

رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی

هدف: در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم‌کننده، صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرشتاب‌ترین روند رشد را داشته است. کودکان و نوجوانان زمان بسیاری را صرف این بازی‌ها می‌کنند و از آنها تأثیر می‌پذیرند. در ایران تاکنون نظامی برای رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای فراهم نشده است. هدف پژوهش حاضر طراحی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، متناسب با فرهنگ ایرانی و اسلامی است. **روش:** این مطالعه به روش دلفی انجام شد. بدین‌منظور با ۱۷ نفر از روان‌پزشکان و روان‌شناسان برجسته، که در زمینه «رشد» و «کودک» کار کرده بودند، تماس برقرار شد که هشت نفرشان پذیرفتند در این پژوهش مشارکت کنند. نظرات این افراد با استفاده از یک پرسشنامه ۱۸۷ گویه‌ای درباره محتوای بالقوه آسیب‌رسان بازی‌های رایانه‌ای (شامل خشونت، مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر، تبعیض، ناسزا و ارزش‌ها) جمع‌آوری شد. متخصصان می‌بایست در مواجهه با هر گویه، با انتخاب یکی از گزینه‌های ۳، ۷، ۱۲، ۱۵، ۱۸ و ۲۵ سال، سن مناسب برای هر محتوا یا ممنوع بودن برای همه سنین را مشخص می‌کردند. سپس میانگین گزینه‌های منتخب متخصصان، همراه با نظر پرسشگر به وی برگشت داده و از وی خواسته می‌شد تا با در نظر گرفتن نمرات مجدداً نظر بدهد. **یافته‌ها:** میانگین نمرات در مرحله دوم تغییر نکرد، ولی انحراف معیار آن کاهش یافت که به معنی همگراتر شدن نظرات است. **نتیجه‌گیری:** مطالعه نشان می‌دهد که در زمینه‌هایی مانند مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر، و خشونت اختلاف نظر متخصصان بسیار کمتر و در نتیجه با اطمینان بیشتری می‌تواند استفاده از آن را توصیه نمود؛ اما اختلاف نظر متخصصان در زمینه تبعیض، ناسزا و ارزش‌ها زیاد است که این خود انجام پژوهش‌های کمی و کیفی بیشتری را ضروری می‌سازد.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، رده‌بندی سنی، روان‌شناسی، روش دلفی

دکتر سیدوحید شریعت
مرکز تحقیقات بهداشت روان، دانشگاه علوم پزشکی ایران
امین اسدالله‌پور*
دانشگاه علوم پزشکی ایران
نرگس علیرضایی
کارشناس ارشد روان‌شناسی، انستیتو روان‌پزشکی تهران
زیبا بشردانش
انستیتو روان‌پزشکی تهران، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر بهروز بیراشک
دانشیار گروه روان‌شناسی بالینی، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر مهدی تهرانی‌دوست
استادیار گروه روان‌پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران
دکتر بهروز جلیلی
استادیار مرکز تحقیقات بهداشت روان، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر الهه حجازی
دانشیار دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران
دکتر میترا حکیم شوشتری
دانشیار مرکز تحقیقات بهداشت روان، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر الهام شیرازی
استادیار مرکز تحقیقات بهداشت روان، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر حسن عشایری
استاد دانشکده توانبخشی، دانشگاه علوم پزشکی ایران
دکتر محمدولی مجد تیموری
استادیار مرکز تحقیقات بهداشت روان، دانشگاه علوم پزشکی ایران
محمدرضا مجد رضایی
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
کارن زینلی
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
سعید کریمی‌فر
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

* نشانی تماس: تهران، ستارخان، خیابان نیایش، انستیتو
روان‌پزشکی تهران، گروه روان‌شناسی بالینی.
Email: amin.psychologist@gmail.com

Age rating of computer games from a psychological perspective: A Delfi study

Objective: The computer game industry has the highest growth rate in entertainment industries. Children and adolescents spend a lot of time playing these games and are influenced by them. However, no system has yet been developed for rating these games in Iran. Therefore, the aim of the present study was to design an age-based rating of computer games considering Iranian and Islamic culture. **Method:** The study was performed using Delphi method. We contacted 17 distinguished psychiatrists and psychologists in the field of child development; and 8 of them accepted to participate in the study. They completed a 187 item questionnaire on the content of computer games and appropriate ages for those contents, which were gathered and analyzed in two stages. **Results:** In the second stage, the ratings became more congruent. The ratings of the second stage were added up and a final rating was considered for each of the items, which are presented in a table in the article. **Discussion:** There was much less disagreement among specialists in subjects related to sex, gambling, alcoholic beverages and substance use, and violence. These are the fields which have been more extensively studied; therefore, their corresponding guidelines could be recommended with higher certainty. However, specialists had more disagreement in items related to discrimination, insulting, and values; and more quantitative and qualitative studies are necessary to further investigate these issues.

Key words: computer games, age rating, psychology, Delphi method

Seyed Vahid Shariat*
Iran University of Medical Sciences
Amin Asadollahpoor
Iran University of Medical Sciences
Narges Alirezaie
Iran University of Medical Sciences
Ziba Bashar Danesh
Iran University of Medical Sciences
Behrooz Birashk
Iran University of Medical Sciences
Mehdi Tehranidoost
Teheran University of Medical Sciences
Behrooz Jalili
Iran University of Medical Sciences
Elahe Hejazi
Teheran University
Mittra Hakim Shooshtari
Iran University of Medical Sciences
Elham Shirazi
Iran University of Medical Sciences
Hasan Ashayeri
Iran University of Medical Sciences
Mohammad Vali Majd Teymouri
Iran University of Medical Sciences
Mohammad Reza Majd Rezaie
Entertainment Software Association
Karen Zenali
Entertainment Software Association
Saied Karimifar
Entertainment Software Association

Email: amin.psychologist@gmail.com

مقدمه

شده است که برخی بازی‌های ترسناک باعث ایجاد اختلالات اضطرابی و علائم ترس (از جمله کابوس) در کودکان می‌شود (واندن بولک^۱، ۲۰۰۴). تأثیر رفتاری دیگر افراط در بازی‌های رایانه‌ای، احتمال درگیر شدن بیشتر در رفتارهای قمارگونه بیمارگون است (پارکر^۵، تیلور^۶، ایستبروک^۷، شل^۸ و وود^۹، ۲۰۰۸).

مهم‌ترین تأثیر روانی-اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد به آنهاست که به طور گسترده مورد مطالعه قرار گرفته است. به عنوان مثال، مشخص شده است که حدود ۱۲ درصد بازی‌کنندگان در انگلستان (گروسر^۲، تیلمن^۳ و گریفیث^۳، ۲۰۰۷) و ۱۰ تا ۱۵ درصد در آمریکا (چاک^۳ و لئونگ^۴، ۲۰۰۴) به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد دارند. مسأله مهم دیگر، به خصوص در بازی‌هایی که همزمان صحنه‌های جنسی و خشن دارند، ایجاد تحمل نسبت به چنین صحنه‌هایی در بازی‌کنندگان است. در واقع دیدن صحنه‌های تجاوز جنسی، خشونت جنسی و رفتارهای غیرعادی جنسی، باعث عادی شدن این مسایل برای فرد و کاهش حساسیت وی به آنها می‌شود (دیل^۵، براون^۶ و کالینز^۷، ۲۰۰۸). از یافته‌های دیگر در این زمینه می‌توان به افزایش خطا و کاهش نمرات بازی‌کنندگان در آزمون‌های شناختی مانند آزمون مکعب‌های کپس اشاره کرد (فرجی و همکاران، ۱۳۸۱).

این آثار چگونه به افراد منتقل می‌شوند؟ به نظر می‌رسد که میزان و محتوای بازی‌ها عوامل انتقال چنین تأثیری باشند (جتیل، لینچ^۸، لیندر^۹ و والش، ۲۰۰۴). به عنوان مثال، ساعات صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای با افت تحصیلی رابطه مثبت دارد (همان‌جا). آثار رفتاری مانند خشونت، فحاشی و روابط جنسی نیز عمدتاً تحت کنترل محتوای بازی‌های رایانه‌ای هستند. به همین دلیل در آمریکا، اروپا و ژاپن نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شده است تا ضمن نظارت بر محتوای بازی‌ها، به والدین در انتخاب بازی‌های متناسب و کمتر آسیب‌زننده به فرزندانشان کمک کند (بوشمن و کانتور^{۱۰}، ۲۰۰۳). نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا

در میان صنایع مربوط به وسایل سرگرم‌کننده، صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرشتاب‌ترین روند رشد را دارد. در سال ۲۰۰۴، فقط در آمریکا میزان فروش این بازی‌ها در حدود ۷ تا ۱۰ میلیارد دلار بوده و هر سال نیز افزایش یافته است. تولیدات این صنعت طیف گسترده‌ای از گروه‌های سنی (کودکی تا بزرگسالی) را دربرمی‌گیرد (انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی^۱، ۲۰۰۸). به طور متوسط ۷۰ تا ۹۰ درصد نوجوانان و جوانان آمریکایی (پیشین^۲، ۶۰ تا ۹۰ درصد نوجوانان و جوانان فنلاندی (والنیوس^۲ و پونا مکی^۳، ۲۰۰۸) و با همین نسبت‌ها نوجوانان و جوانان بقیه کشورهای (مثلاً نگاه کنید به جنتیل^۴ و والش^۵، ۲۰۰۲) خود را با بازی‌های رایانه‌ای سرگرم می‌کنند. مدت زمانی هم که صرف این بازی‌ها می‌شود قابل توجه است. پژوهش روبرتز^۶، فوئر^۷ و رایداوت^۸ (۲۰۰۵) در آمریکا نشان داد که گروه‌های سنی ۸ تا ۱۰ سال به طور متوسط روزی ۶۵ دقیقه، ۱۰ تا ۱۴ سال ۵۲ دقیقه، و ۱۵ تا ۱۸ سال ۳۳ دقیقه صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند.

کودکان و نوجوانان، هم وقت خود را با این بازی‌ها پر می‌کنند و هم از آنها تأثیر می‌پذیرند و یاد می‌گیرند. این تأثیرات بسته به هدف طراحان، نوع بازی و زمان اختصاص داده شده به آن می‌تواند مثبت یا منفی باشد، با این حال به دلیل نگرانی‌هایی که از عوارض بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، بیشتر پژوهش‌ها بر آثار منفی آنها تمرکز کرده‌اند.

تأثیرات این نوع بازی‌ها در سه گروه آثار جسمانی، رفتاری و روانی-اجتماعی قابل بررسی است. آثار جسمانی بازی‌های خشن بر بازی‌کنندگان افراطی، بیشتر مربوط به بیماری‌های ماهیچه‌ای-اسکلتی (امز^۱، ۱۹۹۷)، افزایش یا کاهش غیرعادی سوخت و ساز بدن (کانگ^۱ و همکاران، ۲۰۰۳)، تغییرات معنادار تعداد سلول‌های ایمنی خون (فرجی، علی‌پور، ملایی، بیانی و میرضایی، ۱۳۸۱)، افزایش معنادار ضربان قلب، فشار خون، تعداد تنفس و درجه حرارت بدن (قربانی، محمدزاده و تربتیان، ۱۳۸۶) و در مواردی بروز حملات تشنجی و صرعی است (کوئیرک^{۱۱} و همکاران، ۱۹۹۵).

در زمینه آثار رفتاری، اکثر پژوهش‌ها بر رابطه میان بازی‌های خشن و بروز رفتارهای پرخاشگرانه در زندگی واقعی افراد متمرکز هستند. اندرسون^{۱۲} و بوشمن^{۱۳} (۲۰۰۱) در فراتحلیل خود نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای خشن با رفتار پرخاشگرانه، شناخت پرخاشگرانه، عواطف پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیک در کوتاه‌مدت مرتبط است و هرچه سن بازی‌کننده کمتر باشد، این رابطه قوی‌تر است. همچنین، معلوم

- | | |
|---------------------------------------|---------------|
| 1- Entertainment Software Association | 3- Punamäki |
| 2- Wallenius | 5- Walsh |
| 4- Gentile | 7- Foehr |
| 6- Roberts | 9- Emes |
| 8- Rideout | 11- Quirk |
| 10- Kang | 13- Bushman |
| 12- Anderson | 15- Parker |
| 14- Van den Buck | 17- Eastbrook |
| 16- Taylor | 19- Wood |
| 18- Schell | 21- Thalemann |
| 20- Grüsser | 23- Chak |
| 22- Griffiths | 25- Dill |
| 24- Leung | 27- Collins |
| 26- Brown | 29- Linder |
| 28- Lynch | |
| 30- Cantor | |

گسترده باشد، استفاده می‌شود (جونز^{۱۳} و هانت^{۱۴}، ۱۹۹۵). اساس این روش همگرایی نظرات متخصصان است. به این صورت که ابتدا نظر متخصصان یک حوزه جمع‌آوری و خلاصه‌سازی، تحلیل و طبقه‌بندی می‌شود. در مرحله بعد، برآیند نظرات کل متخصصان در اختیار یک یک آنها قرار می‌گیرد و از آنها خواسته می‌شود تا با توجه به این برآیند بار دیگر نظر خود را اعلام کنند. در نهایت، این کار باعث ایجاد همگرایی در نظرات متخصصان شده و فرض می‌شود که این همگرایی به واقعیتی که در دنیای خارج وجود دارد، نزدیک‌تر است و می‌تواند مبنای تصمیم‌گیری قرار بگیرد (لینستون^{۱۵} و توروف^{۱۶}، ۱۹۷۵).

برای تشکیل گروه متخصصان این پژوهش، با ۱۷ نفر از روان‌شناسان و روان‌پزشکان صاحب‌نظر در زمینه رشد، تحول و کودک به روش در دسترس تماس گرفته شد که در نهایت هشت نفرشان در پژوهش شرکت کردند. از این تعداد چهار نفر روان‌پزشک متخصص کودک و نوجوان، دو نفر روان‌شناس، یک نفر روان‌پزشک و یک نفر عصب‌روان‌پزشک بودند. پرسشنامه رده‌بندی سنی با الهام از طبقه‌بندی کشورهای دیگر، محتوای بازی‌های رایانه‌ای و در نظر گرفتن ویژگی‌های فرهنگی جامعه ایران ساخته، و در طراحی آن از نظرات بازیکنان حرفه‌ای این نوع بازی‌ها، استادان جامعه‌شناسی، انسان‌شناسی و ارتباطات استفاده شد. سؤال‌های پرسشنامه در هشت گروه خشونت (۶۶ سؤال)، ترس (۱۵ سؤال)، تبعیض (۱۰ سؤال)، لحن بد (۲ سؤال)، قمار و شرط بندی (۳ سؤال)، مشروبات الکلی، مواد مخدر و دخانیات (۲۰ سؤال)، مسایل جنسی (۴۳ سؤال) و ارزش‌ها (۲۸ سؤال) و تعداد کل ۱۸۷ سؤال طراحی شد. رده‌بندی سنی نیز بر اساس نظریه‌های مربوط به رشد و تحول کودک (مثلاً نگاه کنید به پیازه، ۱۹۶۹؛ کلبگ، ۱۹۷۰ و اریکسون، به نقل از کرین، ترجمه فدایی، ۱۳۷۳) و با اقتباس از رده‌بندی سایر کشورها انجام شد و در نهایت هفت طبقه برای افراد (بیشتر از سه سال، بیشتر از هفت سال، بیشتر از ۱۲ سال، بیشتر از ۱۵ سال، بیشتر از ۱۸ سال، بیشتر از ۲۵ سال و ممنوع برای تمام سنین) به دست آمد.

هفت درجه‌ای، و در اروپا و ژاپن پنج درجه‌ای است. این درجه‌بندی‌ها در آمریکا بر اساس شش گروه محتوایی، در اروپا هفت گروه محتوایی، و در ژاپن نه گروه محتوایی، با در نظر گرفتن سن متناسب با این محتواها و فرهنگ آن جامعه انجام می‌شود. محتواهای مشترک در این سه نظام عبارت‌اند از: خشونت، مسایل و روابط جنسی، مصرف مواد و الکل، لحن بد و فحاشی، تبعیض نژادی و جنسیتی، و قمار و شرط‌بندی. بر اساس میزان وجود هر یک از این گروه‌های رفتاری در یک بازی رایانه‌ای، یک درجه سنی به آن بازی تعلق می‌گیرد. به عنوان مثال، در آمریکا هفت درجه شامل همه افراد، اوایل کودکی^۲، بیشتر از ۱۰ سال^۳، نوجوانی^۴، بلوغ^۵، فقط بزرگسالی^۶ و درجه‌بندی نشده^۷ می‌شود. طبق اعلام پایگاه اینترنتی هیأت درجه‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی^۸ آمریکا، هر بازی پس از ارزیابی سه ارزیاب آموزش دیده که هیچ ارتباطی با شرکت‌های تولیدکننده بازی ندارند، درجه متناسب می‌گیرد (هیأت درجه‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی آمریکا، ۲۰۰۸). نکته مهم در رابطه با درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای آن است که این درجه‌بندی‌ها، نه به صورت ممنوعیت یا اجبار، بلکه به صورت یک توصیه مطرح می‌شوند و بنابراین تبعیت و اعتماد والدین را در پی دارند. پژوهش جالب هاینگر^{۱۰} و تامپسون^{۱۱} (۲۰۰۴) که با بررسی کلی ۳۹۶ بازی و بررسی دقیق محتوایی ۸۱ بازی دارای درجه نوجوانان (T) انجام شد، نشان داد که میان هیأت درجه‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی آمریکا و درجه‌بندی متخصصان همبستگی ۰/۹۵ وجود دارد. با این حال، نتایج این پژوهش نشان داد که بازی‌ها، محتوایی بیش از آنچه این هیأت اعلام می‌کند دارند و در واقع درجه‌بندی هیأت کمی سهل‌گیرانه بوده است.

در ایران، علی‌رغم اهمیت موضوع و حساسیت‌های فرهنگی، متأسفانه در این رابطه تاکنون تلاشی نشده است و بازی‌های رایانه‌ای بدون محدودیت، هشدار و اطلاع‌رسانی به والدین، در اختیار کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرد. این پژوهش در پی آن است که با استفاده از تجارب سایر کشورها و نظر متخصصان داخلی، نظام درجه‌بندی متناسب با فرهنگ جامعه شهری ایرانی را طراحی و توصیه نماید. از آنجا که تا پیش از این، پژوهشی در این زمینه در ایران صورت نگرفته بود و داده‌های کمی در دسترس نبود، پژوهش حاضر به صورت کیفی و با استفاده از روش دلفی^{۱۲} انجام شد.

روش

این پژوهش نوعی مطالعه مقطعی بود که با روش دلفی انجام شد. از روش دلفی در نبود داده‌ها و پژوهش‌های پیشین و متقن علمی، وجود اطلاعات علمی متعارض و هنگامی که موضوعی بسیار پیچیده یا بسیار

- | | |
|--|-------------------------|
| 1- Everyone (E) | 2- Early Childhood (EC) |
| 3- Everyone 10 plus (E10+) | 4- Teen (T) |
| 5- Mature (M) | 6- Adults Only (AO) |
| 7- Not Rated (NR) | |
| 8- The Entertainment Software Ratings Board (ESRB) | |
| 9- Game Ratings and Descriptor Guide | |
| 10- Haninger | 11- Thompson |
| 12- Delphi method | 13- Jones |
| 14- Hunter | 15- Linstone |
| 16- Turoff | |

جمع‌آوری داده‌ها

در مرحله اول، دو پرسشگر آموزش دیده (یک کارشناس ارشد روان‌شناسی برای جمع‌آوری اطلاعات کیفی و یک نفر آشنا به بازی‌های رایانه‌ای) با هر یک از متخصصان طی یک جلسه حدوداً چهار ساعته یک‌یک سؤال‌های پرسشنامه را خوانده و درباره آن توضیح دادند و از استاد مربوطه خواستند که هر سؤال را بر اساس این که از چه سنی به بعد مناسب است یا آسیب‌زننده نیست، درجه‌بندی نماید. در این مرحله داده‌های هشت متخصص وارد برنامه اکسل^۱ و فراوانی پاسخ‌های ارایه‌شده محاسبه شد.

در مرحله دوم، فراوانی‌های محاسبه‌شده همراه با توضیحاتی که استادان درباره نظر خود داده بودند ذکر نام آنها، به طور جداگانه به هر استاد ارائه و از وی خواسته شد که با در نظر گرفتن مجموع نظرات و نمره‌ای که در مرحله اول داده است، دوباره گویه‌ها را درجه‌بندی نماید. برای استادان توضیح داده شد که می‌توانند نظر مرحله اول خود را دوباره تأیید کنند یا تغییر دهند. در نهایت، بار دیگر این پاسخ‌ها

تجزیه و تحلیل و نتایج نهایی استخراج شد. پاسخ‌های استادان به سؤال‌ها و طبقه‌بندی‌های سنی به صورت یک مقیاس لیکرت هفت‌درجه‌ای نمره‌گذاری گردید؛ به این صورت که برای طبقه بیشتر از سه سال درجه یک و برای طبقه ممنوع برای همه سنین درجه هفت در نظر گرفته شد. نظراتی که بیش از سه رتبه با نزدیک‌ترین نظر قبل از خود فاصله داشتند، نظرات حاشیه‌ای محسوب شدند، اما برای جلوگیری از تأثیر زیاد و غیرواقعی آنها بر میانگین، این نظرات به رتبه یکی مانده به نزدیک‌ترین رتبه منتقل شدند. مثلاً در صورتی که رتبه‌های یک گویه سه، دو، سه، سه، چهار، سه، هفت و سه بود، نمره هفت به پنج تغییر داده می‌شد. در کل، نمرات نه نظر از پایین به بالا و هشت نظر از بالا به پایین تغییر یافت. سپس، برای هر گویه میانگین نمرات محاسبه و به عدد صحیح گرد شد و عدد حاصل به عنوان برآیند نظر گروه متخصص درباره آن گویه منظور شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار اکسل (ویرایش ۲۰۰۳ و SPSS (ویرایش ۱۵) انجام شد.

جدول ۱- میانگین و متوسط انحراف معیار نظرات متخصصان در هشت گروه در مراحل اول و دوم

میانگین مرحله اول	متوسط انحراف معیارها	میانگین مرحله دوم	متوسط انحراف معیارها	معناداری آماری
۳/۳۶	(۱/۱۹)	۳/۲۹	(۱/۱۰)	N.S.
۳/۹۶	(۱/۲۳)	۳/۸۰	(۱/۰۲)	N.S.
۴/۲۶	(۲/۳۸)	۴	(۲/۰۵)	N.S.
۴/۸۸	(۱/۸۱)	۴/۸۸	(۱/۶۵)	N.S.
۵/۳۷	(۱/۳۲)	۵/۵	(۱/۰۷)	N.S.
۴/۷۸	(۱/۴۶)	۴/۹۲	(۱/۱۹)	N.S.
۴/۸۶	(۱/۱۸)	۴/۸۹	(۰/۹۹)	N.S.
۴/۶۸	(۱/۶۵)	۴/۶۸	(۱/۵۰)	N.S.

جدول ۲- میزان توافق متخصصان در رتبه‌بندی سنی مقوله‌های هشت‌گانه مراحل ۱ و ۲

مرحله اول	مرحله دوم
۰/۸۸ تا ۰/۹۲	۰/۹۱ تا ۰/۸۵
۰/۶۲ تا ۰/۸۷	۰/۶۸ تا ۰/۳۲
۰/۱۰ تا ۰/۵۸	۰/۰۲ تا ۰/۲۵
-	-
۰/۷۹ تا ۰/۹۹	۰/۸۸ تا ۰/۵۲
۰/۲۴ تا ۰/۶۱	۰/۲۹ تا ۰/۰۱
۰/۸۸ تا ۰/۹۳	۰/۹۲ تا ۰/۸۷
۰/۴۰ تا ۰/۶۹	۰/۲۵ تا ۰/۶۴

جدول ۳- میانگین، انحراف معیار، میانگین گردشده و سن متناظر با هر گویه

شاخص	گویه	میانگین	انحراف معیار	میانگین گردشده	رده سنی متناظر
خشونت	نمایش از بین بردن unit	۱/۲۵	۰/۶۰	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش کشتن حیوانات وحشی	۱/۷۵	۰/۷۸	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کشتن حیوانات اهلی	۳/۰۰	۲/۲۱	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	تهدید به انجام عملی غیر از کشتن و رسیدن به نتیجه	۴/۲۹	۰/۷۵	۴/۰۰	۱۵ سال به بالا
خشونت	تهدید به انجام عملی غیر از کشتن	۲/۵۰	۱/۰۱	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی دعوی تن به تن موجودات خیالی و حیوانات	۱/۸۸	۰/۴۰	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی دعوی تن به تن موجودات خیالی و حیوانات	۱/۷۵	۰/۴۶	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	پرخاشگری کلامی	۲/۷۵	۱/۲۰	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	ایجاد بی‌نظمی	۲/۳۸	۰/۹۱	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی جنازه خیالی و حیوانات در حالت و موقعیت عادی	۱/۶۳	۰/۴۸	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی جنازه خیالی و حیوانات در حالت و موقعیت عادی	۱/۲۵	۰/۴۰	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی جنازه انسان در حالت و موقعیت عادی	۲/۲۵	۱/۰۱	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی جنازه انسان در حالت و موقعیت عادی	۱/۵۰	۰/۴۸	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش خون	۱/۶۳	۰/۴۸	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کشتن انسان	۳/۰۰	۱/۲۳	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	تهدید به کشتن	۳/۳۸	۱/۱۱	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی دعوی تن به تن انسان‌ها	۲/۲۵	۰/۷۰	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی دعوی تن به تن انسان‌ها	۱/۸۸	۰/۴۰	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی از کار افتادن عضو انسان در درگیری	۲/۲۵	۰/۸۰	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی از کار افتادن عضو انسان در درگیری	۱/۲۵	۰/۴۰	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی از کار افتادن عضو موجودات خیالی و حیوانات در درگیری	۱/۳۸	۰/۴۶	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی از کار افتادن عضو موجودات خیالی و حیوانات در درگیری	۱/۲۵	۰/۸۰	۱/۰۰	۳ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی جنازه خیالی و حیوانات در موقعیت غیرعادی	۳/۰۰	۱/۰۴	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی جنازه خیالی و حیوانات در موقعیت غیرعادی	۲/۵۰	۱/۱۹	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی جنازه انسان در موقعیت غیرعادی	۴/۷۵	۱/۲۰	۵/۰۰	۱۸ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی جنازه انسان در موقعیت غیرعادی	۳/۲۵	۱/۴۰	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی عضو قطع شده خیالی و حیوانات	۲/۳۸	۰/۸۱	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی عضو قطع شده موجود خیالی و حیوانات	۱/۸۸	۰/۸۳	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی عضو قطع شده انسان	۴/۵۰	۱/۳۵	۴/۰۰	۱۵ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی عضو قطع شده انسان	۲/۸۸	۰/۸۳	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی اعضای داخلی بدن موجود خیالی و حیوان	۳/۰۰	۰/۶۳	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی اعضای داخلی بدن موجود خیالی و حیوان	۱/۸۸	۰/۴۰	۲/۰۰	۷ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی اعضای داخلی بدن انسان	۴/۵۰	۱/۳۵	۴/۰۰	۱۵ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی اعضای داخلی بدن انسان	۳/۱۳	۱/۳۷	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا
خشونت	استفاده از خون و اعضا و جوارح بدن	۳/۸۸	۲/۰۹	۴/۰۰	۱۵ سال به بالا
خشونت	نمایش طبیعی جنازه موجود خیالی و حیوانات در حالت غیرعادی	۳/۶۳	۰/۶۴	۴/۰۰	۱۵ سال به بالا
خشونت	نمایش کارتونی جنازه موجود خیالی و حیوانات در حالت غیرعادی	۲/۷۵	۰/۹۸	۳/۰۰	۱۲ سال به بالا

۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۷	۵/۱۳	نمایش طبیعی جنازه انسان در حالت غیرعادی	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۶	۴/۳۸	نمایش کارتونی جنازه انسان در حالت غیرعادی	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۰۱	۳/۳۸	نمایش طبیعی درگیری منجر به قتل موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۱۴	۲/۸۸	نمایش کارتونی درگیری منجر به قتل موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۱	۴/۶۳	نمایش طبیعی درگیری منجر به قتل انسان	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۰	۴/۰۰	نمایش کارتونی درگیری منجر به قتل انسان	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۰۴	۳/۲۵	نمایش طبیعی خون جاری از جسد موجود خیالی و حیوانات	خشونت
۷ سال به بالا	۲/۰۰	۰/۸۳	۲/۲۵	نمایش کارتونی خون جاری از جسد موجود خیالی و حیوانات	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۲	۴/۱۳	نمایش طبیعی خون جاری از جسد انسان	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۱۰	۲/۷۵	نمایش کارتونی خون جاری از جسد انسان	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۹۰	۴/۲۵	تخریب	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۷	۴/۷۵	قتل عام	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۳	۴/۲۵	نمایش طبیعی جنازه در حالت و موقعیت غیرعادی موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۷۵	۳/۱۳	نمایش کارتونی جنازه در حالت و موقعیت غیرعادی موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۲۴	۴/۸۸	نمایش طبیعی جنازه در حالت و موقعیت غیرعادی انسان	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۳	۴/۲۵	نمایش کارتونی جنازه در حالت و موقعیت غیرعادی انسان	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۳۰	۴/۸۸	نمایش طبیعی خوردن اعضا و جوارح بدن و خون به وسیله غیر انسان	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۶۴	۴/۰۰	نمایش کارتونی خوردن اعضا و جوارح بدن و خون به وسیله غیر انسان با حالت غیرعادی	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۵	۴/۵۰	نمایش طبیعی کشتن موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۳۷	۳/۱۳	نمایش کارتونی کشتن با حالت غیرعادی موجودات خیالی و حیوانات	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۱	۵/۳۸	نمایش طبیعی کشتن با حالت غیرعادی انسان	خشونت
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۶۷	۴/۵۰	نمایش کارتونی کشتن با حالت غیرعادی انسان	خشونت
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۴۹	۵/۷۵	نمایش شکنجه کردن	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۷	۴/۷۵	مفهوم شکنجه کردن	خشونت
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۵۰	۵/۸۸	نمایش طبیعی خوردن اعضا، جوارح و یا خون به وسیله انسان	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۲	۴/۷۵	نمایش کارتونی خوردن اعضا، جوارح و یا خون به وسیله انسان	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۲	۴/۷۵	پاشیدن خون	خشونت
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۰۸	۳/۳۸	نمایش اثر خون لخته شده	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۵۵	۵/۰۰	نمایش طبیعی خونریزی مقتول در حال کشته شدن	خشونت
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۵	۴/۸۶	نمایش طبیعی انتقال درد در چهره و صدای مقتول	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۹	۴/۰۰	نمایش کارتونی انتقال درد در چهره و صدای مقتول	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۸۴	۴/۲۵	نمایش ابزار شکنجه	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۵۶	۴/۳۸	نمایش ابزار قتل	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۷۰	۳/۰۰	نمایش اماکن تاریک و مرموز	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۰۱	۳/۲۵	شنیدن صدا از منبع نامشخص	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۷۰	۳/۸۸	اتفاق ناگهانی	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۴۸	۳/۶۳	اتفاق غیرطبیعی	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۶	۴/۲۵	نمایش جنون در چهره شخص	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۷۵	۲/۷۱	نمایش پلیدی در چهره شخص	ترس

۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۰/۹۸	۵/۱۳	نمایش انسان در شرایط نامساعد	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۴۸	۳/۳۸	نمایش موجودات خیالی در شرایط خاص	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۴۶	۳/۳۸	نمایش انسان متحرک پس از دیدن مرگ	ترس
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۴۶	۳/۲۹	حضور در قبرستان	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۰۲	۳/۷۵	دو شخصیتی بودن	ترس
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۱۲	۳/۷۵	نمایش تبعیض به دلیل یکتاپرستی	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۱۰	۴/۰۰	نمایش تبعیض به دلیل اعتقاد به ادیان الهی و پایبندی به ارزش‌های آنها	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۰۷	۴/۱۳	نمایش تبعیض به دلیل مسلمان بودن و پایبندی به ارزش‌های آن	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۱۲	۳/۷۵	نمایش تبعیض به دلیل رنگ پوست	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۴	۴/۲۵	نمایش تبعیض به دلیل داشتن ملیت خاص	تبعیض
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۷۴	۳/۵۰	نمایش تبعیض به دلیل داشتن زبان و گویش خاص	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۱۲	۴/۰۰	نمایش تبعیض به دلیل ایرانی بودن	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۲۴	۴/۱۳	نمایش تضعیف و یا تقویت گروه سنی خاص	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۱۰	۴/۳۸	نمایش تضعیف و یا تقویت اشخاص به دلیل جنسیت	تبعیض
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۲/۲۱	۴/۱۳	نمایش تضعیف و یا تقویت اشخاص به دلیل ظاهر آنها	تبعیض
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۸	۴/۸۸	استفاده از کلمات رکیک در مکالمات شخصیت‌های بازی	لحن بد
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۳	۴/۸۸	استفاده از کلمات رکیک در موسیقی بازی	لحن بد
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۹	۴/۸۸	وجود قمار	قمار
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۳	۴/۷۵	قمار غیر واقعی	قمار
ممنوع	۷/۰۰	۰/۴۰	۶/۸۸	قمار واقعی	قمار
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۱	۵/۵۷	وجود مواد مخدر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۴	۴/۰۰	وجود مواد مخدر غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۱	۵/۵۷	وجود مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۴	۳/۷۵	وجود مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۸	۵/۰۰	وجود دخانیات مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۳۳	۳/۵۰	وجود دخانیات غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۱	۵/۵۷	وجود مواد مخدر و مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۰	۳/۸۸	وجود مواد مخدر و مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۹	۵/۴۳	وجود دخانیات و مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۰	۳/۸۸	وجود دخانیات و مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۷۸	۶/۴۳	استفاده از مواد مخدر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۹	۴/۵۰	استفاده از مواد مخدر غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۷۷	۶/۰۰	استفاده از مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۲	۴/۲۵	استفاده از مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۰	۵/۷۱	استفاده از دخانیات یا تنباکو مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۷	۴/۰۰	استفاده از دخانیات یا تنباکو غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۷۸	۶/۴۳	استفاده از مواد مخدر و مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۲	۴/۶۳	استفاده از مواد مخدر و مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۷۷	۶/۰۰	استفاده از دخانیات و مشروبات الکلی مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۶	۴/۳۸	استفاده از دخانیات و مشروبات الکلی غیر مرتبط با قهرمان داستان	مشروب و مواد

۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۶۰	۴/۱۳	نشان دادن ابزار یا اشیایی که بر مسایل جنسی دلالت دارد	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۶۶	۴/۵۰	نمایش آثار موقعیت یا فضایی که بر مسایل جنسی دلالت دارد	مسایل جنسی
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۳۰	۳/۱۳	نمایش لباس زیر	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۶۳	۳/۸۸	در آغوش گرفتن	مسایل جنسی
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۳۰	۳/۲۵	بوسیدن صورت و دست	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۴۸	۴/۳۸	لحن تحریک آمیز	مسایل جنسی
۷ سال به بالا	۲/۰۰	۱/۱۹	۲/۱۳	نمایش اندام زیبای مردانه از کمر به بالا	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۰/۹۲	۴/۶۳	استفاده از کنایه‌های جنسی	مسایل جنسی
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۱۰	۳/۲۵	لمس کردن یا نوازش نقاط غیرشهوایی	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۰/۹۰	۵/۱۳	نمایش واقعی لباس‌های تنگ و برجستگی‌های اندام (لباس‌های بدن‌نما)	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۴۸	۳/۵۷	نمایش کارتونی لباس‌های تنگ و برجستگی‌های اندام (لباس‌های بدن‌نما)	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۵۲	۴/۳۸	نمایش راه رفتن تحریک آمیز	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۰۸	۴/۳۸	آرایش چهره و دیگر اعضای بدن به صورتی که جاذبه جنسی ایجاد کند	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۸۴	۴/۵۰	با کلام به مسایل جنسی پرداختن	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۳	۵/۴۳	نمایش موضوعات جنسی با استفاده از اعضای بدن	مسایل جنسی
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۰/۹۸	۳/۰۰	نمایش کارتونی زنان با لباس‌های نیمه‌عریان	مسایل جنسی
۷ سال به بالا	۲/۰۰	۱/۲۸	۲/۳۸	رقصیدن دو جنس مخالف با یکدیگر	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۲۰	۴/۷۵	نمایش صحنه‌ای که نشان‌دهنده تحریک شدن شخص باشد	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۶	۴/۲۵	رقصیدن تحریک آمیز	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۷۵	۴/۲۵	زنان واقعی با لباس‌های نیمه‌عریان	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۰/۴۰	۳/۸۸	پوشش تور برای اعضای مختلف بدن	مسایل جنسی
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۰۸	۴/۳۸	نمایش سایه بدن عریان	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۰/۷۵	۴/۶۳	بوسیدن لب	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۴	۵/۲۵	نمایش آلت تناسلی مصنوعی	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۱۱	۴/۶۳	فقط لباس زیر به تن داشتن (به صورت طبیعی)	مسایل جنسی
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۳۵	۳/۴۳	فقط لباس زیر به تن داشتن (به صورت کارتونی)	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۰/۹۴	۵/۲۵	نمایش سایه‌ای از رابطه جنسی دو انسان از جنس مخالف	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۰	۵/۰۰	نمایش صحنه خودارضایی انسان	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۹۱	۵/۶۳	پخش صدای فردی که به اوج لذت جنسی رسیده است	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۰۱	۵/۶۳	لمس نقاط شهوانی از رو یا زیر لباس به صورتی که عضو شهوانی دیده نشود	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۰۰	۵/۱۳	نمایش بدن عریان	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۲۰	۶/۲۵	نمایش بدن عریان (به هر صورت و شیوه ای) همراه با نشان دادن آلت تناسلی	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۳۴	۶/۰۰	نشان دادن آلت تناسلی	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۸۳	۶/۲۵	مقاربت جنسی	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۰/۷۹	۶/۵۰	رابطه تناسلی	مسایل جنسی
ممنوع	۷/۰۰	۰/۸۰	۶/۷۵	تجاوز جنسی	مسایل جنسی
ممنوع	۷/۰۰	۰/۴۰	۶/۸۸	کودک‌آزاری	مسایل جنسی
ممنوع	۷/۰۰	۰/۴۰	۶/۸۸	ادراخواری	مسایل جنسی
ممنوع	۷/۰۰	۰/۴۰	۶/۸۸	مدفوع‌خواری	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۹	۶/۵۰	ادرار کردن به یکدیگر	مسایل جنسی

