



صفحه ۸۰ تا ۱۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۱/۲۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۹/۲۹

آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در قوانین بالادستی ج.ا.ایران از منظر ذی‌نفعان

حسن محمدی منفرد^۱، محمد حسینی^۲

چکیده

جامعه آماری گسترده تحت تاثیر نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در ج.ا.ایران طی سال ۱۴۰۱، نشان از اهمیت بالای این حوزه و لازمه مطالعه آن از منظر سیاست‌گذاری دارد. قوانین بالادستی این حوزه، شامل اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای و سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای است و نهاد متولی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. تعدد ذینفعان، تعارض منافع، ابهام در روابط نهادهای حاکمیتی، عمومی و خصوصی، ترسیم سازوکارهای سیاست‌گذاری در این حوزه را با چالش مواجه کرده است؛ تعطیلی مراکز تولید و توزیع بازی، فعالیت‌های غیرقانونی و افزایش مهاجرت فعالین این حوزه از کشور، مهر تاییدی بر این ادعاست. در پژوهش حاضر، تقسیم بازیگران به دو دسته حاکمیتی و غیر حاکمیتی و انجام ۸ مصاحبه نیمه‌ساخت‌مند به روش انتخاب هوشمند با نمایندگان هر یک از این دودسته ذی‌نفعان، کشف و تحلیل مضامین، صورت گرفت که منتج به ۱۶۱ گزاره متنی، ۱۳ مضمون هماهنگ‌کننده و نهایتاً پنج مضمون فراگیر شامل؛ مسائل سیاستی و قانون‌گذاری، ضعف کارکردی در نهادهای حاکمیتی؛ تنظیم‌گری، مسائل سیاسی و فرهنگی؛ عوامل سیاسی، کمبود منابع و مشکلات زیرساختی؛ مسائل مالی و سرمایه‌گذاری و ضعف نهادی؛ در نهایت راهکار سیاستی مبتنی بر چالش‌های تعیین شده، ارائه می‌شود.

واژگان کلیدی: آسیب‌شناسی، سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای، ذی‌نفعان، نظام حکمرانی

۱. استادیار دانشگاه عالی دفاع ملی، تهران، ایران (نویسنده مسئول) h.mohammadi@sndu.ac.ir

۲. دانش‌آموخته کارشناسی‌ارشد سیاست‌گذاری عمومی دانشگاه علامه طباطبائی

mhmd.hoseini76@yahoo.com



Pathology of Video Games Policymaking in Iran's Upstream Laws from the Perspective of Stakeholders

Hasan Mohammadi Monfared¹, Mohamd Huseini²

Abstract

The vast statistical community affected by the video games governance system in Iran during 2022 demonstrates the necessity of studying it from a policy-making perspective. There are three main upstream documents in this ecosystem. The multiplicity of stakeholders, conflicts of interest, and ambiguity in the relationships between governmental, public, and private institutions have challenged the delineation of policy-making mechanisms in this field; the closure of game production and distribution centers, illegal activities, and the increase in the emigration of activists in this field from the country are confirmation of this claim. In the present study, the actors were divided into two groups: governmental and non-governmental, and 8 semi-structured interviews were conducted using the smart selection method with representatives of each of these stakeholder groups. The themes were discovered and analyzed, which resulted in 161 textual propositions, 13 coordinating themes, and ultimately five overarching themes, which include policy and legislative issues; including legal weakness, weakness in identifying the problem in the policy-making institution, problems in implementing laws, functional weakness in governing institutions; including weakness in providing services and facilities, regulatory problems, political and cultural issues; including problems in consumer culture, negative public approach towards this area, political factors, lack of resources and infrastructure problems; including technical and infrastructure problems, lack of human resources, financial and investment issues, and institutional weakness; including institutional interference and the status of the institution in charge of computer games; finally, a policy solution based on the identified challenges was presented.

Keywords: Pathology, video games policymaking, stakeholders, governance system .

1. Assistant professor, National Defense University, Tehran Iran (writer-in-change)
h.mohammadi@sndu.ac.ir

2. MS. In Public policymaking, Alameh Tabatabaie University,
mhmd.hoseini76@yahoo.com



مقدمه و بیان مسئله

بازی‌های رایانه‌ای، از جمله صنایع حوزه سرگرمی ست که در عمر کوتاه و چند دهه‌ای خود، پیشرفت زیادی را چه از بعد تأثیرگذاری فرهنگی و چه از بعد اقتصادی داشته است. بازی‌های ویدئویی در کنار فیلم، موسیقی و کتاب، سبب فرهنگی خانوار را شکل می‌دهند و تأثیر مستقیم بر اجتماع و شیوه زندگی افراد دارد و مطابق آمارهای ارائه شده توسط نیوزو، مرجع ارائه آمارهای بین‌المللی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، این صنعت، با رشد سالانه ۶,۳ درصدی در سال ۲۰۲۳، تعداد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای به عدد ۳,۳۸ میلیارد نفر رسیده و با رشد ۴,۳ درصدی نسبت به سال ۲۰۲۱، در سال ۲۰۲۶ این عدد به ۳,۷۹ میلیارد نفر افزایش خواهد یافت. در سال ۲۰۲۳، بازار جهانی بازی‌ها، ۱۸۷,۷ میلیارد دلار درآمد ایجاد کرده که نشان دهنده رشد سالانه ۲,۶٪ علی‌رغم عوامل چالش برانگیز اقتصاد کلان و شرایط پس از همه‌گیری ویروس کرونا است (Newzoo 22-Report, 2023, pp.17).

در ایران، بنابر آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تعداد گیمرها در سال ۱۳۹۸ بیش از ۳۲ میلیون برآورد شده و در سال ۱۴۰۰ به ۳۴ میلیون افزایش یافته است. با توجه به گسترش روزافزون و رشد سریع بازی‌های رایانه‌ای، این حوزه، امروزه از بزرگ‌ترین تجارت‌ها در جهان به حساب می‌آید و شرکت‌های بازی‌سازی با توسعه و نشر بازی‌های مختلف، سعی بر این دارند که مخاطبان را سرگرم کنند و به کسب درآمد بپردازند. این صنعت به یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های عصر ما تبدیل شده است؛ قرار گرفتن این حوزه در دسته رسانه‌های تعاملی، کارکرد انتقال پیام و مفهوم در این رسانه را پررنگ‌تر می‌نماید. همه این عوامل باعث شده تا بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک مسئله با اهمیت در عرصه فرهنگ و ارتباطات و سایر ابعاد زندگی بشری مورد بررسی قرار بگیرد (حسنلو جزلانی و همایونی، ۱۳۹۶). با توجه به گسترش روزافزون و رشد سریع بازی‌های رایانه‌ای، این حوزه، امروزه از بزرگ‌ترین تجارت‌ها در جهان به حساب می‌آید و شرکت‌های بازی‌سازی با توسعه و نشر بازی‌های مختلف، سعی بر این دارند که دنبال کنندگان، مخاطبان مختلفی را سرگرم کنند و به کسب درآمد بپردازند. این صنعت به یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های عصر ما تبدیل شده است؛ قرار گرفتن این حوزه در دسته رسانه‌های تعاملی، کارکرد انتقال پیام و مفهوم در این رسانه را پررنگ‌تر می‌نماید. همه این عوامل باعث شده تا بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک مسئله با اهمیت در عرصه فرهنگ و ارتباطات و سایر ابعاد زندگی بشری مورد بررسی قرار بگیرد. سیاست‌گذاران عرصه فرهنگ نیز از سال‌ها پیش متوجه



