

שמש

نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای اسرا: (فاز سوم)

نویسندگان:

دکتر بهروز مینایی بیدگلی، سید محمدعلی سیدحسینی، حامد جلیلود
منیژه غزنویان، مسعود نصرت‌آبادی، محمدرضا درانی

www.direc.ir
info@direc.ir



عنوان و نام پدیدآور: نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) / نویسندگان بهروز مینایی‌بیدگلی... [و دیگران].

مشخصات نشر: تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری: ۱۷۰ ص.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۲-۹

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: نویسندگان بهروز مینایی‌بیدگلی، سیدمحمدعلی سیدحسینی، حامد جلیلود، منیژه غزنویان، مسعود نصرت‌آبادی، محمدرضا درانی.

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های اجتماعی

موضوع: Computer games -- Social aspects

شناسه افزوده: مینایی، بهروز، ۱۳۴۱ -

شناسه افزوده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

شناسه افزوده: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

شناسه افزوده: Digital Games Research Center

رده بندی کنگره: GV۱۴۶۹/۱۷

رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۸۴۰۵۶۶۱



نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا)

نویسندگان: دکتر بهروز مینایی‌بیدگلی،

سیدمحمدعلی سیدحسینی، حامد جلیلود، منیژه

غزنویان، مسعود نصرت‌آبادی، محمدرضا درانی

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: بهار ۱۴۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۲-۹

صفحه آرایی: عقیق

تهران - خیابان مطهری - خیابان سلیمان خاطر - خیابان وراوینی - خیابان

زیرک زاده - نبش کوچه گلزار غربی - پلاک ۳۲ - تلفن: ۸۸۳۱۰۲۲۲

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است

و هرگونه کپی‌برداری از آن پیگرد قانونی دارد

۹	دییچه نخست
۱۱	دییچه دوم
۱۳	فصل اول. نقدی بر آنچه گذشت
۱۴	نقد ساختار
۱۶	نقد کاربردی
۱۸	نقد فرآیند رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای
۲۷	فصل دوم. تحلیل محتوا و سطوح آن
۲۸	شکل و محتوا
۳۴	ترکیب شکل و محتوا
۳۸	ساختار ویرایش جدید نظام رده‌بندی
۴۷	فصل سوم. رویکردهای آسیب‌شناسانه
۴۸	منطق طراحی و مسئله بومی‌سازی
۴۹	اختلال‌های روانی
۵۲	آسیب‌های اجتماعی
۵۹	ملاحظات ایدئولوژیک
	فصل چهارم. طراحی نظام محتوایی جدید بر اساس
۶۱	معیارهای بومی و نیز ضرورت‌های اجرایی
۶۲	روش
۶۲	مشکلات
۶۵	معیار، محتوا و مصداق، لایه‌های سه‌گانه نظام
۶۷	قوانین نظام
۶۹	فصل پنجم. معرفی معیارهای جدید اسرا
۷۰	تخریب
۷۱	پرخاش
۷۲	زد و خورد
۷۲	شکنجه
۷۳	کشتن

۷۴	تنباکو
۷۴	مواد مخدر
۷۵	پوشش
۷۶	رفتار
۷۷	رابطه جنسی
۷۷	اضطراب
۷۸	وحشت
۷۹	مشروبات الکلی
۸۰	قمار
۸۰	اهانت به مقدسات
۸۱	بی‌ادبی
۸۲	مردم‌آزاری
۸۲	تبعیض
۸۳	عذاب وجدان
۸۴	افسردگی
۸۴	خودکشی

فصل ششم. نتایج تحقیقات از نگاه پژوهشگران

۸۷	روان‌شناسی و جامعه‌شناسی
۸۸	بررسی هیجان بر محور نموداری برانگیختگی و خوشایندی
۹۴	الگوپذیری یا تقلید
۱۰۶	تجزیه و تحلیل نظر کارشناسان

فصل هفتم. محتوای اسرا از دیدگاه علوم و معارف

۱۲۱	اسلامی
۱۲۲	خشونت در اسلام
۱۲۴	مواد مخدر و دخانیات
۱۲۷	مسائل جنسی
۱۳۸	ترس
۱۴۰	نقض ارزش‌های دینی
۱۴۱	نقض هنجارهای اجتماعی
۱۴۳	عدالت اجتماعی
۱۴۵	ناامیدی و افسردگی
۱۴۷	سحر، جادو و طلسم

فصل هشتم. نتیجه‌گیری

۱۶۳

دیبچه نخست

رده‌بندی سنی محتوای رسانه‌ای، مسأله تازه‌ای نیست. شاید قریب به یک قرن باشد که این موضوع درباره انواع مختلفی از متون رسانه‌ای از قبیل، رمان‌ها، فیلم‌های سینمایی، سریال‌ها و بازی‌های رایانه‌ای به اشکال متنوعی در نقاط مختلف دنیا با جدیت بیشتری مطرح شده است. فارغ از تقدم‌ها و تأخرها در وقوع تجربیات جهانی مختلف در این زمینه و فارغ از چگونگی‌های متفاوت رویه‌های انجام رده‌بندی سنی محتوای رسانه‌ای در نظام‌های حاکمیتی گوناگون، دو اصل بنیادین را می‌توان از مرور گذرای تجربیات فرهنگی این حوزه در یکصد سال اخیر تشخیص داد؛ نخست اینکه اقتضائات هر رسانه در چگونگی‌های برقراری ارتباط با مخاطبان خود، حساسیت‌ها و رویه‌های منحصر به فردی را بر کار رده‌بندی سنی محتوا ایجاب می‌کند و به این دلیل روند رده‌بندی سنی محتوای فیلم‌ها، انیمیشن‌ها، کتاب‌ها، بازی‌ها و... تفاوت‌های ماهوی دارند. دوم اینکه کار نظام‌های رده‌بندی سنی محتوا، در هر کدام از این صنایع فرهنگی، هر زمان و هر مکانی که ارتباط روشن و صریحی با ضابطه‌مند کردن بازار تولید و عرضه پیدا کرده، توانسته است به تعاقب از حقوق مخاطبان محتوای رسانه‌ای نیز با موفقیت پشتیبانی کند. در واقع، نظام‌های رده‌بندی سنی، از طریق ریل‌گذاری برای تعیین ضوابطی برای تولید و عرضه محتوای رسانه‌ای، مسیر حرکتی ایمن برای جاری شدن مخاطبان در گذرگاه‌های گاه‌پهن و گاه‌باریک بازار گسترده هر صنعت فرهنگی را فراهم می‌کنند.

کار رده‌بندی سنی در مورد بازی‌های رایانه‌ای، در مقایسه با سایر رسانه‌ها در اغلب نقاط دنیا با حساسیت بیشتری پیگیری می‌شود، زیرا مخاطب هدف برای این نوع از محتوای رسانه‌ای و فرهنگی، عموماً کودکان و نوجوانان فرض می‌شوند. بنابراین، تناسب محتوای بازی‌ها برای این گروه از مخاطبان گسترده و اثرپذیر، اهمیت خاص پیدا می‌کند. در بسیاری از کشورهای پیشرو، هویت غیردولتی نظام‌های رده‌بندی سنی و غلبه مصلحت‌های اقتصادی صنفی در نگاه گردانندگان این سازمان‌ها، متأسفانه به راحتی به نادیده گرفته شدن حقوق معنوی و امنیت عاطفی و روانشناختی کودکان و نوجوانان به عنوان حساس‌ترین قشر مخاطبان بالقوه این صنعت فرهنگی منتهی شده است. برای جمهوری اسلامی ایران، که حاکمیتی برآمده از یک انقلاب ماهیتاً فرهنگی است، اقتباس کردن بدون تطبیق با فرهنگ و ارزش‌های کشور و به کار بستن مطلق تجربه‌های دیگر، به هیچ وجه نمی‌توانست مطلوب باشد.

