

Pathology of Computer Games Policy in Iran

Masoud Hasanloo Jezlani*

Received: 2017/12/04

Accepted: 2018/01/21

cultural policy making in the field of computer games has been considered by policy makers in recent years. However, the desired results have not been achieved yet. In this study, with interviews with more than 10 players in the field of computer games, including policymakers, experts, executives and producers, and in the context of analyzing them, we explore the ineffectiveness of large-scale computer games in order to achieve a conceptual model of issues Essential to this area, we will try to solve them.

Keywords: cultural policy, computer games, thematic analysis.

* M.A. in Faculty of Islamic Studies and Culture and Communication, Imam Sadiq(a.s) University.
masoud.hassanlou@gmail.com

آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران

مسعود حسنلو جزلانی*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۰۹/۱۳

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۱/۰۱

چکیده

سیاست‌گذاری فرهنگی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر مورد توجه سیاست‌گذاران کشور قرار گرفته است. با این حال هنوز نتایج مطلوب از فرایند سیاست‌گذاری حاصل نشده است. در این پژوهش با مصاحبه با بیش از ۱۰ نفر از بازیگران عرصه بازی‌های رایانه‌ای، شامل سیاست‌گذاران، کارشناسان، مجریان و تولیدکنندگان و با روش تحلیل مضمون به دنبال کشف چرایی ناکارآمدی سیاست‌های کلان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای هستیم تا با دستیابی به یک مدل مفهومی از مسائل اساسی این حوزه، تلاشی در جهت حل آنها داشته باشیم.

واژگان کلیدی: سیاست‌گذاری فرهنگی، بازی‌های رایانه‌ای، تحلیل مضمون.

* دانش‌آموخته کارشناسی ارشد، دانشکده معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات دانشگاه امام صادق (علیه‌السلام).
masoud.hassanlou@gmail.com

مقدمه

بازی یکی از عرصه‌های مهم تربیتی و آموزشی در حیات فردی و اجتماعی انسان است. بازی جزء حقوق کودک و لازمه رشد صحیح اوست. از این رو توجه ویژه به برنامه‌ریزی و سیاست‌گذاری امر بازی در حکومت اسلامی از اهمیت زیادی برخوردار است. از سویی عرصه‌های جدید بازی، تحت عنوان بازی‌های رایانه‌ای، با تبدیل شدن به یک صنعت فرهنگی و نیز برخورداری از امکان انتقال پیام و مفهوم و کارکرد تربیتی، نیازمند توجه جدی‌تر در عرصه سیاست‌گذاری است.

سیاست‌گذاری حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور جهت پاسخ به مسائل این حوزه به صورت واقعی از سال ۱۳۸۵ و با تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز شد. در رویکرد بعدی سیاست‌گذارانه در این عرصه و از سال ۱۳۹۰ مأموریت سیاست‌گذاری این حوزه بر دوش شورای عالی فضای مجازی (مرکز ملی فضای مجازی) گذاشته شد و اولین سند ملی در این حوزه در سال ۱۳۹۴ ابلاغ گشت که به اذعان کارشناسان در اجرا ناموفق بوده است. اکنون و با گذشت بیش از یک دهه از شروع این حرکت، هنوز حوزه بازی‌های رایانه‌ای با مسائل متعدد حل نشده و موضوعات متأخر بررسی نشده روبروست. سؤال اصلی این پژوهش کشف مسائل اصلی حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ساحت سیاست‌گذاری است. مسائلی که در سال‌های اخیر باعث شده تا مسیر شفاف‌سازی سوی متولیان امر برای خط‌مشی‌گذاری حوزه بازی مشخص نشود.

۱. مطالعات نظری

در این بخش به مرور اجمالی مطالعات و ادبیات نظری در دو حوزه بازی‌های رایانه‌ای و سیاست‌گذاری فرهنگی می‌پردازیم.

۱-۱. بازی و بازی‌های رایانه‌ای

هر نوع فعالیتی که توسط کودکان به منظور تفریح انجام گیرد بازی نام دارد (عسگری و انگجی، ۱۳۹۰، ص. ۱۶). این تعریفی ساده از بازی است. در ابتدای تعاریف بهتر است کمی دقیق‌تر به واژه‌ها نگاه کنیم. در عرف امروزی ما دو واژه انگلیسی *game* و *play* هر

دو به عنوان «بازی» شناخته می‌شوند، در حالی که تفاوت‌های معناداری بین مدل‌های این دو وجود دارد. البته این تمایز با تفکیک دو حوزه معنایی play و game در زبان انگلیسی صورت گرفته است. در تعریف گیم این‌گونه داریم که یک گیم سیستمی است که بازیکنان در آن در یک تضاد مصنوعی تعریف شده به وسیله قواعد و منجر به یک خروجی قابل اندازه‌گیری درگیر می‌شوند.

برای تمایز بهتر این دو حوزه، play را که دیرینه‌ای بسیار طولانی، هم در عمر یک انسان از اولین لحظات تولد و هم در تاریخ بشر دارد با لفظ «بازی» و game را که مفهومی متأخرتر و تحدیدشده‌تری در دنیای مدرن دارد به صورت «گیم» تعبیر می‌کنند (اینجفلت، هایدی و پزاریس، ۲۰۱۵، ص. ۴۷). این تمایز البته در عنوان پژوهش لحاظ نشده است، چرا که لفظ بازی‌های رایانه‌ای متبادرکننده مفهوم کلی game در ذهن می‌باشد.

نخستین دانشمندی که تلاش کرد تا تعریفی از بازی ارائه دهد هویزینگا (۱۹۸۰) در کتاب انسان بازیکن بود (کوثری، ۱۳۸۹، ص. ۱۰). از نظر او این تنها انسان است که بازی می‌کند و بنابراین می‌توان او را به جای تعاریف دیگر، «حیوان بازیکن» نامید. هر چند، انسان و حیوان هر دو بازی (پلی) می‌کنند، تنها انسان است که گیم دارد (کوثری، ۱۳۸۹، ص. ۱۱).

به عنوان جمع‌بندی می‌توان بازی را یک فرایند سرگرم‌کننده بدون هدف مشخص دانست و گیم را یک فرایند سرگرم‌کننده با قواعد و هدف مشخص. بازی‌های رایانه‌ای عمدتاً در دسته گیم قرار می‌گیرند. چرا که اصولاً بازی مبتنی بر روایت و طراحی بنا شده است و گیم پلی یا طراحی بازی بدون هدف، گره و قانون مؤلفه‌های لازم جهت شکل‌گیری را ندارد. به همین سبب بازی‌های رایانه‌ای دارای مرحله، دستاورد و هدف هستند.