این موضوع بوده‌اند و مقدمات سیاست‌گذاری در این عرصه را فراهم ساخته‌اند (حسنلو جزلانی و همایونی، ۱۳۹۶). با این حال، می‌توان به این مهم اشاره کرد که شاید اصلی‌ترین مشکل در حوزه بازی‌سازی در ج.ا.ایران مسئله جدی نبودن و اهمیت نداشتن این حوزه به‌عنوان یک صنعت با قابلیت سوددهی و درآمدزایی بالا، چه در نهادهای بالادستی و چه در بین خود بازی‌سازان و حتی در میان مصرف‌کنندگان است و خیلی از مشکلات به نوعی ریشه در این مسئله دارند. نهادهای بالادستی از طرفی، چون این حوزه را جدی در نظر نمی‌گیرند، حاضر نیستند برای سیاست‌گذاری و قانون‌گذاری دقیق و محکم در این حوزه تلاش کنند و بازی‌سازان نیز چون نگاهی جدی به صنعت بازی به‌عنوان یک صنعت بسیار جدی ندارند، زیاد در راستای فعالیت در این حوزه، چهره تجاری قوی به خود نمی‌گیرند (جواهری، واعظی‌نژاد، ۱۳۹۴). در ایران، نهاد مسئول در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که مطابق با مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ تاسیس شد و از سال ۹۰ به‌طور رسمی کلیه امور مربوط به این حوزه، به آن واگذار شد. این نهاد را باید در کنار سایر نهادهای دولتی و خصوصی و کارکردهای آنان که شکل‌دهنده نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در ایران است، در نظر گرفت؛ از اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۵ شورای عالی انقلاب فرهنگی، قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۷۹ مجلس شورای اسلامی و برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی و سیاست‌های حاکم بر آن، می‌توان به عنوان اسناد بالادستی این حوزه یاد کرد.

تعدد ذینفعان، تعارض اهداف و منافع و نیز ابهام در روابط نهادهای حاکمیتی، عمومی و خصوصی، ترسیم سازوکارهای سیاست‌گذاری در این حوزه را با چالش مواجه کرده است؛ تعطیلی مراکز تولید و توزیع بازی و فعالیت‌های غیرقانونی و افزایش مهاجرت فعالین این حوزه از کشور، مهر تاییدی بر این ادعاست. این پژوهش در تلاش است تا با استفاده از روش تحلیل مضمون مصاحبه‌های نیمه ساخت‌مند به این سوالات پاسخ دهد؛ آسیب‌ها و چالش‌های سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در اسناد بالادستی جمهوری اسلامی ایران از منظر ذینفعان کدامند؟ آسیب‌ها و چالش‌های سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای ناشی از تداخل نهادی و کارکردی و نیز فرایند تدوین و اجرای قوانین بالادستی کدامند؟ ارزیابی ذینفعان از وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جمهوری اسلامی ایران چگونه است؟



پیشینه و مبانی نظری تحقیق

پیشینه تحقیق

۱. مطالعات داخلی

جواهری، جواد و واعظی نژاد، محمد (۱۳۹۴) در مقاله «آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی» به شناسایی موانع رشد و آسیب‌شناسی این حوزه با استفاده از نظریات سیستمی نموده‌اند که در نتیجه آن یازده مسئله اصلی این صنعت، در دو بخش مسائل داخلی و مسائل محیطی شناسایی شده است.

حسنلو جزلانی، مسعود (۱۳۹۶) در پایان‌نامه ارشد خود با عنوان «اجرا پژوهی برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای در جمهوری اسلامی ایران» به عدم تحقق درصد بالایی از برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای و چرایی آن می‌پردازد و از طریق مصاحبه با سیاست‌گذاران، مجریان و بازیگران و تحلیل مضمون و نیز سندپژوهی، در صدد اثبات این موضوع است.

حسنلو جزلانی، مسعود (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران»، به بحث درباره سیاست‌گذاری فرهنگی کشور طی سالیان اخیر در این حوزه می‌پردازد و با انجام مصاحبه با ۱۶ نفر از بازیگران حاضر در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، از جمله سیاست‌گذاران، مجریان، تولیدکنندگان و کارشناسان و با استفاده از روش تحلیل مضمون به دنبال کشف چرایی ناکارآمدی سیاست‌های کلان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای هست.

حیدری، متین (۱۳۹۹) در پایان‌نامه ارشد خود با عنوان «تحلیل سیاست‌های بازی‌های دیجیتال در جمهوری اسلامی ایران؛ مورد مطالعه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»، با استفاده از روش مصاحبه با خبرگان و سپس تحلیل مضمون، به سیاست‌های کلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و در پایان براساس مدل تحلیل سیاستی ویلیام دان، این داده‌ها دسته‌بندی و مسیر کلی فعالیت و عملکرد سیاستی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از ابتدای فعالیت تاکنون مشخص می‌نماید.

شمسی، میترا و جلالی، یاسر (۱۳۹۲) در مقاله‌ای با عنوان «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار» که در فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی منتشر شده، به توضیح وضعیت بازی‌های رایانه‌ای از منظر نهادها و سازمان‌های درگیر در این حوزه و بررسی وضعیت موجود در بحث تولید و واردات بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد؛ همچنین نگاه مختصری به ویژگی‌ها، رویکردها و سیاست‌های حاکم بر بازار جهانی دارد.

۲. مطالعات خارجی

Fung, A. (۲۰۱۶) در کتاب "بازی‌های دیجیتال و سیاست فرهنگی" به تحلیل رابطه بین سیاست‌های فرهنگی و صنعت بازی‌های دیجیتال در سطح جهانی می‌پردازد. این اثر به ویژه بر تعاملات بین بازی‌های رایانه‌ای و سیاست‌های دولتی در زمینه‌های مختلفی چون محتوای بازی‌ها، تأثیرات فرهنگی آن‌ها و فرآیندهای نظارتی و حمایتی تمرکز دارد. نویسنده این کتاب به بررسی راهبردهای مختلف کشورهای مختلف در تنظیم و نظارت بر صنعت بازی می‌پردازد و مقایسه‌ای بین رویکردهای فرهنگی و اقتصادی مختلف ارائه می‌دهد.

Tschang, F. T. (۲۰۲۰) در مقاله "The evolution of the video game industry in Asia: Government policies, growth, and innovation" به بررسی تکامل صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای آسیایی می‌پردازد و تأثیر سیاست‌های دولتی بر رشد و نوآوری در این صنعت را تحلیل می‌کند. نویسنده از دیدگاه اقتصاد سیاسی به بررسی نحوه تعامل کشورهای مختلف آسیایی با صنعت بازی‌های دیجیتال می‌پردازد و نقش دولت‌ها در شکل‌دهی به این صنعت از طریق سیاست‌های حمایتی، نظارتی و توسعه‌ای را توضیح می‌دهد. این مقاله تحلیلی کاربردی است که به ویژه برای سیاست‌گذاران و پژوهشگران صنعت بازی در آسیا مفید خواهد بود.

Smith, G., & Evans, J. (۲۰۲۰) در مقاله "Artificial intelligence in game design: Implications for policy and regulation" به بررسی استفاده از هوش مصنوعی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر سیاست‌گذاری و مقررات صنعتی می‌پردازد. نویسندگان استدلال می‌کنند که با پیشرفت فناوری هوش مصنوعی، صنعت بازی‌های دیجیتال به سرعت تغییر می‌کند و این تحولات نیازمند تغییرات در سیاست‌های دولتی و تنظیم مقررات جدید است. مقاله پیشنهاد می‌کند که دولت‌ها باید به ویژه در زمینه حفاظت از داده‌ها، حریم خصوصی و محتوای بازی‌ها وارد عمل شوند و راهبردهای جدیدی برای نظارت و مدیریت این تحولات اتخاذ کنند.