در جمهوری اسلامی ایران، شاید یگانه تجربه فرهنگی و اجرایی تثبیت شده در زمینه اقدام به رده‌بندی سنی متمرکز و مستمر محتوای رسانه‌ای را بتوان در مورد نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) مصداق‌یابی کرد. در مقایسه‌های تاریخی با شکل‌گیری نخستین نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در امریکا، نظام

رده‌بندی سنی بازی‌ها در کشور ما بر خلاف نمونه خارجی، مقدم بر شکل‌گیری اصناف و اتحادیه‌های ذی‌نفع در بازار بازی‌ها پایه‌گذاری شد؛ در زمانی که تقریباً بازاری رسمی و سازماندهی شده، پیرامون تولید و عرضه بازی در کشور ما سامان پیدا نکرده بود. بنابراین، در تجربه کشور ما، که در خلاء مطلق انجمن‌ها و نهادهای صنفی در زمینه تولید، عرضه و فروش بازی‌های رایانه‌ای پا گرفت، تلاش شد تا نظام رده‌بندی سنی، به صورت بخشی از ساختار حاکمیتی و دولتی راه‌اندازی شود. این موضوع سبب شد، تا خروجی فعالیت نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در ایران، عملاً به صورت توصیه‌هایی آگاهی‌بخش و صرفاً برای تأثیرگذاری بر رفتار فرهنگی مصرف‌کنندگان بازی‌های داخلی و خارجی در نظر گرفته شود و تلاش برای ضابطه‌مندسازی بازار تولید و عرضه بازی از طریق ابزار رده‌بندی سنی محتوا و افزایش ضریب نفوذ آن در بازار و جامعه، جای خود را به تلاش برای ویرایش و اصلاح محتوا برای کاستن از محتواهای ضدفرهنگی و آسیب‌رسان یا تلاش برای مسدودسازی کامل دسترسی به بازی‌های هنجارشکن دهد که تا به امروز هم این رویه عملکرد مستمر یافته است.

حاصل تلاش محققان در فاز اول پژوهش‌های مبنایی برای تأسیس نظام بومی رده‌بندی سنی بازی‌ها در کشور، به صورت کتابی تحت عنوان «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای اسرا» منتشر شد که مبنای اقدامات واحد نظارتی اسرا قرار گرفت. پس از گذشت سه سال از تجربه عملی به کارگیری این نظام رده‌بندی سنی بومی و تجزیه و تحلیل بیش از ۲۰۰۰ بازی، برای اصلاح اشکالاتی که در ضمن اجرای فرایند ارزیابی بازی‌ها مشاهده می‌شد، فاز سوم پروژه تحقیقاتی اسرا در سال ۱۳۹۱ آغاز شد. کتاب حاضر نتیجه و خلاصه این فاز تحقیقاتی اخیر است که در آن کوشش شده تا بازنگری‌هایی متناسب با تحولات متأخر در طراحی‌های محتوایی رایج بازی‌های رایانه‌ای در خصوص مبانی و مفاهیم بنیادین کار تعیین رده‌بندی سنی بازی‌ها صورت پذیرد.

امید است، با پشتیبانی مسئولان عالی کشور، جایگاه حقوقی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک نهاد حاکمیتی، به شکلی مؤثر تقویت شود تا با استفاده عملیاتی از ابزار نیرومند نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای که توان، زمان و سرمایه‌گذاری کارشناسی قابل توجهی تا به امروز مصرف آن شده است، بتواند وظیفه خود در راستای تنظیم‌گری و ضابطه‌مندسازی بازار و نقش‌آفرینان عمده در حوزه تولید و عرضه بازی‌های داخلی و خارجی را به عنوان یک اولویت محوری در سازماندهی به امور این صنعت فرهنگی، تمام و کمال تحقق بخشد. دور نیست زمانی که با شکل‌گیری تدریجی انجمن‌ها و اتحادیه‌های صنفی و سازماندهی بازار بازی‌های رایانه‌ای در کشور، امکان برون‌سپاری عملیات تعیین رده‌بندی سنی، به سازمانی مردم‌نهاد فراهم شود و آن زمان ضرورت خواهد داشت که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به پشتوانه یک جایگاه تثبیت شده و مصرح حقوقی به عنوان یک نهاد نظارتی و حاکمیتی با رویکرد فرهنگی، قادر باشد از مسیر حرکت این صنعت فرهنگی در جهت تحقق اهداف انقلابی نظام جمهوری اسلامی ایران، پاسداری کند.

سید صادق پژمان

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دیبچه دوم

یکی از دوستان نزدیکم که با من سال‌ها رابطه همشهری و شاگردی دارد پنج سال پیش برای ادامه تحصیل و اخذ دکترای راهی دانشگاه آلبرتا کانادا شد. در این سفر، همسر و فرزند سه ساله‌اش او را همراهی می‌کردند. پارسال او برای تجدید دیدار با خانواده به ایران بازگشته بود. برای دیدن من به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آمد. در پایان دیدار چند بازی ایرانی برای فرزندش به او هدیه دادم و اشاره کردم که با توجه به نظام رده‌بندی اسرا این بازی‌ها برای فرزند شما مشکلی ندارد. از من پرسید نظام اسرا چیست. گفتم بیشتر کشورهای دنیا برای کاهش آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای یک سری شاخص‌ها و معیارهایی را تعیین کرده‌اند که براساس آن‌ها بازی‌های رایانه‌ای رده‌بندی سنی می‌کنند. ما هم براساس تعریف‌های بومی خود از آسیب‌های فرهنگی اجتماعی جدولی از شاخص‌های آسیب محتوایی را در قالب یک نظام رده‌بندی بومی به نام اسرا ارائه کرده‌ایم و تمامی بازی‌هایی که در بازار ایران عرضه می‌شوند موظف‌اند رده تعیین شده توسط سازمان اسرا را روی حامل بازی نصب کنند. بازی‌های فاقد رده اسرا مجاز به توزیع در بازار ایران نیستند.

صحبت من که به این جا رسید او شروع کرد به تعریف یک خاطره از کانادا. او گفت: یک روز برای پسر من یک دستگاه کنسول Xbox خریدم. داخل جعبه دستگاه بازی دی‌وی‌دی Call of duty هم وجود داشت. بازی را به پسر من دادم تا از آن استفاده کند. ناگهان دیدم که فرزندم این بازی را برد در قفسه‌ای جداگانه پشت کتاب‌های خود قرار داد. وقتی علت را از او جویا شدم، گفت که این بازی مناسب سن من نیست. برای من بسیار جالب بود چون من و مادرش کوچکترین صحبتی درباره نظام ESRB با او نکرده بودیم. اما او این نظام را می‌شناخت و آن را رعایت می‌کرد. متوجه شدم که نظام آموزشی مدرسه و رسانه‌های کانادا به‌طور مناسبی رده‌بندی بازی‌ها را برای بچه‌ها معرفی کرده بودند و فرهنگ رعایت این نظام را به شکل جالب و گیرایی برای آن‌ها جا انداخته بودند.

آری به هر اندازه که تدوین و ایجاد یک نظام رده‌بندی مهم است فرهنگ‌سازی برای آشنایی خانواده‌ها و بازیکنان اهمیت بالاتری دارد. برای فرهنگ‌سازی مناسب استفاده از این رده‌بندی لازم است که مثلث آموزش و پرورش، روحانیت و رسانه ملی به همیاری بنیاد و سازمان اسرا بیایند. نظام آموزشی کشور که عمده‌تاً توسط سازمان عظیم آموزش و پرورش راهبری می‌شود نقش کلیدی در فرهنگ‌سازی اسرا برای ۸۰ درصد از بازیکنان کشور دارد. روحانیت، و رسانه ملی نیز در انجام این امر خطیر نقش بسیار حساس و فراگیری دارند. نظام آموزش و پرورش که کودکان و نوجوانان و جوانان ما تعالیم بسیاری را از آن‌ها فرا می‌گیرند، می‌توانند نقش بسیار خوبی را در انجام این مهم به‌گونه‌ای ایفا کنند که فرهنگ استفاده از این نظام

بین دانش‌آموزان و دانش‌جویان نهادینه شود. از سویی دیگر، تأثیر رسانه نیز بر همگان محرز است. رسانه می‌تواند نقش بسیار پررنگی را در ایجاد این فرهنگ بازی کند. امیدوارم این نظام بتواند به‌درستی به همگان معرفی شده و فرهنگ استفاده از نظام رده‌بندی نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده (ESRA) در ایران عزیزمان رایج شود. به‌گونه‌ای که بازی رایانه‌ای، رسانه امن و سالمی برای نسل نوجوان ما فراهم شود.