در حوزه بازی‌های رایانه‌ای یا گیم‌ها نیز تعاریف متعددی وجود دارد. دکتر کوثری به نقل از محسنی بازی‌های رایانه‌ای را چنین تعریف می‌کند:

«هر صورتی از نرم‌افزار تفریحی رایانه مینا، متنی یا تصویری، تک بازیکن یا چند بازیکن که در یک محیط فیزیکی یا شبکه‌ای اجرا می‌شود» (کوثری به نقل از محسنی، ۱۳۸۹، ص. ۱۲).

البته به نظر می‌رسد این تعریف خواستگاهی غیر از حوزه فرهنگ داشته باشد.

بازی‌های رایانه‌ای دارای تعاریف مختلف از منظر و خواستگاه‌های مختلف هستند. در این پژوهش به فراخور حوزه علمی موضوع به سراغ تعاریف صورت گرفته از بازی در حوزه علوم اجتماعی و فرهنگی می‌رویم و از انبوه تعاریف حوزه‌های دیگر نظیر ای‌تی و روان‌شناسی عبور می‌کنیم.

بازی‌های رایانه‌ای رسانه‌اند. به این معنا که توانایی انتقال پیام را دارند. به عبارت دقیق‌تر بازی‌های رایانه‌ای به دو دلیل بازنمایی معنامند و قرار دادن فرد در فرایند امتحان، رسانه هستند. یک بازی رایانه‌ای می‌تواند رسانه‌ای فرض شود که لذت کارگزاری و قدرت را به بازیکن ارائه می‌کند (گیویان، ۱۳۸۸، ص. ۷۰).

با این پیش‌فرض می‌توان به سراغ تعاریف‌های دیگری از بازی رایانه‌ای رفت. مک لوهان در تعریف بازی‌های رایانه‌ای یا گیم‌ها این‌چنین گفته است: گیم‌ها یک هنر عامه و واکنش‌هایی دسته‌جمعی و اجتماعی به رانه اصلی یا کنش هر فرهنگ هستند. همان‌گونه که فناوری‌ها امتدادهایی از ارگانسیم حیوانی هستند، گیم‌ها نیز، چون نهادها، امتدادهایی از انسان اجتماعی و پیکره سیاسی هستند. هم گیم‌ها و هم فناوری‌ها، آرام‌بخش‌ها و راه‌هایی برای سازگاری با استرس‌هایی هستند که در هر گروه اجتماعی رخ می‌دهد. گیم‌ها در واقع مدل‌هایی نمایشی از حیات روانی ما هستند که رهایی از تنش‌هایی مشخص را برای ما به ارمغان می‌آورند.

در تعریف دیگری از بازی، بازی حاصل نوعی تعامل میان انسان و ماشین است. اما، این تعامل بدون توجه به پس‌زمینه فرهنگی آن، که از ماشین‌های اولیه مکانیکی تا بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای وجود داشته است، امکان‌ناپذیر است (گیویان به نقل از هاتامو، ۱۳۸۸، ص. ۱۸).

با وجود این تعاریف، بازی به خودی خود صرف‌نظر از محتوایی که دارد، یک «متن» فرهنگی است (گیویان، ۱۳۸۸، ص. ۳۰).

۲-۱. سیاست‌گذاری فرهنگی

تعریف از فرهنگ و تکرر منابع تغذیه فرهنگی به هر اندازه که گسترش می‌یابد، دامنه شمول موضوع‌های سیاست‌گذاری فرهنگی نیز گسترش می‌یابد (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۲۵) به همین خاطر، اولین مرحله در سیاست‌گذاری فرهنگی تعریف فرهنگ و

شناسایی متغیرهای اساسی آن است. تأثیر دیگر تعریف فرهنگ بر سیاست‌گذاری فرهنگی، شناسایی متغیرها و تعیین شاخص‌هایی است که تمرکز برنامه‌ریزی‌ها را به صورتی شفاف و حتی‌الامکان عینی، ممکن می‌سازد. تعریف فرهنگ اهداف کلان را که معمولاً با ابهام و کلی‌گویی آمیخته است، در قالب‌های مشخص سیاستی هدایت می‌کند و مدیران را از خلط سیاست فرهنگی با اهداف کلان آرمانی که گاه به صورتی غیرموجه سیاست فرهنگی خوانده می‌شوند، باز می‌دارد (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۲۷).

در این پژوهش فرهنگ نظامی است متشکل از اجزای مادی و غیرمادی، شامل باورها، ارزش‌ها، هنجارها، نمادها، آداب و رسوم، هنر و میراث‌های فرهنگی و نگرش‌های یک گروه، جامعه یا ملت که از طریق یادگیری از نسلی به نسل دیگر منتقل و سبب رشد و تعالی انسان‌ها می‌شود.

اصولاً تعاریف فوق در قالب مکاتب یا دیدگاه‌های خاص قابل شمول است. عمده‌ترین این دیدگاه‌ها از حیث جامعه‌شناختی، روان‌شناختی، مردم‌شناختی و انسان‌شناختی است که بسته به نوع رویکردهای فوق، این تعاریف از هم قابل تفکیک خواهند بود. نقادی حاصل از تعاریف فوق از منظر رویکردی خاص قابل ارائه می‌باشد. امروز معنای فرهنگ مثل گذشته نیست که یک موجود ثابتی باشد؛ یک موجودیت کاملاً راکد و ساکن باشد که هر وقت خواستیم امکان ارزیابی آن مقدور باشد. امروز فرهنگ دگرگون و تلقی و تفسیر از آن دچار تحول شده است. ما در بحث مفهوم فرهنگ یک مشکل مفهومی داریم و یک مشکل مصداقی که باید نسبت به آن وحدت‌نظر نسبی حاصل شود؛ چرا که فرهنگ به عنوان تنظیم‌کننده روابط بین افراد و جامعه و پیونددهنده تعلقات خاطر بین مردم و مسئولیت‌پذیرتر کردن افراد جامعه است (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۱۵). در واقع سیاست‌گذار امور فرهنگی عملاً در تناقض و تضاد روزمره بین تاریخ و زمان حال گرفتار است (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۲۶).

