



بازی زندگی است

درس ۱۶

بازی، سرگرمی و چگونگی گذران اوقات فراغت، همانند پوشش، نوع و چگونگی غذا خوردن، نوع و میزان خرید کردن و سایر مواردی که در دروس قبل مورد بررسی قرار دادید، نشان‌دهندهٔ سبک زندگی است. بسیاری از مخاطبان رسانه‌ها برای پرکردن اوقات فراغت و تفریح به سراغ رسانه‌ها می‌روند و خود را سرگرم می‌کنند. شاید شما نیز جزو این گروه باشید. آمار و ارقام نشان می‌دهد جذاب‌ترین رسانه‌ها برای همسالان شما تلویزیون، تلفن همراه و بازی‌های ویدئویی (رایانه‌ای، موبایلی و ...) است. آیا به بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رسانه و انتقال‌دهندهٔ پیام با همهٔ ویژگی‌هایی که دربارهٔ آن تا به حال یاد گرفته‌اید، نگاه کرده‌اید؟





■ چقدر از وقت خود را صرف بازی‌های ویدئویی می‌کنید؟

■ از این بازی‌ها تا به حال چه آموخته‌اید؟

■ یکی از بازی‌های جذابی را که همگی با آن آشنایی دارید انتخاب کنید و با تشریح فضا و محیط

مهندسی‌شده بازی و اینکه با چه تغییراتی می‌توانست فضا و پیام بازی تغییر کند، آن بازی را رمزگشایی کنید. مثل یک مخاطب فعال، اهداف آشکار و پنهان تولیدکنندگان آن بازی را تحلیل کنید.

تحلیل اولیه بازی‌های ویدئویی (رایانه‌ای، در تلفن همراه و ...)

■ شما در این بازی برای چه چیزی یا چه کاری امتیاز و تشویق دریافت می‌کنید؟ ■ جوایز و امتیازات بازی چیست و چگونه به شما تعلق می‌گیرد؟ ■ طیف‌بندی دوست و دشمن در بازی چگونه است؟ ■ در این بازی از شما چه انتظاراتی می‌رود؟ ■ چه اجازه‌هایی به شما داده می‌شود و شما از چه کارهایی بازداشته می‌شوید؟ ■ چیزهای ارزشمند بازی کدام است؟ (قدرت، شهرت، قطعه‌های طلا، لباس، دانش، سرزمین، سلاح و ...) ■ یعنی شما دارید بر سر چه چیزی تلاش می‌کنید و در نهایت پس از این بازی چه چیزی به شما می‌رسد؟ با پیدا و فهرست کردن این قواعد می‌توانید ارزش‌هایی را که بازی قصد انتقال آن را دارد، حدس بزنید.	ارزش‌ها، قواعد، منابع
■ چه عناصری (ارزش‌ها، قواعد و منابع) در ابتدای بازی به شما داده شده است و کدام یک را باید هنگام بازی کشف کنید؟	اکتشاف
■ آیا لذت بازی بیشتر در رسیدن به یک نقطه نهایی است (مثل تمام شدن وقت یا رسیدن به بیشترین امتیاز) یا لذت بردن از روند انجام بازی است؟ اگر بازی از نوع اول باشد، شما پس از شروع هر مرحله نمی‌توانید از آن دست بکشید ولی اگر از نوع دوم باشد مثل جورچین یا رانندگی در فضای شهری، به راحتی می‌توانید آن را کنار بگذارید. شاید به همین دلیل است که بیشتر سازندگان بازی‌ها از نوع اول استفاده می‌کنند.	هدف بازی