بهر روز مینایی

عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران
و عضو هیئت امنای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

فصل اول

نقدی بر آنچه گذشت

آنچه در این فصل می‌خوانید:

این فصل به نقد نظام پیشین رده‌بندی سنی پرداخته و آن را در سه سطح ساختار نظام، فرآیندهای رده‌بندی و نقد کاربردی آن دنبال می‌کند.

مقدمه

یکی از پایه‌ای‌ترین مشکلات نظام پیشین، نقص در روند طراحی معیارها و محتواهایش بود. در اینجا منظور از روند طراحی، انجام مطالعه‌ای پیرامون بازی‌ها و مفاهیم آسیب‌زای آن‌ها، مطالعه جامعه و آسیب‌های در اولویت آن و درنهایت، استخراج مفاهیمی با توجه به ملاحظات و ضروریات این دو است. مسئله‌ای که ESRA در تمام این مدت، کمبود آن را حس می‌کرد، عدم پاسخ‌دهی مستدلی به سؤال «چرا نظام رده‌بندی، هشت معیار دارد و این معیارها بر چه اساس و با استناد به چه مسائلی انتخاب شده‌اند؟» بود. پاسخی که در این مواقع مطرح می‌شد این بود که معیارهای انتخابی توسط ESRA در اکثر نظام‌های رده‌بندی دنیا نیز وجود دارند و معیارهای مهمی هستند. این پاسخ، گرچه از جهاتی درست بود ولی بنیاد را با این چالش اساسی مواجه می‌کرد که اگر قرار بود ما دقیقاً بر مبنای همان معیارهای سایر نظام‌ها پیش برویم چه ضرورتی برای تأسیس ESRA وجود داشت؟ واقعیت این است که تازه‌بودن تجربه رده‌بندی باعث شد که تیم پیشین، براساس توانایی‌های آن زمان خود دست به طراحی این نظام و استخراج معیارها بزند، توانایی‌هایی که دو منشا اصلی داشت: اول، بینش تجربی ناشی از انجام زیاد بازی‌های رایانه‌ای و دوم، مهارت استفاده از اینترنت و ترجمه متون انگلیسی مربوط به سایر نظام‌های رده‌بندی دنیا. نکته درخور توجه این که نظام‌های رده‌بندی در سراسر دنیا، تنها نتایج کار خود را اعلام عمومی کرده است و مطلب چندانی درباره روند انجام آن منتشر نمی‌کنند. در نتیجه طراحی اولیه نظام محتوایی بنیاد، حتی شانس چندانی در استفاده از تجربیات سایر کشورها و نظام‌های رده‌بندی آن‌ها را نیز نداشت. این کمبود، از همان ابتدا، نظام رده‌بندی ما را با مشکلاتی مواجه کرد، مشکلاتی که در مراحل بعدی نیز به دلیل محدودیت‌های زمانی و نیز عزم و تأکید مدیران مجموعه، بر اجرایی کردن رده‌بندی، فرصتی برای اصلاح و بازنگری نیافتند. بنابراین، ESRA در آن زمان ناگزیر بود بی‌آنکه روند قابل دفاعی برای طراحی معیارها و محتواهای تمامی بازی‌ها داشته باشد، رده‌بندی را آغاز نماید.

نقد ساختار

همان‌طور که گفته شد، نبود یک روند طراحی در نظام پیشین باعث شد که معیارها به صورتی شبه شهودی انتخاب شوند. مسئله‌ای که خود به پرسش‌ها و نقدهای بعدی دامن زد. یکی از این مشکلات، دسته‌بندی نامناسب و عدم تناسب معیارها نسبت به یکدیگر بود. به عبارت دیگر، ما در میان معیارهای هشت‌گانه، معیاری چون نقض ارزش‌ها را داشتیم که حدوداً ۳۰ محتوا (از ۱۸۷ محتوای کل نظام) را شامل می‌شد و به موضوعات متنوعی چون تاریخ، جامعه، دین، اخلاق و سیاست می‌پرداخت و درحالی که در همین

رده، ما با معیار قمار مواجه بودیم که تنها خود مفهوم قمار را دربرمی‌گرفت و فقط در قالب سه محتوا (از ۱۸۷ محتوای کل نظام) ریز شده بود. مثال دیگر در این زمینه، «هم گروه دانستن سیگار و مشروب است که به‌هیچ وجه نه از نظر قانونی، نه شرعی و نه حتی عرفی در فرهنگ ما یک معنا را نمی‌دهند».

از دیگر مشکلاتی که در ساختار محتوایی پیشین دیده می‌شد عدم توجه به معیارهای سطح خرد و کلان و ترکیب نابه‌جای آن‌ها بود. به‌طور مثال در طراحی برخی محتواها، مسائلی که می‌بایست در سطح تحلیل کلان مطرح می‌شدند در سطح تحلیل خرد وارد و به محتواها اضافه شده بود. به‌عنوان مثال، تحریف تاریخ به‌عنوان یکی از محتواهای این سطح تحلیل تعریف شد و یا محتوای «تهدید به کشتن»، همتای دیگری تحت عنوان «تهدید به کشتن و رسیدن به نتیجه» پیدا کرد در صورتی که اصلاً مسائلی از این دست را نمی‌توان در همان لحظه بازی و در همان صحنه تعیین کرد و نیازمند در نظر گرفتن کلیت بازی است.

در ادامه مسیر و بر مبنای پژوهش گروه جامعه‌شناسی، مدلی برای ساختار محتواها و معیارها ارائه شد، مدلی که دوسطح تحلیل خرد و کلان بازی را از هم جدا می‌کرد و مفاهیمی برای تعیین شدت بازی‌ها داشت، مفاهیمی چون کارتونی، طبیعی - خودی، دیگری - معمول، غیر معمول - صریح، ضمنی ... اگرچه افزوده‌شدن این مفاهیم گام مؤثری در تکمیل ساختار محتوایی نظام بود، اما زمان‌بندی ناکافی و ضرورت‌های اجرایی منجر شد صرفاً چند مفهوم از این مدل اتخاذ شده، در محتواهای قبلی ضرب گردیده و نهایتاً بالا رفتن تعداد محتواها، پیچیده‌شدن کار را به‌دنبال بیاورد.

مشکل دیگری که در نظام قبلی وجود داشت عدم تعیین شدت محتواها طبق منطقی مستدل بود. لازم بود محتواهای هر معیار بر مبنای شدت، روی یک طیف چیده شده و استدلالی برای منطبق این طیف داشته باشیم. اهمیت این مسئله از این رو است که بنیاد باید گزارش مختصری از محتواها و شدت هر بازی جهت اطلاع خانواده‌ها در اطلاعات بازی‌ها منتشر کند.

در مراحل بعدی، مطالعات محققین بنیاد نشان داد طراحی یک واحد تحلیل در سیستم به‌معنای چیزی که بر مبنای آن تحلیل مفاهیم هر بازی انجام گیرد، پاسخی است بر سؤالات مطرح در زمینه‌ی ساختار محتوایی بازی‌ها. به‌طور مثال، در نظام پیشین، «عکس» به‌عنوان سند تحلیل انتخاب شده و نتایج حاصل از آن، در قالب متنی در اختیار کارشناسان قرار می‌گرفت، یعنی نظراتی که کارشناسان در مورد بازی‌ها ارائه می‌دادند براساس متونی بود که از روی تحلیل عکس‌ها تهیه شده بودند. این در حالی است که امروزه «معناشناسی» باور دارد بافت یا متن، تأثیر بسیار مهم و غیرقابل انکاری در درک ما از مفاهیم دارد. در «زبان‌شناسی» نیز گفته می‌شود واژه‌ها بدون قرار گرفتن در یک جمله، معنایی از آن خود ندارند. حتی نشانه‌شناسی نیز بسیار بر مفهوم متن تأکید دارد چرا که واژگان، نشانه‌ها، افراد و رفتارهایشان همگی در متن و در ترکیب با سایر مفاهیم است که معنا پیدا می‌کنند. بدین ترتیب در تکمیل نظام، عکس به‌عنوان تنها واحد تحلیل قابل قبول نبوده و همراه با فیلم و نوشته جهت کسب نتایج دقیق‌تر به کار می‌رود.