Linderoth, J. (۲۰۲۱) در مقاله "The role of government policy in the European video game industry" به تحلیل نقش سیاست‌های دولتی در صنعت بازی‌های ویدیویی اروپا پرداخته است و به ویژه بر سیاست‌های حمایتی و نظارتی کشورهای مختلف در این زمینه تمرکز دارد. نویسنده بررسی می‌کند که چگونه سیاست‌های دولتی می‌توانند تأثیرات عمده‌ای بر رشد و نوآوری در این صنعت داشته باشند و اینکه چه چالش‌هایی در رابطه با مقررات و





قوانین در حال توسعه وجود دارد. همچنین، این مقاله به بررسی تفاوت‌های رویکردهای کشورهای مختلف در اروپا و تأثیر آن‌ها بر رقابت و تولیدات صنعت بازی پرداخته است.

سیاست‌گذاری

سیاست در معنای *policy*، آنطور که در لغت‌نامه آکسفورد (Hornby, 1976) مطرح شده، نوعی طرح اجرایی و عملیاتی، بخصوص از سوی دولت است. این واژه تا زمانی که به تنهایی به کار می‌رود و در کنار واژه عمومی قرار نگرفته است، به تصمیمی پایا اطلاق می‌شود که از سوی یک دولت، یک شرکت یا رئیس یک خانواده اتخاذ می‌شود (شافریتز و بریک، ۱۳۹۰: ۴۲). شافریتز عموم مردم را به شکل عام یا کلیه‌ی شهروندان یک قلمرو سیاسی همچون شهر یا کشور می‌داند. ترکیب این دو واژه، اصطلاح سیاست عمومی را می‌سازد و منظور از آن، سیاست‌هایی است که از سوی دولت یا نهادهای عمومی وضع می‌شود و تمام یا جمعیت زیادی را در معرض خود قرار می‌دهد. پی‌یر مولر، در تعریفی ساده، اما بسی گویا، سیاست‌گذاری را در قالب چند واژه مختصر، معرفی می‌کند: علم دولت در عمل (ملک‌محمدی، ۱۳۹۵: ۱۵-۱۸). در تعریفی جامع از سیاست‌گذاری، مجموعه اقدامات هدفمند که به وسیله یک بازیگر یا مجموعه‌ای از بازیگران در مواجهه با یک مشکل یا موضوع خاص دنبال می‌شود، عنوان می‌گردد؛ این تعریف بر آنچه انجام می‌شود تمرکز دارد پس با آنچه قصد انجام دارد، متفاوت است و آن را از تصمیمات متمایز می‌کند (اشتریان، ۱۳۹۶: ۲۷). با توجه به ماهیت پژوهشی این تحقیق و تلاش جهت آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان سیاست‌گذاری را مجموعه اقدامات و تصمیمات اتخاذ شده از جانب دولت جهت رسیدن به هدف یا حل مشکل یا موضوع خاص تعریف کرد.

بازی‌های رایانه‌ای

امروزه فضای مجازی، زمینه ظهور نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای را تحت عنوان "بازی‌های مجازی" فراهم نموده که به خاطر خصوصیات منحصر به فردی که دارند از مقوله بازی فراتر رفته و علاوه بر سرگرمی و تفریح، کارکردهای دیگری را برای انسان به ارمغان آورده‌اند؛ این پدیده موجب رخدادی شگرف در صنعت سرگرمی شده است. بازی‌های رایانه‌ای که در محیط مجازی اینترنت و به صورت برخط (آنلاین) انجام می‌گیرند، ویژگی جدی بودن را نیز در خود جای داده‌اند. به عبارت ساده‌تر بازی‌های مجازی، دیگر بازی نیستند، بلکه جدی هستند. منظور از بازی‌های جدی،



بازی‌هایی هستند که هدف اولیه آن‌ها می‌تواند آموزش، تبلیغ و بازاریابی باشد تا سرگرمی و تفریح. هر چند جنبه سرگرمی و تفریحی بودن که ویژگی اصلی و ذاتی هر بازی است، به هیچ عنوان مورد غفلت قرار نمی‌گیرد. این نوع از بازی‌های مجازی که کارکردی ترکیبی از بازی و هدفی معین دارند، با عنوان «بازی با اهداف معین» نیز شناخته می‌شوند (وصالی ناصح، ۱۳۹۴). بازی‌های رایانه‌ای از جمله نمادهای عصر اطلاعات هستند که خواست و تمایل نوجوانان را از بازی‌های قدیمی و سنتی به سوی خود جذب کرده‌اند. پیشرفت فناوری اطلاعات و وضعیت زندگی امروزی از یک سو و جذابیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای از سوی دیگر موجب شده تا نوجوانان و بقیه افراد جامعه با شوق زیاد به این بازی‌ها روی آورند (سراجی و همکاران، ۱۳۹۴: ۴۵).

حکمرانی

حکمرانی، فرایندی است که با آن سازمان‌ها، تصمیمات مهم خود را اخذ و معین می‌کنند چه اشخاصی در این فرایند درگیر شده و چگونه وظایف خود را انجام دهند (جاسبی و نفری، ۱۳۸۸: ۵). مانوئل پوپیس دو تعریف محدود و گسترده برای حکمرانی در نظر می‌گیرد و معتقد است حکمرانی در معنای محدود آن، به تغییر خط‌مشی‌ها، سیاست‌ها و سیاست‌گذاری اطلاق می‌شود و اشاره به تغییر شرایط قانون و یا روش جدیدی که جامعه توسط آن اداره می‌شود، دارد. در این دیدگاه، حکمرانی «تنها شامل انواعی از دستورات سیاسی است که در آن شیوه‌های غیرسلسله‌مراتبی تصمیم‌گیری به کار گرفته می‌شود و یا بازیگران دولتی و خصوصی درگیر تدوین سیاست هستند.» در مقابل، تعاریف گسترده از حکمرانی فراتر از اشکال به اصطلاح جدید مقررات است و به طور کلی بر هماهنگی جمعی تمرکز دارد. حکمرانی در واقع به عنوان «تداوم هماهنگی و انسجام میان طیف گسترده‌ای از بازیگران با مقاصد و اهداف مختلف مانند بازیگران و نهادهای سیاسی، شرکت‌های خصوصی، جامعه مدنی، و سازمان‌های فراملی» تعریف می‌شود. (Puppis, 2010, p. 137) بانک جهانی در تعریف از حکمرانی، آن را شامل مجموعه‌ای از قوانین، سیاست‌ها، فرایندها و نهادهایی می‌داند که مدیریت یک جامعه و تصمیم‌گیری درباره مسائل اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، به کار گرفته می‌شود و توسط آن‌ها اقتدار در جامعه اعمال می‌شود؛ این موضوع شامل فرآیندی است که طی آن، دولت‌ها انتخاب، نظارت و جایگزین می‌شوند (World bank, 2020).



