

Strategic Pattern-Making in Computer Game Governance: A Comparative Study of Global Models and Policy Implications for the I.R.Iran

Mohammad Hosseini

M.A. Graduate in Public Policy, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran.

Email: mhmd.hosseini76@yahoo.com

 ID 0009-0004-4482-6960

Hasan Mohammadi Monfared

Assistant Professor and Faculty Member, Supreme National Defense University, Tehran, Iran. (Corresponding Author)

Email: H.mohammadi@sndu.ac.ir

 ID 0009-0003-2920-156X

Meisam Belbasi

Assistant Professor of Islamic Revolution Studies, University of Mazandaran, Babolsar, Iran.

Email: M.Belbasi@umz.ac.ir

 ID 0000-0002-6136-6781

Sanaz Haghighi Sani

M.A. Graduate in Public Policy, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran.

Email: sanaz.haghighi@yahoo.com

 ID 0009-0000-5861-023X

Abstract

In the contemporary digital order, computer games have evolved from entertainment products into strategic assets of the digital economy, soft power, cultural security, and national security. This study comparatively examines governance and regulatory models for computer games in China, the United States, Turkey, the United Arab Emirates, and Iran, with the aim of identifying the strategic foundations of these models and developing a context-sensitive policy framework for Iran. The study employs a qualitative, structured-focused comparative approach based on documentary analysis of primary and secondary sources, complemented by source triangulation. Its theoretical framework integrates digital governance theory, the Copenhagen School's securitization approach, and Joseph Nye's concept of soft power. The findings reveal substantial strategic divergence among the selected cases: China follows a security-centered and state-directed model; the United States relies primarily on market mechanisms and industry self-regulation; Turkey has adopted a hybrid model balancing industrial development with regulatory intervention; and the UAE pursues a developmental and technocratic approach. Iran, by contrast, is characterized by an imbalanced form of semi-governance marked by institutional fragmentation and predominantly restrictive policies. The study concludes that Iran requires a balanced governance model integrating cultural security, economic development, and digital soft power within a coherent institutional framework.

Keywords: Computer Games, Digital Governance, Regulation, Securitization, Islamic Republic of Iran.



Extended Abstract

Introduction: In the contemporary digital order, computer games have evolved from entertainment products into strategic components of the digital economy, cultural security, national security, and soft power. Unlike traditional media, digital games are interactive environments in which users actively engage with narratives, values, and symbolic representations. They can therefore contribute to political socialization, cultural influence, public diplomacy, and international competition. This transformation has encouraged governments to develop different governance and regulatory arrangements reflecting their particular understandings of security, culture, economic development, and the relationship between the state and the market.

The Islamic Republic of Iran faces a complex policy challenge in this field. Although the country possesses a large and dynamic user market and considerable potential for developing a domestic game industry, its governance system is characterized by institutional fragmentation, overlapping responsibilities, and a predominantly restrictive approach. The study therefore seeks to identify the strategic foundations of different national governance models and determine how relevant international experiences can inform a context-sensitive model for Iran. The research argues that the governance of computer games should not be reduced either to cultural control or to economic liberalization, but should integrate security, development, and soft-power objectives within a coherent framework.

Research Question: The central research question is: How should an appropriate model of security policy-making and regulation for computer games in the Islamic Republic of Iran be formulated in light of international experiences and the country's indigenous political, cultural, economic, and security requirements? This question seeks not merely to describe regulatory differences among countries, but to explain how governments' perceptions of security and their strategic understanding of computer games shape their institutional arrangements, policy instruments, and regulatory outcomes.

Research Hypothesis: The research is based on the hypothesis that there is no single universal model of computer-game governance and regulation; rather, regulatory arrangements must be adapted to the political, cultural, economic, and security conditions of each national context. Accordingly, Iran cannot effectively reproduce either a highly centralized security-oriented model or a predominantly market-oriented model. Instead, an appropriate Iranian framework should selectively draw on international experiences while being adapted to domestic requirements and institutional realities.

Methodology and Theoretical Framework: The study employs a qualitative structured-focused comparative approach, drawing on the methodological logic of comparative case analysis. Five countries—China, the United States, Turkey, the United Arab Emirates, and Iran—are examined because they represent significant variation in governance philosophies and regulatory practices. Data were collected through documentary analysis of primary and secondary sources, including legislation, policy documents, institutional arrangements, official policy statements, industrial reports, and relevant academic literature. Source triangulation was used to strengthen the credibility of the findings by comparing policy documents with industrial and scholarly sources. The theoretical framework integrates three complementary perspectives: digital governance theory, securitization theory associated with the Copenhagen School, and Joseph Nye's theory of soft power. Digital governance theory explains the choice among alternative regulatory mechanisms, including hierarchical regulation, self-regulation, and smart regulation.



Securitization theory explains how computer games may be constructed as security issues and thereby become subject to exceptional regulatory intervention. Soft-power theory, meanwhile, conceptualizes games as potential instruments of cultural attraction, international influence, and public diplomacy.

The study develops an integrated analytical model in which the process begins with the state's perception of computer games as either a security threat or an ordinary cultural and economic activity. This perception influences their position within the state's soft-power strategy and subsequently determines the preferred logic of digital governance and regulatory intervention. Thus, the final governance model is understood as the outcome of a sequential relationship between security perception, strategic orientation, governance logic, and policy instruments.

Research Findings: The comparative analysis demonstrates substantial strategic divergence among the selected countries. These differences are rooted less in technological capabilities than in different political philosophies and understandings of security, culture, markets, and state-society relations in the digital era.

China represents a security-centered and centralized governance model. Computer games are simultaneously perceived as potential threats to domestic social stability and as instruments of international influence. The Chinese approach therefore combines strong state control, content regulation, and institutional oversight with support for the domestic digital industry.

The United States represents a predominantly market-oriented and self-regulatory model. Direct governmental intervention in game content is comparatively limited, while industry-based mechanisms perform important regulatory functions. Nevertheless, the American model cannot simply be interpreted as non-intervention. Governmental attention has increasingly focused on issues such as data security, privacy, foreign ownership, and cybersecurity. Computer games are primarily understood as components of the digital economy rather than direct threats to cultural identity.

Turkey demonstrates a hybrid governance model that combines industrial development with selective legal, ethical, and security intervention. The government encourages investment, production, and exports while maintaining regulatory authority concerning sensitive content, child protection, personal data, and online gambling. This model reflects an attempt to balance economic development with cultural and regulatory concerns.

The United Arab Emirates follows a development-oriented and commercially focused model, incorporating the game industry into broader strategies of economic diversification, digital development, investment attraction, and international reputation-building. In this approach, games are primarily regarded as an economic and technological opportunity and as an instrument of national development and global visibility.

Iran, by contrast, is characterized by what the study identifies as imbalanced semi-governance. The principal problem is not the absence of a consumer market or human potential, but institutional fragmentation and the lack of a coherent strategic framework. Several institutions participate in decision-making and regulation, while their responsibilities and approaches are not sufficiently integrated. This fragmentation weakens policy coherence and reduces the effectiveness of regulatory intervention.

A particularly important finding is the emergence of a security paradox. Restrictive policies and the blocking of global distribution platforms have encouraged some users toward unofficial markets, circumvention tools, and modified or pirated games. Consequently, policies intended to strengthen cultural and cybersecurity may

generate unintended effects, including reduced governmental oversight of user data, increased cybersecurity risks, and weakened domestic producers. Iran has therefore neither fully achieved its cultural-security objectives nor developed a globally competitive game industry.

The comparative evidence consequently indicates that the central challenge in Iran is a governance-model crisis. Effective policy-making requires a balanced framework capable of managing cultural security, economic development, and digital soft power simultaneously rather than treating them as competing objectives.

Conclusion: The study concludes that technological globalization has not resulted in convergence in computer-game governance. Instead, national models reflect different political perceptions of security, culture, economic development, and soft power. China, the United States, Turkey, and the UAE demonstrate distinct governance trajectories, whereas Iran remains characterized by fragmented and imbalanced semi-governance.

For Iran, neither comprehensive state control nor unrestricted market liberalization provides an adequate solution. The study therefore proposes a transition toward balanced digital governance, integrating cultural security, economic development, and public diplomacy within a coherent institutional framework. The first requirement is the formulation of a comprehensive national document on computer-game governance that clearly defines and prioritizes security, cultural, economic, and technological objectives. Institutional responsibilities should subsequently be integrated through a specialized cross-sectoral regulatory authority with clearly defined powers, accountability, and continuous interaction with the private sector.

