

# نگاهی به وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و تأثیر آن بر سلامت کودکان

کد موضوعی: ۲۱۰

شماره مسلسل: ۹۴۱۸

دی ماه ۱۳۸۷

دفاثر: مطالعات اجتماعی

مطالعات ارتباطات و فناوری‌های نوین



## به نام خدا

### فهرست مطالب

۱	چکیده	۱
۱	مقدمه	۱
۲	۱. شکل‌گیری بازی‌های رایانه‌ای	۲
۳	۲. تقسیم‌بندی بازی‌های رایانه‌ای	۳
۴	۳. جنبه‌های مثبت و منفی	۴
۴	۳-۱. جنبه‌های منفی	۴
۹	۳-۲. جنبه‌های مثبت	۹
۱۳	۴. متولیان بازی‌های رایانه‌ای در کشور	۱۳
۱۳	۴-۱. دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی	۱۳
۱۴	۴-۲. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۴
۱۶	۵. تولید بازی‌های رایانه‌ای ملی در ایران	۱۶
۱۸	۶. بزرگ‌ترین تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای جهان	۱۸
۱۸	۷. مراحل مختلف تولید بازی‌های رایانه‌ای	۱۸
۱۸	۸. تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای	۱۸
۱۹	۹. مشکلات تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای	۱۹
۲۰	۱۰. رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای	۲۰
۲۱	۱۱. مراکز بازی‌های رایانه‌ای	۲۱
۲۲	۱۲. راهکارهایی برای کاهش آسیب در خانواده	۲۲
۲۴	۱۳. پیشنهادها	۲۴
۲۶	منابع و مأخذ	۲۶





## نگاهی به وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و تأثیر آن بر سلامت کودکان

### چکیده

امروزه در پرتو رشد علم و فناوری، بازی‌های رایانه‌ای گسترش فزاینده یافته است. به‌گونه‌ای که در نقاط مختلف جهان و در همه سنین، افراد با این بازی‌ها آشنا هستند. بازی‌هایی که مرزهای جغرافیایی را درنور دیده و امکان بازی با فرد یا افراد در آن‌سوی مرزها را فراهم کرده است. بازی‌های رایانه‌ای با کمترین فعالیت بدنی انجام می‌شود و فقط به برنامه‌ای تدوین شده و فعالیتی ذهنی وابسته هستند. در موقعیت کنونی با طیف گسترده این بازی‌ها، اهداف تهیه‌کنندگان این بازی‌ها، پیام‌های مخرب نهفته در بعضی از آنها و تنوع گروه‌های درگیر، بررسی دقیق وضعیت بازی‌های رایانه‌ای کشور ضرورت دارد. در این گزارش سعی می‌شود تأثیرات مختلف بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطبان آن یادآوری شده و وضعیت فعلی بازار بازی‌های رایانه‌ای و مشکلات و موانع موجود بر سر راه نظارت و کنترل این محصولات فرهنگی تشریح شود. در پایان راه‌حل‌های کارشناسی برای بر فائق آمدن بر موانع موجود پیشنهاد خواهد شد.

### مقدمه

نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی - روانی کودکان انکارناپذیر است که کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی لازم برای زندگی آینده خود را از طریق همین بازی‌هایی که به‌نظر بسیاری بی‌اهمیت جلوه می‌کند می‌آموزد. بسیاری از متخصصان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند که مطالب آموزشی در کلاس‌های درس از طریق بازی آموزش داده شود و نتایج حاصله گویای موفقیت این شیوه است، رایانه، فناوری رو به پیشرفت نقش غیرقابل انکاری در جامعه امروزی دارد به‌گونه‌ای که کمتر خانواده‌ای را در جوامع شهری می‌توان یافت که به رایانه و شبکه‌های بین‌المللی دسترسی نداشته باشد.

بازی‌های رایانه‌ای نمادی از خلاقیت و توانمندی انسان در ایجاد دنیای مجازی است که به‌صورت روزافزونی فراگیر می‌شود و شاید بتوان علت این فراگیری را در نبود وقت کافی برای کاوش در دنیای واقعی یا عدم وجود امکانات برای ارضای حس کنجکاوی در دنیای بیرون دانست. چه بسا اگر زمان و امکانات برای تفریح و بازی کودکان فراهم بود کمتر کسی به نشستن



در مقابل رایانه و بازی با دکمه‌ها علاقمند بود.

رشد سریع فناوری‌های اطلاعات، تأثیرات بسیاری بر عرصه فرهنگی داشته است و بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی نیز بخشی از فناوری‌های نوین است که تأثیرات ماندگاری بر فرهنگ، رشد و تکوین شخصیت افراد و روش‌های آموزشی گذاشته و به دلیل پر کردن بخشی از اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان نیازمند توجه جدی است.

### ۱. شکل‌گیری بازی‌های رایانه‌ای

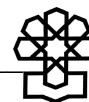
بر اساس تعاریف، بازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که با یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می‌شوند. تولید و پیدایش بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به سال ۱۹۶۲ میلادی برمی‌گردد که یک دانشجوی دانشگاه MIT به نام استیفن راسل اولین بازی رایانه‌ای را نوشت و نام آن را جنگ فضایی<sup>۱</sup> گذاشت. از آن زمان تاکنون تحولی شگرف در عرصه بازی‌های رایانه‌ای به وجود آمده و آن را به علم، صنعت و تجارتی جدید بدل ساخته است (منطقی: ۱۳۸۰، ص ۷۳). طبق آمار، روزانه دو بازی جدید رایانه‌ای به بازار می‌آید و تخمین زده می‌شود که گردش مالی این بازی‌ها فقط در آمریکا، تا پایان این دهه، به بیش از یک میلیارد دلار در سال برسد. امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان از چنان جایگاه ویژه‌ای برخوردار است که فقط در ۶ ماه نخست سال ۲۰۰۵، فروش این بازی‌ها در کشورهای اروپایی از فروش فیلم‌های هالیوودی پیشی گرفته است.<sup>۲</sup> بازی‌های رایانه‌ای بر خلاف فیلم‌های سینمایی به مخاطب امکان می‌دهد که به جای تماشاچی بودن خود به ایفای نقش بپردازد، رانندگی کند، با اسلحه شلیک کند و تعقیب و گریز انجام دهد.

تعداد مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته افزایش چشمگیر داشته و این بازی‌ها به یکی از پرهوادارترین سرگرمی‌ها تبدیل شده‌اند و اکنون در کشور ما به جدیدترین بازی‌های رایانه‌ای تولید شده در نقاط مختلف جهان دسترسی داریم. نتایج تحقیقی نشان می‌دهد که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی‌های رایانه‌ای 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 رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند.<sup>۳</sup>

1. Space War

۲. روزنامه کیهان شماره ۱۸۵۳۸ تاریخ ۱۳۸۵/۳/۲۱.

۳. معصومه. بخشی‌پور، نگاهی به وضعیت فعلی بازی‌های رایانه‌ای در کشور، ماهنامه تحلیلگران، سال دوم، شماره ۱۵، مهر ۱۳۸۷.



این رسانه در حال رشد و تأثیرگذار، با تنوع تکنولوژیکی و جذابیت‌های فوق‌العاده خود، شمار زیادی از کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است. به همین دلیل است که اکنون بازی‌های رایانه‌ای پرسودترین تجارت در زمینه کالاهای فرهنگی محسوب می‌شوند که بسیاری از کشورهای دنیا برنامه‌های بلندمدتی برای آن در نظر گرفته‌اند. در کشور ما با توجه به رسالت فرهنگی که برعهده شورای عالی انقلاب فرهنگی است و تأکیدی که مقام معظم رهبری (در دیدارهای سالانه خود با اعضای شورا) بر اهمیت مسئله فرهنگ عمومی و مهندسی فرهنگی جامعه دارند، ضرورت برنامه‌ریزی برای محصولات فرهنگی جدید به‌ویژه در بخش بازی‌های رایانه‌ای از مدت‌ها پیش احساس می‌شد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حکم شورای عالی انقلاب فرهنگی، قانونی‌ترین و بالاترین مقام کشوری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. این بنیاد زیر نظر شورای عالی انقلاب فرهنگی و تحت اشراف معاونت سینمایی وزارت ارشاد فعالیت می‌کند. شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۴ در صدد تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برآمد و سال ۱۳۸۵ هیئت امنای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شد، اما به دلیل اختصاص نیافتن بودجه، فعالیت رسمی بنیاد از اوایل سال ۱۳۸۷ آغاز شد. هم‌زمان با تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مأموریت نظارت بر فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای و سامان‌دهی بازار این محصولات به دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی واگذار شد.