ذی نفعان

نفع، تمایلی است که بنا به دلایل مختلف همچون سود مالی ممکن است نسبت به یک امر در حال جریان از طرف فرد یا افرادی وجود داشته باشد، همچنین می‌تواند حق و حقوقی نسبت به منافع مالی باشد که شخص در سازمان دارد؛ نظیر منفعت و سود سهامداران. مفهوم نفع و علاقه می‌تواند از یک علاقه ساده تا یک ادعای قانونی در نوسان باشد و به اشکال اقتصادی، فرهنگی و سیاسی نمود یابد. (Chinyio & Olomolaiye, 2010, p. 3). در سیاست‌گذاری عمومی مانند دیگر عرصه‌ها، بازیگرانی اعم از دولتی یا غیردولتی وجود دارند که شناخت آن‌ها ما را در شناخت بهتر سیاست‌گذاری و فرایند تولید سیاست‌ها یاری می‌رساند. از این رهگذر، زمانی که از نظام‌های دموکراتیک یا غیردموکراتیک، نظام‌های فدرال یا بسیط و نظام‌های پارلمانی یا ریاستی سخن می‌گوییم از بازیگران مختلف با وزن‌های مختلف سخن گفته‌ایم؛ در این حال، روشن است که عناصر تشکیل‌دهنده نظام‌های فدرالی تفاوت‌هایی با عناصر تشکیل‌دهنده نظام‌های بسیط و ساده دارند و همین مسئله به تفاوت میان بازیگران این دو گونه خواهد انجامید؛ از سوی دیگر، نظام‌های بسیط و تکپارچه نیز شکل واحدی ندارند و انواع متفاوتی در بین آن‌ها به چشم می‌خورد که به تنوع بازیگران عرصه سیاست‌گذاری در آن‌ها نیز می‌انجامد. نکته دیگر در این ارتباط، وزن بازیگران در نظام‌های سیاسی مختلف است. یک نظام سیاسی ممکن است به گونه‌ای طراحی شده باشد که قوه مقننه در آن در مقایسه با قوه مجریه از اختیارات و قدرت بالاتری برخوردار باشد؛ به همین دلیل، این بازیگر نسبت به بازیگران هم‌عرض و مشابه خود در دیگر کشورهایی که قوه مقننه در آن‌ها در مقامی پایین‌تر از قوه مجریه قرار دارد، بازیگری مقتدرتر محسوب می‌شود. در بسیاری از کشورهای فاقد نظام فدرالی، به‌ویژه در کلان‌شهرها و شهرهای بزرگ، شهرداری‌ها و شوراهای شهر از اختیاراتی در سیاست‌گذاری شهری برخوردارند که از دایره شمول دخالت دولت بیرون است. فعالیت شهرداری‌ها، شوراهای شهر و شوراهای محلات دارای تاثیرات تعیین‌کننده‌ای بر کیفیت زندگی روزمره شهروندان است. این مسئله، نوعی تاکید بر اهمیت نقش و مشارکت ذی‌نفعان است؛ مردم باید در کارها دخالت کنند و این کار از طریق برگزاری جلسات، نشست‌ها و بحث‌هایی است که هدف آن‌ها رسیدن به راه‌حل‌های سیاستی است؛ البته این حقیقت را نباید از نظر دور داشت که مقامات رسمی، دیوان‌سالاران و صاحب‌منصبان، تعیین‌کنندگان اصلی سیاست‌های عمومی هستند، اما افکار عمومی به کمک بازیگرانی همچون رسانه‌ها بر جریان امور عمومی تاثیر می‌گذارند و گاهی اوقات نیز نقش‌هایی محورین ایفا می‌کنند. در کنار بازیگران اصلی سیاست‌گذاری شامل



قوای مقننه، مجریه و قضاییه، بخش خصوصی، رسانه‌ها و افکار عمومی هم بازیگرانی در عرصه سیاست‌گذاری عمومی محسوب می‌شوند. نبود تعریفی مشخص و شفاف از ذی‌نفع، منجر به ایجاد مشکل درباره شناسایی و تحلیل درست ذی‌نفعان شده‌است؛ دیدگاه برخی از محققان درباره ذی‌نفعان محدود و برخی بسیار گسترده است. گستردگی و محدودیت تعریف ذی‌نفع به تفاوت در نظریه‌های موجود ذی‌نفع با یکدیگر به بروز تفاوت در بین کسانی که برای ما اهمیت دارند، منجر می‌شود؛ به عبارت دیگر نوسان بین تعاریف گسترده و محدود از ذی‌نفعان اغلب منجر به ایجاد دیدگاه‌ها و شیوه‌های متنوعی از ذی‌نفع بودن می‌گردد. به طور کلی در رویکرد محدود، بر شناسایی گروه‌هایی با روابط مستقیم با هدف اصلی سازمان یا پروژه تمرکز می‌شود؛ دلیل این امر هم این است که نگاه محدود در تعریف ذی‌نفع رویکردی کاربردی به شمار می‌رود؛ چرا که مبتنی بر محدودیت منابع، زمان و صبر و توان مدیران در تعامل با محدودیت‌های خارجی است و از اینرو اکثر تعاریف محدود، فقط برای شناسایی بخش‌هایی که به صورت مستقیم با سازمان روابط اقتصادی دارند، می‌تواند مفید واقع شوند. در مقابل رویکرد گسترده، بر مبنای این واقعیت بنا شده‌است که سازمان‌ها و پروژه‌ها ممکن است از هر فردی تأثیر پذیرفته یا بر آن تأثیر بگذارند (Ceglaz et al, 2017).

روش تحقیق

مقاله حاضر در موضوع حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای، از نوع پژوهش توسعه‌ای-کاربردی، با استفاده از روش کیفی و جمع‌آوری اطلاعات از طریق پژوهش اسنادی، به مطالعه قوانین و داده‌های مرتبط با اسناد بالادستی می‌پردازد و با استفاده از مصاحبه نیمه‌ساخت‌مند با نمایندگان دسته‌بندی بازیگران و ذی‌نفعان، به تحلیل مضمون اطلاعات جمع‌آوری شده پرداخته و تلاش می‌نماید آسیب‌ها و چالش‌های سیاست‌گذاری در این حوزه شناسایی شود. روش جمع‌آوری اطلاعات اسنادی، روشی است کیفی، که محقق تلاش می‌نماید تا با استفاده سیستماتیک و نظام‌مند از داده‌ها و اطلاعات اسنادی، به کشف، دستیابی، استخراج، طبقه‌بندی و ارزیابی مطالبی که مرتبط با موضوع تحقیق هستند، عمل نماید.

بمنظور دستیابی به اطلاعات و جهت رسیدن به هدف پژوهش، از مصاحبه استفاده می‌گردد. مصاحبه‌های پژوهش جهت دستیابی و استخراج داده‌ها و اطلاعات از مشارکت‌کنندگان و مصاحبه‌شوندگان طراحی و استفاده می‌شود. هدف مصاحبه، استخراج نگرش، بینش، احساسات



و درک اشخاص است. مصاحبه بر گذشته و حال و تجربه خاصی از مصاحبه شونده متمرکز است و هر مصاحبه از نظر روند و کلماتی که به کار گرفته می‌شود، با مصاحبه‌های دیگر متفاوت است (Holloway & Galvin, 2017). به عبارت دیگر، مصاحبه پژوهش، به یک گفتگوی دوفره می‌گویند که از سوی مصاحبه‌گر جهت کسب اطلاعات مربوط به پژوهش آغاز شده و بر موضوعاتی متمرکز می‌شود که برای دستیابی به هدف‌های تحقیق از جمله توصیف، پیش‌بینی و توضیح منظم به آن‌ها نیاز دارد (دلاور، ۱۳۹۶). مصاحبه نیمه ساختاریافته یا نیمه‌ساخت‌مند یک روش تحقیقاتی در علوم اجتماعی است که در تحقیقات کیفی بسیار مورد استفاده قرار می‌گیرد (Edwards & Holland, 2013, p.3). تدوین دقیق یک مصاحبه نیمه‌ساخت‌مند کیفی، به عینیت و اعتماد به نفس مطالعات کمک می‌کند و نتایج را قابل قبول تر می‌کند (کالیو و همکاران، ۲۰۱۶).