The study further recommends replacing excessive reliance on filtering and prohibition with smart, transparent, and information-based regulation, particularly through the redesign of age and content-rating systems, parental education, and greater industry responsibility. Cultural-security policies should also be accompanied by targeted support for domestic developers, intellectual-property protection, export promotion, and access to international markets.

Ultimately, the appropriate Iranian approach is a context-sensitive hybrid governance model that combines strategic state oversight, market incentives, institutional coordination, smart regulation, domestic industrial support, and international cultural engagement. Such a model can transform computer games from an object of predominantly restrictive security policy into a strategic component of digital economic development, cultural security, and national soft power.

Keywords: Computer Games, Digital Governance, Regulation, Securitization, Islamic Republic of Iran.



الگویابی راهبردی در حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه تطبیقی الگوهای جهانی و پیامدهای سیاستی برای جمهوری اسلامی ایران

محمد حسینی

دانش‌آموخته کارشناسی ارشد سیاست‌گذاری عمومی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.
Email: mhmd.hoseini76@yahoo.com ID 0009-0004-4482-6960

حسن محمدی منفرد

استادیار و عضو هیأت علمی دانشگاه عالی دفاع ملی، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)
Email: H.mohammadi@sndu.ac.ir ID 0009-0003-2920-156X

میثم بلباسی

استادیار و عضو هیأت علمی گرایش انقلاب اسلامی، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران.
Email: M.Belbasi@umz.ac.ir ID 0000-0002-6136-6781

ساناز حقیقی ثانی

دانش‌آموخته کارشناسی ارشد سیاست‌گذاری عمومی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.
Email: sanaz.haghighi@yahoo.com ID 0009-0000-5861-023X

چکیده

در نظم نوین دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای از یک ابزار صرفاً سرگرمی فراتر رفته و به مؤلفه‌ای راهبردی در اقتصاد دیجیتال، امنیت فرهنگی، امنیت ملی و قدرت نرم تبدیل شده‌اند. این پژوهش با هدف بررسی تطبیقی الگوهای حکمرانی و تنظیم‌گری بازی‌های رایانه‌ای در چین، آمریکا، ترکیه، امارات متحده عربی و ایران انجام شده است. سؤال اصلی پژوهش این است که الگوی مطلوب سیاست‌گذاری امنیتی و تنظیم‌گری بازی‌های رایانه‌ای برای جمهوری اسلامی ایران، با توجه به تجربیات جهانی و اقتضائات بومی، چگونه باید صورت‌بندی شود؟ پژوهش با رویکرد کیفی و روش مقایسه متمرکز ساختاریافته، بر تحلیل اسناد، قوانین، سیاست‌های رسمی، ساختارهای نهادی و منابع علمی و صنعتی استوار است. چارچوب نظری پژوهش از تلفیق حکمرانی دیجیتال، نظریه امنیتی‌سازی مکتب کپنهاگ و نظریه قدرت نرم جوزف نای شکل گرفته است. یافته‌ها نشان می‌دهد الگوهای حکمرانی کشورهای مورد مطالعه دارای واگرایی راهبردی‌اند؛ چین الگوی امنیت‌محور و متمرکز، آمریکا بازارمحور و خودتنظیم، ترکیه هیبریدی و امارات توسعه‌محور است. در مقابل، ایران با «نیمه‌حکمرانی نامتوازن» ناشی از تشتت نهادی و غلبه رویکردهای محدودکننده مواجه است. نتیجه پژوهش بر گذار به الگوی حکمرانی متوازن تأکید دارد که امنیت فرهنگی، توسعه اقتصادی و قدرت نرم را به‌صورت هم‌افزا مدیریت کند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، حکمرانی دیجیتال، تنظیم‌گری، امنیتی‌سازی، جمهوری اسلامی ایران.

۱. مقدمه

در سیاست بین‌الملل، مفهوم قدرت ماهیتی سیال و شبکه‌ای دارد. صنعت بازی‌های رایانه‌ای که زمانی صرفاً در حاشیه اقتصاد سرگرمی تعریف می‌شد، اکنون به یکی از پیشران‌های اصلی در اقتصاد دیجیتال^۱ و کارگزاران مؤثر در دیپلماسی عمومی نوین^۲ تبدیل شده است. برخلاف رسانه‌های سنتی که مخاطب را در جایگاه دریافت‌کننده منفعل قرار می‌دهند، بازی‌های دیجیتال به مثابه «نظام‌های سایبری - فیزیکی»^۳ عمل می‌کنند که در آن‌ها تعامل کاربر با محتوا، مشارکتی است. این خصلت تعاملی، بازی‌ها را به بستری بی‌بدیل برای جامعه‌پذیری سیاسی^۴ و مدیریت ادراک^۵ در مقیاس جهانی بدل کرده است. از منظر مطالعات راهبردی، این صنعت دیگر نه یک کالای لوکس فرهنگی، بلکه بخشی از زیرساخت حیاتی^۶ در جنگ‌های شناختی و رقابت‌های ژئوپلیتیک است که دولت‌ها برای تسلط بر روایت‌ها و هنجارهای نهفته در آن به رقابت می‌پردازند. بودریار در کتاب جامعه مصرفی، بازی‌های رایانه‌ای را نه ابزاری برای یادگیری، بلکه ابزاری برای مشارکت می‌داند؛ یعنی از طریق ساخت این بازی‌ها و تولید فراواقعیت‌ها آنچه برای سازندگان این بازی‌ها از همه چیز حیاتی‌تر است، نه یادگیری، بلکه مشارکت و دریافت محتوایی است که از طریق تولید فراواقعیت‌ها به مخاطبان عرضه می‌شود (بودریار، ۱۳۸۹: ۱۵۰).

ادبیات متأخر در حوزه امنیت ملی، بر گذار از تهدیدات سخت نظامی به تهدیدات هیبریدی^۷ تأکید دارد، جایی که بازی‌های رایانه‌ای به میدان نبرد نامرئی برای تسخیر قلب‌ها و ذهن‌ها تبدیل می‌شوند. تهدید هیبریدی، شامل گستره‌ای از حالت‌های متفاوت از جمله توانایی‌های متداول، راهکنش‌های نامنظم، انجام خشونت بی‌رویه و اغتشاش‌های جنایی است که توسط دولت‌ها یا نهادهای غیردولتی هماهنگ می‌گردد (Hoffman, 2007). مصادیق تهدیدهای هیبریدی عبارت‌اند از یک تهدید در قالب یک نبرد چندوجهی، ناامنی بی‌شکل و سریع، چند تهدید هم‌زمان و یا تهدید تکامل‌یافته با استفاده از تمام ابزارها و رهنش‌ها (زه‌دی و کلانتری، ۱۳۹۵: ۱۳۸). پژوهشگران حوزه حکمرانی فضای مجازی استدلال می‌کنند که بازی‌ها از طریق مکانیسم‌های

1. Digital Economy
2. New Public Diplomacy
3. Cyber-Physical Systems
4. Political Socialization
5. Perception Management
6. Critical Infrastructure
7. Hybrid Threats



پنهان اقلان رویه‌ای^۱، قادرند نظم‌های سیاسی خاص را طبیعی‌سازی کرده و با بازنمایی دیگری به‌مثابه دشمن یا تهدید، در فرآیند امنیتی‌سازی^۲ روابط میان ملت‌ها نقش‌آفرینی کنند (Bogost, 2007). برای نمونه، بازی‌های ژانر شوتر نظامی که اغلب تولید کمپانی‌های غربی هستند، با بازنمایی مداخلات نظامی در خاورمیانه به‌عنوان اقداماتی بشردوستانه یا ضروری برای امنیت جهانی، عملاً به ابزاری برای مشروعیت‌بخشی به سیاست خارجی ایالات متحده تبدیل شده‌اند؛ بنابراین، سیاست‌گذاری در این حوزه از سطح مدیریت فرهنگی فراتر رفته و به مسأله‌ای کلیدی در تراز امنیت ملی و حاکمیت سایبری^۳ ارتقا یافته است. دولت‌ها دریافته‌اند که غفلت از این فضا، به معنای واگذاری عرصه تربیت نسل‌های آینده و مدیریت افکار عمومی به بازیگران رقیب خواهد بود.

مسأله اصلی امروز برای سیاست‌گذاران، چگونگی برقراری توازن میان اضلاع یک مثلث پیچیده است؛ توسعه اقتصاد دیجیتال و نوآوری، حفاظت از حقوق و آزادی‌های مدنی کاربران و تأمین امنیت ملی و فرهنگی. این چالش بنیادین منجر به شکل‌گیری الگوهای حکمرانی متمایزی در سطح جهانی شده است که طیفی وسیع از حکمرانی سخت‌گیرانه در شرق تا لیبرالیسم پلتفرمی^۴ در غرب را در بر می‌گیرد. هر یک از این الگوها بر اساس فلسفه سیاسی حاکم، اولویت‌های امنیتی و جایگاه کشور در نظام اقتصاد جهانی طراحی شده‌اند.

