

اهمیت طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

لادن تفضلی فرد

بازی، مهم‌ترین و اصلی‌ترین فعالیت کودک است. کودک انواع مهارت‌های آموزشی و اجتماعی را ناخودآگاه از طریق بازی می‌آموزد. برخی صاحب‌نظران، بازی‌های رایانه‌ای را جزو اسباب‌بازی‌ها نمی‌دانند و برخی آن را صورت‌های جدیدی از بازی می‌دانند که برای انجام آن، از اشکال مختلف تکنولوژی استفاده می‌شود. با توجه به این که هنوز هم اهمیت اسباب‌بازی‌های ساختنی، عروسک، ماشین و ... در نزد روان‌شناسان رشد بسیار است، اما آمار و ارقام نشان‌دهنده رشد روزافزون طرفداران بازی‌های رایانه‌ای است. «گارنر» بازی‌های رایانه‌ای از جلوه‌های از تحولات فناوری در عصر انقلاب رایانه می‌داند. این بازی‌ها را می‌توان روشی نو از آموزش غیررسمی دانست.

از تولید اولین بازی‌های رایانه‌ای در جهان، زمان زیادی نمی‌گذرد. سابقه تولید بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، به دهه هشتاد میلادی می‌رسد. در سال ۱۹۷۷، با ورود رایانه Apple 2، گرایش مردم به خرید رایانه شخصی و در پی آن بازی‌های رایانه‌ای بیشتر شد. به گفته «بوومن» و «روتر»، نیمی از رایانه‌های شخصی در غرب، فقط برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خریداری می‌شود.^۱ هم‌اکنون بازی‌های رایانه‌ای، به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت، منحصر به سن خاصی نیست. طراحان بازی‌های رایانه‌ای، با انجام تحقیقات مختلف در مورد کودکان خردسال، می‌خواهند دامنه مخاطبان خود را وسعت بخشند و سود بیشتری به دست آورند. از طرف دیگر، به دلیل تولید انبوه، دسترسی آسان، قیمت ارزان، زندگی آپارتمانی و عوامل مختلف دیگر، هر روزه بر طرفداران این سرگرمی جدید در سرتاسر دنیا افزوده می‌شود و مخاطبان این بازی‌ها نیز هر روز با خرید، اجاره و یا بازی در کلوب‌ها، ساعات بیشتری از اوقات فراغت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند.

در مورد آثار مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای برجسم، روان و حتی عادات اجتماعی کودکان و نوجوانان، تحقیقات بسیاری شده است. برخی محققان، بازی‌های رایانه‌ای را مسبب تنش‌های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته و برخی به نکات مثبت آن‌ها، به خصوص در فرایند آموزش و یادگیری، توجه کرده‌اند. اما هر دو گروه به این مسئله یقین دارند که انتخاب درست بازی‌های رایانه‌ای، باعث می‌شود تا منفی آن کاهش یابد. مخاطبان بازی‌ها اعم از کودکان، نوجوانان و اولیا برای دستیابی به یک بازی مناسب، بیشتر تحت تأثیر تبلیغاتی قرار می‌گیرند که منافع تولیدکنندگان و توزیع‌کنندگان را دربرمی‌گیرد. آگاهی دادن از کیفیت بازی و تناسب آن با سن کودک، باعث می‌شود انتخاب بخردانه صورت گیرد و نقاط منفی و مثبت بازی‌ها نادیده گرفته



نشود. آگاهی والدین از کیفیت بازی‌های رایانه‌ای، به خصوص در سنین پایین، موجب می‌شود که تأثیرات منفی این بازی‌ها مثل پرخاشگری، اضطراب، کابوس‌های شبانه و ... کاهش یابد.

بنابراین، دستیابی به ویژگی‌های بازی‌های مناسب، بهترین کار است. به همین منظور و در پاسخ به خواسته‌های انجمن حمایت از کودکان، در سال ۱۹۹۲، نوعی طبقه‌بندی در مورد بازی‌های کامپیوتری در سیستم (Entertainment Software ESRB Rating Board) انجام گرفت. این طبقه‌بندی شامل پنج گروه سنی و

توصیف محتوایی بازی‌های رایانه‌ای است؛ به این ترتیب:

- گروه بازی‌های EC برای اوائل دوران کودکی از ۳ سال به بیشتر
- گروه بازی‌های KA/E برای بچه‌ها تا بزرگسالان (یا برای همه از ۶ سال به بالا)
- گروه بازی‌های T برای نوجوانان (۱۳ تا ۱۹ سال)
- گروه بازی‌های M برای بالغین (۱۷ سال به بالا)
- گروه بازی‌های A فقط برای بزرگسالان^۲

در کشور ما در حالی که بازی‌های رایانه‌ای مختلف چینی، آمریکایی، ژاپنی و ... بین کودکان و نوجوانان بسیار رواج پیدا کرده و ساعات زیادی از اوقات فراغت آنان صرف این بازی‌ها می‌شود، هنوز معیاری برای بازی‌های رایانه‌ای مناسب، از طرف هیچ مرجعی در کشور تدوین و ارائه نشده است. به همین دلیل، شناخت بازی‌های مناسب رایانه‌ای، به خصوص برای والدین، بسیار مشکل است.

