



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

# دستورالعمل بررسی و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار

تیر ۱۴۰۱



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## تعاریف

### تعریف اتاق فرار

اتاق فرار یک سرگرمی گروهی است که شرکت‌کنندگان در داستانی پیش‌ساخته، ایفای نقش کرده و در فضایی مشخص و زمانی محدود، با تعامل و یا تقابل با دیگر شرکت‌کننده‌ها با چالش‌هایی غالباً از نوع معما روبرو شده و با پشت سر گذاشتن آنها، به هدف نهایی داستان بازی می‌رسد.

### - ارکان اتاق فرار

۱- مکان: مکان بازی، شامل فضایی می‌گردد که شرکت‌کننده از زمان رجوع جهت بازی در آن قرار می‌گیرد در آن مکان بازی را تجربه می‌کند و سپس مکان را ترک می‌کند که شامل بخش‌های ذیل می‌گردد:

- محل انتظار مشتری
- محل دفتر مانیتورینگ
- محل مختص به بازی و هر سناریو
- محل نگهداری از وسایل و امانات شرکت‌کننده
- سرویس بهداشتی

### ۲- زمان:

زمان بازی، عاملی است که شروع و پایان بازی را مشخص می‌کند و طول مدت آن همواره تعریف شده است. پایان زمان بازی می‌تواند وابسته به یک بازه زمانی تعریف شده از شروع بازی و یا یک یا چند رخداد تعریف شده در بازی باشد.

زمان بازی هرچند تعریف شده و مشخص است، شرکت‌کننده ممکن است از طول زمان دقیق آن باخبر نباشد.

زمان پایان بازی هرچند تعریف شده است، اما بازی می‌تواند زودتر از زمان موعده، به شرط برد و یا باخت شرکت‌کننده (بسته به تعاریف داخلی سناریوی بازی) پایان یابد.



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

### ۳- شرکت‌کننده (بازیکن):

شرکت‌کننده‌ها اصولاً از یک گروه خانوادگی، دوست و یا همکار شکل می‌گیرند و یا گاهی به‌عنوان یکی از چالش‌های سناریو به‌صورت ناآشنا در کنار هم تشکیل گروه می‌دهند.

### ۴- بازی‌گردان:

فردی که در پیش از بازی، طول بازی و پس از بازی، بر محتوای بازی و فعالیت‌های شرکت‌کنندگان در محیط بازی نظارت داشته و گاهی در راهنما و یا رانه‌های بازی نیز ایفای نقش می‌کند. بازی‌گردان با انجام وظایف خود، اطمینان کسب می‌کند که روند بازی از ابتدا تا پایان صحیح و مطابق با سناریوی تعریف شده پیش می‌رود و شرکت‌کننده‌ها نیز به قواعد بازی پایبند هستند.

### ۵- سناریو:

#### ۱-۵- نام:

نام سناریو، آنچه در معرفی سناریو به مخاطب به هر نحو و در هر بستر و با هر ابزاری نام‌برده می‌شود.

#### ۲-۵- ژانر:

ژانر سناریو بسته به حال و هوای اصلی و قالب بر محتوای بازی تعریف می‌شود که می‌تواند یکی از موارد زیر را شامل شود:



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

جنایی - ترسناک - اکشن - تاریخی - علمی تخیلی - ماجراجویی - سیاسی - فانتزی - حماسی - جنگی - بیوگرافی - کمدی - کمدی سیاه - سورئال - هیجان‌انگیز - ماورا - مذهبی

باتوجه به اینکه شرط اصلی در طراحی اتاق فرار خلاقیت است، تم‌ها صرفاً به موارد نام‌برده محدود نشده و در صورت معرفی ژانری که در ژانرهای نام‌برده نگنجد و خود به تنهایی ژانر محسوب گردد می‌تواند به موارد نام‌برده فوق اضافه گردد.