محقق باید برای انجام تحقیق، گروهی خاص از افراد را به عنوان نمونه انتخاب نماید و سپس یافته‌ها و اطلاعات پژوهش را به مجموعه‌ای بزرگتر یا همان جامعه‌ای که شرکت‌کنندگان از میان آن‌ها انتخاب شده‌اند، تعمیم دهد. این مجموعه بزرگتر، جامعه مورد مطالعه نامیده می‌شود؛ به عبارتی دیگر، جامعه آماری شامل گروهی از افراد یا اشیاء است که در ویژگی یا ویژگی‌های مورد تحقیق مشترک باشند و باهدف و موضوع تحقیق ارتباط داشته باشند؛ بنابراین می‌توان گفت که جامعه آماری شامل همه عناصری است که موضوع یک پژوهش خاص در آن مصداق می‌یابد و ما می‌توانیم درباره آن برداشت و استنباط نماییم (هومن، ۱۳۸۸). در این پژوهش، ما با یک جامعه آماری ۳۴ میلیون نفری در حوزه حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای مواجه هستیم؛ اما از آنجا که در امر سیاست‌گذاری و قانون‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای با اشخاص محدودی مواجهیم، می‌توان از چهار نهاد حاکمیتی به عنوان اصلی‌ترین بازیگران پژوهش حاضر یاد کرد؛ شامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شورای عالی انقلاب فرهنگی، شورای عالی فضای مجازی، مجلس شورای اسلامی. در کنار آن باید از تولیدکنندگان، ناشران و مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازیگران متأثر از سیاست‌ها و قوانین وضع و اجرا شده، یاد نمود. این پژوهش بر آن است با استفاده از روش انتخاب هوشمند با نمایندگان دو دسته از بازیگران حاکمیتی و غیر حاکمیتی که شامل تولیدکننده، توزیع‌کننده و مصرف‌کننده بازی‌های رایانه‌ای تارسیدن به مرحله اشباع نظری، مصاحبه انجام داده و با تحلیل مضامین، به پرسش‌ها پاسخ و به اهداف پژوهش، نزدیک شود.

شبکه مضامین، روش مناسبی جهت تحلیل مضمون است که آتراید-استرلینگ (۲۰۰۱)،



آن را توسعه داده است. آنچه شبکه مضامین بیان می‌کند، نقشه‌ای شبیه تارنما به مثابه اصل سازمان‌دهنده و روش نمایش است. شبکه مضامین پایه (کدها و نکات کلیدی متن)، مضامین سازمان‌دهنده (مضامین به دست آمده از ترکیب و تلخیص مضامین پایه) و مضامین فراگیر (مضامین عالی دربرگیرنده اصول حاکم بر متن به مثابه کل) را نظام‌مند می‌کند؛ سپس این مضامین به صورت نقشه‌های شبکه تارنما، رسم و مضامین برجسته هر یک از این سه سطح با روابط میان آن‌ها نشان داده می‌شود. نکته مهم و جالب در شبکه مضامین این است که با توجه به پیچیدگی داده‌ها و هدف تحلیل، ممکن است از مجموعه متون، چند مضمون فراگیر استخراج شود؛ با این حال، تعداد مضامین فراگیر از تعداد مضامین پایه و سازمان‌دهنده، کمتر خواهد بود. هر مضمون فراگیر، هسته و کانون شبکه‌ای مضمونی را تشکیل می‌دهد؛ بنابراین ممکن است تحلیل به چندین شبکه مضامین منجر شود (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۷۰). تحلیل مضمون، فرآیندی برای تحلیل اطلاعات متنی، تبدیل داده‌های پراکنده به دست آمده از مصاحبه به داده‌هایی مفید و تفصیلی است. این پژوهش در تلاش است با استفاده از مصاحبه نیمه‌ساخت‌مند، با نمایندگان دو دسته از ذینفعان حوزه بازی‌های رایانه‌ای شامل بازیگران حاکمیتی و غیر حاکمیتی (شامل تولیدکنندگان، توزیع‌کنندگان و مصرف‌کنندگان) تا رسیدن به مرحله اشباع نظری و تحلیل مضامین، آسیب‌ها و چالش‌های سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران از منظر ذینفعان، احصا و شناسایی نماید.

یافته‌های تحقیق

طی ۸ مصاحبه صورت گرفته با بازیگران فعال در اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای ایران، شامل ۴ بازیگر حاکمیتی که در نهادهای دولتی مرتبط با حوزه بازی‌ها مسئولیتی داشته و ۴ بازیگر غیر حاکمیتی، شامل یک گیمر حرفه‌ای، دو مسئول شرکت خصوصی فعال در حوزه تولید، توسعه و نشر بازی‌ها و یکی از پژوهشگرانی که در این حوزه فعالیت داشته است، نتایج مصاحبه‌ها در قالب شکل ۱ مطرح می‌شود.



شکل ۱: شبکه مضامین

بحث

از مصاحبه‌های انجام شده، ۱۶۱ مضمون پایه شناسایی گشته که از این تعداد ۱۳ مضمون هماهنگ‌کننده و در نهایت ۵ مضمون فراگیر احصا شده که به بررسی هر یک می‌پردازیم. در بحث مسائل سیاستی و قانون‌گذاری، نکاتی حائز اهمیت است؛ نخست آن که در طی انجام مصاحبه، بسیار بر موضوع عدم توجه سیاست‌گذاران بر اهمیت این حوزه و تاثیر آن بر ابعاد مختلف زندگی افراد جامعه، تاکید شده و بخصوص از نگاه افراد غیرحاکمیتی، موضوع بازی‌های رایانه‌ای و اهمیت



آن، جایی در دستور کار تصمیم‌گیران برای ورود به چرخه سیاست‌گذاری و انجام اصلاحات ندارد و به همین خاطر شرایط مطلوبی برای آن متصور نیستند؛ به گمان آن‌ها "حوزه گیم، در بعد حکمرانی و شناختی دچار ضعف است؛ توجهی که ساختار حاکمیت به فیلم، تصویر، صدا و صنایع آن می‌کند، با بازی‌های رایانه‌ای غیرقابل مقایسه است"؛ عدم توجه سیاست‌گذاران به این حوزه که دارای اثراتی گسترده در جوانب و ابعاد فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی افراد و جامعه دارد و عدم ورود این موضوع حساس و مهم در دستور کار حکمرانی کلان کشور و قانون‌گذاری در آن، از جمله مهمترین چالش‌های این حوزه در عرصه سیاست‌گذاری می‌باشد.