از مهم‌ترین سؤالاتی که نظام رده‌بندی از آغازین روزهای کار از خود داشت، مسئله صحنه‌های ترکیبی و چگونگی بررسی آن‌ها بود. منظور از صحنه ترکیبی، صحنه‌ای در بازی است که چندین محتوا از یک معیار و یا چندین محتوا از معیارهای مختلف را هم‌زمان و در کنار هم دارد. در این موارد چه باید کرد؟ نظام پیشین سعی کرد با همان رویکردی که در مقابل بقیه مسائل پیش گرفته بود این مسئله را نیز حل کند و آن، ضرب مفاهیم جدید در مفاهیم قبلی بود به‌عنوان مثال، به محتوای «مصرف سیگار» و نیز محتوای «مصرف مشروب» که هر دو ذیل یک معیار قرار داشتند، محتوای دیگری تحت عنوان «مصرف سیگار و مشروب»

نیز اضافه کرد. یا مثلاً، در یک صحنه فرضی، ما درگیری لفظی دو نفر با هم را داریم که منجر به دعوی تن‌به‌تن آن‌ها می‌شود، بعد در این درگیری، یک نفر از پا درآمده و کشته می‌شود، خونس فواره می‌زند و جنازه‌اش روی زمین می‌افتد و همه این‌ها طی چند دقیقه و در یک سکانس اتفاق می‌افتد. در نظام پیشین، برای همین یک صحنه، هم‌زمان، محتواهای پرخاش، زدوخورد، کشتن، خون و جنازه علامت زده می‌شدند. از دیگر دغدغه‌های قدیمی و کاملاً به‌جای نظام پیشین که تا امروز نیز بی‌پاسخ مانده مسئله تکرار محتواهاست. به این معنا که وقتی در یک بازی، فقط یکی دو مورد کشته‌شدن شدید داریم و در بازی دیگری، در تمام مدت کشته‌شدن، از نوع متوسط یا ضعیف در حال وقوع است، حال آیا می‌توان گفت بازی اول به دلیل همان یک صحنه می‌بایست رده بیشتری نسبت به بازی دوم بگیرد؟

نقد کاربردی

تا اینجا گفتیم که چه‌طور معیارهای هشت‌گانه، انتخاب و محتواهایی برای آن‌ها طراحی شدند. همچنین به نقد مبانی نظری این نظام پرداختیم. در اینجا قصد داریم از مسائلی نام ببریم که این ساختار، در مرحله اجرا با آن مواجه شد. تجربه چند ماه بررسی بنیاد، نشان داد که محتواها دارای نواقصی بود که از آن جمله می‌توان به فقدان تعریف دقیق و کاربردی هر محتوا اشاره کرد. مسئله‌ای که در مصاحبه با تحلیل‌گران واحد رده‌بندی نیز به‌وضوح دیده شد و از سمت آن‌ها نیز به‌عنوان یک مشکل مطرح گشت. تحلیل‌گران درباره تعاریف بعضی محتواها تردید داشتند، آن‌ها را گنگ می‌خواندند و از تعاریف جدیدی که بین خودشان قرارداد کرده بودند صحبت می‌کردند، تعاریفی که حاصل تجربه کار اجرایی بود. مثال واضح این مسئله، در محتوای دوشخصیتی دیده می‌شود که معنای اولیه در نظر گرفته شده برای آن، نوعی رفتار دورویی در یک فرد است و تحلیل‌گران، آن را معادل دگردیسی، مسخ و یا تبدیل یک موجود زنده به موجود دیگری تعبیر کرده و بر مبنای آن عمل می‌کردند. مثال دیگر قرار دادن تصویر مجسمه آزادی آمریکا به‌عنوان یکی از مصادیق سکولاریسم است که ناشی از عدم درک دقیق همه اعضای واحد تحلیل بنیاد از برخی محتواهاست. تداخل و بعضاً هم‌پوشانی محتواهای ذیل یک معیار با هم و یا محتواهای ذیل معیارهای مختلف نسبت به هم، از دیگر نتایج نقص در تعاریف بود که تحلیل‌گران نیز به آن اشاره داشتند. به‌عنوان مثال، «در مورد واژگانی که بار معنایی جنسی دارند، هم می‌توان آن‌ها را در گروه مسائل جنسی قرار داد و هم در لحن بد، همین‌گونه است در مورد خشونت‌های کلامی که هم در معیار خشونت می‌گنجد و هم در معیار لحن بد. به‌عبارت‌دیگر لحن بد می‌تواند شکسته شده و نسبت به محتوای آن، در داخل یکی از گروه‌های دیگر مانند خشونت (خشونت کلامی)، مسائل جنسی با عنوان (کلام جنسی) و... جای داده شود. چند مورد از این هم‌پوشانی‌ها به‌عنوان نمونه، در زیر آورده می‌شود:»

- محتوای «نمایش درگیری منجر به قتل» با محتوای «کشتن» تداخل دارد.
- محتوای «از بین بردن» Unit با محتوای «تخریب» هم‌پوشانی دارد.
- محتوای «جنازه در حالت یا موقعیت غیرعادی» (خشونت) با محتوای «انسان در شرایط نامساعد» (ترس) هم‌پوشانی دارد.

واقعیت آن است که ساختار قبلی محتواها سعی داشت هرآنچه را که در بازی‌ها وجود دارد ببیند و پیش‌بینی کند، از این رو، لیست بلندی از محتواهای فرضی تهیه کرده بود. به‌عنوان مثال می‌توان به جدول

فراوانی محتواها در بازی‌های رده‌بندی شده اشاره کرد. در این جدول، مجموعاً از بین ۶۰۶۴ مصداق استخراج شده، محتوای «پوشش نامناسب» با ۱۳۴۰ مورد فراوانی در مقابل محتوای «تبعیض به دلیل داشتن زبان و گویش خاص» قرار می‌گیرد که فراوانی «یک» را داراست. جدول صفحه‌ی بعد، حاصل جمع کلیه فراوانی‌های ذیل هر معیار را نشان می‌دهد که گواهی بر گفته‌های پیشین است.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود فراوانی دو معیار خشونت و مسائل جنسی، اختلاف قابل‌ملاحظه‌ای با فراوانی سایر معیارها دارد. این مسئله می‌تواند به دو موضوع ارتباط داشته باشد: واقعیت خود بازی‌ها و یا تعاریف ما از آن‌ها. شاید ذکر آمار دیگری به فهم بهتر موضوع دوم، کمک کند و آن هم مجموع فراوانی‌های پوشش نامناسب است. از مجموع ۱۸۸۸ مورد فراوانی مسائل جنسی، فقط محتوای پوشش نامناسب، ۱۳۴۰ مورد را به خود اختصاص داده است، یعنی بیش از ۷۰ درصد این معیار را. این در حالی است که سایر محتواهای ذیل این معیار (شامل رفتارهای تحریک‌آمیز، خود رابطه جنسی، ناهنجاری جنسی و...) روی هم، کمتر از ۳۰ درصد فراوانی‌ها را دارند. این مقایسه آماری به ما نشان می‌دهد که شیوه تعاریف و برچسب‌هایی که ما با استفاده از این تعاریف، به مفاهیم می‌زنیم تا چه حد می‌توانند تاثیرگذار باشند. توجه به این مسئله می‌تواند کمک شایانی به تعدیل رده‌های سنی و کاهش مسئله ممنوعیت‌ها بکند.