شواهد پژوهشی، آمارهای مصرف و اسناد بالادستی نشان می‌دهد که نظام حکمرانی کشور در مواجهه با پیچیدگی‌های صنعت بازی، دچار نوعی تأخر سیاست‌گذارانه^۵ است. رویکرد غالب در سیاست‌گذاری‌های گذشته ایران، عمدتاً واکنشی، تهدیدمحور و متمرکز بر ممیزی محتوای پسینی بوده است. پژوهش‌های داخلی مؤید این نکته هستند که نظام‌های نظارتی موجود، ماهیتی سلبی و کنترل‌محور دارند و تمرکز آن‌ها بیشتر بر مدیریت مصرف و محدودسازی محتواست تا هدایت صنعت به سمت اهداف ملی. فقدان یک نقشه جامع حکمرانی^۶ که نقش نهادهای متولی متعدد را شفاف کرده و از موازی‌کاری‌های نهادی بکاهد، موجب شده است تا زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای در ایران با چالش‌های ساختاری نظیر وابستگی شدید به

1. Procedural Rhetoric
2. Securitization
3. Cyber Sovereignty
4. Platform Liberalism
5. Policy Lag
6. Comprehensive Governance Map

پلتفرم‌های توزیع خارجی، ضعف در تولید محتوای بومی تراز جهانی، ناتوانی در رقابت با محصولات وارداتی و درنهایت افزایش آسیب‌پذیری امنیت شناختی کاربران در برابر عملیات‌های روانی مواجه باشد.

در این راستا، بهره‌گیری از تجربیات سایر کنشگران در نظام بین‌الملل، ضرورتی اجتناب‌ناپذیر برای گذار از وضعیت فعلی به وضعیت مطلوب است. تحلیل الگوهای رقیب، درس‌آموزه‌های راهبردی فراوانی برای سیاست‌گذار ایرانی دارد. انتخاب کشورهای مورد مطالعه در این پژوهش، بر اساس منطق حداکثر تنوع در الگوهای حکمرانی و ارتباط ژئوپلیتیک با ایران صورت گرفته است؛ آمریکا به‌عنوان نماینده الگوی نئولیبرالیسم بازارمحور^۱، چین به‌عنوان نماینده الگوی تکنوناسیونالیسم دولتی^۲، ترکیه به‌عنوان یک قدرت میانی در منطقه که رویکردی ترکیبی را برگزیده و امارات به‌عنوان نماینده الگوی توسعه‌گرایی تکنوکراتیک^۳.

خلاً اصلی در ادبیات سیاستی و دانشگاهی ایران، فقدان پژوهشی است که این الگوهای ناهمگن را نه به‌صورت مجزا، بلکه در یک چارچوب تطبیقی منسجم و با عینک «امنیت و منافع ملی» تحلیل کند. اکثر مطالعات پیشین یا صرفاً ترجمه‌ای از مدل‌های غربی بوده‌اند و یا بدون توجه به ساختارهای اقتصادی، مدل‌های کنترلی شرق را تجویز کرده‌اند. این پژوهش تلاش می‌کند تا با مطالعه تطبیقی کشورهای شاخص با حداکثر تنوع در الگوی حکمرانی و نیز استفاده از نظریات مرتبط با موضوع و شکل‌دهی به یک چارچوب مفهومی، نوآوری داشته و پژوهشگران را برای انجام مطالعات تطبیقی و پژوهش‌های علمی بیشتر تشویق کند. مقاله حاضر برآمده از یک طرح پژوهشی جامع و مترصد آن است که با واکاوی اسناد سیاستی، قوانین بالادستی، ساختارهای نهادی و منطق حکمرانی در این چهار کشور، به این پرسش کلیدی پاسخ دهد که الگوی مطلوب ایران در حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به تجربیات جهانی و اقتضائات بومی، چگونه باید صورت‌بندی شود؟

۲. پیشینه پژوهش

بازی‌های رایانه‌ای در دهه اخیر، از یک صنعت سرگرمی صرف، به یکی از ارکان اصلی قدرت نرم در نظام بین‌الملل تبدیل شده است. این تحول ماهوی، ادبیات پژوهشی این حوزه را از مطالعات روان‌شناختی سطح خرد، به سمت تحلیل‌های کلان در حوزه

1. Market-Oriented Neoliberalism
2. State Techno-Nationalism
3. Technocratic Developmentalism



حکمرانی و سیاست‌گذاری امنیت ملی سوق داده است. با این حال، بررسی انتقادی متون موجود نشان می‌دهد که اگرچه ادبیات جهانی در تبیین مدل‌های مسلط به بلوغ نسبی رسیده است، اما در زمینه مطالعات تطبیقی که به بررسی هم‌زمان رژیم‌های تنظیم‌گری در قدرت‌های نوظهور^۱ و ارتباط آن با امنیت ملی پرداخته باشند، فقر نظری آشکاری وجود دارد. در ادامه، این ادبیات در دو سطح داخلی و بین‌المللی واکاوی می‌شود.

۱-۲. ادبیات داخلی

در فضای آکادمیک ایران، پارادایم غالب بر مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، متأثر از رویکردهای جامعه‌شناختی و روان‌شناختی بوده است. مرور پژوهش‌های دو دهه اخیر نشان می‌دهد که محوریت گفتمان دانشگاهی ایران، مفاهیمی نظیر سواد رسانه‌ای، اثرات خشونت و سبک زندگی بوده است. اگرچه این مطالعات در سطح تحلیل خرد ارزشمندند، اما در تبیین جایگاه این صنعت در نگاهی کلان به قدرت و امنیت ناکام مانده‌اند.

در میان محدود تلاش‌های صورت‌گرفته برای ارتقاء سطح تحلیل به لایه حکمرانی، پژوهش‌های شمسی و جلالی (۱۳۹۲) که 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 و نگاه مختصری به ویژگی‌ها، رویکردها و سیاست‌های حاکم بر بازار جهانی دارد.

مقاله کنفرانسی حسینی و حداد (۱۴۰۳) که به آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد، قابل تأمل است. یافته‌های این پژوهشگران با این نتیجه هم‌سو هستند که نظام نظارتی ایران، عمدتاً ماهیتی پسینی داشته و بر ممیزی محتوا متمرکز است؛ در حالی که الگوهای موفق، به سمت حکمرانی الگوریتمی و تنظیم‌گری مشوق محور حرکت کرده‌اند. این مطالعات نشان می‌دهند که فقدان یک دکترین امنیت فرهنگی منسجم، منجر به برخوردهای سلیقه‌ای و ناکارآمدی نهادی شده است. با این حال، حتی این پژوهش‌های انتقادی نیز عمدتاً به توصیف چالش‌های داخلی بسنده کرده و فاقد یک مطالعه تطبیقی جامع برای ارائه مدل جایگزین بر اساس تجربیات رقبای منطقه‌ای و جهانی هستند.

۲-۲. ادبیات بین‌المللی

در سطح جهانی، ادبیات پژوهشی به‌طور فزاینده‌ای بازی‌های رایانه‌ای را ذیل نظریات روابط بین‌الملل و اقتصاد سیاسی بررسی می‌کند. جوزف نای در نظریه قدرت نرم توضیح می‌دهد که در عصر اطلاعات، توانایی شکل‌دهی به ترجیحات دیگران از طریق جذابیت فرهنگی و ابزارهای رسانه‌ای به یکی از مهم‌ترین منابع قدرت در نظام بین‌الملل تبدیل شده است (Nye, 2011: 81-85). در سطح زیرساختی، برخی پژوهشگران بر اهمیت حکمرانی پلتفرم‌های دیجیتال تأکید کرده‌اند. لورا دناردیس نشان می‌دهد که اینترنت و پلتفرم‌های دیجیتال دیگر صرفاً ابزارهای فنی نیستند؛ بلکه به عرصه‌ای برای منازعه قدرت میان دولت‌ها، شرکت‌های فناوری و نهادهای فراملی تبدیل شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که کنترل بر زیرساخت‌ها و استانداردهای اینترنتی می‌تواند پیامدهای سیاسی و امنیتی گسترده‌ای داشته باشد (DeNardis, 2020: 3-6). از این منظر، اکوسیستم‌های دیجیتال مانند پلتفرم‌های بازی نیز بخشی از این ساختار حکمرانی محسوب می‌شوند. بر اساس مرور نظام‌مند، ادبیات جهانی را می‌توان در دو الگوی اصلی دسته‌بندی کرد:

۱-۲-۲. الگوی غربی - آمریکایی

در حوزه اقتصاد سیاسی رسانه‌های دیجیتال، دال یونگ جین مفهوم «امپریالیسم پلتفرمی» را بسط می‌دهد. به باور او، شرکت‌های فناوری مستقر در ایالات متحده از طریق مالکیت پلتفرم‌ها، استانداردهای فناوری و شبکه‌های توزیع جهانی، نوعی سلطه ساختاری در اقتصاد دیجیتال ایجاد کرده‌اند که به گسترش نفوذ فرهنگی و اقتصادی آن‌ها در مقیاس جهانی منجر می‌شود (Jin, 2015: 6-8). در همین راستا، دایر-ویتفورد و دی‌پیوتر نیز نشان می‌دهند که صنعت بازی‌های ویدئویی در بستر سرمایه‌داری جهانی شکل گرفته و در برخی موارد با ساختارهای نظامی-صنعتی و روایت‌های ژئوپلیتیک پیوند یافته است (Dyer-Witthford & de Peuter, 2009).