همان‌طور که گفته شد، کشورهای غربی سال‌ها پیش چاره‌کار را در طبقه‌بندی بازی‌ها دیده‌اند، اما این طبقه‌بندی در کشور ما چندان کارایی ندارد؛ چون با معیارها و ارزش‌های فرهنگی ما تطابق ندارد. از سوی دیگر، در بررسی چهار هزار محصول درجه بندی شده به وسیله ESRB در طول چهار سال، با وجود این که بیشتر بازی‌ها مناسب سنین پایین نبوده‌اند، اما ۷۰ درصد با برچسب E (شش سال به بالا، یا همگانی) در بازار عرضه شده است. به نظر می‌رسد که این طبقه‌بندی، بیشتر منافع تولیدکنندگان را در نظر گرفته و حتی در کشورهایی که خود بانی و حامی این طبقه‌بندی بوده‌اند، نتوانسته است نگرانی‌های منتقدان بازی‌های رایانه‌ای را برطرف سازد.

در کشور ما، با توجه به این که بیشتر فروشندگان بازی‌های رایانه‌ای، خود از چگونگی این طبقه‌بندی بی‌اطلاع هستند، طبیعتاً نمی‌توانند خریداران را راهنمایی کنند البته این طبقه‌بندی می‌تواند در مواردی محدود به متخصصان کمک کند. بنابراین، آنچه مسلم است، لزوم آگاهی از کیفیت بازی‌ها و طبقه‌بندی جدید ایرانی است. اما صحبت بر سر چگونگی این طبقه‌بندی است.

یک راهکار آسان و سریع، آن است که بازی‌های رایانه‌ای با نظر و تأیید کارشناسان مربوطه وارد بازار شود و در ضمن تکثیر، فروش و بازی در کلوپ‌ها با کنترل دقیق انجام گیرد و بازی‌های رد شده، ممنوع شود. به نظر می‌رسد که بازتاب این راهکار، به سرعت در جامعه دیده شود. اما نگاه آمرانه و از سر قدرت، نه تنها باعث جلب نظر و یاری رساندن به مصرف‌کننده نمی‌شود، بلکه برای رسیدن به آن چه در دسترس ندارد، راه‌های مختلفی پیدا می‌کند.

دوم این که ابتدا، با استفاده از نظر پژوهشگران و متخصصان ایرانی، اصول علمی، تجربیات گذشته و همچنین ارزش‌ها و معیارهای جامعه ایرانی و اسلامی، به ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای مناسب دست یابیم و سپس با اطلاع‌رسانی دقیق و گسترده در رسانه‌های عمومی در مورد هر بازی رایانه‌ای، آگاهی و حق انتخاب را به مصرف‌کننده بدهیم و سرانجام، نظارت دقیق بر کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای اعمال شود.

هدف اصلی از طبقه‌بندی بازی‌ها، آگاهی دادن به کودکان، نوجوانان و اولیای آنان است. زدن برچسب ممنوعیت بر برخی از بازی‌های رایانه‌ای، شاید بتواند برای زمانی کوتاه اثربخش باشد، اما چاره‌کار نیست و تمایل آنان را برای دستیابی به بازی‌های ممنوع شده، تشدید می‌کند. کار کارشناسی و تحقیق در این زمینه، بسیاری ضروری است؛ هرچند زمان و هزینه زیادی صرف آن شود. بازی فقط سرگرمی و بخش کوچکی از زندگی کودک نیست، بلکه ذهن و فکر و نیز شخصیت کودک با همین بازی‌ها شکل می‌گیرد.

پی‌نوشت:

- ۱- مرتضی منطقی، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، مؤسسه فرهنگ و دانش تهران، ۱۳۸۰.
- ۲- تهمینه شاوردی، بررسی اثرات اجتماعی، فرهنگی و جسمانی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان و نوجوانان، گزارش تحقیق، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، اسفند ۱۳۸۰.

