

نظام رده بندی سنی

ESRA چیست؟



معرفی نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای

از ابتدای تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۳۸۶، تدوین نظامی با عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای (Entertainment Software Rating Association) در دستور کار قرار گرفت که وظیفه آن نظارت بر محتوای بازی ها و مشخص کردن رده سنی مناسب برای هر بازی بود. در همین راستا در سال ۱۳۸۷ پژوهشهایی با سه رویکرد مطالعاتی از جمله روانشناسی، جامعه شناسی و علوم و معارف اسلامیبا همکاری اساتید مجرب دانشگاهی انجام شد. نتیجه تحقیقات و پژوهش های یکساله ESRA در خصوص بازی های رایانه ای، ۹ جلد که بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه است، شد. پس از انجام پژوهش ها و طبقه بندی محتوای آسیب رسان در بازی ها، نظام رده بندی سنی کار اجرایی خود را از ابتدای سال ۸۸ آغاز نمود و از آن پس صدور مجوز نشر بازی ها منوط به بررسی

بازی ها در این نظام و تعیین رده سنی مناسب هر یک از بازی ها شد.

نظام رده بندی سنی بازی ها در ابتدا فقط بازی هایی را که بر روی رایانه ها و کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند را رده بندی سنی می کرد که با گذشت زمان رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox 360 و PS3 را نیز شروع کرد. همچنین در اوایل سال ۹۴ با گسترده شدن بازی های موبایلی (بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS) و فراگیر شدن این بازی ها در بین اقشار مختلف جامعه، ESRA رده بندی سنی این بازی ها را نیز در دستور کار خود قرار داد.

همچنین در اواسط سال ۱۳۹۴، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بعد از ماه ها پیگیری در شورای فرهنگ عمومی کشور مصوب شد.

گروه های سنی ESRA

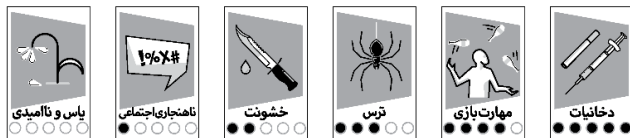
رده های سنی ESRA به ۵ دسته اصلی تقسیم شده اند، که این رده های سنی بر اساس خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات عقلی-ذهنی، خصوصیات عاطفی و اجتماعی که باعث ایجاد تفاوت در گروه های سنی می شوند، تشکیل شده اند. گروه های سنی ESRA شامل ۵ گروه اصلی می شود که عبارتند از:

۱. رده ۳+: ۳ سالگی و بالاتر
۲. رده ۷+: ۷ سالگی و بالاتر
۳. رده ۱۲+: ۱۲ سالگی و بالاتر
۴. رده ۱۵+: ۱۵ سالگی و بالاتر
۵. رده ۱۸+: بالای ۱۸ سال



پیکتوگرام های محتوایی:

یکی از فعالیتهایی که از ابتدای سال ۹۵ توسط نظام ESRA جهت افزایش آگاهی خانواده ها در حوزه بازی های ویدئویی انجام می گیرد، مشخص کردن شدت تأثیرگذاری محتواهای آسیب رسان بازی ها بر روی مخاطبان خود از طریق امتیاز دهی به هر یک از محتواهاست، که بوسیله درج پیکتوگرام های محتوایی بر روی بسته بندی بازی ها به اطلاع خانواده ها می رسد و آنها می توانند در هنگام خرید بازی با دقت به این پیکتوگرام ها از شدت تأثیرگذاری هر یک از محتواهای آسیب رسان آن بازی مطلع شوند.



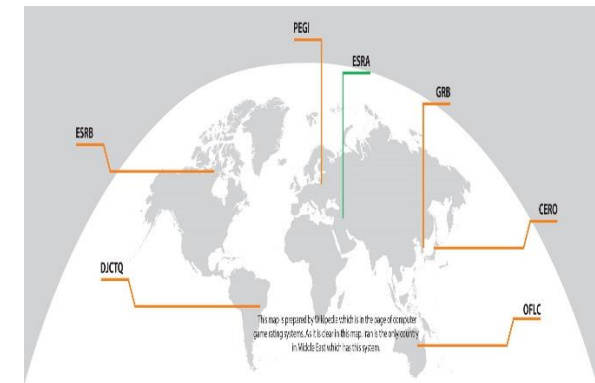
عوامل شکل گیری ESRA

پس از تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران، همواره "فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای" به عنوان یک هدف اساسی و مهم تعیین شد. علت انتخاب چنین هدفی در ایران، بهره مندی از قدرت آموزشی و تأثیرگذاری بازی های رایانه ای و دور شدن از احتمال ابتلا به اختلالات روحی و روانی و آسیب های منجر به استفاده نامناسب از آن بود. اما چه عواملی باعث شکل گیری نظام رده بندی سنی بازی ها شد:

عدم وجود الگوی مناسب در استفاده از بازیها
تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی های رایانه ای

استفاده هژمونیک نظام سرمایه‌داری از بازی‌ها در جهت تاثیرگذاری فرهنگی-اجتماعی نگرانی والدین و عدم اطلاع آنها از محتواهای نامناسب این رسانه جدید تعاملی

نگاه باشد یا نباشد و حاکم بودن رویکردی انفعالی در این عرصه سازمان ESRA



کلمه ESRA مخفف Entertainment Software Rating Association می‌باشد. نظام ESRA، پس از انجام تحقیقاتی تقریباً یکساله، رده بندی سنی بازی های رایانه ای را از سال ۱۳۸۸ زیر نظر بنیاد ملی بازیهای رایانه ای آغاز کرد. برای تدوین این نظام، سعی شده است در مرحله اول با تکیه بر نظریه‌های موجود در علوم مختلف و مرتبط با این موضوع، بستری با پشتوانه علمی مناسب ایجاد گردد تا در مراحل اجرایی این نظام و انجام تحقیقات میدانی، میزان تصحیحات به حداقل برسد.

این سازمان، بازیها را براساس محتواهای آسیب زایی که از سه دیدگاه روانشناسی، جامعه شناسی و علوم و معارف اسلامی بر گرفته شده است، رده بندی سنی می کند. شرکت های ناشر بازی در ایران، فقط می توانند بازی هایی را که مورد بررسی این نظام رده بندی سنی قرار گرفته اند و دارای مجوز می شوند، به طور قانونی برای فروش در بازار توزیع کنند. برخی

بازی ها نیز به دلیل عدم انطباق با فرهنگ اسلامی-ایرانی، خطوط قرمز شرع، ملاحظات سیاسی و ... مجوز ورود به بازار را دریافت نمی کنند.

محتواهای اصلی آسیب رسان مورد بررسی سازمان ESRA که بر مبنای دیدگاه های روانشناسی، جامعه شناسی و علوم و معارف اسلامی شکل گرفته اند، شامل، ترس، خشونت، نقض ارزش های دینی، ناپهنجارهای اجتماعی، محرک های جنسی، مواد مخدر، مشروبات الکلی و دخانیات و قمار می باشند.

رده های سنی ESRA به ۵ دسته اصلی که شامل رده های +۳، +۷، +۱۲، +۱۵ و +۱۸ می باشد، تقسیم شده اند، که این رده های سنی بر اساس خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات عقلی-ذهنی، خصوصیات عاطفی و اجتماعی که باعث ایجاد تفاوت در گروه های سنی می شوند، تشکیل شده اند.

بیت کمال

معرفی نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای

تنظیم از:

واحد مشاوره

دبیرستان دوره اول متوسطه علمی