۲-۲-۲. الگوی شرقی - چینی

در مقابل مدل لیبرال غربی، برخی پژوهش‌ها به الگوی حکمرانی دیجیتال چین پرداخته‌اند که اغلب در قالب مفهوم تکنواسیونالیسم تحلیل می‌شود. در این رویکرد، دولت چین با اعمال سیاست‌هایی نظیر کنترل پلتفرم‌ها، مدیریت داده‌ها و ایجاد زیرساخت‌هایی مانند دیوار آتش بزرگ، تلاش می‌کند حاکمیت دیجیتال خود را حفظ و از رشد شرکت‌های فناوری بومی حمایت کند (Creemers, 2017: 88-90). مطالعات



مرتبط با حکمرانی اینترنت در چین همچنین نشان می‌دهد که این سیاست‌ها بخشی از راهبرد کلان دولت برای ترکیب توسعه فناوری با کنترل سیاسی و اجتماعی در فضای آنلاین محسوب می‌شوند (Shen, 2018: 2686-2688).

۳-۲. خلا پژوهشی

تلفیق و نقد ادبیات فوق، سه شکاف اساسی را آشکار و ضرورت انجام پژوهش حاضر را توجیه می‌کند:

- خلا در مطالعات تطبیقی متکثر؛ بیشتر مطالعات موجود، یا تک‌موردی هستند و یا به مقایسه دو قطب اصلی آمریکا و چین بسنده کرده‌اند. فقدان مطالعه‌ای که طیفی از الگوها را به‌طور هم‌زمان بررسی کند، مشهود است.
- غفلت از بُعد امنیت ملی؛ درحالی‌که ادبیات فنی، اقتصادی و روان‌شناختی بازی‌ها غنی است، تحلیل این پلتفرم‌ها به‌عنوان تهدید - فرصت امنیت ملی، فراتر از جنگ نرم فرهنگی و بررسی مکانیزم‌های تنظیم‌گری از منظر امنیتی، کمتر مورد توجه بوده است.
- نبود الگوی بومی‌سازی شده؛ پژوهش‌های داخلی عمدتاً به توصیف وضعیت موجود پرداخته‌اند و ادبیات جهانی نیز نسخه‌های تجویزی خود را دارد. جای خالی پژوهشی که با روش تطبیقی، تجربیات جهانی را با مقتضیات حکمرانی داخلی همگرا کرده و به یک الگوی سیاستی مشخص برسد، کاملاً احساس می‌شود.

۳. چارچوب مفهومی و مبانی نظری

در راستای دست‌یابی به درکی عمیق از تفاوت‌های سیاستی در کشورهای مورد مطالعه، این بخش در دو گام تنظیم شده است؛ نخست، چارچوب مفهومی، به تعریف دقیق و عملیاتی واژگان کلیدی پژوهش می‌پردازد تا از ابهامات معنایی رایج فاصله گرفته شود. سپس در بخش مبانی نظری، با تلفیق نظریات حکمرانی و امنیت، مدلی برای تحلیل چرایی رفتار متفاوت دولت‌ها ارائه می‌گردد.

۳-۱. چارچوب مفهومی

پیش از ورود به مباحث نظری، ضروری است مفاهیم بنیادینی که سنگ‌بنای این پژوهش هستند، از منظر ادبیات تخصصی بازتعریف شوند.

۱-۳. تنظیم‌گری در برابر حکمرانی

در ادبیات این پژوهش، میان این دو مفهوم تنظیم‌گری^۱ و حکمرانی^۲ تمایز دقیقی وجود دارد. «حکمرانی» فرآیند راهبردی تعامل نظام‌مند کنشگران، حکومتی یا غیرحکومتی، در یک قلمرو (فراملی، ملی و فروملی) از طریق سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری و بازتوزیع برای تسهیل‌گری و ارائه خدمات (عمومی) به‌منظور تحقق اهداف جمعی (Dunleavy et al., 2006: 3-7) (مشترک بین کنشگران حکومتی و غیرحکومتی) با اعمال اقتدار مشروع در چارچوب آرمان‌ها و ارزش‌های آن قلمرو است (عالی و همکاران، ۱۴۰۳: ۸۰).

در مقابل، تنظیم‌گری عبارت است از عمل قاصدانه و مستمر بخش عمومی یا خصوصی که بر اساس معیارهای مشخص برای تأثیر گذاشتن و شکل‌دادن به رفتار تنظیم‌شونده یا جریان امور یا وقایع (Baldwin et al., 2012: 24-30) در موضوعات اقتصادی یا اجتماعی، با مشارکت ذی‌نفعان و با هدف تأمین منافع، خیر و رفاه عمومی که متضمن تأمین بهینه تولید و توزیع کالا و خدمت و حمایت‌های اجتماعی باشد، وضع و پایش یا اجرای آن توسط تنظیم‌گر و یا با مشارکت ذی‌نفعان انجام می‌شود (هداوند و جم، ۱۴۰۰: ۲۳۶)؛ بنابراین، تنظیم‌گری بازوی اجرایی حکمرانی است.

۲-۳. امنیتی‌سازی

این واژه در اینجا به معنای صرف تأمین امنیت نیست؛ بلکه به یک فرآیند گفتمانی اشاره دارد که طی آن، یک موضوع عادی مانند بازی‌ها از حوزه سیاست معمول خارج شده و به‌عنوان یک تهدید وجودی معرفی می‌شود. در این مفهوم، امنیتی‌سازی یک کنش است که توسط نخبگان سیاسی انجام می‌شود تا اقدامات کنترلی ویژه را توجیه کنند (Buzan et al., 1998: 23-26).

۳-۱-۳. قدرت نرم

در چارچوب این مطالعه، قدرت نرم^۳ به معنای توانایی کشورها برای دست‌یابی به نتایج مطلوب از طریق «جذابیت» و نه اجبار است. بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزاری تعریف می‌شوند که می‌توانند ترجیحات و ارزش‌های فرهنگی یک کشور را در ذهن مخاطبان جهانی طبیعی‌سازی کنند (Nye, 2004: 5-11).

-
1. Regulation
 2. Governance
 3. Soft Power



۴-۱-۳. حکمرانی دیجیتال

مفهوم حکمرانی دیجیتال^۱ فراتر از دولت الکترونیک است و به تغییری پارادایمی اشاره دارد که در آن فناوری‌های دیجیتال، تمام فرآیندهای سیاست‌گذاری، تعامل با شهروندان و ارائه خدمات را بازآرایی می‌کنند. در این پژوهش، حکمرانی دیجیتال چارچوبی است که در آن مرزهای سنتی بوروکراسی کمرنگ شده و داده‌ها، محور تصمیم‌گیری قرار می‌گیرند (Dunleavy et al., 2006: 3-7).

۲-۳. مبانی نظری پژوهش

برای تبیین اینکه چرا کشورها، رویکردی متفاوت در قبال مفاهیم فوق اتخاذ کرده‌اند، مبانی نظری این پژوهش بر سه نظریه مکمل استوار شده است.