از آنچه تا اینجا گفته شد چنین برمی‌آید که هرچند نظام محتوایی سابق نیز ساختاری سه‌لایه داشت (معیار، محتوا، مصداق) اما در لایه دوم، آشفتگی و اختلاط بسیار شدیدی میان محتواهای سطح خرد و کلان و نیز بین محتواها و حالت‌های مختلف شدت وجود داشت. در نظام جدید سعی شد که لایه دوم، سازماندهی شود. به این منظور، هم‌پوشانی‌ها از بین رفت، معیارهای سطح کلان جدا شد و با ارائه مکانیزمی برای تعیین شدت، مضاف‌های شدتی محتواها از دنباله آن‌ها پاک شدند. همین باعث کم‌شدن تعداد محتواها در لایه دوم شد. به‌عنوان مثال در نظام قبلی، ما تنها برای مفهوم کشتن، حدود ۱۰ محتوا داشتیم که در نظام جدید به یک محتوا تبدیل شد که با فرمولی می‌توان آن را از نظر شدت رتبه‌بندی نیز کرد، مثلاً می‌توان به جای «کشتن طبیعی انسان با حالت غیرعادی»، از گزینه «نمایش کشتن شدید» استفاده کرد و...

محتوای کشتن در نظام جدید	محتواهای کشتن در نظام پیشین
کشتن (همراه با طیف شدت)	نمایش طبیعی درگیری منجر به قتل موجودات خیالی و حیوان، نمایش کارتونی درگیری منجر به قتل موجودات خیالی و حیوان، نمایش طبیعی درگیری منجر به قتل انسان، نمایش کارتونی درگیری منجر به قتل انسان و...

بنابراین، کاهش تعداد محتواها یکی از مهم‌ترین مزایای نظام جدید در مقابل نظام قبلی است.

یکی دیگر از مزایای نظام جدید که البته از معایب نظام پیشین نیز محسوب می‌شد عدم احترام به خلاقیت تحلیل‌گران و استفاده از بینش تجربی آن‌ها بود. نظام قبلی بر این اصل تکیه داشت که کارشناسان

اولیه که بر مبنای تشخیص و دانش خود نظام را طراحی کرده‌اند به مراتب، دانش بیشتر و قابل اطمینان‌تری از دیگران در این زمینه دارند، در صورتی که تحلیل‌گران به دلیل ماهیت کار خود، طی چند ماه، چند صد بازی مختلف را دیده و تحلیل می‌کنند و ناخودآگاه ذهن آن‌ها به انباری از مصادیق و شدت‌های مختلف محتواها تبدیل می‌شود، انباری که منبع بسیار ارزشمندی برای تطبیق در اختیار ما قرار می‌دهد. از آنجایی که تطبیق و مقایسه نیز اساس علم و دانش است این سرمایه بزرگی خواهد بود. تحلیل‌گران آن قدر صحنه‌های مختلفی از خشونت را دیده‌اند که به گونه‌ای از بینش شهودی و تجربه مجهز شده‌اند و با دیدن یک صحنه خیلی راحت‌تر و سریع‌تر می‌توانند در مورد شدت آن نظر دهند. استفاده از لفظ بینش شهودی به آن معنا نیست که آن‌ها بر مبنای هیچ استدلال و منطقی این کار را انجام می‌دهند بلکه به آن معناست که به دلیل تکرار و ممارست، ذهن آن‌ها به منطق بازی‌ها پی برده و در مورد تشخیص آن‌ها ورزیده شده است. سوآلی که ممکن است در مقابل این استدلال مطرح شود این است که آیا تکیه بر بینش تحلیل‌گران، کار تحلیل را به سمت گزینش‌های فردی و سلیقه‌ای سوق نمی‌دهد؟ پاسخ این است که اولاً، تا چه حد می‌توان مدعی شد که در نظام پیشین، سلیق و نظرات تحلیل‌گرها وارد کار نمی‌شده است؟ و آیا از نظر علمی اصلاً چنین چیزی ممکن است؟ ما می‌توانیم به دنبال مشاهده‌های فارغ از داوری‌های شخصی باشیم؟ امروزه نظریاتی در علوم اجتماعی مطرح شده‌اند که این اسطوره مشاهده و کار فارغ از نظر شخصی را رد می‌کنند و می‌گویند فرد در هر حال، تأثیر خود را بر کارش خواهد گذاشت و هر کاری، بازتابی از محقق و مجریش را در خود خواهد داشت. به عنوان گواهی بر این مدعا، به جلسات مکرر تیم پژوهش با تحلیل‌گران استناد می‌کنیم. در همان جلسه ابتدایی آن‌ها به ما گفتند که نظام پیشین، نقص‌های بسیاری داشته و ناکارآمد بوده و به همین دلیل آن‌ها برای کار خود، نظام دیگری طراحی کرده‌اند که دسته‌بندی‌های محتوایی آن بعضاً متفاوت بوده و محتواهای جدیدی نیز به آن اضافه شده است. نکته جالب این که تغییراتی که آن‌ها در منطق نظام داده بودند تغییرات درستی بود که به تجربه، ضرورتش را دریافته بودند. بنابراین، تأثیر تحلیل‌گر بر کار تحلیل، در هر حال، امری ناگزیر است. دوم این که اگر تحلیل‌گر برای قضاوت در مورد بازی‌ها محق نیست پس چه کسی چنین صلاحیتی را دارد؟ تحلیل‌گری که در انتخاب آن، فاکتورهای بسیاری مطرح شده و داشتن مهارت‌های بسیاری لحاظ می‌شود، دوره‌ای آموزش می‌بیند و پس از آن، مدت طولانی با بازی‌ها درگیر شده و تجربه می‌کند. تجربه انجام همین پژوهش و چندین جلسه با بازیکن‌ها و تحلیل‌گرها نشان داد که برخلاف تصور رایج، آن‌ها بسیار برای اظهار نظر در مورد بازی‌ها محق هستند و اگر کمی آموزش دیده و به حداقل‌ها و فرمول‌ها و ساختار اولیه نظام محتوایی مسلط شوند با خیال راحت می‌توان کار برداشت و تحلیل بازی‌ها را به آن‌ها سپرد. این مسئله در گرو داشتن ساختاری دقیق و کارا، مدیرانی مسلط به ساختار و نیز تحلیل‌گرانی ماهر و نکته‌سنج است.

نقد فرآیند رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای از نگاهی دیگر

– نقاط قوت در فرآیند رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

۱. رویکرد نظارتی و کنترلی نسبت به موضوع بازی‌های رایانه‌ای به جای رویکرد حذفی در برخورد با مسائلی که به نوعی امکان صدمه‌زدن به جامعه را دارند دو رویکرد را می‌توان در پیش

گرفت:

الف - رویکرد اول که می‌توان آن را رویکرد حذفی خواند. بیشتر از هر چیز به حذف عاملی که می‌تواند صدمه‌ای را در پی داشته باشد، تأکید دارد. اما با توجه به پیچیدگی جامعه امروز، رویکردهای حذفی نمی‌توانند مؤثر واقع شوند. درحقیقت رسانه‌هایی چون اینترنت و ماهواره، در کنار شبکه‌های زیرزمینی و قاچاق کالاها امکان حذف کامل این دست از عوامل را از دولت‌ها می‌گیرند و رویکردهای حذفی، تنها این عوامل را از سطح جامعه به لایه‌های زیرتر آن منتقل می‌کنند.

ب - رویکرد دوم، بیشتر بر کنترل و نظارت بر پدیده‌های تأکید می‌کند که احتمال صدمه را با خود به همراه دارد. اتخاذ رویکرد نظارتی، درحقیقت امکان مدیریت این عوامل را برای دولت و جامعه فراهم می‌کند. خود مسئله رده‌بندی و اهمیت قائل شدن برای آن، نشانه‌ای بر اتخاذ همین سیاست نظارتی بوده است.