## ۲. تقسیم‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای بر اساس شیوه انجام بازی و حالت گرافیکی به گروه‌های زیادی از جمله موارد زیر تقسیم می‌شوند:

- آموزشی<sup>۱</sup>
- اتومبیل‌رانی<sup>۲</sup>
- استراتژی<sup>۳</sup>
- اکشن - ماجراجویی<sup>۴</sup>
- اینترنتی<sup>۵</sup>

1. Educational
2. Driving games
3. Strategy
4. Action-Adventure
5. Online games



- پلت فورم یا سکویی،<sup>۱</sup>
- تیراندازی،<sup>۲</sup>
- شبیه‌سازی،<sup>۳</sup>
- ضرباهنگی،<sup>۴</sup>
- ماجرای،<sup>۵</sup>
- مبارزه‌ای،<sup>۶</sup>
- معمایی،<sup>۷</sup>
- نقش‌آفرینی (ایفای نقش)،<sup>۸</sup>
- ورزشی،<sup>۹</sup>
- هزارتو (لابیرینتی).<sup>۱۰</sup>

### ۳. جنبه‌های مثبت و منفی

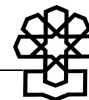
جنبه‌های مثبت و منفی این بازی‌ها اخیراً موضوع بحث بسیاری از مقالات علمی مرتبط با رایانه بوده است و جنبه‌های مختلفی از آن مدنظر قرار گرفته است. که می‌توان آنها را به جنبه‌های زیر تقسیم‌بندی کرد:

#### ۳-۱. جنبه‌های منفی

##### ۳-۱-۱. افزایش خشونت

شاید به جرئت بتوان گفت که یکی از تأثیرات منفی استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای که درباره آن اتفاق نظر در بین تمام کارشناسان وجود دارد، افزایش روحیه خشونت و پرخاشگری در میان کاربران بازی‌های رایانه‌ای است. متأسفانه امروزه بسیاری از سازندگان و طراحان این بازی‌ها علاقه زیادی به تولید بازی‌های خشن و ایجاد صحنه‌های نبرد تن به تن یا با سلاح دارند و حتی تا به آنجا پیش رفته‌اند که صدای شکستن گردن یا استخوان‌های دشمن را نیز بر روی بازی‌ها قرار

- 
1. Platformers
  2. Shooters / Shoot'em Up
  3. Simulation
  4. Rhythm games
  5. Adventure
  6. Beat 'em up/Fighting
  7. Puzzle
  8. Role-Playing Games
  9. Sports
  10. Maze game



داده‌اند که به زعم خود بازی‌های موجود را واقعی‌تر و جالب‌تر کنند.

محتوای خشن برخی از این بازی‌ها به‌گونه‌ای است که بچه‌ها به‌صورت گروهی یا فردی به‌دنبال ضربه زدن، متلاشی کردن، له کردن و نابودی هستند.

در فاز نخست ورود بازی‌های رایانه‌ای به بازارهای آمریکا، هراس بزرگی در میان والدین، مربیان و مراقبان اخلاقی جامعه در زمینه خشونت موجود در این بازی‌ها به‌وجود آمد. رسانه‌های آمریکایی خشن‌ترین نوع در جهان هستند و جامعه ایالات متحده امروزه هزینه‌گزافی را بابت خشونت در جهان واقعی پرداخت می‌کند.<sup>۱</sup> ورود بازی‌های خشن ویدئویی و کامپیوتری در اوایل دهه ۱۹۹۰ نقش بسیار مخربی در تغییر رفتار کودکان و نوجوانان دارد. کشتن افراد بی‌گناه، پلیس و با خشن‌ترین سلاح‌ها و ابزارها و ایجاد دلخراش‌ترین صحنه‌های نبرد و ایجاد نقش قهرمان برای فرد سبب ایجاد روحیه خشن، تفکر منفی، افزایش تحریک‌پذیری روانی و کاهش حس همیاری می‌شود.<sup>۲</sup>

جالب است که اگر به چهره کودکان در حین بازی با این نرم‌افزارها نگاه کنیم آثار خشم و اضطراب را در صورت آنها خواهیم یافت. حتی برخی کودکان با فریاد و کوبیدن مشت روی ادوات کامپیوتری خشم خود را نشان می‌دهند. این حالت از نظر روانی به‌تدریج در ذهن و روح بچه‌ها باقی می‌ماند و در رفتارهای روزمره آنان مشاهده می‌شود. در یک مطالعه ۱۴۸ دانش‌آموز مقاطع زیردیپلم را به ۴ گروه تقسیم کردند دو گروه با بازی‌های خشن و دو گروه با بازی‌های غیرخشن بازی کردند. در این مطالعه به این نتیجه رسیدند که بازی‌های خشن بر عداوت و خشونت فرد تأثیر زیادی دارد.<sup>۳</sup>

این بازی‌ها سبب افزایش خشونت و برانگیختگی احساسی و فکری به‌ویژه در پسرهای کم سن و سال می‌شود. در این مطالعه به مدارک اندکی اشاره شده است که میان رسانه‌های خشن و جنایت ارتباط وجود دارد.<sup>۴</sup>

## ۲-۱-۳. انزوای طلبی

سپری کردن ساعت‌های متمادی برای بازی با رایانه سبب جدا شدن و انزوای فرد از محیط و آسیب به روابط اجتماعی و خانوادگی فرد می‌شود. جدا شدن فرد از همسالان خود سبب کاهش خلاقیت و حس دوستی شده و می‌تواند زمینه‌ساز مشکلات روانی و اجتماعی زیادی باشد. کاهش روابط عاطفی با پدر و مادر و اعضای خانواده سبب جدایی فرهنگی و از بین رفتن حمایت خانواده و در معرض خطر قرار گرفتن نوجوانان در برابر خطرات اجتماعی می‌شود. به‌علاوه این انزوای طلبی

1. *Pediatr Clin North Am* 1998 Apr, 46(2) : 319. 31  
2. *Psychological Science Agenda* Vol 16 No 5 Oct 2003.  
3. *Agressive Behavior* 2008 Sep, Oct 34(5). 521. 38  
4. *Lancet* 2005, April 16 22 365(9468),1387. 8.



می‌تواند به گوشه‌گیری تدریجی منجر شود، زیرا در بسیاری از موارد این بازی‌ها به ناکامی و شکست ختم شده و منجر به کاهش توانایی فرد و انگیزه او در تعاملات اجتماعی می‌شود. حس شکست در برابر یک ابزار ساخته دست بشر، سبب ایجاد افسردگی و گاهی تیک‌های عصبی می‌شود. کودکانی که به‌صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند درون‌گرا و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است. از سوی دیگر شاغل بودن زن و مرد در برخی خانواده‌ها سبب کاهش حضور فیزیکی افراد در کنار هم شده است و متأسفانه بازی‌های رایانه‌ای مشکلات را دوچندان کرده است.

### ۳-۱-۳. آسیب‌های جسمانی بازی‌های رایانه‌ای

- **آسیب‌های چشمی:** در هنگام بازی با رایانه چشم به‌دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه و پلک زدن کم به‌شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض مختلفی می‌شود. نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی به خود فشار می‌آورند.

- **آسیب‌های اسکلتی:** از سوی دیگر به‌دلیل اینکه کودک در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی او با مشکل مواجه می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار به‌نسبت ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

- **عوارض سیستم اعصاب مرکزی:** تهوع و سرگیجه به‌خصوص در کودکان و نوجوانان از عوارض بازی‌های رایانه‌ای است. از عوارض گزارش شده در این نوع بازی‌ها صرع و کاتوتونیاست.<sup>۱</sup>

- **واکنش‌های قلبی و عروقی:** محققان دریافته‌اند که هیجان‌های منفی همچون خشم و خصومت با واکنش‌های قلبی و عروقی به‌ویژه در بزرگسالان همبستگی نزدیکی دارد.<sup>۲</sup> در مطالعه دیگر به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای سبب افزایش فشار خون سیستولیک می‌شود.

- **تغییر در سوخت‌وساز بدن:** مطالعات نشان داده است که سوخت‌وساز بدن در حین بازی‌های ویدئویی تغییرات زیادی پیدا می‌کند و ظرفیت‌های تنفسی دچار افت و خیر زیادی می‌شود.<sup>۳</sup>

- **چاقی:** بی‌حرکی زیاد در این بازی‌های رایانه‌ای سبب کاهش مصرف انرژی و چاقی می‌شود؛

۱. اختلال روانی است که بیمار ساعت‌ها در یک حس باقی می‌ماند.

۲. مرتضی، منطقی، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، مؤسسه فرهنگ و دانش، ۱۳۸۰، ص ۱۰۴.

۳. همان، ص ۱۰۶.



به طوری که در یک مطالعه دختران و پسران چاق به شکل معناداری نسبت به افراد لاغر اندام بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای علاقه داشتند. در یک مطالعه<sup>۱</sup> رابطه مستقیمی میان چاقی و زمان صرف شده در کنار تلویزیون و کامپیوتر مشاهده شد. در مطالعه دیگری<sup>۲</sup> نشان داده شد حجم توده بدنی<sup>۳</sup> پسران در مجارستان در سال ۲۰۰۵ به طور قابل ملاحظه‌ای بالاتر از سال ۱۹۷۵ بوده است و این موضوع مرتبط با زندگی بدون تحرک به دلیل مشاهده زیاد تلویزیون و انجام بازی‌های کامپیوتری است.

### - آسیب‌های پوستی

آسیب‌های پوستی به دلیل پرتوهای ساطع شده از صفحه نمایشگر را نیز می‌توان از عوارض این بازی‌ها ذکر کرد که شامل طیف گسترده‌ای از آسیب‌ها شامل اریتم یا قرمزی پوست تا حتی سرطان‌های پوستی است.

### - تضعیف قوای فکری

تنبل شدن ذهن به دلیل عدم به کارگیری خلاقیت و در نتیجه منفصل‌تر شدن فرد از محیط بیرون نیز از جمله عوارض ثابت شده این بازی‌هاست.