البته روش سیاست‌گذاری فرهنگی را، از جنبه مسائل فنی امر سیاست‌گذاری، نمی‌توان به یکی از دو مقوله مفهومی فوق‌الذکر منحصر کرد. تعریف ما از فرهنگ هر چه باشد، تأثیری در فرایند سیاست‌گذاری ندارد؛ اما آنچه که باید دامنه سیاست‌ها و حوزه عمل دولت و نهادهای عمومی مشخص شود، قطعاً مشخص شدن تعریف

سیاست‌گذاران از فرهنگ ضرورت می‌یابد (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۲۹). با گذر از مفهوم فرهنگ و قبل از پرداختن به تعاریف این حوزه به ابعاد گوناگون سیاست‌گذاری فرهنگی می‌پردازیم. اشتریان در کتاب مقدمه‌ای بر روش سیاست‌گذاری فرهنگی این ابعاد را مورد بررسی قرار داده است. این ابعاد شامل زیر مجموعه‌های بخش فرهنگ شامل آموزش، هنر، ادبیات و اموری از این قبیل می‌شود. در این تقسیم‌بندی حوزه‌های موضوعی برای سیاست‌گذاری فرهنگی مشخص می‌شود. بعد دیگر این موضوع تقسیم بخش خصوصی و عمومی است. بررسی حیطه سیاست فرهنگی از این حیث دارای اهمیت است. بحث دیگر در خصوص تعریف سیاست فرهنگی به تمایز بین سیاست‌های مستقیم و سیاست‌های غیرمستقیم مربوط است. در تعریف سیاست فرهنگی باید به این نکته توجه کرد که سیاست فرهنگی فقط به ابزارهای دولتی در عرصه فرهنگ محدود نمی‌شود، بلکه بنیادها، مؤسسات عمومی و نهادهای غیرانتفاعی را نیز شامل می‌شود (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۳۲).

تعاریف مختلف و متنوعی از سیاست‌گذاری فرهنگی وجود دارد: سیاست‌گذاری فرهنگی، طراحی مبانی و راهبردهای کلان فرهنگ در وصول به غایات و اهداف تعیین شده ملت، با بهره‌گیری از تجارب و پیشینه تاریخی و هویتی آن است (ابطحی، ۱۳۹۳، ص. ۷۴). خط‌مشی فرهنگی شامل همه اقدام‌هایی شمرده شده که از سوی دولت، نهادهای خصوصی و اتحادیه‌های اجتماعی برای سمت‌دهی توسعه نمادین، برآوردن نیازهای فرهنگی در مردم و دستیابی به توافق درباره شکلی از نظم یا دگرگونی اجتماعی، انجام می‌شود (الوانی، ۱۳۹۳، ص. ۵۶).

در تعریفی دیگر سیاست‌گذاری فرهنگی شامل اصول و راهبردهای کلی و عملیاتی شده‌ای است که بر نوع عملکرد یک نهاد اجتماعی در امور فرهنگی استیلا دارند. به این اعتبار، منظومه‌ای سامان‌یافته از اهداف نهایی درازمدت، میان‌برد، قابل سنجش و نیز ابزارهای وصول به آن اهداف را دربر می‌گیرد.

نگهدار سیاست فرهنگی را، راهکار و دستورالعمل برای تعیین اولویت برنامه‌های فرهنگی برای مدیران فرهنگی می‌داند (مصلائی‌پور به نقل از نگهدار، ۱۳۹۴، ص. ۵۸). از دیدگاه علم سیاست‌گذاری، سیاست فرهنگی مقوله‌ای است دارای اهمیت راهبردی که بر کلیه زمینه‌های توسعه پایدار تأثیر می‌گذارد و در واقع بخش اساسی

هر نوع سیاست‌گذاری برای توسعه پایدار است (همایون و جعفری به نقل از مشتریان، ۱۳۸۷، ص. ۱۱).

با توجه به این ابعاد می‌توان در جمع‌بندی به این نتیجه رسید که سیاست فرهنگی عبارت است از همگرا ساختن اقدام‌های جمعی به منظور تحقق اهداف معین در حوزه فرهنگ و برنامه‌ریزی به منظور استفاده از منابع (همایون و جعفری، ۱۳۸۷، ص. ۱۱).

۳-۱. سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای

مقدمه ورود به طرح اهمیت و ضرورت سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای، چکیده بحثی از آقای عاملی در کتاب مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای است. ایشان دو فقدان عمده و اثرگذار در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را متذکر می‌شوند: اول فقدان رویکردهای نظری تخصصی و دوم فقدان روش‌شناسی تخصصی در حوزه مطالعه بازی‌های رایانه‌ای. حاصل این دو فقدان، فقدان ابزارهای سیاست‌گذاری در این عرصه تحلیل شده است:

بررسی مجموع مطالعات انجام شده در ایران در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و همچنین فراتحلیل پیمایش‌های موردی انجام شده در این زمینه نشان‌دهنده دو فقدان اثرگذار است:

اولین مسئله، فقدان رویکردهای نظری تخصصی و ویژه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای است. اگرچه طی یک دهه گذشته، ادبیات تخصصی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای در جهان در حال توسعه است، اما اثر این نظریات بر مطالعات بازی‌های رایانه‌ای در ایران مشاهده نمی‌شود. عدم توجه به این نظریات، به پناه بردن به نظریات دیگر حوزه‌های مطالعاتی علوم انسانی در مطالعه بازی‌های رایانه‌ای منجر شده است. اگرچه رویکردها و نظریه‌های نوین حوزه‌های مطالعات فرهنگی، مطالعات رسانه و ارتباطات، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی توانسته‌اند برخی جنبه‌های بازی‌های رایانه‌ای را به صورت مطالعه‌ای میان‌رشته‌ای مورد تحلیل قرار دهند، اما تفکر این‌همانی در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای و تک‌ساحتی دیدن آن، مخاطره صورت‌بندی مطالعات بدون نتیجه و کاربرد را افزایش داده است. بعد دیگر فقدان نظری، رویکرد اغلب انتزاعی به بازی‌های رایانه‌ای است. معنی این جمله این است که بیشتر مطالعات، بازی‌های رایانه‌ای را به

عنوان چیزی متمایز و منفک از زمینه اجتماعی فرهنگی و جهان فیزیکی، نظام تولید یا حوزه مصرف تحلیل می‌کنند. این نگرش‌های انتزاعی و تجریدی به پدیده‌ها، همواره با نادیده گرفتن تعاملات و روابط بیرونی پدیده همراه است (عاملی، ۱۳۹۴، ص. ۴۹۰).