۲. شناخت و استفاده از تجربیات سایر کشورها

مطالعاتی که در اولین گام‌های آغاز این پروژه بر تجربه رده‌بندی سایر کشورهای دنیا انجام شده از نقاط قوت آن محسوب می‌شود. این مطالعات، هرچند به دلیل عدم انتشار مستندات سایر نظام‌های رده‌بندی نمی‌توانستند اطلاعاتی از چگونگی انجام رده‌بندی در اختیار ما بگذارند اما امکان درک کلی از مفهوم رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای و خصوصیات آن را فراهم آورده‌اند. این موضوع خصوصاً زمانی که با رویکرد تطبیقی همراه شده، توانسته است ویژگی‌های سایر نظام‌های رده‌بندی را آشکارتر کند.

۳. جوان بودن تیم و آشنایی با مسئله بازی‌ها

وجود نیروهای جوان و آشنا با بازی‌های رایانه‌ای در ساختار اجرایی و پژوهشی کار رده‌بندی، خود یکی از نقاط قوت پروژه است.

۴. استفاده از رشته‌های مختلف برای فاز مطالعاتی (رویکرد میان رشته‌ای)

اولین گام جدی در اجرای پروژه رده‌بندی، بر مبنای سه رویکرد شکل گرفته است:

اسلام	}
روان‌شناسی	
جامعه‌شناسی	

وجود این رویکرد در پروژه رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای از مهم‌ترین نقاط قوت این پروژه محسوب می‌شود.

۵. ارزیابی کار در نیمه راه و تلاش جهت شناسایی و رفع مشکلات

با توجه به عدم وجود نمونه‌های مشابه در سطح داخلی و همچنین عدم دسترسی به اسناد نمونه‌های خارجی، فرایند رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای تماماً بر تجربه داخلی و تلاش‌ها و توانایی‌های نیروهای متخصص بنیاد استوار بوده است. این موضوع امکان وجود خطاهای احتمالی را در پروژه افزایش می‌دهد. ارزیابی پروژه پیش از ورود به فاز اجرایی، می‌تواند تا حدی از بروز این مشکلات جلوگیری کرده و با شناسایی آن‌ها امکان پیش‌بینی و مواجهه با مشکلات ناشی از آن‌ها را برای بنیاد فراهم آورد.

۶. حضور در گردهمایی‌های بین‌المللی و معرفی ESRA

حضور نمایندگان بنیاد در نمایشگاه‌های بین‌المللی که در نتیجه آن‌ها، فرصت‌های جدیدی پیش روی

اسرا قرار می‌گیرد، از نقاط قوت پروژه رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای است. این حضور نه تنها امکان معرفی اسرا را فراهم می‌آورد، بلکه به‌آشناسدن مدیران با فرصت‌های سایر کشورها نیز می‌انجامد و نهایتاً رویکرد جدیدی در نظام رده‌بندی ایران ایجاد کرده است. از جمله این فرصت‌ها می‌توان به امکان حضور در کشورهای منطقه و کشورهای اسلامی و حتی در بازارهای بین‌المللی اشاره کرد.

۷. رویکرد تبلیغاتی روی مسئله رده‌بندی بازی‌ها (جشن رونمایی و بازتاب تبلیغاتی مناسب) موفقیت پروژه رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای با توجه به اهداف آن بسیار وابسته به استقبال مخاطبان از آن است. این وابستگی به پذیرش عمومی، لزوم انجام تبلیغات بسیار گسترده و برنامه‌ریزی شده را برای اسرا به‌همراه دارد. جشن رونمایی و پوشش و بازتاب رسانه‌ای مناسب می‌تواند اولین گام در برنامه تبلیغاتی بلندمدت اسرا باشد که به‌خوبی برداشته شده است.

۸. نگاه بومی به مفاهیم و در نظر گرفتن ارزش‌های دینی و ملی مسئله بومی‌سازی رده‌بندی که از ابتدا مورد توجه بوده از ضروریات وجودی اسرا است. از آنجایی که تفاوت‌های فرهنگی و مقتضیات خاص اجتماعی و سیاسی، امکان استفاده از سایر نظام‌های رده‌بندی موجود در جهان را از سایر کشورها از جمله ایران می‌گیرند، بومی‌سازی رده‌بندی با به کارگیری ارزش‌های اسلامی و ارزش‌های اجتماعی خاص ایران از نقاط بسیار ارزشمند در اسرا است.

۹. رویکرد فراملی در نام‌گذاری مناسب نظام رده‌بندی ایران وجود رویکردی فراملی و اعمال آن در بخش‌های مختلف پروژه مانند حذف نام «ایران» و نیز «اسلامی» از عنوان این نظام رده‌بندی و اشاره غیرمستقیم‌تر به هر دوی این مفاهیم در لوگو، از خصوصیات دیگر این پروژه است که می‌توان از آن به‌عنوان یک نقطه قوت نام برد، نقطه قوتی که به سیاست‌ها و برنامه‌های بلندمدت بنیاد معطوف است.

– نقاط ضعف در فرآیند رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

۱. فقدان یک پروپوزال جامع در ابتدای پروژه عدم تعریف دقیق پروژه و اهداف و سؤالات آن از ابتدا، از جمله نقاط ضعف در پروژه رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای بوده است. این کمبود در بسیاری از موارد، امکان کنترل درستی حرکت را از پروژه سلب کرده چرا که در واقع، اهداف می‌توانند محکی باشند در دستان مدیریت پروژه رده‌بندی. این نقص صراحتاً در آغاز پروژه نظام رده‌بندی جدید اصلاح شد.

۲. ابهام موجود در نام «بازی‌های رایانه‌ای» عنوان بازی‌های رایانه‌ای مجموعه بسیاری از بازی‌ها را در برمی‌گیرد که از جمله آن می‌توان به بازی‌های ویدیویی، بازی‌های کامپیوتری، بازی‌های شبکه‌ای، بازی‌های آنلاین، بازی‌های کنسول‌های کوچک و نیز بازی‌های موبایل و غیره اشاره کرد. اما در اینجا این عنوان بیشتر از همه به یک گونه از بازی‌ها اشاره دارد که همان بازی‌های کامپیوتری است و به کارگیری این عنوان نمی‌تواند گویای تمامی زیر مجموعه‌هایش باشد. شاید عنوان‌هایی مانند بازی‌های رومیزی یا بازی‌های الکترونیکی از لحاظ نظری، عناوین رواتری باشند.

۳. فقدان مستندسازی پروژه علی‌رغم فعالیت یک‌ساله بنیاد (تا قبل از شروع فاز دوم) و پیشرفت پروژه رده‌بندی، این سازمان تا پیش

از این، مستندسازی در خوری از فرآیند رده‌بندی انجام نداده بود که این خود، یکی از نقاط ضعف است.
۴. اظهار نظر تمامی گروه‌های تخصصی درباره تمامی مفاهیم فاز مطالعاتی و دخالت نظر تمامی آن‌ها در فرآیند برآیندگیری

یکی از مهم‌ترین نقاط ضعف پروژه است که گروه‌های تخصصی بر مبنای تخصص ویژه خود، درباره یک‌سری از مسائل ویژه و مرتبط با خود اظهار نظر نکرده و تمامی رده‌ها درباره تمامی مسائل اظهار نظر کرده‌اند که البته بخش عمده‌ای از این مشکل، از ساختار درخواستی از طرف بنیاد، نشئت می‌گیرد. به‌عنوان مثال، ما از روان‌شناسی می‌خواهیم که درباره ارزش‌ها و قمار نظر داده و یا از جامعه‌شناسی می‌خواهیم که درباره ترس، اظهار نظر کند. اسلام نیز به‌جای پرداختن به مسائل محرمات و تعمیق مفاهیم خود مجبور است درباره ترس و خشونت و تبعیض نیز اعمال نظر کند. نتیجه آن می‌شود که بعضاً گروه‌ها یا نظرات مستدلی ارائه نمی‌دهند و یا از استدلال‌ها و مستندات استفاده می‌کنند که خاص تخصص خودشان نبوده و وام گرفته شده از سایر گروه‌هاست. به‌عنوان مثال، اسلام، مباحث مربوط به ترس را از روان‌شناسی وام گرفته و مباحث مربوط به تبعیض را از جامعه‌شناسی و مردم‌شناسی.