### - عوارض گوارشی

ناراحتی‌های گوارشی به دلیل مصرف غذاهای نامناسب در حین بازی نیز در گزارش‌های بسیاری مشاهده شده است. سندرم متابولیک نیز در برخی مقالات عارضه این‌گونه بازی‌ها عنوان شده است.<sup>۴</sup>

### - خستگی مزمن

ارتباط میان زندگی بدون تحرک ناشی از بازی‌های کامپیوتری و خستگی مزمن مشاهده شده است.<sup>۵</sup>

### ۳-۱-۴. افت اخلاقی

از عوارض دیگر این بازی‌ها افت اخلاقی و رفتاری در نوجوانان است. ارائه شخصیت‌هایی با ویژگی‌های ضد اخلاقی و پوشش‌های نامناسب در کنار منزوی شدن نوجوان می‌تواند سبب نهادینه شدن ارزش منفی اخلاقی شده و این ارزش‌های نامناسب به دلیل دوری فرد از خانواده و فرهنگ‌های سنتی و اخلاقی تقویت شده و آثار اجتماعی منفی زیادی را در پی خواهد داشت. هویت‌هایی که در این بازی‌ها از زن و مرد به نمایش گذاشته می‌شود خالی از عاطفه، خشن و ستیزه‌جو است و جنبه‌های جنسی را به صورت

---

1. Nutrition, 2008Jul , Aug 24 7. 8), 654. 62  
2. Res Q Exerc Sport, 2008Jun 79(2), 166 – 73.  
3. BMI  
4. J Public Health (OXF , 2008June , 3Q 2), 153. 60  
5. Arch Pediatr Adolesc Med, 2008May , 162 (5), 469. 75



برجسته در این بازی‌ها می‌توان یافت به‌طوری که برخی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌های ساده شروع شده و به تصاویر مستهجن می‌رسد و حتی در برخی موارد در صورت پیروزی، جایزه آن عکس برهنه یک زن است. از مواردی که موجب افت اخلاق در میان نوجوانان می‌شود، مسئله قمار است. نوجوانان که در برخی از این بازی‌ها مهارت می‌یابند و سوسه می‌شوند که با شرط‌بندی به کسب درآمد پرداخته و هزینه‌های خود را تأمین کنند. نوجوانان ساده‌لوح نیز با این شرط‌بندی‌های نابخردانه هزینه‌هایی را متحمل می‌شوند که توان پرداخت آن را ندارند و این مسئله منجر به تشنجات خانوادگی و گاهی دزدی برای دریافت پول می‌شود.

### ۵-۱-۳. افت تحصیلی

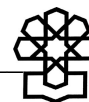
عارضه دیگر این بازی‌ها افت تحصیلی و کاهش توانمندی فرد در امور مدرسه و کسب دانش است. صرف ساعت‌های متمادی در کنار رایانه و خستگی مفرط ناشی از این بازی‌ها و شب‌زنده‌داری‌های متمادی برای بازی به کاهش قابلیت فرد در فراگیری و نداشتن وقت کافی و مناسب برای رسیدگی در امور تحصیلی منجر می‌شود.

### ۶-۱-۳. القائنات سیاسی و فرهنگی

بازی‌های رایانه‌ای - بخشی از فناوری‌های نوین - تأثیرات ماندگاری بر فرهنگ، رشد و تکوین شخصیت افراد و روش‌های آموزشی گذاشته است و به‌دلیل پر کردن بخشی از اوقات فراغت جمعیت سنی کودک، نوجوان و جوان نیازمند توجه جدی است

دنای مجازی نزدیک به واقعیت، که در این بازی‌ها به تصویر کشیده می‌شود به‌قدری محصورکننده و جذاب است که مخاطب - کودک و نوجوان - تحت تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی به او القا می‌کنند.

از ابتدای شکل‌گیری بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای القائنات سیاسی جزئی جدایی‌ناپذیر در این بازی‌ها بوده است. برای مثال در طراحان بازی‌های نسل‌های قدیمی‌تر، حمله به موجودات عجیب‌الخلقه کمونیستی فضایی، هدف این بازی بود و در این بازی از فرد درخواست می‌شد که این موجودات را که به هدف تسخیر کره زمین برآمده‌اند را نابود کنند. نمونه آن را امروزه مبارزه سربازان با ستیزه‌جویانی که چهره‌های اسلامی دارند و هدف آنها نابودی کره زمین است می‌توان مشاهده کرد این بازی‌ها مظهر ستیزه‌جویی در کنار مسلمان بودن فرد را در ذهن نوجوان‌های جهان می‌گنجانند به‌گونه‌ای که فرد به محض یادآوری کلمه مسلمان چهره ستیزه‌جو یا با شنیدن نام ستیزه‌جو نام مسلمان را به یاد می‌آورد. این انگیزه‌های سیاسی لزوماً به اسلام و مذهب ختم نمی‌شود، بلکه در بسیاری از موارد به اصلاح چهره خدشه‌دار شده خود می‌اندیشند که نشان آن در



بازی‌های جنگ ویتنام است که آمریکایی‌ها را افرادی صلح‌جو و مظلوم واقع شده نشان می‌دهند. حتی در بسیاری از این بازی‌ها مذهب را با برانگیختن حس ملی‌گرایی یک کشور زیر سؤال می‌برند (منطقی: ۱۳۸۰، ص ۱۹۰). بی‌تردید جدا شدن افراد از گذشته‌های فرهنگی و مذهبی خود می‌تواند زمینه‌ساز بسیاری از مشکلات اجتماعی و آسیب‌ها شده و سلامت روانی جامعه را به خطر اندازد.

### ۷-۱-۳. اعتیاد

عده‌ای از محققین بازی‌های رایانه‌ای را اعتیادآور و خطرناک قلمداد می‌کنند. هر چند این مسئله ثابت نشده است، اما شواهد نشان می‌دهد تعدادی از علاقمندان به بازی‌های رایانه‌ای به‌صورت غیرطبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود بازی می‌مانند.

### ۲-۳. جنبه‌های مثبت

البته در این میان نباید از آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای غافل شد. بی‌تردید این بازی‌ها دنیایی در اختیار کودک و نوجوان قرار می‌دهد که به‌سادگی به آنها دسترسی ندارد. آنچه سبب مثبت شدن این بازی‌ها می‌شود محتوی آن است.

### ۱-۲-۳. رشد ذهنی و جسمی

نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی روانی کودکان انکارناپذیر است. کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی لازم برای زندگی آینده خود را از طریق همین بازی‌های به‌ظاهر بسیار بی‌اهمیت می‌آموزد. بسیاری از متخصصان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند که مطالب آموزشی در کلاس‌های درس از طریق بازی آموزش داده شود و نتایج حاصله گویای موفقیت استفاده از این شیوه است.

برخی نتایج تحقیقات درباره بازی‌های رایانه‌ای حاکی از آن است که این بازی‌ها منابع خوبی برای آموزش و یادگیری هستند. این بازی‌ها دارای تصاویر دو بعدی با تطبیق ۵۰ درصد با واقعیت است و می‌تواند سبب تسهیل یادگیری و آموزش شود و استفاده گروهی از بازی‌های آموزشی تأثیر مثبتی در پیشرفت تحصیلی و روابط اجتماعی کودکان دارد. برای مثال بازی، نقشه جغرافیا و کشورهای مختلف را در طول بازی به نمایش می‌گذارد که می‌تواند سبب گسترش اطلاعات عمومی نوجوان شود.

نقش این بازی‌ها در تکامل جسمی و روحی روانی کودکان اثبات شده است و کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی را از طریق همین بازی‌ها فرا می‌گیرد. شاید بتوان مزیت این بازی‌ها را در تکرارپذیری و جبران خطا دانست. برای مثال در بازی‌هایی که کودک خطایی انجام می‌دهد نتیجه



منفی خطا را درک کرده و می‌تواند با بازی مجدد یا بازگشت به عقب خطای خود را جبران کند. این روند می‌تواند در صورت محتوی درست، سبب تقویت حس اعتماد به نفس کودک شود. مثال دیگر، بازی‌هایی است که کودک و نوجوان را به نقاشی کردن وامی‌دارد. مزیت این نوع بازی‌ها این است که کودک با حداقل زمان می‌تواند نقاشی، طراحی و رنگ‌آمیزی دلخواه را داشته باشد و در صورت عدم تطبیق آن با سلیقه خود به سرعت و بدون زحمت و هزینه، آن را جبران و اصلاح کند.

این بازی‌های رایانه‌ای در بسیاری از موارد می‌توانند سبب آموزش ریاضیات و هندسه به افراد شوند. بازی‌های رایانه‌ای همچون بازی استراتژیک سبب تفکر کودک و نوجوان و دستیابی به هدف با حداقل اتلاف انرژی و زمان می‌شود که خود در پرورش فکری کودک نقش بسزایی دارد و می‌تواند در اجتماع سبب نگرش عمقی‌تر فرد شود.

دکتر شیرازی فوق تخصص روانپزشکی کودک و نوجوان و استادیار دانشکده علوم پزشکی ایران در این باره می‌گوید: این بازی‌ها به سرعت واکنش و گسترش فضای دیداری کودکان کمک می‌کند.

### ۲-۲-۳. ارتقای مهارت‌ها

این بازی‌ها می‌توانند به صورت غیرمستقیم مهارت‌هایی را به کودک بیاموزند که باعث موفقیت‌های بزرگ آنها در زمینه‌های شغلی و تجاری شود.

این بازی‌ها می‌توانند سبب ارتقای مهارت‌های اجتماعی افراد شوند و قدرت تصمیم‌گیری را افزایش می‌دهد. برای مثال بازی‌هایی که نوجوان یا کودک زمان کوتاهی را برای انجام یک حرکت در اختیار دارد به کودک می‌آموزد که حداکثر استفاده را باید از فرصت‌ها ببرد.

### ۳-۲-۳. نقش مثبت فرهنگی

این بازی‌ها می‌تواند در تکوین و تقویت شخصیت فرهنگی نوجوانان اثر بسزایی داشته باشد به گونه‌ای که با ارائه محصولات فرهنگی‌تر و پرکردن اوقات فراغت کودک و نوجوان می‌توان به ارتقای فرهنگی جامعه کمک کرد. بی‌تردید به‌کارگیری هنرمندان و مهندسان خلاق و علاقه‌مند به فرهنگ و تلاش برای خارج کردن این نرم‌افزارها از انحصار کشورهای غربی ضروری به نظر می‌رسد.