دومین مسئله، فقدان روش‌شناسی تخصصی مطالعه بازی‌های رایانه‌ای است. این آسیب که تحت تأثیر آسیب‌نظری و از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان پدیده یک بعدی فرهنگی، فناورانه یا ارتباطی قلمداد کرده است، روش مطالعه آن را هم به همین حوزه‌های نظری ارجاع می‌دهد. به طور مشخص عدم توجه به تعامل ویژه حادث بین بازیکنان و جهان بازی‌های رایانه‌ای، منفعل پنداشتن بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و متن پنداشتن بازی‌های رایانه، غالب‌ترین نگرش‌های تقلیل‌گرا و آسیب‌زده در ایران هستند. اگر این سوء نگرش‌های نظری تعدیل شوند، الزام اتخاذ روش‌های مطالعاتی متناسب‌تر بیشتر احساس می‌شود (عاملی، ۱۳۹۴، ص. ۴۹۰).

حاصل این فقدان‌های ثانوی نظری و روش‌شناختی، ناکارآمدی مطالعات هم در سطح توسعه دانش نظری و هم نتایج عملیاتی آنهاست که لازم است حاصل همه آنها، ابزارهایی را برای سیاست‌گذاری و توسعه قابل پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای تولید کند (عاملی، ۱۳۹۴، ص. ۴۹۰).

با وجود ضعف در حوزه‌های نظری، طراحی سند برون‌رفت از وضعیت کنونی بازی‌های رایانه‌ای که طرح و بحث درباره آن مجال دیگری می‌طلبد نیازمند، نگاه سیاست‌گذارانه به این مسئله است. به عبارت دیگر ما با وضعیتی مواجه هستیم که کمبودهای حوزه نظری و شناختی کمبودهای ابزارهای دانشی حوزه سیاست‌گذاری را حاصل شده است و از طرفی کمبودهای حوزه سیاست‌گذاری مانع از تکمیل و تعمیق حوزه نظری و شناختی شده است. پژوهشگر بر این باور است که شکستن این چرخه معیوب می‌بایست از سوی سیاست‌گذار اتفاق بیافتد.

اولین بار در سال ۱۳۸۵ این نگاه سیاست‌ورزانه توسط شورای عالی انقلاب فرهنگی و در قالب تأسیس بنیاد ملی بازی‌ها رایانه‌ای اتفاق افتاد. در حقیقت نهاد سازی ملی در جهت دستیابی به سیاست‌های لازم در این حوزه صورت گرفت.

ضرورت سیاست‌گذاری در امر بازی‌های رایانه‌ای را با توجه به مطالب ذکر شده

می‌توان در چند عنوان خلاصه کرد:

۱- درهم‌تنیدگی امر بازی و زندگی اجتماعی و فرهنگ در عصر ما به گونه‌ای است که مرز میان فضای مجازی و واقعی در حال از بین رفتن است. ساحت مجاز و بازی‌ها به عنصری تفکیک‌ناپذیر از زندگی ما تبدیل شده است و بازی در حقیقت به محیط تأثیرگذار و مولدی در عرصه فرهنگ عمومی جامعه مبدل گشته است.

۲- حجم متأثرین از بازی‌های رایانه‌ای، چه به صورت مستقیم و چه به صورت غیر مستقیم به صورت غیرقابل انکاری افزایش یافته است. به صورتی که آمارهای رسمی دایرک (مرکز آمار بازی‌های رایانه‌ای ایران) در سال ۹۴ حاکی از ۲۳ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای در ایران است. متوسط سن این بازیکنان ۲۱ سال است و به طور متوسط در هر خانواده یک نفر بازیکن بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود. بازی‌ها رایانه‌ای جزو ۵ رسانه پرتعداد ایرانیان محسوب می‌شود و میان بازی کردن در بین این ۲۳ میلیون بازیکن به طور روزانه ۷۹ دقیقه است.

۳- شکل‌گیری صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با گردش مالی ۴۶۰ میلیارد تومان که ۹۵ درصد آن متعلق به بازی‌های خارجی است. در حقیقت در چرخه صنعت ما به مصرف‌کننده خوبی در این حوزه تبدیل شده‌ایم. رقم گردش مالی این حوزه خود به تنهایی دلیل کافی برای نگاه سیاست‌گذارانه به این حوزه است. به عبارت دیگر این صنعت بستری مناسب و سودآور برای ایجاد اشتغال دانش بنیان و خلاق است.

۴- بازی با ظرفیت بالای تربیتی و ارتباطاتی خود بستر مناسبی برای نشر ارزش‌ها و فرهنگ ماست. در حقیقت بازی یکی از بسترهای اصلی صدور انقلاب اسلامی به جهان است. مضامین ناب و پیام‌های انقلاب در موارد بسیاری امکان تبدیل به قالب بازی‌های رایانه‌ای را دارد. این امر مستلزم شکل‌گیری صحیح نظام صنعت بازی در کشور است.

۲. روش

۲-۱. تعریف روش

در این پژوهش و در مرحله کشف چرایی مسئله از روش تحلیل مضمون استفاده شده است. تحلیل مضمون، روشی برای شناخت، تحلیل و گزارش الگوهای موجود در داده‌های کیفی است. این روش فرایندی برای تحلیل داده‌های متنی است و داده‌های

پراکنده و متنوع را به داده‌هایی غنی و تفصیلی تبدیل می‌کند (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۵۳).

روش‌های کیفی بسیار متنوع و پیچیده هستند و تفاوت‌های بسیار جزئی و مختصری با هم دارند. تحلیل مضمون را می‌توان یکی از روش‌های بنیادین تحلیل کیفی در نظر گرفت که با سایر روش‌های تحلیل به دنبال تشریح الگوهای داده‌های کیفی هستند - مانند روش تحلیل پدیدارشناسی تفسیری، نظریه داده‌بنیاد، تحلیل گفتمان و تحلیل محتوا - فرق دارد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۵۶).

بنابراین تحلیل مضمون، برخلاف روش‌های دیگر کیفی، به چارچوبی نظری - که از قبل وجود داشته باشد - وابسته نیست، و از آن می‌توان در چارچوب‌های نظری متفاوت و برای امور مختلف، استفاده کرد. همچنین تحلیل مضمون، روشی است که هم برای بیان واقعیت و هم برای تبیین آن به کار می‌رود. تحلیل مضمون در مقایسه با سایر روش‌های کیفی، دقت و زمان بیشتری طلب می‌کند (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۵۸).