نکته بعدی، در خصوص مضمون ضعف قانونی، که از مصاحبه‌ها، احصا شده و بخش اعظمی از آن، متوجه ضعف حقوقی و از جمله بحث کپی رایت در ایران است که دو دیدگاه متضاد در این زمینه وجود دارد؛ "برخی معتقدند که ضعف در اجرا و عملیاتی نمودن حقوق مالکیت فکری در ایران، موجب افزایش فروش بازی‌های غیرمجاز خارجی که کیفیت بهتری نسبت به محصولات و تولیدات داخلی دارند، با قیمتی ارزان‌تر نسبت به تولیدات داخلی و به صورت زیرزمینی در مارکت بازی شده و این سبب کاهش فروش تولیدکنندگان و ناشران داخلی و تعطیلی فعالیت آنان گشته است؛" از طرفی دیگر برخی از افراد، از جمله مصرف‌کنندگان و برخی از مصاحبه‌کنندگان حاکمیتی، معتقدند که "اعمال کپی رایت و حقوق مالکیت فکری و پیوستن به کنوانسیون بین‌المللی برن، سبب تعهد نسبت به حضور ناشر بین‌المللی در بازار داخلی شده، که این موضوع سبب می‌شود تا بازی خارجی به قیمت اصلی به دست گیمر ایرانی برسد که در شرایط اقتصادی کنونی به صرفه نمی‌باشد و البته باید میان بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای و بازی‌های موبایلی تمایز قائل شد؛ از نظر یکی از افراد مصاحبه‌کننده حاکمیتی، تولید بازی در ایران، بیشتر سمت و سوی بازی‌های موبایلی داشته که از طریق پلتفرم‌های نشر بازی، کنترل می‌شود و به نوعی بحث مالکیت فکری در این مورد برطرف شده؛ ولیکن در مورد بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای، با توجه به شرایط اقتصادی، اعمال کپی رایت معقول نمی‌باشد؛" وجود این دو دیدگاه از جمله چالش‌های قانونی این حوزه می‌باشد. همچنین باید گفت که آنچه از این مصاحبه‌ها به دست آمد، نقد نسبت به ضعف اسناد موجود و عدم تدوین سند دقیق و قانونی جامع در این حوزه با هدف توسعه‌ی آن است. در نقد اسناد موجود، اعتقاد بر این بود که "اقدامات صورت گرفته در حوزه قانون‌گذاری، قوانینی هستند که ضعف دارد و چالش‌هایی همچون مالیات، بیمه و نظام وظیفه را برطرف نمی‌کند و هر کدام به صورت غیرمستقیم و پراکنده اشاره شده است و خلا وجود قانونی جامع کاملاً حس می‌شود؛" در



واقع سیاست‌هایی که در قوانین بالادستی تدوین می‌شود، بیش‌تر به جای اینکه به صنعت کمک کند، بخاطر همراستا نبودن با اهداف بازی‌سازان و صنعت و عدم توجه به تمایلات سایر بازیگران اکوسیستم، آسیب می‌زند و نیز این قوانین فاقد الزامات و ضمانت اجرایی لازم برای دستگاه‌های متولی می‌باشد که باعث بی‌توجهی و فاقد اثر شدن قوانین موجود گشته است.

از جمله کارکردهای نظام حکمرانی، تنظیم‌گری و تسهیل‌گری می‌باشد؛ در بحث تنظیم‌گری حوزه بازی‌های رایانه‌ای، مطابق برخی از گزاره‌ها، "تداخل کارکرد نظارت و کنترل بازار توسط نهادها وجود دارد و تعدد نهادی در این بخش موجب شده تا اطمینان از دریافت مجوز از متولی اصلی، زیر سؤال برود؛" نگاه افراد غیرحاکمیتی، حکایت از محدودیت‌های گسترده و سلیقه‌ای اعمال شده در این حوزه دارد. از سوی دیگر نهاد تنظیم‌گر، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، که از سویی در اساسنامه آن نهادی غیردولتی معرفی شده که وظیفه تنظیم‌گری دارد و با این حال توسط بازیگران غیرحاکمیتی، نهادی دولتی تلقی می‌شود و از جانبی دیگر "از بودجه و کمک دولتی به واسطه عنوان غیردولتی، بی‌بهره مانده و همچون ضرب‌المثل «از آن جا مانده و از این جا رانده» شده است که در عین حال تنظیم‌گری پویا نبوده و دچار ضعف و ناتوانی در انجام کارکرد خود است؛" سهم بالای بازی‌های غیرمجاز و خارجی از سبد مصرفی جامعه و خلا اقتدار و "عدم در اختیار داشتن جعبه خوبی از ابزارهای تنظیمی و تسهیلی برای رفتار درست توسط این نهاد" از جمله چالش‌های مرتبط با ایرادات تنظیم‌گری می‌باشد. در ارائه خدمات و تسهیلات نیز ناتوانی بنیاد به عنوان نهاد متولی، مطرح می‌شود؛ محدودیت در درآمدهای حاصله این سازمان، نمی‌تواند این نهاد را جهت پیشبرد یکی از اهداف خود، یعنی حمایت مالی از بازی‌سازان داخلی در راستای سند ملی بازی‌های رایانه‌ای، محقق کند و معمولاً این حمایت‌ها محدود بوده و نمی‌تواند کمک‌کننده باشد که تیم‌ها با مساعدت بنیاد، انگیزه پیدا کنند و توسعه یابند. از سوی دیگر "بنیاد می‌تواند زمینه برقراری ارتباط سرمایه‌گذار و بازی‌سازان را فراهم نماید و در تامین اعتبار این بخش از طریق برگزاری رویدادها، کمک‌کننده باشد که تا حدودی این اتفاق رخ می‌دهد ولی محدود بوده و عزمی برای توسعه در لایه‌های بزرگ و مساعدت برای ایجاد شرکت‌های بزرگ تولید بازی که به ویژه در بحث بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای ورود جدی داشته و بتواند با محصولات خارجی رقابت نماید، وجود ندارد." نکته حائز اهمیت در بحث تسهیل‌گری، عدم وجود شرایط لازم برای ترغیب و تشویق سرمایه‌گذاران دولتی و خصوصی در این بخش است؛ ضمن آنکه باید به محدودیت‌های اعمال شده در صدور مجوزها نظر کرد و در آن‌ها تجدید نظر نمود، "توسعه صندوق‌های سرمایه‌گذاری



ریسک‌پذیر در این بخش و افزایش بودجه لازم جهت ایجاد و توسعه مراکز و شرکت‌های تولید و توزیع بازی، قطعاً می‌تواند گامی موثر در راستای حمایت از توسعه این حوزه باشد. از چالش‌های دیگر این بخش، بحث آگاه‌سازی، که از طریق رسانه‌های جمعی اتفاق می‌افتد و صدا و سیما نقشی اساسی دارد و همچنین بحث آموزش و حمایت از پژوهش در این حوزه است که متوجه وزارت علوم، دانشگاه‌ها و مراکز فنی و حرفه‌ای می‌باشد؛ "بسیاری از دانشگاه‌ها جز مواردی، به بازی و صنایع وابسته آن توجهی ندارند و آموزش‌ها در این موارد اندک، متناسب با نیاز بازار نیستند و بزرگترین کمک در بخش تسهیلی، آن است که نیروهای بی‌تجربه و در عین حال مستعد، تربیت و وارد بازار کار شوند و نیروی انسانی به عنوان مهم‌ترین سرمایه این بخش فراهم شود."

در مورد مضمون فراگیر کمبود منابع و مشکلات زیرساختی، همانگونه که پیش‌تر در بحث ضعف در ارائه تسهیلات اشاره شد، مسائل مالی و سرمایه‌گذاری، به ویژه از تولیدکنندگان و سازندگان بازی‌های رایانه‌ای بسیار مورد توجه و تاکید است که نیاز مبرم نسبت به سرمایه‌گذاری دولت و یا بخش خصوصی و نیز سرمایه‌گذاری خارجی در این حوزه با وجود توانمندی‌ها و استعداد‌های کشور را یادآور می‌شود. "کمبود نیروی انسانی در این حوزه، ناظر بر دو چالش و آسیب است؛ مهاجرت فعالین و سازندگان بازی‌ها و ضعف در ارائه خدمات آموزش توسط نهادهای آموزشی." مشکلات زیرساختی، ناظر بر بحث اینترنت و فیلترینگ است؛ در مصاحبه‌ها، بحث بهبود زیرساخت اینترنت و اعمال فیلترینگ که توسط حاکمیت اعمال شده، بسیار مورد توجه قرار گرفت و به آسیب‌ها و مضرات حاصل از این تنظیم‌گری توسط دولت، اشاره شد. "سرعت پایین اینترنت در کشور و فیلترینگ نرم‌افزارهای معتبر جهانی در کشور، با توجه به گسترش ورزش‌های الکترونیک و رقابت‌های آنلاین، موجب نارضایتی گیمرهای حرفه‌ای و ایجاد مسئله در این زمینه شده است." شنیدن و منظور کردن دیدگاه و نظرات بازیگران این حوزه‌ی حکمرانی، در بازنگری سیاست‌های عملی شده توسط تصمیم‌گیران فیلترینگ بسیار حائز اهمیت بوده و می‌تواند در کاهش آسیب‌های زیرساختی این حوزه، موثر باشد.