۱-۲-۳. نظریه حکمرانی دیجیتال و الگوهای تنظیم‌گری

نظریه حکمرانی دیجیتال که توسط دانلیوی و همکاران توسعه یافته، نقطه عزیمت تحلیل است. این نظریه استدلال می‌کند که ماهیت پیچیده و شبکه‌ای فضای سایبر، الگوهای سنتی دستور و کنترل را ناکارآمد کرده است (Dunleavy et al., 2006: 12-18). بر اساس این نظریه، دولت‌ها در مواجهه با صنایع نوین از جمله بازی‌ها، ناچار به انتخاب یکی از الگوهای تنظیم‌گری زیر هستند؛ تنظیم‌گری دستوری^۲، تمرکز بر قوانین سخت‌گیرانه و ممیزی پیشینی؛ خودتنظیمی، واگذاری مسئولیت به مکانیسم‌های بازار و نهادهای صنفی؛ تنظیم‌گری هوشمند - مشارکتی، ترکیبی از نظارت دولتی و مسئولیت‌پذیری پلتفرم‌ها (Baldwin et al., 2012: 24-30). این نظریه به ما کمک می‌کند تا ساختار نهادی کشورها را فراتر از برچسب‌های سیاسی، بر اساس کارآمدی در عصر دیجیتال تحلیل کنیم.

۲-۲-۳. نظریه مکتب کپنهاگ؛ منطق امنیت‌سازی

برای فهم تفاوت‌های ایدئولوژیک در برخورد با بازی‌ها، نظریه امنیتی‌سازی مکتب کپنهاگ محوری است. طبق این نظریه، تفاوت اصلی میان کشورها در ادراک تهدید است.

- منطق امنیتی‌سازی؛ در کشورهایی که بازی‌ها را حامل تهاجم فرهنگی می‌دانند، یک کنش گفتاری^۳ رخ می‌دهد که بازی را به تهدید امنیت ملی

1. Digital Governance
2. Command and Control
3. Speech Act

تبدیل می‌کند. نتیجه این فرآیند، مشروعیت یافتن سانسور و فیلترینگ است (Buzan et al., 1998: 25-29).

- منطق عادی‌سازی^۱: در مقابل، نظریه پیش‌بینی می‌کند که اگر دولتی بازی را از دایره امنیتی خارج کند، فضا برای رشد صنعت و جذب سرمایه باز می‌شود. این نظریه ابزار اصلی ما برای توضیح چرایی سیاست‌های محدودکننده یا توسعه‌گرا در کشورهای مختلف است.

۳-۲-۳. نظریه قدرت نرم و دیپلماسی عمومی نوین

سومین رکن نظری، دیدگاه جوزف نای در باب قدرت نرم است. این نظریه بازی‌های رایانه‌ای را نه صرفاً کالای تجاری، بلکه سفیر فرهنگی می‌داند. بر اساس این نظریه، دولت‌ها در سیاست‌گذاری خود دو مسیر را طی می‌کنند:

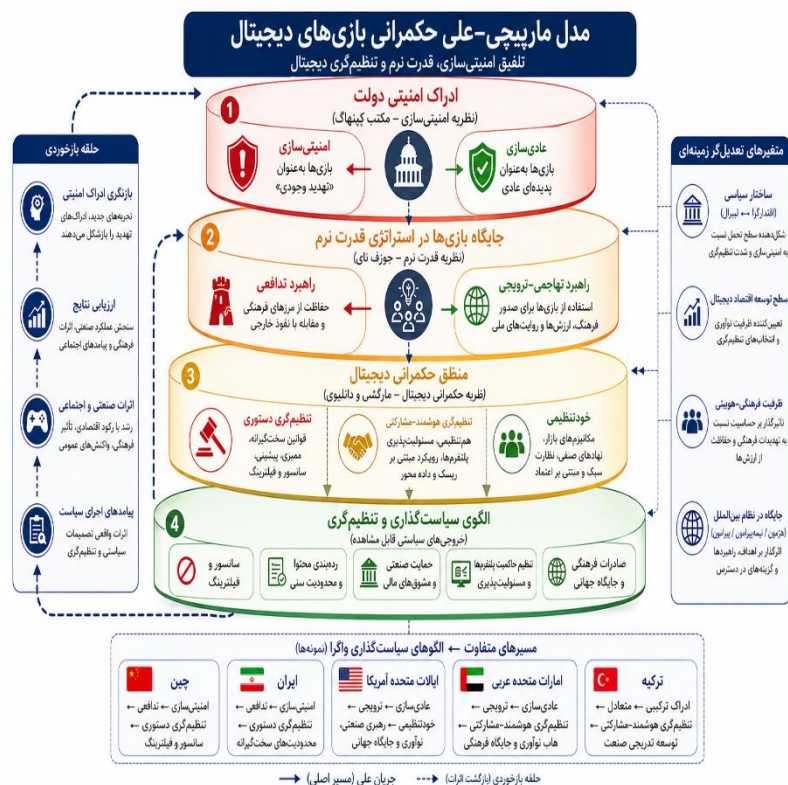
- رویکرد تدافعی؛ دولت‌هایی که بازی‌ها را امنیتی کرده‌اند، طبیعتاً یک راهبرد تدافعی در پیش می‌گیرند. هدف اصلی آن‌ها، حفاظت از مرزهای فرهنگی و جلوگیری از نفوذ قدرت نرم دیگران از طریق محتوای وارداتی است (Nye, 2004: 48-55, 99-102).

- رویکرد تهاجمی - ترویجی؛ دولت‌هایی که بازی‌ها را عادی‌سازی کرده‌اند، آن را یک فرصت برای صدور فرهنگ، روایت‌ها و ارزش‌های ملی خود به جهان می‌بینند. در این حالت، دولت به یک حامی و تسهیل‌گر برای صادرات فرهنگی تبدیل می‌شود (Nye, 2004: 99-102).

برای تبیین چرایی واگرایی عمیق در سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای میان کشورهای مورد مطالعه، این پژوهش از یک مدل تحلیلی یکپارچه بهره می‌برد که بر اساس تلفیق سه نظریه کلیدی در حوزه‌های امنیت، روابط بین‌الملل و حکمرانی دیجیتال بنا شده است. این مدل که در شکل ۱ نمایش داده شده، نشان می‌دهد که الگوی نهایی تنظیم‌گری در هر کشور، ماحصل یک فرآیند مرحله‌ای است که از ادراک امنیتی دولت آغاز شده، به جایگاه بازی‌ها در استراتژی قدرت نرم می‌رسد و در نهایت در منطق حکمرانی دیجیتال تجلی می‌یابد.



شکل ۱. مدل تحلیلی فرآیند شکل‌گیری الگوهای سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای
بر مبنای مفاهیم نظری



شکل ۱ که به‌عنوان «مدل تحلیلی یکپارچه فرآیند سیاست‌گذاری» ارائه شده است، چارچوب نظری پژوهش را از مجموعه‌ای از نظریات منفک، به مدل مارپیچی تبدیل می‌کند. این مدل صرفاً سه نظریه را کنار هم قرار نمی‌دهد؛ بلکه استدلال می‌کند که یک منطق سلسله‌مراتبی بر فرآیند سیاست‌گذاری حاکم است؛ به این معنا که تصمیمات اتخاذشده در هر سطح، گزینه‌های ممکن در سطح بعدی را محدود یا مشخص می‌کند. در ادامه، منطق درونی این فرآیند چهار مرحله‌ای تشریح می‌شود:

مرحله اول: ادراک امنیتی دولت؛ متغیر بنیادین و تعیین‌کننده مسیر

نقطه عزیمت و بنیادین‌ترین سطح تحلیل در این مدل، ادراک امنیتی دولت است که با استفاده از مفاهیم مکتب کپنهاگ تبیین می‌شود. این مرحله به‌مثابه یک شاه‌متغیر^۱ عمل می‌کند؛ زیرا انتخاب دولت در این سطح، مسیر کلی سیاست‌گذاری را به دو شاخه

اصلی تقسیم می‌کند. زمانی که یک دولت از طریق کنش گفتاری، بازی‌های رایانه‌ای را از یک پدیده عادی به یک تهدید وجودی علیه امنیت ملی یا هویت فرهنگی تبدیل می‌کند (امنیتی‌سازی)، کل منطق حکمرانی خود را در مسیری کنترلی قرار می‌دهد. در مقابل، اگر دولت بازی‌ها را در حوزه سیاست‌گذاری عادی (فرهنگی/اقتصادی) نگه دارد (عادی‌سازی)، مسیر را برای رویکردهای توسعه‌محور هموار می‌کند؛ بنابراین این مرحله، ریشه ایدئولوژیک و زیربنای تفاوت‌های رفتاری کشورهاست.

