



کاربران ایرانی به طور متوسط، ۵۴ دقیقه در شبانه روز را به انجام بازی های رایانه ای اختصاص می دهند و از بابت خرید این بازی ها هم ماهانه، به صورت میانگین ۷ هزار و ۸۰۰ تومان از جیب خود می پردازند

خشونت و محرک های جنسی از جمله عوامل محتوایی است که به فروش بیشتر منجر می شود و به همین دلیل در بازی های بسیاری قابل مشاهده است.

وی در عین حال درباره شرایط تولیدات داخلی یا محصولات وارداتی رسمی بازار می گوید: جمهوری اسلامی ایران، در این عرصه به ایجاد تنها نظام رده بندی سنی بومی بازی های رایانه ای در میان کشورهای مسلمان مبادرت ورزیده است تا به طور کارشناسانه و موثر، بازار مصرف بازی های رایانه ای را از نظر محتوا تنظیم کند و آسیب های ناشی از محتواهای آسیب رسان را برای مخاطبان این بازی ها به حداقل برساند.

#### بازی های آنلاین و استعداد ایجاد اعتیاد

بحث بعدی که پیش می کشیم، رشد بازی های آنلاین در ایران است که در کنار توفیق این نوع بازی ها در بازارهای جهانی محقق می شود، کرمی در این باره ترجیح می دهد به دغدغه والدین اشاره کند و بگوید که «بازی های آنلاین، به دلیل ماهیت ویژه خود، استعداد بیشتری برای ایجاد اعتیاد در مخاطبان نشان دارند. همچنین این بازی ها بستری را برای هزینه کردن مخاطبان در بازی فراهم می آورند و از اعتیاد مخاطبان استفاده می کنند و این هزینه کرد را تا دوام می بخشند که در واقع نگرانی اصلی والدین نیز همین است. به دلیل اینکه، اینگونه بازی ها عموماً بازی های خارجی هستند و متناسب با فرهنگ بومی طراحی و ساخته نشده اند و از طرفی به طور فزاینده و بدون احتساب مالیات، ارز از کشور خارج می کنند.»

او توصیه می کند: بهتر است والدین در وهله نخست، روی میزان و الگوی استفاده از این بازی ها نظارت داشته باشند و پس از آن فرزندان خود را به استفاده از بازی های موبایلی و آنلاین ایرانی ترغیب کنند.

او همچنین مدعی می شود: «تخطی از این مرز، به معنای اعتیاد به بازی های رایانه ای نیست، بلکه مصرف افراطی و اعتیادگونه را باید به وسیله علل و علایم دیگری تشخیص داد.»

او اشاره ای به این علایم نمی کند، اما متذکر می شود: این موضوع را که میانگین سن کاربران بازی های رایانه ای در ایران نسبت به دیگر کشور ها، پایین تر است به نوعی می توان تهدید تلقی کرد. تهدید از این نظر که بیشتر بازی های رایانه ای برای سنین بالاتر از نوجوانی تولید می شوند و اشتغال کودکان و نوجوانان ایرانی به این بازی ها، موجب آسیب های جبران ناپذیری خواهد شد که در آینده اثر خود را نمایان خواهد ساخت.

او همچنین نسبت به یکی از شایع ترین پدیده ها در این حوزه که استفاده کاربران کم سن و سال ایرانی از بازی های با رده سنی بالاتر است؛ هشدار می دهد و می گوید: تناسب نداشتن سن بازیکن با محتوای بازی می تواند آسیب هایی از قبیل مشکلات جسمانی، اضطراب، پر خاشگری، اختلالات خواب، افسردگی و دیگر اختلالات روانی را در پی داشته باشد؛ همچنین نباید از آسیب های فرهنگی - اجتماعی که در گرایش ها، نگرش ها و ارزش ها و باور های مخاطبان خلل ایجاد می کند، غافل شد.

#### تلاش برای ایجاد نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای

سوال بعدی مادر باره خشونت است که چاشنی عمده بازی های رایانه ای است و حتی در جاتی از آن در تولیدات داخلی این بخش هم دیده می شود. عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال می گوید: در نظام سرمایه داری که معمولاً اخلاقی، قربانی اهداف تجاری می شود، در عرصه بازی های رایانه ای نیز همچون دیگر محصولات فرهنگی،

بیشتر به بازی های گونه (ژانر) ورزشی، مسابقه ای و مبارزه ای علاقه مند هستند که شاید نشانه ای از حس رقابت طلبی بازیکنان ایرانی باشد.

او نیم نگاهی هم دارد به اوضاع و احوال کشور های همسایه در پرونده بازی های رایانه ای و آنلاین و توضیح می دهد: برای مثال، ترکیه حدود ۲۲/۵ میلیون نفر بازیکن دارد که این رقم از شمار کاربران این بازی ها در ایران بیشتر است. همچنین میانگین سنی بازیکنان در کشور هایی که صنعت بازی پیشرفته ای دارند، تقریباً دو برابر و در حدود ۳۰ سال است.

#### بازی های موبایلی و نظامی برای افزایش آگاهی والدین

از این مقام مسئول، درباره محتوای بازی های رایانه ای به ویژه از نوع آنلاین و موبایلی آن ها می پرسیم که با توجه به سهولت در دانلود و گاه رایگان بودن آن ها، مخاطرات و نگرانی های بیشتری ایجاد می کند و او نیز در پاسخ می گوید: نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، از چندی پیش به رده بندی بازی های موبایلی که روی دی.وی.دی انتشار می یابد، اقدام و تا به حال حدود ۳۵۰ بازی موبایلی را رده بندی کرده است. همچنین در حال حاضر، مذاکراتی در حال انجام است که بتوان نسبت به رده بندی سنی بازی های موبایلی که روی مارکت های موبایلی در ایران عرضه می شود نیز اقدام کرد تا به والدین در خصوص محتوای این گونه بازی ها به طور مناسب و شایسته اطلاع رسانی شود.

#### بازی طولانی مدت الزام به معنای اعتیاد نیست

به عم این کارشناس، اصولاً انجام بازی های رایانه ای به صورت روزانه و در بازه ای حدود ۴۵ دقیقه تا ۲ ساعت برای افراد، فاقد زبان و چه بسا مفید است!