در مسائل سیاسی و فرهنگی، از جمله بحث تحریم‌های اقتصادی ناشی از چالش‌های سیاسی و دشواری امکان گسترش مراودات بین‌المللی با سایر کشورها و شرکت‌های بزرگ بازی‌های رایانه‌ای و نیز صادرات تولیدات داخلی و ارزآوری از طریق آن که در نهایت منجر به "تعطیلی مراکز و افزایش مهاجرت فعالین و سرمایه‌های این حوزه به سایر کشورها شده که باید از محدودیت‌ها و تصویب چهارچوب‌هایی سلیقه‌ای با رنگ و بوی سیاسی به خصوص در بحث صدور مجوزها و عدم توجه



ساختار حاکمیت و مراجع بالادستی به این حوزه، به‌عنوان دیگر عوامل موثر در بحث سیاسی جهت ایجاد و گسترش چالش‌های سیاست‌گذاری در این حوزه، یاد کرد.

نکته‌ای که در مصاحبه‌ها به دفعات به آن اشاره شد، نگرش منفی حاکم بر خانواده‌ها و برخی افراد جامعه نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آن است؛ به تعبیری دیگر آنچه که توسط مصاحبه شونده حاکمیتی تحت عنوان «بازیمچه انگاری حوزه بازی» یاد می‌شود، حاکی از رویکرد منفی جامعه و از جمله خانواده‌ها و ساختار حاکمیت به این حوزه است. در مبحث ایراد در فرهنگ مصرف نیز مسئله‌ای فرهنگی که تبدیل به عادت شده مطرح می‌شود و آن بهانه ندادن به تولیدات داخلی توسط مصرف‌کنندگان و وجود این باور در برخی از آنان نسبت به دریافت خدمات بدون پرداخت هزینه است. «تا زمانی که مواردی همچون هزینه برای بازی یا وقت‌گیر بودن آن، یک معضل معرفی می‌شوند، انتظار پیشرفت و شکل‌گیری صنعت بازی در کشور را نمی‌توان داشت. باید گفت اگر مفهوم گیم و بازی به درستی در جامعه مطرح شود و بازی‌های مناسب برای مردم ایجاد شود، هم فرهنگ عمومی ارتقا می‌یابد و هم می‌توان به تغییر فرهنگ مصرف جامعه امیدوار بود.»

در مورد ضعف نهادی، چالش اصلی در این بخش بر اساس آنچه که در مصاحبه‌ها مطرح شده، این است که «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شفافیت نهادی نداشته و در نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در وضعیتی سردرگم قرار دارد؛» از سویی برخی این حوزه را مرتبط با رسانه تعریف کرده و به همین دلیل معتقدند «باید ذیل وزارت فرهنگ و ارشاد، بنیاد با ساختاری دولتی و نه غیردولتی برقرار گردد» و از سویی دیگر برخی بر این باورند که «با توجه به ارتباط تنگاتنگ بازی‌ها با حوزه آی‌تی‌سی، برای تبدیل شدن این حوزه به صنعت، باید ذیل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات تعریف شود؛» این موضوع از جمله چالش‌های نهادی درون حاکمیتی است. از نظری، «به علت ابهام اسناد بالادستی، فعالیت بنیاد به جای آنکه حول محور سازمان‌های بالادستی خود باشد، فرد محور است و به شخصی که ریاست آن را بر عهده می‌گیرد بستگی دارد که از نظر برخی، وضعیت کسانی که در این حوزه تصمیم‌گیری می‌نمایند، مخصوصاً بنیاد، معمولاً وضعیت نابسامانی بوده و کمکی به صنعت بازی نکرده است.» باید متذکر شد، عدم حضور بنیاد در بدنه‌ی دولت و فعالیت به عنوان شخصیت غیردولتی موجب شده از نظر برخی، بنیاد به‌عنوان تنها متولی، اقتدار لازم و جایگاه مناسبی در حکمرانی حوزه بازی نداشته باشد. در کنار این موضوع، تعدد نهاد حاکمیتی که دارای تأثیر در حوزه بازی‌ها هستند و تداخل عملکردی آن‌ها که گاهی بر اساس اسناد و قوانین



رخ می‌دهد و نیز ترک فعل توسط نهادهایی که طبق قوانین، مسئولیت داشته ولی از انجام آن خودداری می‌کنند، از دیگر چالش‌های نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در ایران می‌باشد.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر در تلاش است برای آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و شناسایی آسیب‌ها و چالش‌های موجود در سیاست‌گذاری‌ها، قوانین بالادستی و نهادها، اقدام به تحلیل مضمون مصاحبه‌های نیمه‌ساخت‌مند نمود؛ پنج چالش اصلی شناسایی شده در این حوزه عبارتند از مسائل سیاستی و قانون‌گذاری، ضعف کارکردی در نهادهای حاکمیتی، مسائل سیاسی و فرهنگی، کمبود منابع و مشکلات زیرساختی و ضعف نهادی.

استناد به نظریه جریان‌ات چندگانه کینگدان، جهت ارائه پیشنهاد سیاستی و طرح موضوع پژوهشی، برای سایر پژوهشگران در اینجا لازم است؛ بر طبق این نظریه، برای باز شدن پنجره فرصت در این حوزه و تدوین و اجرای سیاست‌هایی برای کنترل آسیب‌ها و چالش‌ها، نیاز است تا سه جریان مجزا، همراستا شوند؛ نخست جریان مسئله‌ای، که با عنایت به چالش‌هایی که بیان شد، در کنار جامعه بازیگران حاضر در این حوزه که هر سال بر تعداد آن افزوده می‌شود، ضرورت توجه به مسائل حوزه گیم، وجود دارد. جریان سیاستی، که طی آن، پیشنهادها و ایده‌های گوناگون برای بهبود وضعیت مطرح می‌شود و در نهایت، جریان سیاسی، که عوامل تصمیم‌گیر، فرصت کافی و انگیزه لازم را برای تبدیل کردن پیشنهادها سیاستی به قانون و الزام اجرایی آن در اختیار داشته باشند. بر همین اساس، جریان مسئله‌ای در کشور شناسایی شده، از جمله پژوهش حاضر و بر اساس جریان سیاستی، پیشنهادهایی برای بهبود عملکرد در این حوزه وجود دارد؛ حال آنکه براساس مدل سطل زباله کوهن، نیاز به زمان و تلاقی موقعیت زمانی و مکانی مناسب است تا عوامل سیاسی، تصمیم‌گیران و صاحبان قدرت، اقدام به اتخاذ سیاست، جهت سامان امور نمایند. با عنایت به موضوع مطرح شده، یکی از اساسی‌ترین چالش‌های حوزه بازی، ناظر بر عدم توجه تصمیم‌گیران و سیاست‌گذاران به این حوزه و اهمیت آن است؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برای نهادهای دولتی و در زمان تخصیص بودجه، نهادی غیردولتی است، ولیکن نزد فعالین خصوصی، نهادی دولتی ذیل وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تلقی می‌شود؛ این در حالی است که این امر موجب تضعیف این نهاد توسط هر دو جریان می‌گردد. تغییر در اساسنامه نهاد متولی و ارائه ابزارهای قوی‌تری جهت عرضه خدمات تسهیلی و نیز تنظیم‌گری و فعالیت به‌عنوان نهادی