☐ ارزش‌ها و شعارهایی که این شرکت به روشنی از آنها یاد یا حمایت می‌کند، کدام است؟ ☐ حامیان مالی یا سرمایه‌گذاران این بازی چه افراد یا مجموعه‌هایی هستند؟	شرکت تولیدکننده و سرمایه‌گذاران
☐ چه مرحله‌ها و چالش‌هایی به این بازی شکل می‌دهد؟	روند بازی
☐ از چه راه‌هایی می‌توانید با آواتار (شخصیتی که شما آن را هدایت می‌کنید) در تعامل باشید؟ ☐ در چه قسمت‌های بازی، آواتار توسط خود رایانه هدایت می‌شود؟ ☐ از چه راه‌هایی، افراد دیگری که در بازی حضور دارند می‌توانند آواتار را هدایت کنند؟	تعامل
☐ گستره و حیطه بازی، چقدر وسعت دارد؟ (آیا بازی فردی است یا گروهی؟ اگر گروهی است، آیا محدودیتی در رقبایان و هم‌بازی‌ها هست یا هر کسی از هر جای دنیا می‌تواند شریک یا رقیب شما شود؟ امکان گروه‌سازی و کار گروهی چقدر وجود دارد؟)	هم‌بازی‌ها (شریکان و رقبایان)
☐ چقدر بازی «واقع‌نما» است؟ (چقدر فضای بازی شبیه به واقعیت یا دور از واقعیت است؟) ☐ عناصری که این بازی را تخیلی کرده است، کدام است؟ (تنظیمات، شخصیت‌هایی با قدرت خارق‌العاده و ...) ☐ چه عناصری باعث شده است این بازی واقعی به نظر برسد؟ (گرافیک، صدا و ...)	زنجیره خیال و واقعیت
☐ چقدر شرایط و شخصیت‌های بازی، امکان تکرار و شبیه‌سازی در زندگی واقعی و فضای عادی زندگی روزمره بازیگر را دارد؟ ☐ شما به عنوان بازیگر چقدر علاقه و تمایل دارید که فضا و دنیای بازی را در دنیای زندگی شخصی خود، اجرا کنید؟ ☐ چقدر بازی، آموزش اجتماعی و یادگیری برای زندگی عادی مخاطب دارد؟	تکرارپذیری و هم‌ذات‌پنداری
☐ آیا این بازی در موقعیت‌های مختلف زمانی و مکانی (کشورها یا فرهنگ‌های مختلف)، یکسان فهمیده و ارزیابی می‌شود یا متفاوت؟ ☐ آیا این بازی به فرهنگ، ملیت، قومیت، دین، زبان، شغل، جنسیت یا قشر خاصی به‌طور ویژه احترام گذاشته یا مورد اهانت قرار داده است؟	فرامتن (فرهنگ، بستر)

■ براساس تحلیلی که از یک بازی انجام دادید بگویید آیا بازی‌ها نیز ارزش‌ها و سبک زندگی خاصی را به شما انتقال می‌دهند؟ چرا آری، چرا خیر؟



برای تحلیل بسیاری از بازی‌های ویدئویی می‌توانید از جدول صفحه‌های ۱۲۳ و ۱۲۴ کمک بگیرید. این جدول به شما کمک می‌کند تا بازی‌ها را طبقه‌بندی و تحلیل کنید.

فیلم «بازی کن فینالیست» را مشاهده کنید.



بیشتر بدانید



استفاده به شرط چاقو

خیلی وقت‌ها قبل از استفاده از یک محصول رسانه‌ای می‌توانیم با رجوع به توضیحات سازندگان یا مطالعهٔ ملاحظات و برچسب‌های روی محصول از محدودیت سنی یا شرایط استفادهٔ آنها آگاه

شویم؛ برای مثال برچسب «اسرا» روی بازی‌های ویدئویی / رایانه‌ای، محدودیت سنی برای بازی را مشخص می‌کند.

در دنیا برای رده‌بندی محصولات رسانه‌ای نظام‌های مختلفی وجود دارد و بازی‌های رایانه‌ای نیز از این امر مستثنی نیستند. برخی از این نظام‌ها در محدودهٔ یک کشور و برخی در سطح قاره‌ای فعالیت می‌کنند. تمامی این نظام‌ها براساس خوداظهاری سازندهٔ محصول فعالیت می‌کنند. مخاطبان نیز به‌عنوان کارشناسان ارزیابی این محصولات

Entertainment Software Rating Association	
مناسب برای همه سنین	۳
مناسب برای ۷ سال و بالاتر	۷
مناسب برای ۱۲ سال و بالاتر	۱۲
مناسب برای ۱۵ سال و بالاتر	۱۵
مناسب برای ۱۸ سال و بالاتر	۱۸