دکتر شیرازی فوق تخصص روانپزشکی کودک و نوجوان و استادیار دانشکده علوم پزشکی ایران در گفت‌وگو با باشگاه خبرنگاران می‌گوید: این بازی‌ها علاوه بر موارد گفته شده با آموزش اولویت‌های مکانی و زمانی و رقابت سالم، کودکان و نوجوانان را برای ورود به اجتماع آماده می‌کند.

### ۴-۲-۳. نقش مثبت در سلامت

به نظر برخی پزشکان بازی‌های رایانه‌ای به کودک بیمار کمک می‌کند که زودتر سلامت خود را



بازیابد و به داروهای مسکن نیاز کمتری داشته باشند.

کودکان مبتلا به فلج مغزی نیز با کمک این بازی‌ها در سطوح مختلف می‌توانند توانمندی ذهنی قوی‌تری را کسب کرده و ناتوانی خود را تا حدی جبران کنند.

این بازی‌ها به دلیل سرعت بالا اغلب باعث هماهنگی‌های دست و چشم شده و در پرورش عضلات ظریف کودک کمک می‌کنند. استفاده از بازی‌های جنگی سبب ارتقای سطح کارایی دانشجویان پزشکی و دستیاران اتاق عمل و جراحی می‌شود.<sup>۱</sup>

بازی‌های کامپیوتری در درمان بی‌اختیاری و افزایش قدرت عضلات در بیماران نقش بسزایی داشته و می‌توانند به درمان برخی از بیماران بدون درمان دارویی کمک کنند.<sup>۲</sup>

### ۵-۲-۳. بازی‌های رایانه‌ای منابع خوبی برای آموزش و یادگیری

اهمیت بازی در آموزش کودکان تا اندازه‌ای است که بسیاری از متخصصان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند، مطالب آموزشی در کلاس‌های درس از طریق بازی آموزش داده شود و نتایج حاصله گویای موفقیت استفاده از این شیوه است. علاوه بر بازی‌های سنتی، نتایج تحقیقات درباره بازی‌های رایانه‌ای حاکی از آن است که این بازی‌ها نیز منابع خوبی برای آموزش و یادگیری هستند و استفاده گروهی از بازی‌های آموزشی تأثیر مثبت در پیشرفت تحصیلی و روابط اجتماعی کودکان دارد. از سوی دیگر این بازی‌ها می‌تواند به صورت غیرمستقیم مهارت‌هایی را به کودک بیاموزند که باعث موفقیت‌های بزرگ کودکان ما در زمینه‌های شغلی شود.

افراد موفق هیچ‌گاه نمی‌نشینند و منتظر نمی‌مانند تا کاری برای آنها ایجاد شود، بلکه خود کارآفرینی می‌کنند. در بازی‌های رایانه‌ای نیز شخص نمی‌تواند منتظر بماند تا مراحل مختلف بازی خود به خود طی شود، بلکه باید تصمیم‌گیری کند، روش‌هایی را بیازماید حمله و دفاع کند و از شرایط و شخصیت‌های بازی اطلاعات بگیرد. بازی‌های رایانه‌ای زیادی وجود دارند که این مهارت‌ها را تقویت می‌کنند. در این نوع بازی‌ها همانند زندگی واقعی همه چیز در حال تغییر است و اگر شخص نتواند وقایع را پیش‌بینی کند، موفق نخواهد بود.

اگر شخص نمی‌تواند در زندگی خود هدف مشخصی را در نظر بگیرد، نمی‌تواند انتظار موفقیت چندانی داشته باشد. اساس بازی‌های رایانه‌ای نیز استفاده از انواع روش‌ها برای رسیدن به هدف است. طراحان بازی‌ها معمولاً بازیکنان را به خوبی با اهداف بازی که بیشتر ترکیبی از اهداف کوتاه‌مدت (من می‌خواهم با این وجود مبارزه کنم یا این معما را حل کنم) میان‌مدت (می‌خواهم این مرحله از بازی را بگذرانم) و بلندمدت (من باید در این بازی برنده شوم) است، آشنا می‌کنند.

1. Amj Surg, 2008 Jun, 195 (6), 843. 9.

2. J Urol, 2001 Nov, 166(5), 1893. 8.



شناخت هدف، گامی اساسی برای رسیدن به موفقیت است.

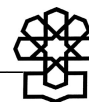
کشف راه‌های جدید و تلفیق راهبردهای مختلف از روش‌هایی است که افراد موفق برای رسیدن به اهداف خود به آن توجه می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی تغییرپذیر خود به بازیکنان امکان می‌دهند که خلاق باشند و نوآوری کنند. بازیکنان به صورت مداوم تجربه‌اندوزی می‌کنند، روش‌های جدید را امتحان کرده و گاه به روش‌هایی دست می‌یابند که حتی طراح بازی آنها را پیش‌بینی نکرده است. تقسیم وظایف استفاده از ابزار قدیمی در روش‌های جدید مانند استفاده از سلاح‌های چسبنده برای صعود از یک دیوار و غیره، نمونه‌هایی از به‌کارگیری ابتکارات در حل مشکل است. شواهد نشان می‌دهد، افرادی که در کودکی بازی‌های رایانه‌ای کرده‌اند در بزرگسالی توانسته‌اند جراح، تاجر و نظامی موفق‌تری باشند، اما در کنار این مزیت‌ها، نباید از جنبه‌های منفی بازی‌های رایانه‌ای غافل ماند.

ماهیت تعاملی این رسانه نوین، قرار گرفتن افراد (معمولاً کودکان و نوجوانان) در معرض آن را نگران‌کننده‌تر از قرار گرفتن آنها در معرض برنامه‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی می‌کند؛ زیرا این بازی‌ها بسیاری از اصول یادگیری مانند هم‌ذات‌پنداری، تمرین، تکرار و پاداش و تقویت را به‌کار می‌گیرند.

در مرحله نخست ورود، بازی‌های رایانه‌ای به بازارهای آمریکا، هراس بزرگی در میان والدین، مربیان و مراقبان اخلاقی جامعه در زمینه خشونت این بازی‌ها به وجود آمد. اما به‌رغم محتوای خشن این بازی‌ها که سبب انتقال ناهنجاری‌های فردی در کودکان و نوجوانان و گرایش به خشونت و مصرف‌گرایی می‌شود، روان‌شناسان کمک به هماهنگی میان دست و چشم، رشد کودکان عقب‌افتاده ذهنی، درک بهتر فضا، حل بهتر مسائل ریاضی و افزایش دایره لغات و نیز افزایش تجربه اجتماعی را از پیامدهای مثبت این بازی‌ها دانستند. در اروپا و آمریکا، تحقیقات در زمینه یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای به جایی رسیده که ممکن است به‌زودی شیوه آموزش در مقاطع ابتدایی و راهنمایی متحول شود.

به عقیده روان‌شناسان به‌قدری که نسبت به نقش این بازی‌ها در پرورش خلاقیت و شکوفایی ذهن و اندیشه کودکان و نوجوانان تأکید می‌شود، باید از عواقب ناشی از افراط در بازی‌ها و نامناسب بودن بازی با سن آنها نیز هشدار داد.

گروه طراح بازی‌های آموزشی، باید از معلمان و دانش‌آموزان باشند تا در مراحل تولید نظرات خود را به گروه سازنده منتقل کنند. در این بازی‌ها باید استعدادها و توانایی‌های مختلف مخاطب مدنظر قرار گیرد و فرصت تفکر و ارزیابی از مشخصه‌های دیگری است که باید بازی‌های آموزشی داشته باشند.



#### ۴. متولیان بازی‌های رایانه‌ای در کشور

برای بررسی وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور و شناخت مشکلات و تنگناها و شناسایی متولیان بازی‌های رایانه‌ای ضرورت دارد که در ادامه گزارش به آنها می‌پردازیم:

##### ۴-۱. دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

متولی بحث فرهنگی در کشور ما وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. هر موضوع تصویری مانند فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی به دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی واگذار شده است. شورای انقلاب فرهنگی از سال ۱۳۸۴ این دفتر را مسئول سامان‌دهی وضع بازی‌های رایانه‌ای کشور کرد. این دفتر از ابتدای سال ۱۳۸۶ اعلام عمومی کرد که هر شرکت ایرانی که در زمینه تولید، تکثیر و توزیع بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کند، برای اخذ مجوز و دریافت شناسنامه فعالیت، اقدام کند. ۱۵۰ شرکت برای اخذ مجوز درباره بازی‌های رایانه‌ای اعم از تعمیم، تکثیر و توزیع اقدام کردند که اکثر آنها در تهران هستند. البته شرکت‌های ایرانی موظف هستند برای انتشار هر بازی‌های رایانه‌ای نیز مجوز انتشار وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را دریافت کنند.

دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ابتدا به شناسایی عوامل بازار بازی‌های رایانه‌ای اقدام کرد. در کشور ما که قانون کپی رایت (حق تکثیر)<sup>۱</sup> رعایت نمی‌شود، سیل عظیمی از بازی‌های رایانه‌ای به داخل کشور سرازیر می‌شود که بسیاری از آنها تناسب چندانی با فرهنگ، دین و اعتقادات ما ندارد. به‌طور میانگین در سال ۱۳۸۷ روزانه ۸ بازی رایانه‌ای وارد کشور می‌شود.<sup>۲</sup> که بررسی محتوا، کنترل و نظارت بر تکثیر و توزیع آنها بسیار مشکل است، زیرا بازی‌ها برخلاف فیلم‌های سینمایی قابل سانسور نیستند و همچنین برای بررسی محتوای آنها باید تمام مراحل بازی اجرا شود که کاری وقت‌گیر و تخصصی است.

تاکنون حدود ۳۰ شرکت ایرانی از دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز فعالیت دریافت کرده‌اند و بازی‌های رایانه‌ای را پس از اخذ مجوز تکثیر و وارد بازار می‌کنند. برای مثال در نیمه دوم سال ۱۳۸۶ حدود ۶۰۰ بازی رایانه‌ای برای دریافت مجوز انتشار به دفتر همکاری‌های سمعی و بصری واصل شدند.