۲-۲. ویژگی‌های مضمون

مضمون در متن در حقیقت یک ویژگی منحصر به فرد از نظر پژوهشگر است که نشانگر درک خاصی از آن دارد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۵۹).

جهت انجام این پژوهش نیاز به استخراج مضامین از دل مصاحبه‌ها و گزاره‌های به دست آمده هستیم. از این جهت روش‌های شناخت مضمون امری اساسی در روش پژوهش ماست.

شناخت مضمون، یکی از مهم‌ترین و حساس‌ترین کارها در تحقیقات کیفی است و به عبارتی، قلب تحلیل مضمون است. شعور متعارف، ارزش‌های محقق، جهت‌گیری‌ها و سؤالات تحقیق و تجربه محقق درباره موضوع، در نحوه شناخت مضامین، تأثیر می‌گذارد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۶۱).

۳-۲. مراحل

اتراید و استرلینگ در سال ۲۰۰۱ با بررسی و جمع‌بندی تلاش‌های دیگر پژوهشگران

تحلیل مضمونی، فرایندی سه مرحله‌ای را برای تحلیل مضمونی ارائه داده‌اند. این فرایند در سه مرحله کدگذاری «مضامین پایه»، کدگذاری «مضامین سازمان‌دهنده» و یکپارچه‌سازی از طریق «مضامین فراگیر» انجام می‌گیرد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰، ص. ۱۶۱). در این پروژه نیز با توجه به نظر پژوهشگر از این فرایند سه مرحله‌ای استفاده می‌شود. بدیهی است این روش با حفظ اصالت روش تحلیل مضمون انجام خواهد شد.

۳. تحلیل مضامین

۳-۱. فرایند

برای دستیابی به نتیجه مطلوب در این پژوهش بیش از ۱۰ مصاحبه به سه سطح از بازیگران این عرصه صورت گرفته است.

- در سطح اول سیاست‌گذاران و صاحب‌نظران این عرصه حضور داشتند؛
- در سطح دوم مجریان و کسانی که از حیث حقوقی مسئولیت اجرای سند بر روی دوش آنان بود؛
- و در سطح سوم تولیدکنندگان و فعالان عرصه بازی که بازیگران و مخاطبان اصلی و متأثران سند ملی بودند.

این پژوهش سعی نموده است تا با نسبتی درست هر سه سطح بالا را به عنوان منبع پژوهش در نظر بگیرد. به همین منظور ۴ مصاحبه با افراد سطح اول، ۵ مصاحبه با افراد سطح دوم و ۲ مصاحبه با افراد سطح سوم صورت داده است. نام و سازمان افراد مصاحبه‌شونده جهت حفظ امانت و به درخواست ایشان نزد پژوهشگر محفوظ است و در سند پشتیبان پژوهش به وسیله کد مصاحبه‌شونده معرفی شده‌اند.

مصاحبه‌های نیمه ساخت‌یافته، عمیق و در موارد محدودی نیز مصاحبه ساخت‌یافته کوتاه صورت پذیرفته است. مصاحبه‌ها طی ۴ ماه منتهی به پایان پژوهش صورت پذیرفته است.

در مرحله تحلیل مضمون مصاحبه‌ها پیاده، گزاره‌های مهم از درون آن استخراج و با روش سه مرحله‌ای تحلیل مضمون به مضامین پایه، مضامین سازمان‌دهنده و مضامین فراگیر تقسیم شدند.

در مرحله اول ۱۴۵ گزاره احصا شد. از این میان بیش از ۳۰ مضمون پایه و در مرحله بعد ۱۳ مضمون سازمان‌دهنده استخراج شد.

جدول ۱. جدول مضامین سازمان‌دهنده

ردیف	مضمون سازمان‌دهنده	تکرار
۱	جایابی غلط بنیاد در ساختار حاکمیت	۳۲
۲	ضعف‌های زیرساختی در سند ملی	۳۰
۳	ضعف‌های اساسی در تشکیل بنیاد	۲۵
۴	نیاز به تولیت حاکمیتی	۲۰
۵	مشخص نبودن مسیر حرکت	۱۴
۶	ضمانت اجرایی نداشتن سند	۱۴
۷	شکل نگرفتن صنعت	۱۲
۸	نیاز به هسته تصمیم‌گیری	۱۰
۹	ضعف اجرایی بنیاد	۱۰
۱۰	ضعف‌های قانونی	۹
۱۱	ضعف در نظارت مرکز ملی	۷
۱۲	ضعف فرهنگ مصرف	۶
۱۳	ضعف‌های بودجه‌ای	۳

در مرحله آخر دسته‌بندی مضامین، مضامین فوق در سه مضمون فراگیرد یکپارچه شدند:

جدول ۲. جدول مضامین فراگیر

تکرار	مضمون سازمان‌دهنده	مضمون فراگیر
۶۷	ضعف‌های اساسی در تشکیل بنیاد	ضعف در ساختار و عملکرد بنیاد ملی
	جایابی غلط بنیاد در ساختار حاکمیت	
	ضعف اجرایی بنیاد	
۹۵	ضعف‌های زیرساختی در سند ملی	ضعف‌های سند و سیاست‌گذاری
	نیاز به تولیت حاکمیتی	
	مشخص نبودن مسیر حرکت	
	ضمانت اجرایی نداشتن سند	
	نیاز به هسته تصمیم‌گیری	
	ضعف در نظارت مرکز ملی	
۳۰	ضعف‌های قانونی	ضعف‌های زیرساختی
	شکل نگرفتن صنعت	
	ضعف فرهنگ مصرف	
	ضعف‌های بودجه‌ای	

۲-۳. تشریح مضامین

تشریح مضامین طبق جدول فوق در سه دسته ارائه می‌شود: «دلایل سیاستی»، «دلایل ساختاری بنیاد ملی» و «دلایل زیرساختی»

۲-۳-۱. دلایل سیاستی

به نظر می‌رسد مهمترین مسئله در اجرا نشدن سیاست، انتخاب اولویت اصلی مسائل در سیاست‌گذاری کلان بوده است. به اذعان خود سیاست‌گذاران و بازیگران این عرصه مهمترین مسئله و سد راه در تحقق سیاست نبودن ساختار اجرایی و نبودن متولی