۳-۵ - سوژه (تم):

سوژه‌ی سناریو، در واقع تعریف خلاصه هدف پایانی بازی از دید نقش تعریف شده برای شرکت‌کننده در بازی است. تعریف ساده سوژه هر بازی پاسخ به این سؤال است: قرار است شرکت‌کننده چه کار کند؟ برای مثال سوژه سناریو می‌تواند یکی از موارد ذیل و یا هر سوژه متفاوت دیگری باشد: فرار از مخمصه - فرار از زندان - خنثی‌سازی بمب - حل پرونده قتل - خنثی‌سازی عملیات تروریستی - کشف درمان ویروس - کشف یک واقعیت تاریخی - ...

۴-۵ - کلیت داستان:

کلیت داستان شامل تعریف موارد ذیل به صورت خلاصه می‌گردد:

- داستان در چه زمانی رخ می‌دهد؟
- داستان در چه مکانی رخ می‌دهد؟
- نقشی که شرکت‌کننده ایفا می‌کند چیست؟
- علت واقعه و هدف شرکت‌کننده چیست؟
- آیا داستان برگرفته از فیلم، کتاب، بازی، واقعه تاریخی و ... است؟



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

#### ۵-۵- رویکرد:

رویکرد بازی جدا از تفریحی می‌تواند آموزشی و یا آزمایشی نیز باشد. رویکرد یک بازی می‌تواند آموزش یک فرهنگ، یک واقعه تاریخی، افزایش اطلاعات عمومی و یا غیره باشد. رویکرد بازی در سوژه و هدف نهایی بازی، در روایت داستان بازی، در معماهای بازی و یا هر بخش خلاقانه دیگر بازی به صورت مستقیم و یا غیرمستقیم نهادینه گردد.

#### ۶-۵- معما:

رکن اصلی اتاق فرار چالش‌های موجود در بازی است و رکن اصلی چالش‌ها، معما است. یک سناریو بسته به سناریو، زمان و مکانی که شرکت‌کننده را سرگرم می‌کند شامل تعداد مشخصی معما و یا دیگر چالش‌ها می‌شود که شرط پیشروی و یا پایان و یا پیروزی در بازی حل معماها و پشت سر گذاشتن چالش‌های بازی است. دقت شود منظور از نام‌بردن معما به عنوان رکن اصلی چالش‌ها و محتوای سناریو، شرط تعریف پذیری فعالیت اتاق فرار به حضور پیوسته آن در طول بازی است.

معماها می‌توانند به صورت پلکانی، موازی، حاشیه‌ای و یا ترکیبی از آنها در بازی تعریف و طراحی گردند.

- پلکانی: شرط حل هر معما، حل شدن معمای پیش‌نیاز می‌باشد.
  - موازی: دو معما به صورت جداگانه و بدون اولویت‌دهی نسبت به هم حل می‌شوند. اما هر دو برای پیشبرد بازی لازم و مؤثر می‌باشند.
  - حاشیه‌ای: معمایی که در حل شدن، کمکی به پیش برد بازی نخواهد کرد و داده‌های حاشیه‌ای در روایت داستان دارد.
- فلوچارت معما: نمودار نحوه قرارگیری معماها با معرفی مختصر هر یک در محتوا و مکانیسم (مطابق با نمونه) مکانیسم معما: مهارتی است که معما در فرد و یا گروه به چالش می‌کشد: مثال: بازی ریاضی - اطلاعات عمومی - حافظه کوتاه مدت



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

#### ۷-۵- راهنما:

شرکت‌کننده در طول بازی، اگر در حل معما و یا چالشی نیاز به راهنما داشته باشد، این نیاز از طریق این جزء برطرف می‌شود. راهنما می‌تواند به روش‌های گوناگون و خلاقانه پیاده شده و یا حتی بسته به سناریو حذف گردد.

اصولاً راهنما از طریق بازی‌گردان مدیریت می‌شود.

#### ۸-۵- بازیگر:

گاهی بسته به نیاز سناریو، ممکن است فرد و یا افرادی در محوطه بازی و توأم با بازی شرکت‌کننده به صورت زنده ایفای نقش و بازیگری کنند. بازیگر می‌تواند جهت القای ترس، فضا سازی، جزئی از یک معما و هر هدف و عنصر دیگری به تشخیص طراح در چهارچوب ضوابط تعریفی در بازی حاضر و ایفای نقش کند.