۱. «کپی‌رایت» معادل اصطلاح «حق نسخه‌برداری» و «حق تکثیر و انتشار» است که ترجمه‌ای از اصطلاح «Copyright» است. ضمن آنکه این اصطلاح در نظام‌های رومی - ژرمنی به «حق مؤلف» شهرت دارد. اصطلاح «کپی‌رایت» در سال ۱۸۸۶ طی «کنوانسیون برن» وارد عرصه بین‌المللی شد و به مسئولیت حمایت از کارهای ادبی و هنری اشاره کرد.

۲. جواد، علیمردانی، گفت‌وگوی اختصاصی با دفتر فناوری‌های نوین مرکز در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳ آذر ۱۳۸۷.



دفتر همکاری‌های سمعی و بصری مصمم است شرکت‌های ایرانی را تشویق کند تا با تولیدکنندگان خارجی بازی‌های رایانه‌ای ارتباط کاری برقرار کرده تا اولاً بتوانند شرایط، فرهنگ و اعتقادات ما را در محصولات خود ملحوظ کنند ثانیاً قفل بازی‌ها برای بررسی دقیق در اختیار ناظران وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گیرد ثالثاً فناوری تولید بازی‌های رایانه‌ای به تدریج وارد کشور شده و بومی‌سازی شود.

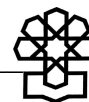
یکی از موانع و مشکلاتی که بررسی و نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای را دشوار کرده این است که شرکت‌های ایرانی برای انتشار بازی‌های وارداتی هیچ ارتباطی با شرکت‌های سازنده برقرار نمی‌کنند و فقط با مصرف‌کنندگان سروکار دارند. اساساً شرکت‌های ایرانی این بازی‌ها را از تولیدکننده خارجی خریداری نمی‌کنند، بلکه بازی‌ها از طریق قاچاق وارد کشور می‌شوند و شرکت‌های ایرانی آنها را تکثیر کرده و در سراسر کشور منتشر می‌کنند. بنابراین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای بررسی بازی‌ها به قفل آنها دسترسی ندارد که این امر روند بررسی را کند و گاهی غیرممکن می‌کند.

#### ۲-۴. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

القای پیام‌های فرهنگی منفی بازی‌های وارداتی رهبر فرزانه انقلاب را بر آن داشت که در دیدار با اعضای شورای انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۴ به آنها مأموریت دهد که در راستای رصد فرهنگی کشور، سازمانی را برای تبدیل این تهدید به فرصت تأسیس کنند. با تأکید مقام معظم رهبری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس مصوبه جلسه ۵۸۴ مورخ ۱۳۸۵/۳/۹ شورای عالی انقلاب فرهنگی آغاز به کار کرد. اولین جلسه هیئت امنا در آذر ۱۳۸۵ برگزار شد. هیئت مدیره بنیاد در تابستان ۱۳۸۶ شکل گرفت. به دلیل عدم بودجه و مکان، راه‌اندازی عملی بنیاد تا ابتدای سال ۱۳۸۷ به تعویق افتاد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از نهادهای زیرمجموعه معاونت امور سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و یک مؤسسه فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد.

#### الف) اهداف تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

- تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی-ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان،
- حمایت کامل از ظرفیت‌های این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی،
- حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای،



- تلاش برای تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه‌ها و قالب‌های متفاوت سخت‌افزاری و نرم‌افزاری.

### ب) وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

- تهیه و تنظیم راهبردها و سیاست‌ها در زمینه بازی‌ها رایانه‌ای برای ارائه به شورای عالی انقلاب فرهنگی،

- برنامه‌ریزی و طراحی کلان در زمینه این بازی‌ها در ابعاد مختلف تفریحی، آموزشی و کمک آموزشی،

- تدوین سیاست‌های حمایتی و تشویقی در زمینه تهیه، تولید، واردات، صادرات و توزیع بازی‌های رایانه‌ای توسط بنیاد و بخش خصوصی برای ارائه به شورای عالی انقلاب فرهنگی و تعریف سیاست‌های مناسب برای مقابله با بازی‌های مضر و مخرب،

- استفاده از ظرفیت‌های داخل و خارج از کشور برای رشد و ارتقای صنعت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای،

- تدوین استانداردهای لازم برای بررسی کمی و کیفی واردات و صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای،

- تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای،  
- برنامه‌ریزی و حمایت از اجرای دوره‌های آموزشی و پژوهشی لازم با هدف تقویت مبانی نظری، علمی و کاربردی اسلامی و ایرانی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای،

- ایجاد زمینه رشد و شکوفایی خلاقیت‌های جوانان در صنعت سرگرمی و بازی،

- برگزاری، حمایت و شرکت در همایش‌ها، جشنواره‌ها و بازی‌های ملی، منطقه‌ای و جهانی،

- ایجاد زمینه رقابت‌های علمی، فنی، فرهنگی و هنری میان دست‌اندرکاران فعال در صنعت سرگرمی و بازی با هدف ارتقا و رشد کمی و کیفی این صنعت،

- تلاش برای توسعه همکاری‌های بین‌المللی به‌ویژه با کشورهای اسلامی در زمینه صنعت بازی‌های رایانه‌ای،

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از زمان شروع فعالیت خود به رصد اوضاع، تولید و شناسایی معضلات و مشکلات قانونی و اعتباری این عرصه اقدام کرده است. موضوع نظارت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط با مراکز نظارتی و برگزاری جشنواره و مسابقه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، همچنین ارتباط با مجموعه‌ها و نهادهای فعال در این زمینه، از وظایف این بنیاد است. توجه به آموزش و تربیت نیروی متخصص در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به‌صورت عام و خاص و با توجه به پژوهش برای تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در دستور کار بنیاد قرار دارد.



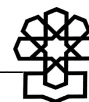
### ج) عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

- برگزاری نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای (یکی از چهار بخش اصلی جشنواره رسانه‌های دیجیتال) در سال جاری که ۲۵ شرکت تولیدکننده بازی، نشریات تخصصی حوزه بازی و... به مدت ۸ روز در آن حضور داشتند،
- برگزاری اولین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای،
- بررسی محتوایی حدود هزار بازی رایانه‌ای،
- تعیین و اعلام اولویت‌های محتوایی تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی،
- طراحی اولیه بسته حمایتی تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی،
- تهیه پرونده حدود یکصد بازی،
- تدوین آیین‌نامه نظارت بر گیم‌نت‌ها،
- تدوین نظام ملی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای،
- حمایت از ساخت چند بازی رایانه‌ای ایرانی،
- حمایت تبلیغاتی از چند بازی رایانه‌ای ایرانی،
- اطلاع رسانی و خرید حمایتی چند بازی رایانه‌ای ایرانی،
- انجام مطالعات پیش‌تولید چند بازی رایانه‌ای ایرانی.

### ۵. تولید بازی‌های رایانه‌ای ملی در ایران

امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین و پرسودترین صنایع در عصر فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. صنعتی که در دو دهه اخیر، منشأ تأثیرات فرهنگی عظیمی در سرتاسر جهان نیز بوده است. شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی‌های رایانه‌ای را تنها نوعی تفریح برای پر کردن اوقات فراغت و یا حداکثر، یک ابزار فرهنگی صرف بپندارند، حال آنکه در اکثر کشورهای جهان، این صنعت و مهارت‌های آن، جزء تخصص‌های مهم به‌شمار رفته و رشته‌های مربوط به آن در بسیاری از دانشگاه‌های معتبر جهان تدریس می‌شود و فارغ‌التحصیلان این رشته‌ها مانند میلیون‌ها نفر دیگر در این صنعت نوین، مشغول به کار می‌شوند. امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است، به طوری که تنها در شش ماه نخست سال ۲۰۰۷، فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای اروپایی از فروش فیلم‌های هالیوودی بیشتر بوده است.<sup>۱</sup>

۱. روزنامه کیهان، شماره ۱۸۵۲۸، تاریخ ۱۳۸۵/۳/۲۱.



حدود ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای ایران وارداتی است، حمایت و نظارت بر فرایند تولید، صادرات و تأمین واردات متناسب با فناوری روز از اهداف مهم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. کارشناسان پیشنهاد طراحی و ساخت بازی‌های رایانه‌ای را با نگاهی به فرهنگ ملی و دینی ایرانی مطرح می‌کنند و معتقدند پیدا کردن بازی‌های جایگزین متناسب با سن مخاطبان مهم‌ترین راهکار است. پاسخ به این نیاز، کشف استعدادها و افراد طراح و باتجربه‌ای است که بتوانند بازی‌های رایانه‌ای را با فکر ایرانی طراحی کنند؛ در این صورت می‌توانیم فرهنگ ایرانی را در جهان اسلام هم ترویج کنیم. براساس این حدود یک سال است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت خود را در این زمینه آغاز کرده تا بتواند همگام با استفاده از تکنولوژی روز دنیا، مصرف این پدیده را در کشور سامان‌دهی کند.

اخیراً آثار فاختری در راستای سیاست‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای ملی در ایران از سوی مؤسسات مختلف مانند مؤسسه تبیان، کانون پرورشی فکری کودکان و نوجوانان و... عرضه شده است. در حال حاضر طرح بازی‌های ملی زیادی از سوی شرکت‌های مختلف داخلی در حال انجام است که تا پایان امسال تولید و عرضه می‌شود. برای مثال شرکت ویژه‌پرداز پارس، ۸ بازی رایانه‌ای و ۷ اثر شبیه‌ساز آموزشی را تا پایان سال جاری در اختیار مخاطبان قرار می‌دهد که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال طراحی و ساخت هستند.