مرحله دوم: جایگاه بازی‌ها در قدرت نرم؛ تعریف راهبرد ملی

تصمیم اولیه در سطح امنیتی، مستقیماً جایگاه بازی‌ها در استراتژی قدرت نرم دولت را تعیین می‌کند که با نظریه جوزف نای قابل تحلیل است. این مرحله، پیامد منطقی مرحله قبل است. دولتی که بازی‌ها را امنیتی کرده، به‌طور طبیعی راهبردی تدافعی اتخاذ می‌کند؛ هدف اصلی آن، حفاظت از مرزهای فرهنگی و مقابله با نفوذ بازی‌های خارجی است، اما دولتی که مسیر عادی‌سازی را برگزیده، بازی‌ها را به ابزاری برای یک راهبرد ترویجی تبدیل می‌کند؛ یعنی حمایت از صنعت داخلی برای صدور فرهنگ و روایت‌های ملی به جهان. در این سطح، بازی‌ها از یک تهدید به یک فرصت یا از یک کالای فرهنگی به یک سفیر فرهنگی تغییر ماهیت می‌دهند.

مرحله سوم: منطق حکمرانی دیجیتال؛ انتخاب ابزار سیاستی

راهبرد قدرت نرم به نوبه خود، نوع ابزارها و منطق حکمرانی را مشخص می‌کند. این سطح که با نظریه حکمرانی دیجیتال دانلیوی و همکاران تحلیل می‌شود، به نحوه پیاده‌سازی راهبرد مرحله قبل می‌پردازد. راهبرد تدافعی، نیازمند ابزارهای سخت و متمرکز است که در قالب تنظیم‌گری دستوری تجلی می‌یابد. در مقابل، راهبرد ترویجی با ابزارهای مبتنی بر بازار و نوآوری، یعنی خودتنظیمی یا تنظیم‌گری هوشمند، سازگارتر است تا فضا برای رقابت و رشد صنعت فراهم شود. درواقع، انتخاب مدل حکمرانی یک تصمیم تصادفی نیست؛ بلکه ابزاری منطقی برای تحقق اهداف راهبردی تعریف‌شده در سطح دوم است.

مرحله چهارم: الگوی سیاست‌گذاری؛ خروجی نهایی

درنهایت، برآیند این فرآیند سه‌مرحله‌ای، در قالب الگوی سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری هر کشور عینیت می‌یابد. الگوهای متفاوتی که در کشورهای ایران، چین، آمریکا، ترکیه و امارات مشاهده می‌شود، خروجی‌های مسیرهای متفاوتی هستند که این دولت‌ها در مدل فوق طی کرده‌اند. بدین ترتیب، این مدل به پژوهش اجازه می‌دهد تا فراتر از



توصیف سیاست‌ها، به تبیین ریشه‌های عمیق‌تر آن‌ها بپردازد و نشان دهد که چگونه یک ادراک امنیتی اولیه، به‌صورت دومینووار، به شکل‌گیری ساختارهای نهادی و قوانین اجرایی مشخص منجر می‌شود.

۴. روش پژوهش

پژوهش حاضر به واسطه ماهیت بین‌رشته‌ای موضوع که در تلاقی سیاست‌گذاری رسانه‌ای، امنیت بین‌الملل و اقتصاد سیاسی قرار دارد، از رویکرد کیفی^۱ و روش مطالعه تطبیقی متمرکز و ساختاریافته^۲ بهره برده است. این روش که توسط جورج و بنت (۲۰۰۵) توسعه یافته، به پژوهشگر امکان می‌دهد تا با طرح پرسش‌های استاندارد و یکسان از هر مورد مطالعاتی، داده‌های کیفی را به‌صورت نظام‌مند گردآوری و با یکدیگر مقایسه کند. هدف غایی این روش‌شناسی، عبور از توصیف صرف قوانین و دست‌یابی به منطق حکمرانی پنهان در پس سیاست‌های اعلامی دولت‌هاست (George & Bennett, 2005: 67-75).

داده‌های مورد نیاز برای این پژوهش از طریق تحلیل اسنادی^۳ و با بهره‌گیری از منابع دست‌اول و ثانویه گردآوری شده است. برای اطمینان از اعتبار داده‌ها، از تکنیک مثلث‌سازی منابع^۴ استفاده شده است تا داده‌های سیاستی با گزارش‌های صنعتی و تحلیل‌های انتقادی تقاطع داده شوند (Flick, 2018: 121-125). منابع اصلی شامل موارد زیر است:

- اسناد بالادستی و تقنینی: متن قوانین ملی، مصوبات پارلمانی و آیین‌نامه‌های اجرایی نهادهای تنظیم‌گر (مانند مصوبات NPPA در چین یا گزارش‌های ESRB در آمریکا).
- گفتارهای سیاستی^۵: تحلیل سخنرانی‌ها و بیانیه‌های مقامات عالی‌رتبه برای ردگیری نشانه‌های امنیتی‌سازی یا دیپلماسی عمومی در نگاه به بازی‌ها و رسانه‌ها و پژوهش‌های این حوزه.
- گزارش‌های نهادهای فراملی: داده‌های آماری و تحلیلی سازمان‌هایی نظیر نیوزو^۶.

1. Qualitative
2. Structured Focused Comparison
3. Documentary Analysis
4. Data Triangulation
5. Official Discourse
6. Newzoo

۵. تجزیه و تحلیل داده‌ها و یافته‌های پژوهش

تحلیل داده‌های گردآوری‌شده از پنج کشور مورد مطالعه بر اساس روش مقایسه متمرکز ساختاریافته (George & Bennett, 2005: 67-72)، نشان‌دهنده وجود واگرایی معنادار در نحوه مواجهه دولت‌ها با پدیده بازی‌های رایانه‌ای است. این واگرایی بازتابی از فلسفه سیاسی حاکم بر هر کشور و نحوه تعریف رابطه میان دولت، بازار و شهروند در عصر دیجیتال است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که نظام حکمرانی بازی‌ها در جهان ترکیبی پیچیده از امنیت فرهنگی، توسعه اقتصادی و کنترل اجتماعی است.

۵-۱. جمهوری خلق چین؛ الگوی حکمرانی امنیت‌محور و مهندسی اجتماعی

چین در حال حاضر، یکی از پیچیده‌ترین و ساختاریافته‌ترین نظام‌های حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای را داراست. رویکرد پکن، تلفیقی از مهندسی اجتماعی و سرمایه‌داری دولتی است که بازی‌ها را در دو سطح تهدید برای ثبات داخلی و فرصت برای نفوذ بین‌المللی تعریف می‌کند (Creemers, 2017: 88-90). نقطه عطف این مدل، تغییر ساختاری سال ۲۰۱۸ است که مسئولیت صدور مجوز بازی‌ها را به «اداره ملی مطبوعات و انتشارات» تحت نظارت مستقیم بخش تبلیغات حزب کمونیست واگذار کرد. این انتقال نشان‌دهنده تأثیر کامل سیاست بر صنعت بازی است؛ به گونه‌ای که بازی‌ها نه صرفاً کالای فرهنگی، بلکه ابزاری برای بازتولید ارزش‌های سوسیالیستی تلقی می‌شوند. برخلاف مدل‌های غربی که بر خودتنظیمی تکیه دارند، چین از سیستم ممیزی پیشینی^۱ استفاده می‌کند که تمامی محصولات را پیش از ورود به بازار از فیلترهای اخلاقی، تاریخی و سیاسی عبور می‌دهد. این مورد، مصداقی از نفوذ دولت چین بر صنایع دیجیتال است (Shen, 2018: 2685-2686).

یکی از یافته‌های کلیدی، به کارگیری «زیست‌سیاست»^۲ برای کنترل رفتار کاربران است. همان‌طور که فوکو (Foucault, 1978: 143) استدلال می‌کند، زیست‌سیاست به مداخلات دولت در زندگی زیستی جمعیت برای مدیریت و انضباط‌بخشی اشاره دارد. در چین، بازی‌ها به عنوان «ترباک روحی»^۳ امنیتی‌سازی شده‌اند. سیاست محدودسازی زمان بازی کودکان (حداکثر ۳ ساعت در هفته) از طریق سیستم‌های احراز هویت بیومتریک و اتصال به دیتابیس‌های پلیس، مصداق بارز دولت انضباطی^۴ در فضای

1. Pre-publication censorship

2. Biopolitics

3. Spiritual Opium

4. Disciplinary State



دیجیتال است که آزادی‌های فردی را فدای سلامت عمومی و بهره‌وری نیروی کار آینده می‌کند (Creemers, 2017: 94-97).

