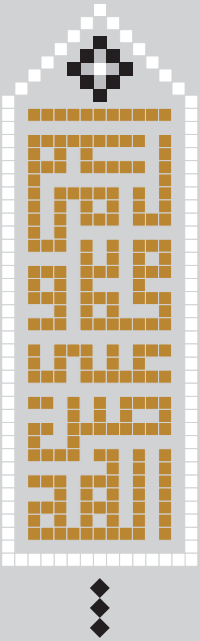
بسم الله الرحمن الرحيم



سرشناسه: یادگاری، محمدحسن، ۱۳۷۰-
عنوان و نام پدیدآور: سواد بازی : شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای
محمدحسن یادگاری، فاطمه حاجی‌کاظم‌طهرانی؛
ناظر علمی مجید سلیمانی‌ساسانی ؛
ویراستار مرتضی حاجیوند.
مشخصات نشر: تهران: سازمان تبلیغات اسلامی، حوزه هنری،
پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی، ۱۴۰۱.
مشخصات ظاهری: ۱۴۱، ۱۹ص.: جدول، نمودار؛ ۵/۲۱×۵/۱۴س‌م.
شابک: ۲-۹-۹۴۷۱۶-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: پشت جلد به انگلیسی: Game Literacy
M. Hassan. Yadegari, F. Hjikazeme Tehrani.
عنوان دیگر: شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای.
موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- نمونه‌پژوهی
Computer games-- Iran -- Case studies
بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- جنبه‌های اجتماعی -- نمونه‌پژوهی
Computer games-- Social aspects-- Iran -- Case studies
سواد رسانه‌ای -- ایران -- نمونه‌پژوهی
Media literacy -- Iran -- Case studies
شناسه افزوده: حاجی‌کاظم طهرانی، فاطمه، ۱۳۶۲-
رده‌بندی کنگره: GV۱۴۶۹/۱۵
رده‌بندی دیویی: ۸۰۹۵۵/۷۹۴
شماره کتابشناسی ملی: ۹۰۱۰۵۵۲

# سواد بازی

## شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای

محمدحسن یادگاری
فاطمه حاجی‌کاظم‌طهرانی

پژوهشکدهٔ فرهنگ و هنر اسلامی
سواد بازی؛
شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای

نویسندگان: محمدحسن یادگاری
فاطمه حاجی‌کاظم‌طهرانی
ناظر علمی: مجید سلیمانی ساسانی
عضو هیئت علمی دانشگاه تهران
ویراستار: مرتضی حاجیوند
طراح جلد و گرافیک: صادق جمالی
صفحه‌آرا: احمد الهی

چاپ اول: ۱۴۰۱
شمارگان: ۵۰۰ نسخه
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۴۷۱۶-۹-۲

نشانی:
تهران، خیابان سمیه،
حوزه هنری، پژوهشکده
فرهنگ و هنر اسلامی
کدپستی: ۱۵۹۹۷۱۹۵۱۳
شماره تماس: ۸۸۸۹۶۹۲۳

با اسکن رمزینه از دیگر آثار پژوهشکده آگاه شوید

نقل و چاپ نوشته‌ها منوط به اجازهٔ رسمی از ناشر است.
شمارهٔ تماس نشر پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی: ۰۹۱۰۸۱۰۲۴۲۸

## فهرست مطالب


۷ پیشگفتار پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی
۹ مقدمه نویسندگان

۱۳ فصل نخست؛ بازی رایانه‌ای، رسانه‌ای نوین
۱۷ جایگاه مخاطب (بازیکن)
۱۹ مزایای بازی
۲۲ معایب بازی
۲۸ اهمیت سواد رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای
۳۱ سواد رسانه‌ای انتقادی
۳۲ - بعد عملیاتی
۳۳ - بعد فرهنگی
۳۳ - بعد انتقادی
۳۴ - بعد روایی
۳۵ - بعد بازی‌پذیری