مسلماً تولید بازی‌های رایانه‌ای خوب و با کیفیت، چندین برابر تولید فیلم‌های سینمایی هزینه و اعتبار نیاز دارد و قابل مقایسه با تولید هیچ محصول فرهنگی دیگری نیز نیست.

تکثیر عمده بازی‌های رایانه‌ای به وسیله کارخانه‌های تولید و تکثیر لوح فشرده و دابل‌کیتورها<sup>۱</sup> انجام می‌شود. نگاه ساده به موضوع خودکفایی تولید، در مقوله بازی‌های رایانه‌ای مشکل‌ساز شده است. کارخانه‌هایی در کشور وجود دارند که قادرند روزانه میلیون‌ها لوح فشرده را تکثیر و به بازار مصرف روانه کنند. بسیاری از محصولات فرهنگی غیرمجاز از جمله بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز از طریق این کارخانه‌ها تکثیر می‌شوند؛ حال آنکه این کارخانه‌ها به وسیله دستگاه‌های فرهنگی کشور کنترل و نظارت نمی‌شوند.

همچنین دابل‌کیتورهای زیادی با مجوز وزارت بازرگانی وارد کشور می‌شوند که محصولات فرهنگی غیرمجاز به کمک این دستگاه‌ها تکثیر و روانه بازار می‌شوند. فعالیت خریداران و نوع استفاده از این دستگاه‌ها دور از نظارت دستگاه فرهنگی کشور است که توجه جدی مسئولان را می‌طلبد.

---

۱. دابل‌کیتور (Duplicator): دستگاهی است برای تکثیر لوح فشرده که انواع آن یک به یک، یک به سه، یک به پنج، یک به هفت، یک به نه و یک به یازده است.



## ۶. بزرگترین تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای جهان

تولید بازی‌های رایانه‌ای دنیا در انحصار چند شرکت آمریکایی و ژاپنی است. به اعتقاد برخی کارشناسان هر هفته بین ۷ تا ۱۰ عنوان بازی وارد ایران می‌شود.<sup>(۲)</sup> در راستای فرهنگ‌سازی و پیشگیری از تأثیرات مخرب فرهنگ‌های بیگانه ضروری است که وضع موجود سازمان‌دهی شود.

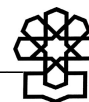
## ۷. مراحل مختلف تولید بازی‌های رایانه‌ای

تئوری‌ها و مباحث فنی پایه‌ای تولید بازی‌های رایانه‌ای، مباحث تخصصی و بسیار جذاب هستند. مراحل مختلف تولید یک بازی رایانه‌ای شامل بخش‌های مختلفی از جمله طراحی سناریو، طراحی کاراکتر، طراحی فضا، طراحی بافت، کدنویسی برای موتور بازی‌سازی<sup>۱</sup> و... است. یک موتور بازی‌سازی قلب یک بازی است که می‌تواند قابلیت‌های گوناگونی را در اختیار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای قرار دهد. کیفیت یک بازی بستگی زیادی به موتور بازی‌سازی آن دارد. در حال حاضر موتورهای بازی‌سازی بسیار زیادی با قابلیت‌های بسیار متفاوت وجود دارند که برخی از تجاری و بسیاری دیگر رایگانند. با استفاده از موتورهای بازی‌سازی و اختصاصی‌سازی<sup>۲</sup> به کمک اسکریپت‌ها در یک فرایند طاقت‌فرسا بازی رایانه‌ای ساخته می‌شود. بسیاری از بازی‌های معروف رایانه‌ای، در کنار خود نرم‌افزارها و ابزارهایی را در اختیار می‌گذارند که به کمک آنها می‌توان بسیاری از مراحل، بافت‌ها و حتی کاراکترها را تغییر داد و حتی مراحل جدیدتری را با سلیقه شخصی تولید کرد. به هر کدام از این تغییرات اصطلاحاً یک ماد<sup>۳</sup> می‌گویند. تولید مادها امری بسیار رایج است و غالباً برای بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، هزاران ماد را می‌توان بر روی اینترنت یافت، به طوری که گویی با یک بازی جدید روبه‌رو هستیم و حتی برخی از آنها به دلیل کار زیادی که روی آنها انجام شده، به فروش نیز می‌رسند.

## ۸. تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای

یک بازی رایانه‌ای خوب حاصل یک کار جمعی با استفاده از چندین تخصص مختلف است. اگر تولید بازی‌های رایانه‌ای نتواند به صنعتی درآمدزا تبدیل شود و فعالیت حرفه‌ای در آن انجام نشود،

1. Game Engines  
2. Customize  
3. Modification



مسلماً هیچ‌گاه پیشرفت قابل ملاحظه‌ای در این حوزه در کشور رخ نخواهد داد.<sup>۱</sup> یک تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای باید این هنر را داشته باشد که اولاً بتواند از همه این تخصص‌ها به نحو احسن در کنار یکدیگر استفاده کند و همه را در منفعت حاصل از کار شریک کند و ثانیاً بتواند محصول خود را به خوبی عرضه کرده و بازار مناسبی برای آن بیابد و یا ایجاد کند. تصمیم‌گیری درباره تولید بازی‌های رایانه‌ای و تجاری‌سازی آن هنوز آن‌طور که باید مدنظر مسئولان قرار نگرفته به همین دلیل است که بازی‌های رایانه‌ای داخلی به قدری جذابیت ندارند که به فروش بالا برسند و هزینه تولید خود را بازگردانند. البته با وجود عدم شفافیت وضعیت مالکیت فکری و معنوی در بازارهای ایران، بعید است که بخش خصوصی بتواند در این زمینه به صورت جدی سرمایه‌گذاری کند.

در زمان حاضر بازی‌های خارجی کپی شده در کشور، با قیمت بسیار ارزان و بهترین کیفیت به فروش می‌رسند. تنها در شرایطی می‌توان به تولید بازی رایانه‌ای در کشور فکر کرد که کپی‌رایت رعایت شود و توزیع بازی‌های خارجی مجوز بگیرند.

از طرفی در کشور کار رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای خیلی کُند پیش می‌رود، در حالی‌که ضروری‌ترین کار است؛ به نحوی که هنگام خرید و فروش بازی‌های رایانه‌ای، به رتبه‌بندی آنها و اینکه برای چه گروه سنی مناسب است، توجه نمی‌شود. البته مدتی است که وزارت ارشاد و شورای عالی اطلاع‌رسانی رتبه‌بندی بازی‌ها را شروع کرده‌اند، اما هنوز هم نه والدین و نه کودکان از رتبه بازی‌ها مطلع نیستند.

هم‌اکنون جوانان و متخصصین ایرانی زیادی هستند که می‌توان از وجود آنها برای تولید بازی‌های رایانه‌ای کمک گرفت.

## ۹. مشکلات تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای

در سال‌های گذشته تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی موفق از آب در نیامده، زیرا تولید یک بازی رایانه‌ای احتیاج به عوامل متعددی دارد و پشتیبانی مالی فراوانی می‌طلبد که در کشور ما به آن پرداخته نشده است.<sup>(۵)</sup>

علاوه بر آن، تولیدکنندگان محصولات دیجیتالی آینده روشنی برای فعالیت خود نمی‌بینند و این به دلیل نبود یک ارگان نظارتی قوی برای نظارت بر ورود بازی‌های کامپیوتری خارجی به کشور است که نه تنها رواج مفاهیمی چون خشونت، شهوت، ترس، تضعیف باورهای دینی و کشتار را به

۱. مسئله‌ای به نام ساخت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، روزنامه اعتماد ملی، ۲۹ خرداد ۱۳۸۵.



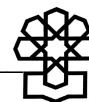
دنبال دارد، بلکه به صورت کپی شده و با نازلترین قیمت در اختیار کاربران قرار می‌گیرد. به دلیل نبود همین نظارت است که کاربر ایرانی هر نوع بازی را که حتی برایش مضر باشد خریداری می‌کند و مورد استفاده قرار می‌دهد. این مسئله سبب شده که بازی‌های ایرانی رونق خوبی نداشته باشند. البته به اعتقاد برخی کارشناسان بازی‌های رایانه‌ای داخلی چندان نوآوری و تنوعی نداشته و بیشتر بازی‌های ساخته شده داخلی کپی‌برداری شده از نسخه‌های اصل خارجی آن هستند و تنها تغییراتی در آنها داده شده است.

گفته می‌شود یکی از راهکارهایی که باعث رشد بازار بازی‌های رایانه‌ای داخلی می‌شود، حمایت همه جانبه از این صنعت است. یک بازی وقتی می‌تواند به فروش بالایی دست یابد که تبلیغات گسترده‌ای روی آن شود که معمولاً این تبلیغات هزینه زیادی را برای تولیدکنندگان به دنبال دارد.

البته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بسته‌هایی حمایتی را برای تولیدکنندگان داخلی در نظر گرفته است که در صورت تأمین بودجه مناسب و اجرای دقیق آن از زمانی که مقدمات برای تولید و طراحی یک بازی آغاز می‌شود تا زمانی که آن محصول به دست مصرف‌کننده برسد، حمایت همه‌جانبه‌ای از تولیدکننده و طرح‌های آن انجام می‌شود. بسته‌های حمایتی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با هدف تقویت بازار و ایجاد رقابت بین تولیدکنندگان داخلی تمام جنبه‌های تولید همچون سناریونویسی، روند تولید، تجهیزات، ایجاد اعتبارات بانکی، گرفتن وام‌های کم‌بهره و اطلاع‌رسانی برای فروش بازی را دربرمی‌گیرد. البته شرکت‌های بزرگی مانند صنایع ماشین‌سازی و حتی باشگاه‌های ورزشی نیز می‌توانند حمایت‌کننده بازی‌های رایانه‌ای داخلی باشند و برای تبلیغ محصولات خود در حین این بازی‌ها، با تولیدکنندگان گیم وارد مذاکره شوند.