پکن از یک دوگانه سیاستی بهره می‌برد؛ سرکوب محتوایی در داخل و ترویج فرهنگ در خارج. داده‌های اقتصادی نشان می‌دهد که شرکت‌های فناوری نظیر Tencent و NetEase با حمایت مستقیم دولت، به اهرم‌های قدرت نرم چین بدل شده‌اند. موفقیت چین در بازارهای جهانی، نه یک اتفاق تصادفی؛ بلکه نتیجه سیاست هدایت‌یابی است که در آن، دولت با ارائه مشوق‌های مالی، شرکت‌ها را به تولید محتوای ارزش‌محور و صادرات آن برای ارتقاء جایگاه ژئوپلیتیک چین تشویق می‌کند (Shen, 2018: 2686-2688).

۲-۵. آمریکا؛ الگوی بازارمحور و خودتنظیمی

آمریکا در نقطه مقابل الگوی چینی قرار می‌گیرد. تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد که اصل بنیادین در حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا، حداقل مداخله دولت در محتوا و اتکا به سازوکارهای بازار، خودتنظیمی صنعتی و حمایت‌های حقوق اساسی از آزادی بیان است. در این الگو، بازی‌های رایانه‌ای نه به‌مثابه موضوعی برای ممیزی پیشینی، بلکه به‌عنوان کالایی فرهنگی در چارچوب رقابت بازار و نهادهای مدنی تنظیم می‌شوند (Baldwin et al., 2012: 24-30). برخلاف بسیاری از کشورها، دولت فدرال آمریکا نهاد مستقیمی برای ممیزی پیشینی بازی‌های رایانه‌ای ندارد. در عوض، هیأت رده‌بندی نرم‌افزارهای سرگرمی که در سال ۱۹۹۴ پس از فشار و جلسات استماع کنگره تأسیس شد، به مهم‌ترین سازوکار خودتنظیمی در این حوزه بدل شده است. این نظام با تعیین رده‌های سنی و ارائه توصیف‌گرهای محتوایی، به خرده‌فروشان و خانواده‌ها امکان می‌دهد درباره مصرف بازی تصمیم‌گیری کنند؛ بی‌آنکه دولت مستقیماً وارد سانسور محتوا شود (ESRB, 2024: 2-6). مطالعات موجود نشان می‌دهد که خودتنظیمی زمانی پایدار و مؤثر است که سه شرط داشته باشد؛ مشروعیت اجتماعی، پذیرش صنعتی و سازوکار اجرایی نسبتاً منسجم (Baldwin et al., 2012: 137-143). الگوی آمریکایی در حوزه بازی، به‌ویژه به دلیل پذیرش گسترده توسط ناشران و خرده‌فروشان بزرگ، به یکی از نمونه‌های موفق خودتنظیمی بدل شده است؛ همین چارچوب، اصطکاک حقوقی و اداری را برای تولید و انتشار بازی‌ها کاهش داده و امکان رشد خلاقیت و نوآوری را در یکی از بزرگ‌ترین بازارهای بازی جهان فراهم کرده است. از منظر داده‌های بازار نیز، ایالات متحده در سال ۲۰۲۳ یکی از بزرگ‌ترین بازارهای بازی در جهان باقی مانده است (Newzoo, 2023).

یکی از ارکان اصلی این الگو، حمایت حقوق اساسی از بازی‌های رایانه‌ای ذیل متمم اول قانون اساسی ایالات متحده است. نقطه عطف در این زمینه، رأی دیوان عالی آمریکا در پرونده *Merchants Association Brown v. Entertainment* در سال ۲۰۱۱ بود. دیوان عالی در این رأی تصریح کرد که بازی‌های ویدیویی، همانند کتاب، فیلم و دیگر اشکال بیان، از حمایت متمم اول برخوردارند و دولت نمی‌تواند صرفاً به دلیل محتوای خشن، فروش آن‌ها را برای افراد زیر سن قانونی ممنوع کند (*Brown v. Entertainment Merchants Association*, 564 U.S. 786, 2011: 790–799). اهمیت این حکم در آن است که بنیان حقوقی هرگونه مداخله محتوایی دولت را به شدت محدود می‌کند و برای صنعت بازی نوعی ثبات حقوقی فراهم می‌کند. این ثبات، از منظر اقتصاد سیاسی، به کاهش عدم قطعیت برای سرمایه‌گذاران و توسعه‌دهندگان منجر می‌شود و فضای مساعدتری برای رشد بازار ایجاد می‌کند. به تعبیر حقوقی، دولت در آمریکا ممکن است بر تجارت، مالکیت یا حریم خصوصی نظارت کند، اما در حوزه محتوا با محدودیت‌های سنگین قانون اساسی مواجه است (Tushnet, 2018).

با وجود این، داده‌های سال‌های اخیر نشان می‌دهد که رویکرد امنیتی ایالات متحده نسبت به بازی‌ها در حال تغییر است. اگر در الگوهای کلاسیک، نگرانی اصلی در برخی کشورها امنیت فرهنگی و حفاظت از ارزش‌های اخلاقی بود، در آمریکا محور اصلی نگرانی به تدریج به امنیت ملی سایبری، حفاظت از داده‌ها و مالکیت خارجی زیرساخت‌های دیجیتال منتقل شده است. به بیان دیگر، بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا کمتر از منظر محتوای فرهنگی و بیشتر از منظر جریان داده، مالکیت شرکت‌ها و ریسک نفوذ خارجی، مورد توجه امنیتی قرار گرفته‌اند (Farrell & Newman, 2019: 42–47). در این چارچوب، کمیته سرمایه‌گذاری خارجی^۱، به یکی از بازیگران کلیدی تبدیل شده است. این نهاد در سال‌های اخیر، به‌ویژه در پرونده‌هایی که با دسترسی شرکت‌های خارجی به داده‌های حساس کاربران آمریکایی پیوند داشته‌اند، مداخلات جدی انجام داده است. منطق این مداخلات آن است که پلتفرم‌های دیجیتال، صرفاً بنگاه‌های سرگرمی نیستند؛ بلکه مخازنی از داده‌های رفتاری و ارتباطی کاربران نیز محسوب می‌شوند؛ داده‌هایی که می‌توانند در چارچوب رقابت ژئوپلیتیک به دارایی راهبردی تبدیل شوند (Zuboff, 2019: 93–100).



الگوی آمریکایی را نمی‌توان صرفاً الگوی عدم مداخله دانست؛ بلکه باید آن را نوعی آزادی محتوایی همراه با حساسیت مالکیتی و داده‌ای توصیف کرد. در این مدل، دولت همچنان از ورود مستقیم به ممیزی فرهنگی پرهیز می‌کند، اما در حوزه مالکیت فراملی، حریم خصوصی و امنیت داده، مداخله‌پذیرتر شده است. این تغییر رویکرد نشان می‌دهد که در ایالات متحده، بازی‌های رایانه‌ای نه به مثابه تهدیدی برای هویت فرهنگی، بلکه به عنوان بخشی از زیرساخت اقتصاد دیجیتال و امنیت سایبری بازتعریف شده‌اند.

۳-۵. ترکیه؛ الگوی گذار هیبریدی و موازنه هویت - اقتصاد

ترکیه به عنوان قدرت نوظهور منطقه‌ای، الگویی هیبریدی از حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای را نشان می‌دهد؛ الگویی که در آن، توسعه‌گرایی اقتصادی در صنعت بازی هم‌زمان با کنترل‌گرایی حقوقی، اخلاقی و امنیتی در فضای آنلاین پیش می‌رود. به بیان دیگر، دولت ترکیه از یک سو رشد بازار، سرمایه‌گذاری و صادرات را تشویق می‌کند و از سوی دیگر، در حوزه‌هایی مانند محتوای حساس، حمایت از کودکان، داده‌های شخصی و قمار آنلاین ظرفیت مداخله خود را حفظ کرده است. از منظر نظری تنظیم‌گری، این وضعیت را می‌توان ذیل الگوهای ترکیبی و چندابزاری تنظیم‌گری فهم کرد (Baldwin et al., 2012: 24-30). از نظر حقوقی، تنظیم‌گری بازی‌ها در ترکیه ذیل سه دسته قرار می‌گیرد:

- حکمرانی عمومی اینترنت در چارچوب قانون ۵۶۵۱ که امکان محدودسازی دسترسی به محتوای آنلاین را با استناد به امنیت ملی، نظم عمومی و حمایت از کودکان فراهم می‌کند (Akdeniz, 2010: 2-4).
- حفاظت از داده‌های شخصی با قانون شماره ۶۶۹۸، معروف به قانون حفاظت از داده‌های شخصی ترکیه^۱ که بر رضایت، شفافیت پردازش داده و تعهدات نگه‌داشت داده تأکید می‌کند (Küzeci, 2020: 112-118).
- مقابله با قمار غیرمجاز و شرط‌بندی آنلاین که در عمل می‌تواند به مسدودسازی گسترده وبسایت‌ها و خدمات مرتبط منجر شده و بخشی از کنترل زیست‌بوم بازی‌های آنلاین را شکل می‌دهد (Venice Commission, 2016: 8).

