعت بازی‌های کامپیوتری خشونت بار را مورد حمله قرار داد و از سازندگان این نوع بازی‌ها شکایت کرد. با این حال این قاتل جوان در پاییز همان سال به اعدام محکوم شد.

۲۶- مسئله‌ای به نام ساخت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، روزنامه اعتماد ملی، ۱۳۸۵/۴/۲۹.
۲۷- برای آگاهی از بخشی از انتقادات و دفاعیات می‌توانید مراجعه کنید به:

-Don't Blame the Games, Blame the Parents, www.games.slashdot.org

۲۸ - برای اطلاع بیشتر از این دیدگاه مراجعه کنید به:

-Video game controversy Summary, www.bookrags.com/Video_game_controver

۲۹- همان.

۳۰ - برای اطلاعات بیشتر از این دیدگاه‌ها

ویدیویی و دیگر نرم افزارهای سرگرم کننده در ایالات متحده و همچنین کانادا رده بندی را تعیین و اجرا می کند. این سازمان که در سال ۱۹۹۴ تاسیس شد تا اوایل سال ۲۰۰۳ بیش از ۸۰۰۰ نرم افزار و بازی منتشر شده توسط بیش از ۳۵۰ شرکت را رده بندی کرد.

35-MPAA film rating system

Motion Picture Association مخفف

of America film rating system سازمان

متولی سیستم رده بندی فیلمها بر اساس مخاطبان و رده های سنی آنان در ایالات متحده آمریکا است. این سازمان، رده بندی فیلمها را بر اساس متغیرهایی چون خشونت فیلمها، محتوای سکسی، ترس آور بودن و نظایر آنها انجام می دهد. این سازمان در سال ۱۹۶۸ رسماً آغاز به کار کرد.

۳۶- برای اطلاع بیشتر از بحثها، قوانین،

روش های دسته بندی و رویه های موجود در آمریکا درباره بازی های کامپیوتری مراجعه کنید به:

-www.en.wikipedia.org/wiki/Censorship_in_the_United_States

-standler, Ronald (December 31,

2006). State satutes regulating video games in the USA, pdf file in www.

rbs2.com/ssrvg.pdf

-www.esrb.org

۳۷- منظور همان Arcade games است.

این واژه یک واژه ساخته شده (گذر بازی) برای دستگاه های سرگرمی است که در مراکزی مانند رستورانها، کافی شاپها، بازارچه ها و پاساژها

نصب می شوند. غالب این دستگاهها بازی های کامپیوتری ارائه می کنند.

۳۸- خانه مرگ بازی ای است که افراد تفنگ های پلاستیکی بر روی صفحه نمایش افراد یا همدیگر را به منظور کشتن هدف قرار می دهند.

۳۹- البته تا آنجا که نگارنده اطلاع دارد این

طرحها رای نیاورند.

۴۰- برای اطلاعات بیشتر درباره قوانین

و نحوه عمل دولت کانادا در برابر بازی های کامپیوتری مراجعه کنید به:

-Lydia Dotto. (May 2, 2004). Real Lawsuits Set to Materialize from Virtual Worlds, Toronto Star

-www.davis.ca/community/blogs/video_games/archive/2006/11/10/829.aspx

۴۱- برای اطلاعات بیشتر درباره سانسور بازی های کامپیوتری در استرالیا و قوانین و رویه های موجود مراجعه کنید به:

-www.answers.com/topic/office-of-film-and-literature-classification-australia

-www.abc.net.au/news/newsitems/200604/s1610912.htm

-www.davis.ca/community/blogs/video_games/Default.aspx

-www.en.wikipedia.org/wiki/Censorship_in_Australia

۴۲- لیست مبسوطی از بازی های ممنوع در استرالیا را می توان از سایت رسمی زیر به دست

Video_game_controversy

آورد:

۵۰ - برای اطلاعات بیشتر در این مورد رجوع

کنید به گزارش بی بی سی در:

-www.news.bbc.co.uk/1/hi/england/leicestershire/3538066.stm

۵۱ - برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:

-www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy

۵۲ - MMO مخفف

Multiplayer Online Game بوده و به

نوع خاصی از بازی‌های کامپیوتری اینترنتی آن

لاین اطلاق می‌گردد که می‌تواند به صداها

و یا هزاران بازیگر همزمان در اینترنت خدمات

ارائه کنند. بازیگران می‌توانند با یکدیگر متحد

شوند و و یا با یکدیگر رقابت کنند. این بازی‌ها

بازیگرانی می‌خواهد که بتوانند زمان زیادی را

صرف انجام این بازی‌ها کنند. برخی از این بازی‌ها

رایگان هستند ولی برخی مستلزم پرداخت هزینه

می‌باشند. تفاوت‌هایی بین این بازی‌ها با سایر

بازی‌هایی که در کامپیوترهای شخصی انجام می

شود وجود دارد که شرح آنها در حد این مقال

نمی‌گنجد.

۵۳ - برای اطلاعات بیشتر درباره ضوابط،

طرح‌ها، روش‌ها و قوانین دولت چین در برابر

بازی‌های کامپیوتری مراجعه کنید به:

-www.en.wikipedia.org/wiki/Internet_censorship_in_mainland_China

-www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy

۵۴ - جستجو در اینترنت نشان می‌دهد که

-www.refused-classification.com

۴۳ - برای اطلاعات بیشتر در مورد قوانین و

رویه‌های موجود در آلمان در برخورد با موضوع

بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مراجعه کنید

به:

-Germany: Tricky market for software makers (Jan. 9, 2003).

The Economists, in the site: www.ebusinessforum.com

44-Gain, Bruce. (Jan. 15, 2007).

German law may ban video games,

www.variety.com

-www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy

-Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

۴۵ - این خبر در مطبوعات اروپایی به‌ویژه

انگلیسی بازتاب گسترده‌ای داشت. به طور نمونه

رجوع کنید به اخبار Guardian در آن مقطع

زمانی (سپتامبر ۲۰۰۶)

46-Pan European Game Information

۴۷ - برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:

-www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy

۴۸ - سازمان مسئول برای رده بندی فیلم‌ها و

بازی‌ها و سانسور آنها در داخل بریتانیا که اسم

کامل آن British Board of Film

Classification است.

- برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:

•www.en.wikipedia.org/wiki/

Video_game_controversy

-www.en.wikipedia.org/wiki/Bishōjo_game

-David Spratley, (May 4, 2005). Self-Regulation in Japan: Too Little too Late?, www.davis.ca/community/blogs/video_games

۵۷- برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:

-Murray, Justin. (Dec. 29, 2006). South Korea loosens game censorship. www.joystiq.com

-www.en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy

۵۸- صدای عدالت، ۱۳۸۵/۶/۲۲.

۵۹- گزارش بی بی سی، ۱۳۸۵/۸/۱۴.

۶۰- مسئله‌ای به نام ساخت بازی‌های رایانه‌ای

در ایران، روزنامه اعتماد ملی، ۱۳۸۵/۴/۲۹.

بازی ۱۷۷ اولین بازی منتشر شده در ژاپن با سبک استفاده از صحنه‌های تجاوز وحشیانه به افراد نبوده است ولی احتمالاً سرعت و وسعت توزیع آن مقامات ژاپنی را شدیداً درباره گسترش این نوع بازی‌ها و تأثیرات فرهنگی و اجتماعی آن نگران کرده بود.

۵۵- طبق کنوانسیون حقوق کودک (که ایران، به شرط عدم تناقض با شرع اسلام، در سال ۱۳۷۲ به آن پیوست)، افراد از لحظه بسته شدن نطفه تا سن ۱۸ سالگی کودک منظور می‌شوند.

۵۶- برای اطلاعات بیشتر درباره وضعیت ژاپن در برابر بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی مراجعه کنید به:

-www.en.wikipedia.org/wiki/Computer_Entertainment_Rating_Organization

-www.en.wikipedia.org/wiki/

پژوهش‌های علمی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی