



موارد ۱۲ گانه مغایرت های فرهنگی محتوای اتاق فرار

۱. توهین و تبعیض

تعریف: توهین در لغت از ریشه وهن و به معنای خفیف و خوار کردن است در اصطلاح عبارت است از هرگونه رفتاری اعم از قول، فعل، کتابت و اشاره به گونه‌ای که موجب وهن حیثیت طرف مقابل از نظر عرف جامعه قرار بگیرد. توهین در معنای دقیق‌تر عبارت است از نسبت دادن هر امر وهن‌آور اعم از دروغ یا صحیح به هر وسیله و ابزاری که باشد و یا انجام هر فعل یا ترک فعلی که از نظر عرف و عادت و جب کسر شأن و باعث خفیف شدن طرف دیگر گردد.

محدودیت‌ها:

- هرگونه توهین به باورها، اعتقادات، شخصیت‌های واقعی و شخصیت‌های خیالی مورد احترام جامعه، قومیت‌ها، ملیت‌ها و توهین‌های جنسیتی به هر شکل اعم از تصویری، صوتی، نمایشی و نوشتاری:

محدودیت نوع ۳

- تشویق و ترویج تبعیض، شامل تبعیض نژادی، جنسیتی، قومیتی: **محدودیت نوع ۳**
- اشاره به تبعیض‌های نژادی، جنسیتی و قومیتی (بدون هدف ترویج و تشویق): **محدودیت نوع ۲**

۲. ناامیدی، اذیت و آزار روانی

تعریف: معیار ناامیدی در بازی‌ها، مرتبط با احساسی است که بازیکن برخلاف میل خود مجبور است عملی را انجام داده یا انجام ندهد، این اتفاق باعث ایجاد نوعی عذاب وجدان و احساس گناه در او می‌شود. در واقع ناامیدی احساسی است که بازیکن دچار یاس و سردرگمی در بازی می‌شود به صورتی که در بازی هیچ هدف امیدبخشی را دنبال نکند یا در پایان بازی متوجه شود که هدف دنبال شده در بازی پوچ و بی‌معنی است. علاوه بر حس ناامیدی، القاهای روانی شامل هیپنوتیزم یا آسیب روانی در اثر یادآوری اتفاقی تلخ برای مخاطب که منجر به ناراحتی و آزار شدید روحی می‌شود نیز از مصادیق آزار روانی است.

محدودیت‌ها:

- هیپنوتیزم بازیکنان در جریان بازی : محدودیت نوع ۳
- القای یاس و ناامیدی به‌طوری‌که بازیکن در فضای خارج از بازی قرار بگیرد : محدودیت نوع ۱

و ۲

- قرارگیری بازیکنان در موقعیت‌هایی که یادآور خاطرات ناراحت‌کننده ملی است : محدودیت نوع

۱

۳. محرک‌های جنسی

تعریف: منظور از محرک‌های جنسی، نمایش تصاویر، صوت، نوشتار یا نمایشی است که حاوی تنوع‌طلبی جنسی و شهوت‌رانی، روابط جنسی خارج از هنجارهای اجتماعی، عریانی یا پوشش نیمه عریان و رفتارهای تحریک‌آمیز باشد که می‌تواند منجر به آسیب‌های روحی و جسمی مرتبط با نیاز جنسی مخاطب و موقعیت اجتماعی او گردد.

محدودیت‌ها:

- هرگونه نوشتار، تصویر، فیلم، صوت یا عمل شامل برهنگی خارج از عرف، تجاوز جنسی، روابط جنسی خارج از هنجارهای اجتماعی و رفتارهای تحریک‌آمیز : **محدودیت نوع ۳**
- هرگونه نمایش و اشاره به انحرافات اخلاقی مثل کودک‌آزاری در هر قالبی : **محدودیت نوع ۳**
- اشاره یا حضور شخصیت شهوت‌ران، تنوع‌طلب یا منحرف جنسی در داستان بازی : **محدودیت نوع ۱**

و ۲

۴. استفاده از دشنام و الفاظ قبیح

تعریف: دشنام یا الفاظ قبیح، اشاره به عباراتی دارید که برای تحقیر و تخفیف دیگری است و در عرف عمومی دشنام تلقی می‌شود اما شامل الفاظ رکیک نمی‌شود.

محدودیت‌ها:

- در مدت زمان بازی دشنام دادن یا استفاده از الفاظ زشت عامل پیشروی بازی باشد و مخاطب ترویج به فحاشی شود : **محدودیت نوع ۳**
- در جریان بازی در قالب تصویر، نوشتار، صوت یا نمایش بازیگر از دشنام و الفاظ بد استفاده شود :

محدودیت نوع ۱ و ۲

۵. خشونت

تعریف: نمایش خشونت، یعنی نمایش رفتاری که برای آسیب رساندن به دیگری اتفاق می‌افتد و می‌تواند طیف وسیعی شامل ناقص سازی اموال جاندار، تخریب اموال و دارایی، کشتن یا نابود کردن جاندار، درگیری فیزیکی بدون نمایش خون، درگیری فیزیکی با نمایش خون، فانتزی (انیمیشن) یا واقعی و آسیب‌های جسمی و روحی به‌طور کلی را در برگیرد. آنچه که در اتاق فرار حائز اهمیت است تجربه رفتار خشونت‌آمیز در جریان بازی در قالب نمایش، صوت، تصاویر یا نوشتار داخل بازی است.

محدودیت‌ها:

○ تشویق بازیکن به اعمال خشونت فیزیکی که منجر به آسیب شود و یا اعمال خشونت مؤثر عامل

پیشروی بازی باشد : **محدودیت نوع ۳**

○ هرگونه آسیب فیزیکی و خشونت‌ورزی بین بازیگر و بازیکن و همچنین بین دو بازیگر احتمالی در بازی :

محدودیت نوع ۳

○ نمایش خشونت از هر نوع (در قالب تصویر، فیلم یا خشونت کلامی) : **محدودیت نوع ۱ و ۲**

۶. ترس

تعریف: ترس، نوعی احساس درونی مبنی بر عدم امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود است. این احساس درونی می‌تواند در سنین مختلف منجر به آسیب‌هایی نظیر استرس‌های مزمن، لکنت زبان در کودکی و بیماری‌های قلبی - تنفسی و همچنین حس بدبینی و رفتارهای محافظه‌کارانه در محیط اجتماعی گردد. وقوع اتفاق ناگهانی و غیرمتعارف، موسیقی‌های ترسناک همراه با صحنه‌های تاریک و مبهم از مهم‌ترین عواملی است که باعث ایجاد ترس در مخاطب می‌شود.

محدودیت‌ها:

- استفاده از ترس منجر به هرگونه آسیب فیزیکی عمدی : **محدودیت نوع ۳**
- ایجاد فضای دلهره‌آور و وجود اتفاقات ترسناک : **محدودیت نوع ۱ و ۲**
- در صورت استفاده از تاریکی، تصاویر حیوانات، فضاهای تنگ، بستن شخص به جایی و یا دیگر فویباهای رایج در جامعه :

محدودیت نوع ۱ و ۲

(مخاطب باید نسبت به فویبای تاریکی، حیوانات، فضاهای تنگ و بسته شدن، پیش از بازی آگاه شود. همچنین از بازیکن پیش از بازی راجع به فویباهای احتمالی سؤال شود.)

۷. سوءاستفاده حقوقی از حق مالکیت فکری و کپی رایت و استفاده بدون اجازه

تعریف: حق مالکیت فکری به حقوقی گفته می‌شود که به صاحبان آن حق بهره‌وری از فعالیت‌های فکری و ابتکاری انسان را می‌دهد و ارزش اقتصادی و قابلیت دادوستد دارد ولی موضوع آن شیء معین مادی نیست. حقوق پدیدآورندگان آثار ادبی یا هنری یا مالکیت ادبی و هنری معروف به حق مؤلف یا حق تکثیر، حق اختراع، حقوق بر مشتری مانند سرقتی حق تاجران و صنعتگران نسبت به نام، علائم تجارتي و صنعتی و اسرار تجاری معروف به مالکیت تجارتي و صنعتی از انواع مالکیت‌های فکری است

محدودیت‌ها:

○ استفاده بدون اجازه از آثاری که دارای حق مالکیت فکری می باشد : محدودیت نوع ۳

(مگر با ارائه رضایت‌نامه مکتوب مالک اثر)

۸. مواد مخدر و الکل

تعریف: استفاده از مواد مخدر (تنباکو و دیگر اشکال استفاده از مواد مخدر) و همچنین مصرف الکل ضمن عدم تطابق با شرایط فرهنگی و بومی، می‌تواند منجر به شکستن تابوی استفاده از آن در بعضی رده‌های سنی شود.

محدودیت‌ها:

○ نمایش استفاده از مواد مخدر و الکل : محدودیت نوع ۳

○ اسم بردن از مواد مخدر و الکل یا نمایش آن در جریان بازی در قالب تصویر، فیلم، صوت و یا نمایش

به شرط عدم نمایش استفاده از آنها، عدم ترویج مخاطب به استعمال این مواد و عدم تلقین اقدام مثبت به

مخاطب : محدودیت نوع ۱ و ۲

۹. جرایم حقوقی و ناهنجاری‌های اجتماعی

تعریف: منظور از جرایم حقوقی و ناهنجاری‌های اجتماعی، مواردی مثل قمار، قتل، دزدی، اختلاس و دیگر اجرایم این‌چنینی است.

محدودیت‌ها:

○ استفاده از مفاهیم جرایم حقوقی اشاره شده در صورتی که مخاطب در نقش مجرم باشد : **محدودیت نوع**

۱ و ۲

۱۰. تجاوز به حقوق شهروندی و انسانی، تجاوز به حریم خصوصی و شهروندی

تعریف: قلمروی از زندگی هر شخص است که آن شخص یا با اعلان قبلی در چارچوب قانون، انتظار دارد تا دیگران بدون رضایت وی به آن وارد نشوند یا بر آن نگاه یا نظارت نکنند و یا به اطلاعات راجع به آن دسترسی نداشته یا در آن قلمرو وی را مورد تعرض قرار ندهند. جسم، البسه و اشیای همراه افراد، اماکن خصوصی و منازل، محل‌های کار، اطلاعات شخصی و ارتباطات خصوصی با دیگران حریم خصوصی محسوب می‌شوند.

محدودیت‌ها:

○ استفاده از اطلاعات خصوصی و همچنین اشیا یا لباس شرکت‌کنندگان در جریان بازی تحت هر شرایطی

محدودیت نوع ۳

○ هرگونه لمس بازیکن توسط بازیگرها در بازی : **محدودیت نوع ۳**

(رعایت فاصله یک متر و نیمی بین بازیگر و بازیکن مگر با وجود مانع مابین آن دو، الزامی است.)

۱۱. انتشار اخبار غلط و دروغ و جهت‌دهی منفی افکار عمومی و نشر اکاذیب

تعریف: باتوجه‌به این‌که یکی از ارکان اتاق فرار داستان بازی است در صورتی‌که آن داستان برگرفته از واقعیت یا منطبق بر اتفاقی تاریخی باشد، غلط بودن اطلاعات ارائه شده در بازی یا جهت‌دهی افکار شرکت‌کنندگان می‌تواند آثار نامطلوبی در ارائه اطلاعات غلط داشته باشد.

محدودیت‌ها:

○ جهت‌دهی منفی افکار عمومی با هدف ایجاد و تحریک اختلافات قومی، ملی، جنسیتی در هر قالبی :

محدودیت نوع ۳

○ اتفاقات بازی برگرفته از واقعیت بوده، اما در جزئیات خلاف حقیقت است : **محدودیت نوع ۱**

۱۲. صدمه به محیط‌زیست و حیوانات

تعریف: حیوان‌آزاری یکی از انواع بد اخلاقی اجتماعی، بزه‌کاری و یا اختلالات روانی است.

محدودیت‌ها:

○ استفاده از حیوانات در محل بازی : **محدودیت نوع ۳**

○ نمایش هرگونه حیوان‌آزاری در قالب تصویر، صوت، نوشتار و نمایش : **محدودیت نوع ۳**

○ تشویق مخاطب به تخریب محیط‌زیست و القای حس مثبت در مخاطب در اثر تخریب محیط‌زیست :

محدودیت نوع ۳