ممنوع	۷/۰۰	۰/۸۰	۶/۷۵	برقراری رابطه جنسی با مرده	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۹	۶/۵۰	برقراری رابطه جنسی با حیوان	مسایل جنسی
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۲۰	۶/۲۵	تمایلات همجنس‌گرایانه	مسایل جنسی
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۷۱	۴/۸۶	سکولاریسم	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۷	۵/۷۱	صهیونیسم	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۵۷	۵/۸۶	بی‌احترامی به حاکمیت اسلامی	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۵۷	۵/۵۰	معاد	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۱۵	۵/۸۶	شیطان‌پرستی	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۲/۲۲	۵/۷۱	هتک حرمت پیامبر اسلام	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۳	۴/۳۳	وحدانیت خداوند متعال	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۷۰	۵/۰۰	بی‌احترامی به انسان مسلمان یا جامعه اسلامی	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۱	۵/۲۵	اهانت کردن	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۲	۴/۷۵	دروغگویی خود بازیکن	ارزش‌ها
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۴۳	۳/۲۹	دروغگویی دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۶۲	۴/۸۸	خیانت خود بازیکن	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۹	۳/۸۶	خیانت دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۳۵	۴/۷۵	تهمت زدن به وسیله خود بازیکن	ارزش‌ها
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۱۱	۳/۴۳	تهمت زدن به وسیله دیگری	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۶	۴/۱۳	اسراف کردن بازیکن	ارزش‌ها
۱۲ سال به بالا	۳/۰۰	۱/۶۴	۳/۲۹	اسراف کردن دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۹	۴/۸۸	مردم آزاری بازیکن	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۷۰	۴/۰۰	مردم آزاری دیگری	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۹	۴/۳۸	عدم رعایت قوانین راهنمایی و رانندگی به وسیله بازیکن	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۴۹	۳/۵۷	عدم رعایت قوانین راهنمایی و رانندگی به وسیله دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۴۲	۴/۷۵	بی‌عدالتی بازیکن	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۰	۴/۱۴	بی‌عدالتی دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۵۶	۴/۷۵	دزدی بازیکن	ارزش‌ها
۱۵ سال به بالا	۴/۰۰	۱/۳۷	۳/۸۶	دزدی دیگری	ارزش‌ها
۱۸ سال به بالا	۵/۰۰	۱/۳۴	۵/۱۴	تحریف هشت سال دفاع مقدس	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۳۵	۵/۵۷	تحریف تاریخ اسلام	ارزش‌ها
۲۵ سال به بالا	۶/۰۰	۱/۳۵	۵/۶۳	تحریف تاریخ ایران	ارزش‌ها

دوم نسبت به مرحله اول در همه گروه‌ها کاهش یافته است. این مسأله نشانگر همگرایی نظرات در مرحله دوم می‌باشد.

برای تعیین میزان همگرایی متخصصان از آزمون ضریب همبستگی درون‌طبقه‌ای^۱ استفاده شد. جدول ۲ میزان توافق را به تفکیک مراحل ۱ و ۲ نشان می‌دهد.

جدول ۳ محصول پایانی این پژوهش است که با در نظر گرفتن محدودیت‌های موجود، می‌تواند برای کمک به رتبه‌بندی سنی

یافته‌ها

در جدول ۱ میانگین نظرات متخصصان در هشت گروه به همراه متوسط انحراف معیار آن در مراحل اول و دوم نمایش داده شده است. همان‌گونه که در جدول ۱ مشاهده می‌شود، میانگین‌های مرحله دوم نسبت به مرحله اول تفاوت چندانی نکرده، اما متوسط انحراف معیارهای مرحله

بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی مورد استفاده تصمیم‌گیران و دست‌اندرکاران این حیطه قرار گیرد.

بحث

در این مطالعه با استفاده از نظر هشت متخصص، محتوای بازی‌های رایانه‌ای از دید روان‌شناختی سطح‌بندی شد. در حال حاضر به دلیل نداشتن منبع دقیق‌تر می‌توان استفاده از این رده‌بندی را توصیه نمود، ولی این کار می‌بایست با توجه به محدودیت‌های آن انجام شود. به بیان دیگر، این مطالعه نشان داد که در برخی موارد بین متخصصان توافق زیادی وجود دارد که باعث می‌شود با اطمینان و قدرت بیشتری بتوان این توصیه‌ها را مطرح کرد، ولی در برخی موارد به علت اختلاف نظر متخصصان یا مطرح شدن دلایل متناقض به نظر می‌رسد که می‌بایست با احتیاط بیشتری عمل کرد و در مطالعات بعدی با توجه بیشتری به آنها پرداخت. برای مثال موارد مربوط به تبعیض، لحن بد و ارزش‌ها انحراف معیار بالایی داشتند که آن را تا حدی می‌توان به کمبود مطالعات میدانی مرتبط و مقالات منتشر شده در این زمینه‌ها نسبت داد که به ناهماهنگی بیشتر متخصصان انجامیده است. مسأله دیگری که ممکن است باعث این اختلاف نظرها شده و در نتیجه از عوامل تأثیرگذار باشد، عدم آشنایی کافی با گویه‌ها و تفاوت در برداشت متخصصان از توصیفات ارائه شده می‌باشد. فارغ از علت این تفاوت‌ها، مهم این است که میزان اتکالپذیری آنها کمتر از سایر زمینه‌ها می‌باشد. البته این مسأله به معنی بی‌اعتبار بودن یافته‌های این حوزه‌ها نیست، بلکه فقط ضرورت مطالعات بعدی را برجسته‌تر می‌کند. این موضوع به‌خصوص در حیطه ارزش‌ها بیشتر به چشم می‌خورد و نتایج از توافق کم‌متخصصان در این حوزه حکایت دارد.