صحیح و مشخص در کشور است. مسئله تقسیم وظایف و نگاهت نهادی فرع بر این مسئله محسوب می‌شود. با این حال سیاست‌گذار با علم به این مسئله و به خاطر مشکلات پیش روی اصلاح این قدم، به سراغ تقسیم وظایف نهادی رفته است تا بلکه از این منظر گره حوزه بازی باز شود. ولی به نظر می‌رسد این گره کورتر شده است. ضعف‌های سند و سیاست‌گذاری شامل موارد شش‌گانه زیر می‌شود:

الف. ضعف‌های زیرساختی در سند ملی

سند ملی از حیث فرایند سیاست‌گذاری دچار مشکلاتی است. از جمله مورد ذکر شده در بالا، یعنی فرایند تشخیص مسئله. احتمالاً اساسی‌ترین مرحله در سیاست‌گذاری فرهنگی تشخیص مشکل یا تعیین صورت مسئله سیاست‌گذاری است (اشتریان، ۱۳۹۱، ص. ۴۰). به اذعان بازیگران مهمترین مسئله در حال حاضر حوزه بازی تعیین تکلیف متولی اصلی حوزه بازی و تنقیح و تنظیم زیرساخت‌های قانونی و هویتی آن است.

مشکل دیگر زیرساختی سند عدم هویت تکلیفی آن است. سند به دلایل متعددی اعم از نگاه تشریفاتی به اسناد بالادستی به صورت الزام آور در نهادها دیده نمی‌شود. همچنین فرایند پژوهش و تجربه‌نگاری سند از کشورهای دیگر با ضعف روبروست. مسئله اصلی در تجربه‌نگاری کشف ساختارها و رفتارها بوده است، در صورتی که سند در اجرا با مشکل مشخص نبودن چگونگی اجرا مواجه است.

فارغ از این مسائل، سند تا حد زیادی خطی نگاشته شده است. با وجود اینکه عرصه بازی شاخصه‌های یک صنعت کامل و پیشرفته را دارد، سند در بیشتر موارد از رویکردهای سنتی سیاست‌گذاری استفاده کرده است و ناظر به بازیگران دولتی طراحی شده است. تقریباً در سند هیچ نگاهت یا اقدامی ناظر به بخش خصوصی یا به طور مستقیم ایجاد بستر برای نقش‌آفرینی بخش خصوصی دیده نشده است. البته دلیل این امر شاید محدودیت اسناد ملی در تفویض مأموریت به نهادهای غیردولتی باشد. با این حال به نظر می‌رسد برای سیاست‌گذاری صحیح تمرکز و توجه بیشتری به سیاست‌گذاری با درگیر کردن منافع گروه‌ها مورد نیاز بوده است.

ب. نیاز به تولیت حاکمیتی

این مسئله از مسئله اول نشأت می‌گیرد. سند در مراحل ابتدایی نیاز به مشخص کردن

تولیت حوزه بازی داشته است. به نظر می‌رسد پیش‌فرض سند بر این فرضیه بوده است که مرکز ملی تولیت این حوزه را در اختیار دارد. اما با تغییر وظایف و اختیارات مرکز ملی این هدف محقق نشده است و در حقیقت حوزه بازی بدون متولی حاکمیتی رها شده است.

ج. مشخص نبودن مسیر حرکت

سند مجموعه صحیح و قابل‌تقدیری از اقدامات را مشخص کرده است. با این حال مسیر حرکت، اولویت و اولیت این اقدامات مشخص نیست. سند در چه مسیری باید به سمت اجرا پیش برود؟ راهکارهای تحقق سیاست در واقع به هیچ وجه مشخص و شفاف نیست. هر چند این امر به نهادها واگذار شده است، ولی به نظر ورود سیاست‌گذار در راهبری و حداقل نظارت در این عرصه ضروری می‌نماید.

د. ضمانت اجرا نداشتن سند

سند هیچ ضمانت اجرای واقعی‌ای ندارد. نه بودجه‌ای به آن وابسته است و نه تنبیهی در انتظار نهادی است که به سند عمل نکند. البته این ضعف در ساحت اسناد بالادستی شوراهای عالی به صورت عمومیت یافته به چشم می‌خورد. همچنین مرکز ملی از کاریزمای لازم جهت اعمال نفوذ و فشار برای اجرای سند برخوردار نیست.

ه. نیاز به هسته تصمیم‌گیری

تجربه عملیاتی سند و تحلیل مضمون سخنان بازیگران ما را به این نکته رهنمود می‌کند که حوزه بازی نیاز به یک هسته تصمیم‌گیری واقعی بدون حضور بازیگران غیر ضروری دارد. این هسته تا حدودی در حین تصویب سند توسط مرکز ملی شکل گرفته است، اما استمرار پیدا نکرده است.

و. ضعف در نظارت مرکز ملی

مرکز ملی از ابزارهای کافی جهت نظارت بر حسن اجرای سند برخوردار نیست. با وجود اینکه این مرکز به سمت ایجاد مرکز به جای دبیرخانه برای احصای شان اجرایی و عملیاتی بیشتر پیش رفته است، با این وجود محدودیت‌های ساختاری، هویتی و سیاسی مانع از ایفای نقش جدی این مرکز در عرصه نظارت شده است. این مرکز بیشتر رصدگر سیاست ابلاغی خود است تا نظارت‌گر.

۳-۲-۲. دلایل ساختاری بنیاد ملی

الف. ضعف‌های اساسی در تشکیل بنیاد

خشت اول بنیاد به اذعان بسیاری از مصاحبه‌شوندگان به صورت صحیح قرار نگرفته است. تشکیل بنیاد به صورت مستقل و خارج از بدنه دولت و همچنین ایرادات در اساسنامه از ضعف‌های اساسی در تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. در اساسنامه بنیاد با توجه به خصوصی محسوب شدن این نهاد مأموریت‌ها و وظایفی همچون تدوین سیاست و اعطای مجوز و نظارت به چشم می‌خورد که با هویت این نهاد از حیث حاکمیتی سازگاری ندارد.

ب. جایابی غلط بنیاد در ساختار حاکمیت

پیرو دلیل بالا بنیاد بازی از طرفی متولی اصلی بازی در کشور شناخته می‌شده است و از طرفی زیرساخت‌های لازم از نظیر بودجه و اختیارات در اختیار این نهاد نبوده است. تلاشی نیز برای اصلاح ساختار بنیاد و تعریف جایگاه صحیح و واقعی این نهاد در نسبت با حاکمیت شکل نگرفته است. این امر باعث ایجاد شاعبه‌ها و مسائل و مشکلات متعددی شده است. موازی کاری‌ها و متولیت‌های متعدد با تقسیم بودجه نامتمرکز و غیرهدفمند از نتایج جایابی غلط بنیاد در ساختار حاکمیت است.