## ۱۰. رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

با پیشرفت بازی‌های رایانه‌ای و همه‌گیری استفاده از آنها، مباحث زیادی نیز درباره آثار مثبت و منفی آنها مطرح شده است. هر یک از بازی‌های رایانه‌ای و به‌خصوص عناوینی که با استقبال عموم مواجه می‌شوند، آثار اجتماعی، اقتصادی، روان‌شناختی و اخلاقی زیادی بر جوامع، خصوصاً کودکان و نوجوانان می‌گذارند. در این میان خشونت غیرقابل وصف برخی بازی‌های رایانه‌ای و منطق حاکم بر آنها، مدافعان اخلاق، والدین، معلمان و بسیاری از اساتید و صاحب‌نظران را نگران کرده است. بی‌شک این نوع بازی‌ها آثار مخربی بر سلامت روح و روان افراد می‌گذارند و از نظر بهداشت روان و نظم اجتماعی نباید همه نوع بازی را در اختیار کودک و نوجوان قرار داد. در حالی که کشور ما، یکی از بازارهای پُررونق برای فروش بازی‌های رایانه‌ای هستند، اما هنوز



هیچ ضابطه و قاعده‌ای برای درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای و جلوگیری از ورود، تکثیر و توزیع این بازی‌ها که آثار مخرب تربیتی دارند، در نظر گرفته نشده است. بررسی‌ها نشان می‌دهد که اکثر والدین در ایران با سیستم‌های درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای آشنایی ندارند؛ در کنار این ناآگاهی عمومی، سودجویی برخی فروشندگان بازی‌ها که سیستم درجه‌بندی را جدی نمی‌گیرند و بازی‌های خشن را به کودکان می‌فروشند نیز بر مشکلات افزوده است. به هر حال شکی نیست که بازی‌های رایانه‌ای نیازمند توجه و سازمان‌دهی جدی هستند و با توجه به انبوه مخاطبان این رسانه در ایران، درجه‌بندی و کنترل بازی‌های موجود در بازار یک ضرورت انکارناپذیر برای نهادهای دولتی و خصوصی است.

دفتر همکاری سمعی و بصری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکنون به ۳۰ شرکت تکثیرکننده و توزیع‌کننده بازی‌های رایانه‌ای خارجی، مجوز فعالیت داده و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال بررسی و نظارت بر طبقه‌بندی ۱۰۰۰ بازی رایانه‌ای خارجی است که برای ۱۰۰ بازی آن پرونده تشکیل شده است.

بازی‌ها از لحاظ دمو، پیش‌نمایش، داستان و سناریو، نظارت می‌شوند و تعدادی از بازی‌های غیراخلاقی خارجی که در اروپا و آمریکا ممنوع است و بازی‌های دیگری که با فرهنگ و ارزش‌های ما تضاد آشکار دارد، از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ممنوع اعلام شده و هر هفته در سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام می‌شود. دانشگاه‌ها و سازمان‌های غیردولتی نیز می‌توانند درباره رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای و اینترنتی مردم را آگاه کنند.

یکی از مشکلات خانواده‌های ایرانی برای تهیه بازی‌های رایانه‌ای برای فرزندان این است که بازی‌های موجود در بازار فاقد هرگونه شناسنامه و توضیحی است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حتی برای بازی‌هایی که آنها را بررسی کرده هیچ‌گونه گزارش و توضیحی منتشر نکرده است. بهتر است این بنیاد برای کلیه بازی‌ها شناسنامه تهیه و منتشر کند.

درباره نحوه تکثیر بازی‌ها نیز ضوابط خاصی از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تعیین شده که این ضوابط به اداره کل همکاری‌های سمعی بصری وزارت ارشاد ارائه شده است، اما مسلم است که جامعه ایران باید رتبه‌بندی متفاوتی در حوزه بازی‌ها پیش گیرد، زیرا به لحاظ فرهنگی - اجتماعی در وضع متفاوتی قرار دارد.

## ۱۱. مراکز بازی‌های رایانه‌ای

مراکز بازی‌های رایانه‌ای (گیم‌نت) اماکنی هستند که در آن تعداد زیادی رایانه از طریق شبکه به هم متصل شده و کاربران می‌توانند به صورت گروهی یا انفرادی و از طریق اینترنت پرسرعت با



گروهی دیگر در محلی دیگر بازی کنند و یا به تنهایی یک بازی رایانه‌ای خاص را ادامه دهند. امروزه شاهدیم که بسیاری از جوانان اوقات خود را در گیم‌نت‌ها سپری می‌کنند. گیم‌نت‌های زیادی در سراسر کشور وجود دارند، اما فقط تعداد کمی از آنها مجوز فعالیت دارند و بیشتر آنها به صورت غیرقانونی فعالیت می‌کنند و بعضی از آنها بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز ارائه می‌کنند. طبق اعلام مسئولان ناجا تقریباً ۲۰۰ گیم‌نت در سطح شهر تهران فعال است که تنها ۳ درصد آنها مجوز موقت و کوتاه‌مدت دارند، اما براساس اعلام غیررسمی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در تابستان ۱۳۸۷ بیش از هزار مرکز بازی‌های رایانه‌ای در تهران فعال بود که تنها ۱۵۰ مرکز مجوز فعالیت داشتند.

مکان و فضای استفاده شده برای گیم‌نت‌ها باید مطابق استاندارد خاصی باشد که علاوه بر مناسب بودن برای بازی نوجوانان و جوانان، کنترل و نظارت بر آنها نیز به سهولت انجام شود. براساس بررسی‌های انجام شده بیشتر گیم‌نت‌های غیرمجاز در فضاهای دور از دسترس قرار دارند که زمینه کافی برای شکل‌گیری اعمال مجرمانه در آنها وجود دارد.

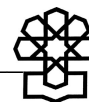
اقبال گسترده جوانان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای نشانه مثبتی از نهادینه شدن فرهنگ الکترونیک در میان این قشر است، اما مشکل اصلی سوءاستفاده از فضای گیم‌نت‌ها از جانب برخی افراد غیر متخصص و فقدان کنترل و نظارت مؤثر بر عملکرد در این مراکز است.

دفتر همکاری سمعی و بصری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای مراکز بازی‌های رایانه‌ای استانداردهایی را تعریف کرده است، اما نظارت بر عملکرد آنها برعهده اتحادیه لوازم ورزشی است و پروانه کسب این مراکز از سوی این اتحادیه صادر می‌شود، اما مجوز فعالیت آنها توسط دفتر همکاری سمعی و بصری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعطا می‌شود. سؤال این است که چرا مراکز بازی‌های رایانه‌ای که فعالیت آنها فرهنگی محسوب می‌شود زیر نظر اتحادیه لوازم ورزشی است و چرا برای مراکز بازی‌های رایانه‌ای اتحادیه مجزایی تشکیل نمی‌شود.

گیم‌نت‌ها مراکزی فرهنگی محسوب می‌شوند، اما نگرش شغلی و اقتصادی به آنها در مجموعه صنف لوازم ورزشی، باعث شده نظارت بر آنها فقط به جنبه‌های اقتصادی معطوف شود و نظارت بر عملکرد فرهنگی آنها مغفول بماند و عملاً نظارتی ناکارآمد بر گیم‌نت‌ها حاکم شده است. لذا تشکیل صنف مراکز بازی‌های رایانه‌ای از ضروریات است.

## ۱۲. راهکارهایی برای کاهش آسیب در خانواده

بازی‌های رایانه‌ای به همان میزان که محبوب‌ترین بازی کودکان در این دوره لقب گرفته‌اند، می‌توانند تهدیدکننده‌ای جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به‌شمار روند.



روان‌شناسان همواره در بحث شکل‌گیری شخصیت رفتاری و گفتاری افراد به نقش ابزارهایی چون تلویزیون، کتاب و مطبوعات تأکید می‌کنند. اکنون با شکل‌گیری دنیای پیچیده بازی‌های رایانه‌ای هشدارها درباره آسیب‌پذیری شخصیت بچه‌ها و تأثیرگذاری آن بر جامعه شدت یافته است.

به عقیده روان‌شناسان آن گونه که نسبت به نقش این بازی‌ها در پرورش خلاقیت و شکوفایی ذهن و اندیشه کودکان و نوجوانان تأکید می‌شود، باید از عواقب ناشی از افراط در انجام بازی‌ها و نامناسب بودن بازی‌ها با سن آنها نیز هشدار داد.

تحلیلگران بازی‌ها معتقدند برای طراحی بازی‌های رایانه‌ای که مخاطبان خاصی را دربرمی‌گیرد، توجه و رعایت نکات خاص بسیار حائز اهمیت است. هر نرم‌افزار آموزشی باید دارای فلسفه تربیتی مطمئنی باشد و اهداف و محتوای آن به روشنی بیان شده باشد.

همچنین گروه طراح بازی، باید از معلمان و نیز دانش‌آموزان باشند تا در مراحل تولید نظرات و عکس‌العمل‌های خود را به گروه سازنده منتقل کنند. در این نوع نرم‌افزار باید استعدادها و توانایی‌های مختلف مخاطب مدنظر قرارگیرد و فرصت تفکر و ارزیابی از دیگر مشخصه‌هایی است که بازی‌های آموزشی باید داشته باشند.

در مجموع باید گفت این بازی‌ها همچون بسیاری از مصادیق فناوری باید در مسیر صحیح و جایگاه واقعی خود قرار گیرند تا بتوانند سودمند واقع شوند در غیر این صورت می‌توانند ضررهای زیادی داشته باشند.