دولتی و تلاش برای بیان اهمیت این حوزه جهت تصمیم‌گیری در باب قوانین و تدوین سندی جامع که پراکندگی قواعد این حوزه را از بین ببرد و از نظرهای ذی‌نفعان این حوزه استفاده شده و تصمیمی متناسب با اهداف معقول و مقبول عام بازیگران اصلی بگیرد و توسط عالی‌ترین مرتبه سیاست‌گذاری یعنی مجلس که مقبولیت عام داشته و مصوبات آن ضمانت اجرایی دارد، تصویب شود، در کنار فعالیت نهادهای مربوطه همچون صدا و سیما و نهادهای آموزشی جهت اصلاح فرهنگ عمومی، می‌تواند به اصلاح چالش‌های سیاسی و فرهنگی کمک نموده که مسائل سیاستی و قانون‌گذاری، ضعف کارکردی و نهادی و کمبود منابع و مشکلات زیرساختی متاثر از آن بهبود می‌یابد. دخیل کردن اشخاص از لایه‌های گوناگون ذینفعان و بازیگران حاضر در اکوسیستم گیم در تصمیم‌گیری و تعیین سیاست‌های این حوزه از طریق مشارکت ذی‌نفعان، همچون تاسیس صنف و اتحادیه برای افشار گوناگون فعال در حوزه بازی همچون بازی‌سازان، بازیکنان، ناشران و ... نیز می‌تواند در بهبود این صنعت کمک‌کننده باشد. در پایان به مرور مهمترین توصیه‌های سیاستی اشاره شده، می‌پردازیم؛

- کارگذاری و تصمیم‌گیری سطوح کلان سیاسی در خصوص سیاست‌گذاری در زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای و تغییر در اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و تعیین تکلیف وضعیت نهادی آن ذیل حاکمیت.
- ارائه ابزارهای قوی‌تری جهت عرضه خدمات تسهیلی و نیز تنظیم‌گری.
- ورود مجلس برای قانون‌گذاری در این حوزه به جهت ضمانت اجرا و بازنگری و تجمیع قوانین موجود در قانونی جامع.
- فعالیت نهادهای عمومی جهت اصلاح فرهنگ عامه در این حوزه و فرهنگ‌سازی مناسب.
- ورود افراد و اشخاص در تصمیم‌گیری‌ها و اثرگذاری در حوزه حکمرانی از طریق فعالیت نهادهای مدنی و صنفی.



منابع

۱. اشتریان، کیومرث (۱۳۹۶). سیاست‌گذاری عمومی ایران، نشر میزان.
۲. جواهری، جواد و واعظی‌نژاد، محمد (۱۳۹۴). آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی، راهبرد فرهنگ.
۳. - حسنلو جزلانی، مسعود (۱۳۹۶). اجرا پژوهی برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای در جمهوری اسلامی ایران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، چاپ نشده دانشگاه امام صادق (ع).
۴. حسنلو جزلانی، مسعود و همایون، محمدهادی (۱۳۹۶). آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران، کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها، تهران.
۵. حیدری، متین (۱۳۹۹). تحلیل سیاست‌های بازی‌های دیجیتال در جمهوری اسلامی ایران؛ مورد مطالعه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، چاپ نشده دانشگاه امام صادق (ع).
۶. دلور، علی (۱۳۹۶). مبانی نظری و عملی پژوهش در علوم انسانی و اجتماعی، تهران: انتشارات رشد.
۷. سراجی، فرهاد، علی‌بخشی، مریم (۱۳۹۴). نگرانی‌های والدین در مورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان، تهران: فصلنامه خانواده و پژوهش.
۸. شافریتز، جی.ام، کریستوفر پی. بریک (۱۳۹۰). سیاست‌گذاری عمومی در ایالات متحده آمریکا، ترجمه حمیدرضا ملک‌محمدی، دانشگاه امام صادق (ع).
۹. شمسی، میترا و جلالی، یاسر (۱۳۹۲). وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار، مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی.
۱۰. عابدی جعفری، حسن - تسلیمی، محمدسعید - فقیهی، ابوالحسن و شیخ‌زاده، محمد (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی، اندیشه مدیریت راهبردی.
۱۱. قلی‌پور، رحمت‌الله و غلام‌پور آهنگر، ابراهیم (۱۳۹۳). فرایند سیاست‌گذاری عمومی در ایران، تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی.
۱۲. گیویان، عبدالله (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای؛ مجموعه مقاله. تهران: همشهری.
۱۳. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) (۱۴۰۱). نمای باز ۱۴۰۰: شاخص‌ترین اطلاعات



- مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران. بازیابی شده از: <https://direc.ircg.ir>
۱۴. ملک‌محمدی، حمیدرضا، (۱۳۹۵). مبانی و اصول سیاست‌گذاری عمومی، تهران: نشر سمت.
۱۵. وحید، مجید، (۱۳۸۳)، سیاست‌گذاری عمومی، تهران: نشر میزان.
۱۶. وصالی‌ناصح، مرتضی (۱۳۹۴). ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی، اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها، اصفهان.
۱۷. هومن، حیدرعلی (۱۳۸۸). راهنمای عملی پژوهش کیفی، تهران، انتشارات سمت.

References

18. Attride-Stirling, J. (2001). "Thematic networks: An analytic tool for qualitative research", *Qualitative Research*.
19. Bourne L, (2009), "Stakeholder Relationship Management", *Management Decision*.
20. Ceglarz A, Beneking A, Ellenbeck S, Battaglini A, (2017), "Understanding the role of trust in power line development projects: Evidence from two case studies in Norway", *Energy Policy*.
21. Chinyio E, Olomolaiye P, (2010), "Introducing stakeholder management", *Construction stakeholder management*.
22. DeJonckheere, M., Vaughn, L., (2019), "Semistructured interviewing in primary care research: a balance of relationship and rigour", *Family Medicine and Community Health*.
23. Edwards, R., Holland, J., (2013), "what is qualitative semi-structured interviewing?", *Bloomsbury Academic*.
24. Fung, A. (2016), "Digital games and cultural policy", *Palgrave Macmillan*.
25. Farooq, M., (2015), "Research Methodology Notes For Hotel Management Students", *Research-methodology*.
26. Holloway, I. & Galvin, K. (2017), "Qualitative Research in Nursing and Healthcare", Edition F, editor: *Wiley-Blackwell*.
27. Hornby, A. S. (1976), "Oxford Dictionary", *Oxford University Press*.
28. Kallio, H., Pietilä, A. M., Johnson, M., & Kangasniemi, M. (2016). "Systematic methodological review: Developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide", *Journal of Advanced Nursing*.



29. Kardos, M (2012), "The reflection of good governance in sustainable development Strategies", *Procedia: Social and Behavioral Sciences*.
30. Linderoth, J. (2021), "The role of government policy in the European video game industry", *European Journal of Cultural Policy*.
31. Puppis, Manuel, (2010), "Media Governance: A New Concept for Analysis of Media Policy and Regulation", *Communication, Culture & Critique*.
32. Smith, G., & Evans, J. (2020), "Artificial intelligence in game design: Implications for policy and regulation", *Journal of Game Design & Development*.
33. Steven ,Conway & Jennifer ,DeWinter, (2015), "Video Game Policy: Production, Circulation, Consumption", *Routledge, New York*.
34. Tschang, F. T. (2020), "The evolution of the video game industry in Asia: Government policies, growth, and innovation." *Asian Economic Policy Review*.
35. "What is Governance?" by World Bank, 2020.
36. Newzoo. (2023). *Newzoo Global Games Market Report 2023*. Retrieved from <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>