در مورد مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر و خشونت اختلاف نظر بسیار کمتر است و با پیشینه پژوهشی دیگر کشورها نیز همخوانی بیشتری دارد (مثلاً نگاه کنید به اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱؛ واندن بولک، ۲۰۰۴؛ دیل و همکاران، ۲۰۰۸؛ هیأت درجه‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی آمریکا، ۲۰۰۸) و لذا انجام یا ترک آنها که بیشتر مواد پرسشنامه را نیز تشکیل می‌دهد، با اطمینان خاطر بیشتری می‌تواند توصیه شود. نکته دیگری که می‌بایست به آن توجه کرد، وجود همزمان چند مورد در یک بازی و تصمیم‌گیری در مورد درجه‌بندی آن بازی است. به عنوان مثال، ممکن است یک بازی در زمینه خشونت درجه سنی ۱۵، در مسایل جنسی ۷ و در تبعیض ۱۲

داشته باشد. از آنجا که هدف از رده‌بندی جلوگیری از آسیب‌رساندن به افراد است، در چنین مواردی بالاترین درجه سنی به عنوان درجه کل آن بازی در نظر گرفته می‌شود. از این رو، در مثال ذکر شده، بازی مورد نظر به‌طور کلی برای افراد زیر ۱۵ سال مناسب تشخیص داده نمی‌شود.

این پژوهش همانند سایر مطالعات انجام‌شده با روش دلفی، محدودیت‌هایی داشت که برای مثال می‌توان به نحوه انتخاب متخصصان، تمایل احتمالی محققان به تحمیل نظرات خود به متخصصان، و احتمال تفاوت در برداشت متخصصان از گویه‌های پرسشنامه اشاره کرد (لینستون و توروف، ۱۹۷۵). در این مطالعه تلاش شد از برجسته‌ترین متخصصان این حوزه استفاده شود، هرچند که به دلیل وجود محدودیت‌های زمانی و مشکلات هماهنگی کردن، امکان استفاده از نظر برخی صاحب‌نظران برجسته فراهم نشد. برای پیشگیری از اثرگذاری نظر محققان بر نظرات متخصصان، به مصاحبه‌کنندگان آموزش‌های لازم داده شد تا با نظرات متخصصان برخورد خنثی داشته باشند. برای کاهش اختلاف برداشت متخصصان از گویه‌های پرسشنامه، کلیه جلسات با حضور فردی برگزار شد که با بازی‌های رایانه‌ای کاملاً آشنا بود، هرچند که به نظر می‌رسد که استفاده از تصاویر مرتبط با گویه‌ها، علاوه بر تسریع پاسخ‌گویی متخصصان، به برداشت یکسان آنها از گویه‌ها نیز کمک کرده باشد.

برای ادامه این مطالعه کیفی پیشنهاد می‌شود در حوزه‌هایی مانند تبعیض، لحن بد و ارزش‌ها که اختلاف نظر بیشتری وجود داشت، مطالعات کیفی بیشتر، اما در مورد حوزه‌هایی مانند خشونت، مسایل جنسی، مشروبات الکلی و مواد مخدر، قمار و ترس که نظرات همگرا تر بودند، مطالعات تکمیلی میدانی و کمی انجام شود.

سپاسگزاری

بدین وسیله از حمایت مالی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در انجام این پژوهش قدردانی می‌شود.

دریافت مقاله: ۱۳۸۷/۷/۲۴؛ پذیرش مقاله: ۱۳۸۸/۶/۲۲

منابع

- فرجی، ج.، علی‌پور، ا.، ملایی، ع.، بیانی، ع.، و میررضایی، س.ع. (۱۳۸۱). اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان. *مجله روان‌شناسی*، ۲۳، ۲۴۳-۲۲۷.
- قربانی، س.، محمدزاده، ح.، و ترتیبیان، ب. (۱۳۸۶). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزش نوجوانان پسر. *حرکت*، ۲۴، ۲۰۸-۱۹۹.
- کرین، وی. سی. (۱۳۷۳). *پیشگامان روان‌شناسی رشد* (ترجمه ف. فدایی). تهران: انتشارات اطلاعات.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science: A Journal of the American Psychological Society*, 12, 353-359.
- Bushman, B. J., & Cantor, J. (2003). Media ratings for violence and sex. *American Psychologist*, 58, 130-141.
- Chak, K., & Leung, L. (2004). Shyness and Locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *Cyberpsychological Behavior*, 7, 559-570.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
- Emes, C. E. (1997). Is Mr. Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 42, 409-414.
- Entertainment Software Association. (2008). *Essential facts about the computer and video gaming industry*. Retrieved August 21, 2008, from http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf.
- Game Ratings and Descriptor Guide. (2008). *The entertainment software ratings Board*. Retrieved August 21, 2008, from http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 157-178.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychological Behavior*, 10(2), 290-292.
- Haninger, K., & Thompson, K. M. (2004). Content and Ratings of Teen-Rated Video Games. *Journal of American Medical Association*, 291(7), 856-865.
- Jones, J., & Hunter, D. (1995). Qualitative research: Consensus methods for medical and health services research. *British Medical Journal*, 311, 376-380.
- Kang, J. W., Kim, H., Cho, S. H., Lee, M. K., Kim, Y. D., Nan, H. M., & Lee, C. H. (2003). The association of subjective stress, urinary catecholamine concentrations and PC game room use and musculoskeletal disorders of the upper limbs in young male Koreans. *Journal of Korean Medical Science*, 18, 419-424.
- Linstone, H. A., & Turoff, M. (1975). *The Delphi Method: Techniques and applications*. Reading, Mass: Addison-Wesley Educational Publishers Inc.
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45(2), 174-180.
- Quirk, J. A., Fish, D. R., Smith, S. J., Sander, J. W., Shorvon, S. D., & Allen, P. J. (1995). First seizures associated with playing electronic screen games: A community-based study in Great Britain. *Annals of Neurology*, 37, 733-737.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., & Rideout, V. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year olds*. Washington, D. C.: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Van den Bulck, J. (2004). Media use and dreaming: The relationship among television viewing, computer game play, and nightmares or pleasant dreams. *Dreaming*, 14(1), 43-49.
- Wallenius, M., & Punamäki, R. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 286-294.