۵. نقص در گروه‌بندی معیارها

یکی از مسائلی که پروژه با آن مواجه است این است که با توجه به اینکه زبان بسیاری از بازی‌ها غیر از فارسی است وجود واژگان نامناسب به‌نوعی نقص محسوب می‌شود به این مورد می‌توان به‌دوگونه توجه کرد:

الف - رویکرد اول، معتقد است که به کارگیری واژگان نامناسب در یک زبان (مثلاً انگلیسی) می‌تواند در زبان مادری نیز تأثیر بگذارد و تابوهای زبانی آن را شکسته یا تغییر دهد.
ب - رویکرد دوم می‌گوید که هر زبان، مستقل از دیگری است و استفاده از مفاهیمی که در زبان مادری تابو هستند اما به زبانی غیر از زبان مادری ادا می‌شوند الزاماً باعث تکرار همین ساختار در زبان مادری نشده و تابوهای زبان مادری را تغییر نمی‌دهد. بر همین اساس شاید بتوان لحن بد را تنها مختص بازی‌هایی با زبان فارسی دانست.

بعضی از عوامل محتوایی بسیار عام بوده و گستره وسیع و نامحدود و تعریف نشده‌ای را دربرمی‌گیرند. چنانکه می‌توان تمامی فاکتورهای دیگر را نیز در داخل آن‌ها جای داد. مهم‌ترین نمونه از این مورد، فاکتور ارزش‌هاست که حتی خشونت و مسائل جنسی و تبعیض را هم در بطن خود شامل می‌شود. از سویی دیگر، این ارزش‌ها نیز در داخل خود با شدت و ضعف‌های خیلی زیادی مواجه‌اند و به انواع بسیار متنوعی از ارزش‌های دینی، تاریخی، سیاسی، اخلاقی، قانونی، عرفی و... تقسیم می‌شوند. به نظر می‌رسد ارزش‌ها درحقیقت، بیش از آنکه یک گروه تعریف شده باشند مکانی است برای قراردادن هر آنچه در سایر معیارها جای نمی‌گیرد...

عدم تجانس هم‌گروه‌ها نیز مسئله مهم دیگری است که می‌بایست به آن پرداخته شود. از مهم‌ترین مصادیق این مسئله می‌توان به هم‌گروه دانستن سیگار و مشروب اشاره کرد که به‌هیچ وجه نه از نظر قانونی، نه شرعی و نه حتی عرفی در فرهنگ ما یک معنا را نمی‌دهند. درمورد مسائل جنسی نیز، کودک آزاری، ادرار کردن و خود عمل جنسی، همه در یک گروه جای گرفته‌اند. نکته بسیار مهمی که باید به آن توجه داشت و بر آن تأکید کرد این است که با قراردادن مصادیق مختلف، در زیر یک عنوان، درحقیقت ما آن مصداق را برچسب‌زنی می‌کنیم که خود این مسئله می‌تواند مستقیماً بر نظر کارشناسان، بر رویکرد

نسبت به بازی و نیز بالا بردن رده آن مؤثر باشد. مثال بارز این مسئله، فاکتور مسائل جنسی است که مصادیق متعددی تحت آن قرار داده شده است. خود این مسئله و این نگاه، نوعی برچسب‌زنی است که می‌تواند معنای جنسی به همه آن رفتارها و مصادیق دهد. با توجه به این که مسئله جنسی در جامعه ما یک تابو است، طبیعتاً هر آنچه برچسب جنسی داشته باشد به‌عنوان یک ناهنجاری شدید تلقی شده و طبیعتاً برخوردهای شدیدی نیز در پی دارد. شاید بهتر بود پوشش و آرایش نامناسب را تحت عنوان حجاب و در بخش ارزش‌ها مطرح می‌کردیم تا از بار آن کاسته شود، از سوی دیگر، جنسی‌دیدن همه‌چیز می‌تواند خود مسئله جنسی و آسیب‌های آن را کم‌اهمیت جلوه دهد. در بازمینی معیارها و مصادیق بهتر است به این مسئله توجه شود. خصوصاً آنکه رده‌بندی بازی‌ها بدون شک بر مبنای یک سری ملاحظات سیاسی و ایدئولوژیک نیز صورت خواهد گرفت.

۶. تعداد بالای مصادیق و غیر کاربردی شدن آن‌ها

همواره میان میزان دقت و امکان کاربردی شدن یک مسئله، رابطه معکوسی وجود دارد و یا دست کم، هرچه میزان دقت بالاتر رود هزینه اجرای کار نیز افزایش خواهد یافت. درمورد استخراج معیارها سخت‌گیری و دقت بالای به کار برده شده باعث گشته که ما با تعداد بسیار زیاد مصادیق مواجه شویم. این موضوع، خصوصاً زمانی مشکل‌ساز می‌شود که تعداد بالای بازی‌ها و آهنگ تولید و رشد آن‌ها را نیز در نظر بگیریم. رویکرد ما می‌بایست به سمت واقع‌بینی در استخراج معیارها و مصادیق رفته و حتی‌الامکان سعی کنیم با نظام‌مند کردن استخراج معیارها با هدف کاربردی و اجرایی شدن، از تعیین معیارهای ناکارآمد و غیر ضروری فاصله گرفته و تا حدی اغماض کنیم.

۷. عدم توجه به مسئله ترکیب

انتقاد دیگری که می‌توان به شیوه استخراج معیارها وارد دانست عدم توجه به مسئله ترکیب مصادیق است. صحنه‌ای از بازی که شامل مسئله جنسی، خشونت و مصرف مشروب است در ذیل کدام مصداق می‌بایست بررسی شود؟ این نکته‌ای است که می‌بایست مورد توجه قرار گیرد. راه‌حل‌های مختلفی برای حل این مشکل وجود دارد: یکی از راه‌حل‌ها این است که چنین صحنه‌هایی به اجزای تشکیل‌دهنده خود شکسته و هر مصداق، رده خاص خود را گرفته است و در برآیندگیری نهایی بازی، تمام خصوصیات این صحنه‌ها نیز اعمال شود.

۸. بالارفتن رده‌های سنی و ممنوعیت‌ها

در شیوه فعلی کار رده‌بندی، گاه با رده‌های بالا و ممنوعیت‌های بسیاری مواجهیم که از چند چیز نشئت می‌گیرد: استفاده از شاخص حداکثر در برآیندگیری‌ها و هم‌سطح قراردادن رویکردهای علمی و دینی با هم. در شیوه فعلی برآیندگیری از معیارها، حداکثر نظر رویکردها به‌عنوان برآیند و نظر نهایی، مورد توجه قرار گرفته که نقدهای بسیاری بر آن وارد است: اول، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی به‌عنوان دو دانش تجربی، دیدگاه‌های خود را بر مطالعات نظری و میدانی و واقعیت جامعه استوار کرده‌اند در مقابل، دیدگاه اسلامی بر حقایق استوار است که ایده‌آل‌های جامعه اسلامی است و طبیعتاً نمی‌توانند با هم در یک سطح تحلیل قرار گرفته و برآیندگیری شوند. این شیوه برآیندگیری، هم به روش علمی لطمه وارد کرده و هم جایگاه معارف اسلامی را زیر سؤال می‌برد. ضمن آنکه محصول نهایی کار نیز بالارفتن رده‌های اعلام شده برای بازی‌ها و نیز مسئله ممنوعیت بالاست. از سوی دیگر، استفاده از شاخص حداکثری، اعتبار علمی لازم را ندارد و به واقعیت اجتماعی جامعه ما نزدیک نیست.