متأسفانه به دلیل ناآشنایی والدین با عارضه‌های ناشی از این بازی‌ها و همچنین نبود نظارت قدرتمند و تأثیرگذار در کشور، دایره آسیب‌پذیری کودکان ایرانی بیش از دیگر کودکان در دنیای بازی‌های رایانه‌ای است. لذا برای کمرنگ کردن جنبه‌های منفی و پررنگ کردن جنبه‌های مثبت این بازی‌ها می‌توان به جنبه‌های زیر توجه کرد:

- اگر قرار است از بازی‌های کامپیوتری استفاده کنید، بهتر است بازی‌های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر مدنظر قرار گیرد.

- بازی دسته جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسئله‌ساز است، این اسباب بازی‌ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

- والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود.

به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی کشورهای دیگر اروپایی، مقصران اصلی، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعت‌های طولانی در مقابل تلویزیون، کامپیوتر، ویدئو گیم یا فیلم‌های ویدئویی رها می‌کنند.



- بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه‌ها و میادین ورزشی بروند و به بازی‌های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجهشان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف شود.

- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.

- از رایانه‌های با صفحه کوچک استفاده کنید.

- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.

- ضروری است بچه‌ها به صورت مرتب بین دو نوبت بازی استراحت کنند.

- چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.

- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.

- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این

بازی‌ها هستند.

با استدلال و منطق آسیب‌هایی را که کامپیوتر به کودکان وارد می‌آورد متذکر شوید.

مخرب‌ترین بازی‌های تصویری، بازی‌هایی هستند که تصاویر آنها، به‌طور مکرر، بر صفحه

ظاهر می‌شوند و کودک باید به تمام تصاویری که از برابر چشم وی می‌گذرند، شلیک کند، لذا

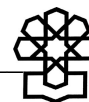
توصیه می‌شود این‌گونه بازی‌ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرند.

### ۱۳. پیشنهادها

با توسعه کاربرد فناوری اطلاعات و نفوذ آن در تمام عرصه‌های زندگی بشری بازی‌های رایانه‌ای نیز نقش پررنگی را در سرگرمی و اوقات فراغت کاربران فراهم آورده‌اند. گزارش انجمن تولیدکنندگان نرم‌افزارهای سرگرمی آمریکا<sup>۱</sup> از وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا در سال ۲۰۰۸ نشان می‌دهد ۶۵ درصد خانواده‌های آمریکایی از بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی استفاده می‌کنند. میانگین سنی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی ۳۵ سال است که ۲۵ درصد زیر ۱۸ سال، ۴۹ درصد از ۱۸ تا ۴۹ سال و ۲۶ درصد بالای ۵۰ سال هستند.<sup>۲</sup> اگر چه نفوذ بازی‌های رایانه‌ای در خانواده‌های ایرانی به‌اندازه جامعه آمریکایی نیست، ولی روند روبه رشد آن نشان‌دهنده ضرورت توجه بیشتر مسئولان فرهنگی - اجتماعی کشور به این مقوله است. البته ناگفته نماند برخی بازی‌ها از چنان ظرافت‌های سیاسی برای اشاعه محتویات ضد اسلامی، فرهنگی و میهنی برخوردارند که بی‌تردید مشمول کلام رهبر فرزانه انقلاب مبنی بر ناتوی فرهنگی کشورهای

1. Entertainment Software Association (ESA)

۲. منطقی، ص ۷۶.



متخاصم علیه میهنمان هستند. لذا پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود تا با توجه بیشتر و ویژه مسئولان به مقوله بازی‌های رایانه‌ای و سیاست‌گذاری‌های صحیح و به موقع از این ابزار به‌عنوان فرصت بهره گرفته شده و تهدیدات هدمند آنها نیز کاهش یابد:

۱. رده‌بندی سنی و ارزیابی محتوایی بازی‌های موجود در بازار با جدیت و سرعت بیشتری از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شود و برای کلیه بازی‌ها شناسنامه تهیه و منتشر شود.
۲. تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای داخلی مجاب شوند تا کنترل‌ها و دسترسی‌های لازم برای بررسی محتوای بازی‌ها را فراهم کنند.
۳. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با کمک دانشگاه‌ها و سازمان‌های غیردولتی، اطلاع‌رسانی گسترده‌ای درباره محتوای بازی‌ها و رده‌بندی آنها برای خانواده‌های ایرانی انجام دهد.
۴. نظارت مستمر و مؤثر بر گیم‌نت‌ها، شبه گیم‌نت‌ها و بازار نشر بازی‌های رایانه‌ای حلقه‌ای مفقوده در سیر تولید و عرضه بازی‌ها در ایران است که نیازمند توجه ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.
۵. نظارت اصناف و اداره اماکن نیروی انتظامی بر فروشندگان بازی‌های رایانه‌ای بر جلوگیری از فروش بازی‌های غیرمجاز و درجه‌بندی نشده و نیز نظارت کمیته تعیین مصادیق و وزارت ارشاد بر سایت‌ها و نشریات معرفی‌کننده بازی‌ها و ارائه‌کننده بازی‌ها.
۶. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به کمک دانشگاه‌ها تلاش کنند مراکز رشدی برای بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی کنند و برای گسترش، روزآمد کردن و ارتقای سطح کیفیت این مراکز همراه با حمایت مستمر، دوره‌های آموزشی لازم پی‌ریزی شود.
۷. سازمان تربیت بدنی، شهرداری‌ها، بسیج و اداره اماکن برای راه‌اندازی مراکز بازی‌های رایانه‌ای سالم توجه ویژه داشته و بخشی از برنامه‌های خود را بدین امر اختصاص دهند.
۸. به‌منظور سامان‌دهی تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای در کشور لازم است قانون حق نشر(کپی‌رایت) در ایران رعایت شود. فقط در این صورت است که ورود بازی‌های خارجی محدود شده، ارزیابی و نظارت بر بازی‌ها به سهولت انجام خواهد شد و تولید بازی‌های ایرانی رونق می‌یابد.
۹. بسیاری از محصولات فرهنگی غیرمجاز از جمله بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز از طریق کارخانه‌های تولید و تکثیر لوح فشرده در کشور تکثیر می‌شوند. لازم است این کارخانه‌ها تحت نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تکثیر لوح فشرده اقدام کنند.
۱۰. دستگاه‌های تکثیر لوح‌های فشرده زیادی با مجوز وزارت بازرگانی وارد کشور می‌شوند که بسیاری از محصولات فرهنگی غیرمجاز به کمک این دستگاه‌ها تکثیر و روانه بازار می‌شوند. لازم است فعالیت خریداران و نوع استفاده از این دستگاه‌ها تحت نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی قرارگیرد.



۱۱. بازی‌های تلفن همراه فعلاً ساده هستند، اما کماکان رو به پیشرفت هستند. بنابراین لازم است برای کنترل و نظارت بر این نوع بازی‌ها نیز راهکار مناسبی از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اتخاذ شود.

۱۲. تشکیل صنف مراکز بازی‌های رایانه‌ای در کشور برای نظارت بر فعالیتهای واحدهای صنفی شاغل در گیم‌نت‌ها ضروری است.

### منابع و مآخذ

۱. صالحی، علیرضا. تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای، ماهنامه شبکه، تیر ۱۳۸۱.
۲. علیمردانی، جواد. گفت‌وگوی اختصاصی با دفتر فناوری‌های نوین مرکز درخصوص بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳ آذر ۱۳۸۷.
۳. مینایی، بهروز. گفت‌وگوی اختصاصی با دفتر فناوری‌های نوین مرکز درخصوص بازی‌های رایانه‌ای، ۴ آذر ۱۳۸۷.
۴. عبدالخالقی، م. بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر، مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، دوره ۱۵، شماره ۳، پاییز ۱۳۸۴.
۵. مسئله‌ای به نام ساخت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، روزنامه اعتماد ملی، ۲۹ خرداد ۱۳۸۵.
۶. بخشی‌پور، معصومه. نگاهی به وضعیت فعلی بازی‌های رایانه‌ای در کشور، ماهنامه تحلیلگران، سال دوم، شماره ۱۵، مهر ۱۳۸۷.
۷. منطقی مرتضی. بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، مؤسسه فرهنگ و دانش، ۱۳۸۰.
8. Entertainment Software Association, Essential Facts About The Computer And Video Game Industry, July 2008.
9. Pediatr Clin North Am, 1998 Apr.
10. Agressive Behavior, 2008, Sep-Oct.
11. Lancet 2005, April 16-22.
12. Nutrition 2008, Jul-Aug; 24.
13. Res Q Exerc Sport, 2008, Jun.
15. Arch Pediatr Adolesc Med, 2008 May.
16. Amj Surg, 2008 Jun.
17. J Urol, 2001 Nov.
18. Psychological Science Agenda, Vol16, No 5, Oct 2003.



شناسنامه گزارش

شماره مسلسل: ۹۴۱۸

عنوان گزارش: نگاهی به وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و تأثیر آن بر سلامت کودکان

Report title:

نام دفتر: مطالعات اجتماعی، مطالعات ارتباطات و فناوری‌های نوین  
تهیه و تدوین‌کنندگان: علی اخوان بهبهانی و سیدعلی هاشمی (دفتر اجتماعی)،  
حسن پوراسماعیل (دفتر ارتباطات و فناوری‌های نوین)  
ناظر علمی: رضا باقری اصل  
مقتضی: سلیمان جعفرزاده (عضو کمیسیون اجتماعی)  
ویراستار تخصصی: —  
ویراستار ادبی: پرند فیاضی

واژه‌های کلیدی و معادل انگلیسی آنها:

۱. سلامت (Health)
۲. بازی‌های کامپیوتری (Personal computer game)

تاریخ انتشار: ۱۳۸۷/۱۰/۲۳