ج. ضعف اجرایی بنیاد

دلایل بالا در طول زمان باعث فروکاسته شدن هویت شأن بنیاد شده است. بنیاد دیگر در سازمان‌های رسمی به عنوان نهاد حاکمیتی دیده نمی‌شود و همین امر نفوذ و نقش بنیاد و در نتیجه قدرت اجرایی این نهاد را به شدت کاهش داده است. در این میان کسی بنیاد را به عنوان متولی کامل حوزه بازی محسوب نمی‌کند. ضعف‌های اجرایی بنیاد در سال‌های اخیر نیز مزید بر این علت شده است.

۳-۲-۳. دلایل زیرساختی

الف. ضعف‌های قانونی

زیرساخت‌های لازم قانونی در این حوزه به درستی شکل نگرفته است. دلیل اصلی این مسئله نادیده انگاشته شدن بازی در سطوح قانون‌گذاری و حاکمیتی است. در حقیقت بازی یک امر جدی تأثیرگذار محسوب نمی‌شود. به همین دلیل در سال‌های اخیر بارها

مسائل حقوقی حوزه بازی از بودجه سال و دستور کمیسیون‌ها خارج شده است. عدم حمایت قانونی از صنعت بازی و همچنین عدم برخورد با بازی‌های قاچاق و رقابت نابرابر در این عرصه از ضعف‌های قانونی این حوزه است.

ب. شکل نگرفتن صنعت

تمامی موارد فوق و ذیل باعث شده تا بازی تبدیل به یک صنعت رشید و مستقل نشود. در حالی که این صنعت در کشورهای دیگر سودآوری فراوانی دارد، در کشورها هنوز یک صنعت وابسته و نحیف محسوب می‌شود که بدون حمایت‌های لازم امکان حیات ندارد. افراد زیادی در این عرصه مشغول به فعالیت هستند ولی چرخه اقتصادی معیوب این حوزه باعث پراکنده شدن این افراد یا پرداختن به این حوزه به صورت غیر متمرکز شده است. مشکلات حوزه انتشار و بازار نیز مزید بر علت شده تا صنعت بازی به طور کامل شکل نگیرد.

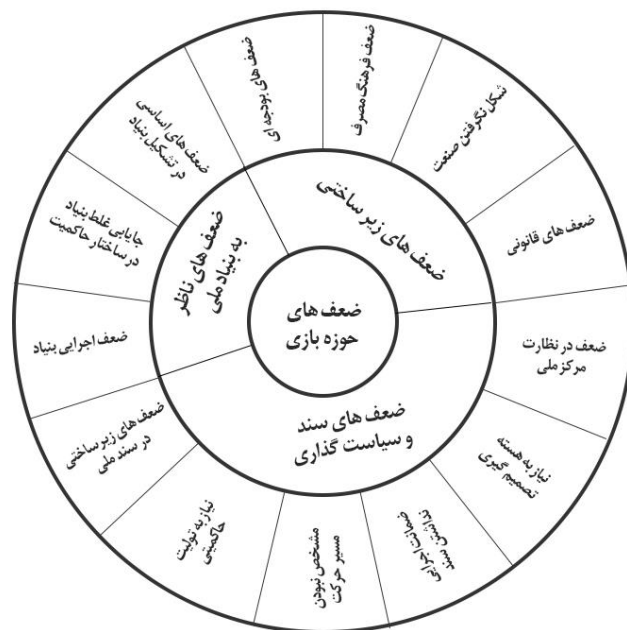
ج. ضعف فرهنگ مصرف

واردات بدون گمرک و تعرفه بازی‌ها و همچنین بستر وسیع بازی‌های قاچاق و کپی در کنار ضعف فرهنگ مصرف کاربران ایرانی و عدم توجه به حق مؤلف و قانون کپی‌رایت باعث شده صنعت نحیف ایران در رقابتی نابرابر با صنعت عظیم و قدرتمند بازی جهان قرار بگیرد. این مسئله باعث شده تا آموختار نسبتاً موفق بازی در ایران نیز با مشکل بازگشت سرمایه روبرو شوند.

د. ضعف‌های بودجه‌ای

بازی از حیث بازی انگاشته شدن در حاکمیت به عنوان محل سرمایه‌گذاری کلان دیده نشده است. همین امر باعث شده تا زیرساخت‌های این حوزه به خوبی شکل نگیرد. بنیاد ملی و مرکز ملی با محدودیت‌های شدید بودجه‌ای مواجه هستند و با وجود گذشت سال‌ها از شکل‌گیری ساختارهای حوزه بازی در کشور هنوز بودجه مستقل و مشخص برای اداره، هدایت، حمایت و رشد این صنعت اختصاص پیدا نکرده است.

نتیجه‌گیری و ارائه پیشنهاد



شکل ۱: مدل مفهومی ضعف‌های حوزه سیاست‌گذاری بازی

بازی‌های رایانه‌ای از حیث سیاست‌گذاری در کشور مشکلات متعددی دارد که بزرگترین آن عدم توجه کافی سیاست‌گذاران سطوح بالا به این مقوله است. بازی در شرایطی در کشور ما به یک صنعت دست‌چندم و ناکارآمد مبدل گشته است که در کشورهای دیگر سهم ویژه‌ای از سبد درآمدهای آن کشورها را دارد و در برخی کشورها درآمد حاصل از بازی‌های رایانه‌ای از درآمد نفتی ما پیشی گرفته است. مهمترین مسئله حوزه بازی «بازی انگاشته شدن» بازی‌های رایانه‌ای در نگاه سیاست‌گذاران است. در صورتی که بازی، بازی نیست. بازی صنعتی پویا، خلاق، ثروت‌آفرین و در جهان صنایع فرهنگی رو به رشد و پیش‌رونده است. با توجه به نتایج به دست آمده در پژوهش می‌توان دسته‌بندی فوق را در سه علت عمده ناکارآمدی حوزه بازی در کشور بیان کرد: «ناکارآمدی سیاست‌گذاری»،

«ناکارآمدی مجری حاکمیتی» و «ناکارآمدی صنعت بازی» که به نگاه نگارنده این پژوهش همه این مسائل ریشه در عدم سیاست‌گذاری صحیح و طراحی نقشه راه بازی‌های رایانه‌ای در کشور دارد.