۳۷ فصل دوم؛ رهیافت‌های پژوهشی و مطالعاتی در سواد بازی
۴۰ ضرورت‌های سواد بازی
۴۴ رویکرد کتاب
۴۵ تجربیات جهانی
۴۸ انتخاب بازی مناسب
۴۹ سن بازیکن و رده‌بندی سنی بازی
۵۲ مبانی نظری سواد بازی
۶۲ جنسیت بازیکن و جنسیت در محتوای بازی
۶۴ مدیریت مصرف (زمان و مکان)
۶۵ مدیریت زمان بازی
۶۸ مدیریت مکان بازی
۷۰ نظارت غیرمستقیم والدین
۷۴ رفتارهای جایگزین
۷۷ همراهی در بازی یا هم‌بازی‌شدن
۷۸ آگاه‌سازی
۸۱ جمع‌بندی
۸۳ روش پژوهش

۸۷ فصل سوم؛ سواد بازی در گفت‌وگو با والدین و کارشناسان
۸۹ **یافته‌های گفت‌وگو با والدین**
۸۹ - مدیریت مصرف رسانه‌ای والدین
۹۱ - انتخاب بازی مناسب
۹۴ - سن و رده‌بندی سنی
۹۵ - جنسیت بازیکن
۹۷ - مدیریت زمان بازی
۹۹ - مدیریت مکان بازی
۱۰۰ - نظارت غیرمستقیم
۱۰۱ - فعالیت‌های جایگزین
۱۰۳ - همراهی و مشارکت
۱۰۵ - آگاهی‌بخشی
۱۰۷ **جمع‌بندی اولیهٔ گفت‌وگو با والدین**
۱۱۱ **تحلیل گفت‌وگو با کارشناسان**
۱۱۱ - نتایج اولیه
۱۱۳ - سواد بازی؛ عرصهٔ جهانی و ملی
۱۱۴ - نظام ارزشی
۱۱۵ - ارزش‌های دینی
۱۱۵ - ارزش‌های اخلاقی
۱۱۹ - ارزش‌های سیاسی و ملی‌گرایانه
۱۱۹ - ارزش‌های فرهنگی
۱۲۱ - ایدئولوژی سازندگان بازی (رابطهٔ قدرت و رسانه)
۱۲۳ - آیتم‌های روان‌شناختی

۱۲۵ فصل چهارم؛ نتیجه‌گیری
۱۲۶ **اهمیت والدگری در عصر رسانه‌های نوین**
۱۲۸ **طیف وسیع باورها و اعتقادات در خانواده‌های ایرانی**
۱۳۰ **بحث و نقد دربارهٔ مسئله کارشناسان سواد رسانه‌ای**
۱۳۱ **تطبیق نظام ارزشی والدین با نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها**
۱۳۳ **مدل بومی‌جهانی سواد رسانه‌ای در حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای**
۱۳۹ **پیشنهادها**

۱۴۱ **منابع**
1 **Summery of Book**

## پیش‌گفتار پژوهشکدهٔ فرهنگ و هنر اسلامی

شاید نیازی به توضیح نداشته باشد که در جهانِ اکنون ما، بازی های رایانه ای به یک نیروی مهم فرهنگی و اقتصادی تبدیل شده اند و به صورت گسترده ای در مجامع علمی، تحقیقاتی و دانشگاهی موردتوجه قرار گرفته اند؛ اما بدون شک هنوز عرصه «مطالعات بازی های رایانه ای» در ایران، عرصه ای موردتوجه نبوده است. در حالی که بازی های رایانه‌ای، یکی از رسانه‌های پرمصرف در میان جوانان و نوجوانان ایرانی به شمار می‌رود و عدم توجه و اهتمام به تحلیل نظام مند و همچنین عدم توجه به آن به مثابه رسانه، هنر و فرهنگ، موجب کاستی های فراوانی در عرصه مطالعات فرهنگی و رسانه ای شده است. از سوی دیگر باید تأکید کرد که عمده پژوهش های صورت گرفته بازی های رایانه‌ای در ایران، در حوزه‌های روان شناسی و علوم تربیتی صورت گرفته است که عمدتاً اثرگذاری منفی بر روی مخاطبان کودک و نوجوان را موردتوجه قرار می دهد. اندک پژوهش هایی که با نگاه مطالعات رسانه و ارتباطات انجام شده است، نیز عمدتاً با رویکردی انتقادی، نگاهی بدگمان به عرصه بازی های رایانه ای دارد؛ بنابراین می توان گفت که جای مطالعات بازی در حوزه مطالعات رسانه و ارتباطات، به شدت خالی است. کتاب سواد بازی به عنوان یکی از مجموعه پژوهش های کلان پروژه «مطالعات بازی های رایانه ای» در پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی

قصد دارد بخشی از این نقصان را جبران کند. این کتاب، بازی را ذیل رسانه های جدید در نظر می گیرد و بر اهمیت سواد بازی در حوزهٔ بازی‌های رایانه ای تأکید می کند. مسئله ای که افراد بسیاری ازجمله خانواده ها با آن درگیر هستند. نتایج پژوهش های این کتاب نتیجه می گیرد که در حوزهٔ بازی های رایانه‌ای به رویکردهای جدیدتری برای سواد رسانه ای نیاز داریم.

مخاطب کتاب حاضر را می توان دانشجویان و پژوهشگران حوزه هنر و رسانه، علاقه مندان و بازیکنان بازی های رایانه‌ای، تولیدکنندگان، مدیران و علاقه مندانِ کسب وکار در این حوزه رسانه‌ای دانست. همچنین مطالعه این کتاب برای هرکسی که علاقه علمی یا حرفه ای به بازی های رایانه ای داشته باشد، ارزشمند خواهد بود.

لازم به ذکر است که گروه مطالعات رسانه پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی با توجه به اهمیت پژوهش در حوزه «رسانه های جدید»، فعالیت گسترده ای را در حوزه «مطالعات بازی » آغاز کرده است تا اندکی از فقر و فقدان ادبیات نظری در این حوزه کاسته شود. با این رویکرد، گروه مطالعات رسانه از سال ۱۳۹۷ علاوه بر این کتاب، اقدام به آثار مختلف در قالب کتاب، پژوهش و گزارش راهبردی و سیاستی کرده است. تاکنون از این مجموعه، کتاب «بازی آغاز شده: روش های تحلیل و شناخت بازی های رایانه ای» منتشر شده و کتاب «بازی آنلاین» نیز در نوبت انتشار است.

در پایان، ضمن تشکر از کوشش و اهتمام ویژه نویسندگان کتاب؛ از تلاش های بی شائبه آقایان دکتر مجید سلیمانی ساسانی و دکتر آرین طاهری، که بیشترین نقش را در نظارت و راهنمایی این اثر برعهده داشته اند کمال قدردانی را داریم. همچنین امید است که فعالیت های پژوهشی پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی در حوزه «مطالعات بازی» با جدیت ادامه یابد تا از این رهگذر، امکان های جدیدی برای فهم مسائل این حوزه از رسانه های نوین فراهم گردد.

# مقدمـهٔ نویسندگان

توسعهٔ رسانه‌ها و افزایش مصرف آن‌ها، نیاز به ارتقا سواد رسانه‌ای را در دنیا بیش از پیش مشهود کرده است؛ اما در ایران، توجه به سواد رسانه‌ای، در قالب کتب رسمی و کارگاه‌های غیررسمی یا حتی در المپیادهای صوری، در ساختارهایی عجولانه، غیرتخصصی، سطحی، نمایشی و بی‌اعتنا به پژوهش‌های عمیق و علمی شکل گرفته است. البته تألیف کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای[1] در آموزش‌وپرورش قدمی ارزشمند برای شناخته‌شدن این حوزه در نظام آموزشی، خانواده‌ها و دانش‌آموزان بوده است؛ اما در سایر مقاطع و همچنین به‌منظور آموزش عمومی، بسیاری از رویکردها و آموزش‌های دیگر همچنان نادیده گرفته شده‌اند.