-فرصت‌ها

۱. تعامل با سایر سازمان‌ها و نهادهای متولی یا مرتبط
پیرامون مسئله بازی‌های رایانه‌ای در ایران، چند سازمان در حوزه‌های سیاست‌گذاری، مدیریت، اجرا و قانون‌گذاری فعالیت می‌کنند. برقراری ارتباط مؤثر و مثبت با دست‌اندرکاران و فعالان این سازمان‌ها می‌تواند به‌عنوان فرصتی جهت کارآمدتر کردن رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای عمل کند. به‌عنوان مثال، در حوزه قانون‌گذاری، ارتباط با کمیسیون‌های مرتبط مجلس شورای اسلامی و یا مشاوران ریاست جمهوری و... می‌تواند به تسریع در پیشبرد اهداف رده‌بندی کمک کند.

۲. تشکل‌های کودکان و سایر NGO های مرتبط
تشکل‌های غیردولتی، غالباً فعالیت‌هایی در حوزه کودکان، نوجوانان و جوانان و یا مسائل مرتبط با معیارهای ما (انجمن‌های مبارزه با مواد مخدر و ترک آن، رفع تبعیض و...) فعالیت‌هایی می‌کنند که می‌تواند هم راستا با اهداف رده‌بندی و بنیاد باشد. ارتباط با این نهادهای مردمی و انجمن‌ها و استفاده از پتانسیل‌های آن‌ها خصوصاً آنکه مستقیماً با مردم و بدنه خانواده‌ها مرتبط بوده و فعالیت‌هایی غیرانتفاعی دارند می‌تواند فرصت بسیار مغتنمی برای پیشبرد اهداف رده‌بندی باشد.

۳. سایت بنیاد
یکی از قابلیت‌های بنیاد در زمینه اطلاع‌رسانی، بدون شک، وب‌سایت بنیاد است که می‌بایست هم پاسخگوی نیازهای کاربران فارسی زبان باشد و هم بتواند به‌عنوان دریچه‌ای با جامعه جهانی ارتباط برقرار کند. از سوی دیگر، این سایت می‌تواند عملکرد دیگری به‌جز اطلاع‌رسانی نیز داشته باشد و آن، تولید محتوا و شکل‌دهی به شبکه‌های اجتماعی مجازی پیرامون موضوع بازی‌های رایانه‌ای است. افرادی که در فضای اینترنت در خصوص بازی‌ها مسائلی را در وبلاگ‌ها و سایت‌ها و انجمن‌ها می‌نویسند می‌توانند به محوریت سایت بنیاد، دور هم جمع شده و به این وسیله، اطلاعات آن‌ها نیز یک‌جا مجتمع گردد.

۴. استفاده از تبلیغات و پیام‌های بازرگانی
موفقیت پروژه رده‌بندی، وابستگی بسیار زیادی با به‌کارگیری آن و نفوذش در داخل خانواده‌ها و جامعه دارد. مهم‌ترین ابزار در این زمینه، تبلیغات است که می‌بایست به‌صورت برنامه‌ریزی شده، همه‌جانبه و درازمدت باشد...

۵. مجله‌های بازی
برای تبلیغات جهت معرفی نظام رده‌بندی ایران می‌توان از گزینه‌های بسیاری استفاده کرد، از جمله این‌ها، مجله‌های بازی هستند که مخاطبان بسیاری داشته و از نفوذ بالایی نیز در بین آن‌ها برخوردارند. تعامل با این مجله‌ها جهت درج مداوم لوگوهای بنیاد در بخش ثابتی از خود، گرفتن یک صفحه ثابت برای بنیاد و... می‌تواند گام مؤثری در بحث تبلیغات باشد. این مجله‌ها فرصت مناسبی جهت درج مطالب علمی پیرامون مسئله رده‌بندی نیز هستند.

۶. گسترش ESRA در سایر کشورها
با توجه به نمایشگاه دبی و استقبال چند کشور دیگر از نظام رده‌بندی ایران، امکان گسترش اسرا به فرای مرزهای ملی ایران وجود دارد، این موضوع هم می‌تواند ارتباطی را از نظر فرهنگی بین ایران و سایر کشورها فراهم کند و هم این که منبع درآمدی برای خود بنیاد باشد.

۷. تعامل با تولیدکنندگان بازی‌ها در سطح جهانی

از آنجایی که رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای، بر میزان فروش و نیز درآمد و سودآوری تولیدکنندگان مؤثر است بنابراین نظام‌های رده‌بندی، فرصت تعامل با شرکت‌های تولیدکننده به‌منظور تأثیر بر محتوای بازی‌ها را دارند، به‌عبارت‌دیگر، چنانچه رده سنی یک بازی کاهش پیدا کند و یا از ممنوعیت خارج شده و اجازه نشر در کشور را پیدا کند مخاطبان بازی و به‌زبان دیگر، مشتریان آن افزایش می‌یابند. از این رو، بنیاد می‌تواند از طریق تعامل با تولیدکنندگان و درخواست تغییر در بخش‌هایی از بازی بر محتوای آن اعمال نفوذ کند. (البته این موضوع در ایران زمانی قابل اجرا خواهد بود که قوانین مرتبط با حق تألیف به اجرا دربیاید اما در مورد سایر کشورهایی که قوانین کپی‌رایت در آن‌ها جاری است این امکان بیشتر وجود دارد)

تهدیدها

۱. موازی‌کاری سایر نهادهای متولی یا مرتبط

با توجه به وجود نهادهایی که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت‌هایی دارند یکی از خطراتی که پروژه را تهدید می‌کند عدم هماهنگی این نهادها و وجود جریان‌های موازی است. همان‌طور که هماهنگی این نهادها می‌تواند به‌عنوان فرصتی جهت بهتر عملیاتی شدن پروژه نقش ایفا کند. عدم هماهنگی و موازی‌کاری نیز می‌تواند نوعی رقابت ناسالم را به‌دنبال داشته باشد. این مسئله، یکی از تهدیدهای پیش روی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای است.

۲. بالا رفتن رده‌های سنی و بازی‌های ممنوعه

بدون شک، مهم‌ترین هدف اسرا، به‌عنوان نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ایران، کاهش آسیب‌های احتمالی این دسته از بازی‌هاست. این مهم، محقق نخواهد شد مگر آنکه اسرا، به‌عنوان یک نظام معتبر و کارآمد در میان مخاطبان نهایی خود یعنی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و خانواده‌هایشان شناخته شده و به کار گرفته شود. تا به‌امروز میزان گسترش و حضور بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه بدون وجود نظام رده‌بندی، ساختار و شکلی به خود گرفته که هرچند از چگونگی آن اطلاع دقیقی نداریم ولی نمی‌توانیم انکارش کنیم.

زمینه‌سازی برای پذیرش یک حکم توسط مردم در مرحله‌بندی حکم تحریم شراب در صدر اسلام را می‌توان مثال آورد. سالیان متمادی... خداوند تبارک و تعالی برای این که....

۳. عدم پذیرش نظام رده‌بندی از سمت خانواده‌ها و بازیکنان

همان‌طور که در بخش مربوط به بالا بودن رده‌ها و ممنوعیت‌ها نیز اشاره شد موفقیت اسرا وابسته به پذیرش خانواده‌ها و بازیکنان است. نظام رده‌بندی ایران، هرچه قدر هم که خوب و بی‌نقص باشد اگر روی اطلاع‌رسانی و جلب مشارکت‌های مردمی سرمایه‌گذاری نکرده و این مهم را جدی تلقی نکند با یک تهدید بسیار بزرگ مواجه خواهد شد که کل موجودیت آن را زیر سؤال می‌برد. توجه به نقش رسانه ملی در این زمینه حیاتی است.

۴. بحران رده‌بندی

سال‌ها از تولید بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرد، تعداد بی‌شماری از این نوع بازی‌ها امروز در بازار ایران موجود است و هر روز نیز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود. نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ایران در اولین

گام اجرایی خود با حجم بالایی از بازی‌های منتظر رده‌بندی مواجه خواهد بود. خطر یا تهدید پیش رو آن است که یا با پرداختن به بازی‌های پیشین، امکان رده‌بندی به‌موقع بازی‌های جدید را نداشته باشیم و یا با پرداختن به بازی‌های جدید، از رده‌بندی بازی‌های موجود در بازار غافل شویم.