به همین منظور و با توجه به اشراف صورت گرفته در طی این پژوهش، پژوهشگر رهیافت‌ها و پیشنهادات خود را در قالب قدم‌هایی برای بهبود وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور ارائه می‌دهد.

پیشنهادات این پژوهش در سه دسته کوتاه‌مدت، میان‌مدت و بلندمدت قابل عرضه است:

الف. کوتاه‌مدت

برونرفت از وضعیت فعلی در مرحله اول نیازمند مسئله‌یابی و مسئله‌شناسی دقیق در حوزه سیاست‌گذاری است. این مسئله اولویت و اولیت حوزه بازی در کشور است. برای این کار به اذعان کارشناسان و بازیگران نیاز به یک هسته تصمیم‌گیری واقعی متشکل از بازیگران و سیاست‌گذاران و مجریان اصلی حوزه بازی در کشور داریم. پیشنهاد می‌شود این هسته به دستور و دبیری مرکز ملی فضای مجازی، با پشتیبانی پژوهشی معاونت علمی ریاست جمهوری و با حضور پررنگ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار گردد. حضور ۳ الی ۴ نهاد همراه دیگر در این هسته ضروری است. کارکرد اصلی این هسته تشخیص مسائل مهم حوزه بازی‌های رایانه‌ای و اقدام جهت صورت‌بندی این مسائل است.

ب. میان‌مدت

تعیین نقشه راه بازی‌های رایانه‌ای و ترتیب و جایگاه اقدامات این حوزه از مهمترین گزاره‌های سیاستی لازم در این عرصه است. به نظر می‌رسد در کنار صورت‌بندی مسائل ترسیم نقشه راه بازی‌های رایانه‌ای در حوزه سیاست‌گذاری از دیگر اقدامات هسته شکل گرفته در بالاست.

ج. درازمدت

تعیین متولی دقیق حاکمیتی و تبیین ابعاد و وظایف این متولی حاکمیتی مهمترین اقدام حاکمیت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. این اقدام بایستی با همکاری شورای عالی انقلاب فرهنگی و شورای عالی فضای مجازی و وزارت ارشاد صورت گیرد. پیشنهاد

می‌شود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نهاد ملی این حوزه در نظر گرفته شده و اختیارات حاکمیتی حوزه بازی اعم از نظارت و مجوزدهی و ... به عهده این نهاد در چارچوب نهادهای دولتی قرار گیرد. وظایف حاکمیتی نظیر آموزش، پژوهش و ... می‌توانند با نظارت بنیاد ملی در مؤسسات غیردولتی یا وابسته پیگیری شوند. همچنین وظایف زیرساختی حوزه بازی می‌توانند بر عهده وزارت ارتباطات گذاشته شده تا بنیاد ملی با تمرکز بیشتری بر حوزه تولید و توزیع و ترویج متمرکز گردد.

البته در این مدل نیازمند تعریف جایگاه نهادهایی نظیر معاونت علمی ریاست جمهوری و مرکز ملی فضایی نیز هستیم. به این ترتیب که متولی و ناظر سیاست‌گذار در این عرصه نهاد بالادستی شورای عالی فضای مجازی است که اعمال این نظارت توسط مرکز ملی انجام می‌گیرد. همچنین معاونت علمی به عنوان نهاد پژوهشی بالادستی در این حوزه متولی تشخیص مسائل و هدایت صحیح‌تر این فرایند است.

فرایندهای تأسیسی باید شرط اصلی «داشتن ضمانت اجرایی» را با راهکارهای ساختاری و قانونی تأمین کنند. به نظر می‌رسد بهترین ضمانت اجرایی در دستگاه‌های دولتی کشور لحاظ کردن مسئله بودجه در تدوین و ابلاغ سیاست‌هاست. بدین گونه که این نهاد بالادستی ذیل نهاد شورای عالی فضای مجازی امکان نظارت بر پروژه‌ها و بودجه‌های کلان حوزه بازی را داشته باشد.

کتابنامه

۱. ابطحی، سیدمصطفی (۱۳۹۳). الزامات اجتماعی سیاست‌گذاری فرهنگی جمهوری اسلامی ایران، *مطالعات میان فرهنگی*، ۲۱ (۹)، ۷۱-۹۸.
۲. اشتریان، کیومرث (۱۳۹۱). *مقدمه‌ای بر روش سیاست‌گذاری فرهنگی*. تهران: جامعه‌شناسان.
۳. الوانی، سیدمهدی؛ خنیفر، حسین؛ ملامیرزایی، حمیدحاجی (۱۳۹۳). فرهنگ و خط‌مشی‌گذاری فرهنگی در جمهوری اسلامی ایران. *تحقیقات مدیریت آموزشی*، ۱۹ (۵)، ۷۰-۱۳.
۴. اینجنفلت، سایمون؛ هایدی، یوناس؛ پژاریس، سوزانا؛ دبستانی، مهدی (۱۳۹۶). *برای درک گیم‌های ویدئویی؛ مقدمه‌ای ضروری*. تهران: مؤسسه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

۵. عابدی جعفری، حسن؛ تسلیمی، محمدسعید؛ فقیهی، ابوالحسن؛ شیخزاده، محمد (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی، اندیشه مدیریت راهبردی، ۱۰ (۵)، ۱۵۱-۱۹۸.
۶. عاملی، سید سعیدرضا (۱۳۹۴)، مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای؛ رویکرد ارزشی - بومی به بازی‌ها. تهران: امیرکبیر.
۷. عسگری، عزیزه و انگجی، لیلا (۱۳۹۰). بازی و تأثیر آن در رشد کودک. تهران: طراحان ایماژ.
۸. کوثری، مسعود (۱۳۸۹). عصر بازی (بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر). تهران: دریاچه نو.
۹. گیویان، عبدالله (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای؛ مجموعه مقاله. تهران: همشهری.
۱۰. مصلائی پور، عباس (۱۳۹۴). الگوی سیاست‌گذاری فرهنگی در قرآن کریم. مطالعات روش‌شناسی دینی، ۳ (۲)، ۵۷-۷۷.
۱۱. همایون، محمدهادی و جعفری هفتخوانی، نادر (۱۳۸۷). درآمدی بر مفهوم و روش سیاست‌گذاری فرهنگی درس‌هایی برای سیاست‌گذاران. اندیشه مدیریت راهبردی، ۴ (۱)، ۳۶-۵.