در شرایط کنونی ایران، این عرصه، حوزه‌ای جذاب و در عین حال مورد نیاز جامعه است که متأسفانه تبدیل به نردبانی برای افراد غیرفرهنگی شده است تا بالارفتن آن‌ها از پله‌های مدیریت فرهنگی را سرعت ببخشد. این رویکرد موجب شده است که تولیدات این عرصه مبنایی ترجمه‌ای داشته باشند و صرفاً به ارائهٔ دستورالعمل‌هایی به خانواده‌ها به‌منظور مدیریت فرزندانشان

۱. از سال تحصیلی ۱۳۹۵، به استناد مصوبهٔ شورای عالی آموزش‌وپرورش و با برنامهٔ درسی اختصاصی تفکر و سواد رسانه‌ای پایهٔ دهم، آموزش سواد رسانه‌ای به طور رسمی وارد نظام آموزشی کشور شد.

بسنده کنند. تجربه‌های پژوهشی و مشاهده‌های میدانی نیز نشان داده‌اند که پس از مدتی، عمدهٔ این دستورالعمل‌ها از جانب والدین به فراموشی سپرده می‌شوند یا ناکارآمد و غیرقابل اجرا به نظر می‌رسند.

به نظر نویسندگان این کتاب که علاوه بر سابقهٔ تحصیل و تولید تخصصی در حوزهٔ رسانه و ارتباطات، تجربهٔ تدریس در مدارس، مراکز آموزشی و هم‌نشینی با والدین، دانش‌آموزان و دانشجویان را نیز داشته‌اند، در عرصهٔ سواد رسانه‌ای، بالأخص در حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای، رویکردی جدید مورد نیاز است. بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از محبوب‌ترین رسانه‌های ایران شناخته می‌شود و با آمار رسمی ۳۴ میلیون مخاطب توانسته از رسانه‌های سنتی همچون سینما و تلویزیون پیشی بگیرد.[۱] تفاوت زیرساخت‌های بومی (سنتی و مذهبی) در ایران نسبت به سایر نقاط جهان (بالأخص غرب) هم عاملی مزید بر علت است تا رویکردی نوین را در این حوزه پیش بگیریم.

از این‌روی بر آن شدیم تا با مطالعه، بحث، گفت‌وگو و مصاحبه با متخصصین حوزهٔ سواد رسانه‌ای و همچنین والدین، بتوانیم قدمی در راستای فهم عمیق‌تر و صحیح‌تر در عرصهٔ سواد بومی بازی‌های رایانه‌ای در ایران برداریم. بر این باوریم که نبود آشنایی و عدم‌معرفی روش‌ها و روش‌شناسی‌های تحقیق علمی درست و دقیق از عوامل کم‌توجهی پژوهشی و گستردگی نقدهای سلیقه‌ای در ایران در حوزهٔ بازی‌هاست؛ به همین دلیل نگارش این کتاب را ضروری دانستیم و به آن جامهٔ عمل پوشاندیم.

کتابی که در دست دارید در چهار فصل تدوین شده است که برای تسهیل مطالعه و دسترسی به موضوعات مورد نظر، در این مقدمه به‌صورت اجمالی به مطالب بیان‌شده در هر فصل پرداخته‌ایم.

در فصل اول کتاب به تعریف بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابهٔ رسانه‌ای نوین

۱. طبق آمار رسمی بنیادملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰

پرداخته‌ایم، ویژگی‌ها و فاکتورهای متمایزکنندهٔ آن با دیگر انواع رسانه را به‌تفصیل بیان کرده و ویژگی‌های کاربر بازی‌های رایانه‌ای (بازیکن) و جایگاه و شرایط او در تعامل با بازی را توضیح داده‌ایم. سپس با توجه به توضیحات دربارهٔ بازی و بازیکن، در مورد روش‌های پژوهشی مناسب این حوزه بحث کرده‌ایم. در ادامه، بر اساس آنچه به‌عنوان مزایا (فرصت‌ها) و معایب (آسیب‌ها) بازی‌های رایانه‌ای شناخته می‌شود، دربارهٔ اهمیت سواد بازی در حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای به بحث و بررسی پرداخته‌ایم.