گروه‌های سنی ESRA



عمل می‌کنند؛ به این صورت که سازنده بازی مواردی را که ممکن است برای سنین خاصی آسیب‌زا باشد، به مؤسسات رده‌بندی محصولات رسانه‌ای معرفی می‌کند و براساس اظهاراتشان از آن مؤسسه رده‌بندی سنی دریافت می‌کنند. اما اگر از طرف مخاطبان تخلف سازنده بازی گزارش شود، بازی‌ساز مجبور به جمع‌آوری تمامی بازی‌ها و اصلاح رده‌بندی سنی می‌شود. در ایران نیز «اسرا» به عنوان نظام قانونی رده‌بندی سنی شناخته می‌شود. اما به دلیل سطح دانش بازیکنان ایرانی و کم‌توجهی بسیاری از ایشان به آثار بازی‌های رایانه‌ای، نحوه کار اسرا متفاوت است. بدین گونه است که کارشناسان بسیاری با صرف هزینه و وقت بسیار به بازی کردن و رده‌بندی سنی بازی‌ها می‌پردازند. شما کدام روش را می‌پسندید؟ اجرا شدن روش موردنظر شما چه ملزوماتی دارد؟ در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای کشور ما (ESRA)، محتوای بازی‌های رایانه‌ای براساس هفت ویژگی بررسی می‌شود که عبارت‌اند از:

◀ **خشونت:** نمایش خشونت، یعنی نمایش رفتاری که برای آسیب رساندن به دیگری از کسی سر می‌زند و دامنه آن از بالا بردن صدا با هدف اعمال خشونت تا گرفتن حیات از یک موجود جاندار گسترده است. آنچه که در بازی‌های رایانه‌ای حائز اهمیت است تجربه ذهنی رفتار خشونت‌آمیز از طریق بازی است.



◀ **مواد مخدر و دخانیات:** نمایش استعمال دخانیات یا مواد مخدر در بازی‌ها می‌تواند موانع روانی اجتماعی مصرف نکردن آنها را برای مخاطب تضعیف کند. این رفتار وقتی توسط قهرمان داستان انجام شود، آسیب بیشتری خواهد داشت.



◀ **نمایش نکات غیراخلاقی:** نمایش نکات غیراخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای ضمن در پی داشتن عوارضی مانند بلوغ زودرس، می‌تواند منجر به قبح‌شکنی و عادی‌سازی این رفتار شود. آموزش رفتارهای غلط نیز از آسیب‌های این موضوع است.



◀ **ترس:** ترس، نوعی احساس درونی مبتنی بر عدم امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود است. نمایش موقعیت‌های ترسناک می‌تواند در سنین مختلف منجر به آسیب‌هایی نظیر استرس‌های مزمن، بیماری‌های قلبی‌تنفسی، لکنت زبان در کودکی و حس بدبینی و رفتارهای محافظه‌کارانه در محیط اجتماعی شود.



◀ **نقض ارزش‌های دینی:** در نقض ارزش‌های دینی انطباق یا عدم انطباق با اصول اسلامی در نظر گرفته می‌شود که پنج مؤلفه مهم آن عبارت‌اند از: **نقض یا تحریف باورها و اعتقادات دینی (مانند چگونگی نمایش بهشت و**

جهنم و فرشتگان)

- بی توجهی به توصیه‌های دینی (مانند مصرف مشروبات الکلی و قمار)
 - بی حرمتی به اولیای خدا و پیروان آنها (مانند تبعیض یا توهین نسبت به مسلمانان و پیروان ادیان الهی)
 - توهین به مقدسات الهی (مانند توهین به مسجد و کتاب خدا)
 - ترویج کفر یا شرک (مانند نمایش چندخدایی و شیطان پرستی)
- نقض هنجارهای اجتماعی:** ایجاد فضایی برای تجربه ذهنی و روانی مخاطب در انجام رفتارهایی که مردم آزاری تلقی می‌شود، از جمله آسیب‌هایی است که می‌تواند منجر به اختلالات شخصیتی و اجتماعی فرد شود.
- ناامیدی:** در برخی از بازی‌ها عواملی زمینه را برای ایجاد اندوه و بی‌معنایی ذهنی فراهم می‌کنند که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:
- اجبار بازیکن برای انجام عملی ناخوشایند برخلاف میل خود
 - القای احساس یأس، سردرگمی، پوچی و بی‌هدفی
 - احساس غم عمیق از طریق کشتن شخصیت محبوب بازیکن



عکس و مکث



فعالیت در خانه



یکی دیگر از بازی‌های ویدئویی را که در خانه بازی می‌کنید با جدول این درس بررسی و نتیجه را جلسه بعد به معلم محترم خود ارائه کنید.