#### ۹-۵- نقشه:

هر سناریو شامل یک نقشه (پلان) می‌شود که در آن علاوه بر تعریف کلی و یکسان پلان، تعاریف ذیل قید و مشخص شده می‌باشد. (مطابق با نمونه)

- درب‌های قفل شده
- ارتفاع هر فضا
- میزان نور هر فضا
- تفاوت در ارتفاع کف (پلکان و یا پاگرد)

#### ۱۰-۵- دکور:

هرآنچه در فضای بازی (سقف، دیوارها، کف و فضای مابین آنها) نصب، قرار و یا اجرا می‌گردد.

#### ۱۱-۵- اتفاقات غیرمعمایی بازی (رانه):

اتفاقی‌هایی که در بازی مابین ایستگاه‌های زمانی حل معماها (قبل و بعد از حل معما) و یا جابه‌جایی شرکت‌کننده‌ها رخ می‌دهد.



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

اتفاقات بازی می‌تواند، یک ایفای نقش از بازیگر باشد، می‌تواند تغییر نور فضای بازی و یا هر متغیر دیگری باشد که موجب روان شدن بازی و اتصال بین اجزای تشکیل دهنده سناریو می‌شود.

۱۲-۵ - قواعد بازی:

هرآنچه پیش از شروع بازی، به شرکت‌کننده به‌عنوان قوانین سناریو توضیح داده می‌شود و از شرکت‌کننده توقع می‌رود به آنها پایبند باشد و یا در پیشبرد اهداف بازی در طول بازی از آنها استفاده نماید.



انجمن بازی های فکری

گروه اتاق فرار

دستورالعمل بررسی

و تایید محتوای بازی های اتاق فرار



## محدودیت های محتوایی

یکی از اهداف گروه اتاق فرار انجمن بازی های فکری جهت جلوگیری از آسیب های احتمالی فرهنگی و اختلالات روحی و روانی است. که با بررسی محتوای بازی ها در هر بخش و مطابق با موارد ۱۲ گانه، با اعمال ۳ نوع محدودیت (در صورت لزوم) صورت می پذیرد.

### ۱- محدودیت نوع اول: مشروط به هشدار پیش از بازی

○ به تشخیص انجمن، متنی جهت هشدار و اطلاع رسانی به شرکت کننده نهایی تهیه و تنظیم می گردد.

### ۲- محدودیت نوع دوم: مشروط به محدودیت سنی

○ به تشخیص انجمن، بازی مربوطه در یکی از ۴ دسته اصلی رده بندی سنی (۹+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+) قرار خواهد گرفت.

### ۳- محدودیت نوع سوم: کاملاً ممنوع

○ بخش مربوطه در سناریو می بایست در صورت امکان اصلاح و در غیر این صورت، حذف گردد.





فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## موارد ۱۲ گانه 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 به‌گونه‌ای 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 ملی-اسلامی و عادت موجب 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



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

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 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، 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



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## 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.



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

#### محدودیت‌ها:

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

در 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



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

○ در صورت استفاده از تاریکی، تصاویر حیوانات، فضاهای تنگ، بستن شخص به جایی و یا دیگر فوبیاهای رایج در جامعه:

### محدودیت نوع ۱ و ۲

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

### ۷. سوءاستفاده حقوقی از حق مالکیت فکری و کپی‌رایت 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 می‌باشد: **محدودیت نوع ۳**

(مگر با ارائه رضایت‌نامه مکتوب مالک اثر)



## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



## 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



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

## 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:** باتوجه به این که یکی از ارکان اتاق فرار داستان بازی است در صورتی که 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.



انجمن بازی‌های فکری  
فدراسیون ورزش‌های همگانی

## انجمن بازی‌های فکری

### گروه اتاق فرار

#### دستورالعمل بررسی

#### و تایید محتوای بازی‌های اتاق فرار



فدراسیون ورزش‌های همگانی  
Islamic Republic of Iran Sport For All Federation

#### 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: حیوان آزاری یکی از انواع بداخلاقی اجتماعی، بزه‌کاری و یا اختلالات روانی است.

#### محدودیت‌ها:

○ استفاده از حیوانات در محل بازی: محدودیت نوع ۳

○ نمایش هرگونه حیوان آزاری 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