فصل دوم شامل بحث‌های نظری و یافته‌های نویسندگان از مطالعات کتابخانه‌ای است. این فصل با بحث دربارهٔ سواد در حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت آن و توضیح دربارهٔ رویکرد نویسندگان کتاب به سواد بازی که رویکردی انتقادی است، آغاز می‌شود. پس از بخش آغازین، تجربیات جهانی استفادهٔ کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفته که بدین منظور، در گام نخست چیستی و چگونگی نقش والدین در مدیریت مصرف رسانه‌ای فرزندان توضیح داده شده و سپس چند نمونه دستورالعمل کشورهای دیگر برای نظارت والدین آورده شده است. پس از آن، مقوله‌های اصلی دستورالعمل‌های اجرایی والدین به منظور مدیریت استفادهٔ فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای استخراج و احصا شده و مبانی نظری آن‌ها در ادامه آورده شده است. در انتهای فصل دوم، روش پژوهش، نمونه‌گیری و سؤالات مربوط به پژوهش را شرح داده و به معرفی کارشناسان مصاحبه‌شده پرداخته‌ایم.

فصل سوم کتاب به مصاحبه‌ها، تحلیل آن‌ها و یافته‌های دسته‌بندی‌شدهٔ حاصل از این تحلیل اختصاص یافته است. ابتدا به تحلیل مصاحبه‌های انجام‌شده با دوازده پدر و مادر در مورد مدیریت مصرف رسانه‌ای شخصی والدین، انتخاب بازی مناسب برای کودکان و نوجوانان و فاکتورهای مهم در نظارت بر بازی‌کردن کاربر کودک و نوجوان و رابطهٔ آن با کم‌وکیف انتخاب و تعامل با بازی از نگاه والدین پرداخته‌ایم. پس از آن، تحلیل‌ها و دسته‌بندی یافته‌های حاصل از پاسخ‌های کارشناسان آورده شده است. اولین مورد از

یافته‌های حاصل از مصاحبه با کارشناسان سواد رسانه‌ای ذیل عنوان «رویکرد و نگرش به سواد بازی و نسبت آن با سواد رسانه‌ای» توضیح داده شده است. در پایان فصل، نقاط افتراق سواد بازی در عرصهٔ ملی و جهانی از نگاه کارشناسان را استخراج نموده و در سه گروه نظام ارزشی، ایدئولوژی سازندگان بازی و آیتم‌های روان‌شناختی مورد بحث و بررسی قرار داده‌ایم.

فصل چهارم، آخرین فصل کتاب و فصل نتیجه‌گیری است. آنچه از دسته‌بندی یافته‌ها در فصل پیش به‌عنوان نتیجه به دست آمده، در این فصل تشریح و تفسیر شده است. اهمیت والدگری در عصر حاضر که به‌عنوان عصر رسانه‌های نوین شناخته می‌شود، اولین بخش فصل نتیجه‌گیری این کتاب است. طیف وسیع باورها و اعتقادات در خانواده‌های ایرانی، مهم‌ترین عناصری که باید در بومی‌سازی سواد بازی مد نظر قرار گیرد و همچنین بحث و نقد دربارهٔ نظرات و یافته‌های حاصل از مصاحبه با کارشناسان سواد رسانه‌ای بخش‌های بعدی این فصل را تشکیل می‌دهند. قسمت دیگر فصل آخر را تطبیق نظام ارزشی والدین با نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای و کمبودها و شکاف‌های موجود تشکیل می‌دهد. از مقایسه مدل‌های بومی و جهانی موجود در حوزهٔ سواد بازی، نقاط هم‌سو، اختلافات و نقاطی که مکمل یکدیگر هستند، به دست آورده و تشریح کرده‌ایم. در آخرین قسمت این فصل نیز لایه‌های مفهومی سه‌گانه را به منظور بومی‌سازی سواد بازی به‌تفصیل توضیح داده‌ایم. در پایان نیز پیشنهادهایی در حوزهٔ پژوهش و اقدامات سیاست‌گذاری و اجرایی ارائه شده است.

در این کتاب، نویسندگان تلاش کرده‌اند تا با توجه به تجربیات، خاطرات و سوابق در مواجهٔ زیسته‌شان در حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای و خانواده، مفاهیم را مورد توجه و بحث قرار دهند. مخاطب کتاب حاضر دانشجویان و پژوهشگران حوزهٔ هنر و رسانه، خانواده‌ها، بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، تولیدکنندگان، مدیران و سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان حوزهٔ رسانه هستند.