یافته‌ها نشان می‌دهد سیاست صنعتی ترکیه در سال‌های اخیر به‌طور مشخص بر رشد شرکت‌های بازی‌سازی به‌ویژه موبایل متمرکز بوده است. ادبیات اقتصاد سیاسی

توسعه نیز نشان می‌دهد دولت‌های توسعه‌گرا معمولاً از ابزارهایی چون معافیت مالیاتی و حمایت از صادرات برای شکل‌دهی به صنایع نوظهور استفاده می‌کنند (Wade, 1990: 26-33). در همین چارچوب، ترکیه کوشیده است از یک بازار مصرفی به یکی از قطب‌های منطقه‌ای تولید بازی‌های موبایلی نزدیک شود. رشد شرکت‌هایی مانند Peak Games و Dream Games نشان می‌دهد که مزیت ترکیه بیش از آنکه در بازی‌های کنسولی پرهزینه باشد، در زیست‌بوم بازی‌های موبایلی، سرمایه‌گذاری خطرپذیر و اتصال به بازارهای جهانی شکل گرفته است. با وجود این رویکرد بازارمحور، مداخله دولت برای حمایت از کودکان، کنترل محتوای نامناسب یا مدیریت ریسک‌های آنلاین همچنان محتمل است. همین هم‌زیستی میان تشویق اقتصادی و ظرفیت مداخله سخت، ویژگی اصلی حکمرانی هیبریدی ترکیه را شکل می‌دهد.

ترکیه در کنار اهداف صنعتی، به ایده برندسازی ملی و ارتقاء جذابیت فرهنگی نیز توجه دارد؛ باین‌حال، مطابق ادبیات قدرت نرم، تبدیل محصولات فرهنگی به نفوذ بین‌المللی نیازمند تداوم، مقیاس و راهبرد است و صرف حمایت موردی کافی نیست (Nye, 2004: 5-11). از این منظر، ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای ترکیه برای تولید قدرت نرم، در مقایسه با حوزه‌هایی مانند سریال‌های تلویزیونی، هنوز کمتر نهادینه شده و در مرحله تثبیت قرار دارد.

۴-۵. امارات متحده عربی؛ الگوی توسعه‌گرا و اقتصاد پسانفت

امارات متحده عربی در حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای، الگویی توسعه‌گرا و تکنوکراتیک را دنبال می‌کند که در آن، بازی نه مسأله‌ای فرهنگی، بلکه بخشی از راهبرد تنوع‌بخشی اقتصادی پسانفت و جذب سرمایه در اقتصاد دیجیتال است. اسناد رسمی دولت، به‌ویژه راهبردهای اقتصاد دیجیتال و صنایع خلاق، نشان می‌دهد که سیاست‌گذار اماراتی بازی و ورزش‌های الکترونیک را در پیوند با نوآوری، اشتغال و برندسازی ملی تعریف می‌کند (UAE Government, 2024). از نظر حقوقی، این الگو بر نوعی تنظیم‌گری تسهیل‌گر استوار است. مهم‌ترین نمونه، قانون فدرال حفاظت از داده‌های شخصی^۱ مصوب ۲۰۲۱ است که برای نخستین‌بار چارچوبی جامع برای پردازش داده، رضایت کاربر و حقوق مرتبط با داده‌های شخصی ایجاد کرد؛ موضوعی که برای بازی‌های آنلاین و موبایلی اهمیت مستقیم دارد (Federal Decree-Law No. 45 of 2021 on the Protection of Personal Data, Arts. 5-7, 13). در کنار آن، ایجاد GCGRA^۲

1. PDPL

2. General Commercial Gaming Regulatory Authority



۲۰۲۳ نشان می‌دهد که امارات در حوزه سرگرمی‌های مبتنی بر بازی و شرط‌بندی نیز به سمت تنظیم‌گری نهادی و جذب سرمایه حرکت کرده است؛ رویکردی که به‌جای ممنوعیت کامل، بر چارچوب‌مند کردن بازار تأکید دارد (GCGRA, 2023).

یافته‌ها نشان می‌دهد که امارات برای تبدیل‌شدن به هاب منطقه‌ای بازی، بر نهادسازی، مناطق آزاد و مزیت‌های سرمایه‌گذاری تکیه دارد. در ادبیات دولت توسعه‌گرا، این نوع سیاست‌گذاری به معنای استفاده از ابزارهای نهادی و مشوق‌های اقتصادی برای خلق مزیت رقابتی در صنایع نوظهور است (Wade, 1990: 29–33). مناطق آزادی مانند twofour54 نیز دقیقاً در همین منطق، با تسهیل مالکیت خارجی و زیرساخت تجاری، به جذب شرکت‌های بین‌المللی کمک کرده‌اند (twofour54, 2024). امارات هم‌زمان از بازی به‌عنوان ابزار برندسازی ملی استفاده می‌کند. میزبانی رویدادهای بین‌المللی، سرمایه‌گذاری در زیرساخت دیجیتال و تأکید بر تصویر اقتصاد توأور و آینده‌محور با منطق قدرت نرم همخوان است (Nye, 2004)؛ با این تفاوت که امارات کمتر بر تولید محتوای بومی و بیشتر بر تبدیل‌شدن به بستر منطقه‌ای رقابت، مصرف و سرمایه‌گذاری تمرکز دارد؛ بنابراین، الگوی امارات را می‌توان مدل توسعه‌گرای پسافت نامید؛ مدلی که در آن بازی‌های رایانه‌ای بخشی از راهبرد کلان اقتصاد دیجیتال و اعتبار بین‌المللی کشور محسوب می‌شوند.

۵-۵. ایران؛ آسیب‌شناسی وضعیت نیمه‌حکمرانی

در ایران، بازی‌های دیجیتال طی یک دهه از سرگرمی حاشیه‌ای به عرصه‌ای مهم تبدیل شده است. بر اساس پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جمعیت بازیکنان از حدود ۱۶ میلیون نفر در سال ۱۳۸۹ به ۳۴ میلیون نفر در سال ۱۴۰۰ رسیده است؛ فقط در بازه ۱۳۹۸ تا ۱۴۰۰، تعداد بازیکنان با نرخ رشد ترکیبی سالانه حدود ۷ درصد افزایش یافته؛ هرچند بخش مهمی از شتاب رشد در ابتدای دهه ۱۳۹۰ را باید نتیجه فراگیرشدن اینترنت و گوشی هوشمند دانست. میانگین سن بازیکنان ۲۳ سال است و میانگین زمان بازی روزانه ۹۵ دقیقه گزارش شده است. از نظر الگوی مصرف نیز، ۵۸ درصد گیمرها تجربه بازی آنلاین دارند و ۵۶ درصد به‌صورت روزانه بازی می‌کنند (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال [دایرک]، ۱۴۰۱).

بازار ایران «موبایل‌محور» است. ۹۶ درصد با موبایل بازی می‌کنند، سپس کنسول خانگی (۸۸ درصد)، رایانه شخصی (۵۹ درصد)، لپ‌تاپ (۴۸ درصد) و سهم‌های کمتر برای تبلت و کنسول دستی گزارش شده است. حدود یک‌سوم بازیکنان نیز چندپلتفرمی‌اند. این الگو با روند جهانی همخوان است؛ گزارش‌های صنعتی بین‌المللی

نیز نشان می‌دهند موتور اصلی رشد بازار بازی در بسیاری از کشورها، موبایل و دسترسی آسان آن است (Newzoo, 2023).

از بعد اقتصادی، برآورد هزینه‌کرد بازیکنان ایرانی برای سخت‌افزار و نرم‌افزار در سال ۱۴۰۰ حدود ۱۹,۲۷۹ میلیارد تومان (معادل تقریبی ۷۳۹ میلیون دلار با نرخ همان سال) است. بخش سخت‌افزار سهم غالب دارد و جهش آن نسبت به ۱۳۹۸ عمدتاً با افزایش نرخ ارز و ورود نسل جدید کنسول‌ها توضیح داده می‌شود؛ در مقابل، سهم بازی‌های بومی در هزینه‌کرد پلتفرم‌های مختلف محدود گزارش شده است (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۱).

از منظر حکمرانی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان نهاد تخصصی نقش محوری دارد، اما تکثر ذی‌نفعان، هم‌پوشانی مأموریت‌ها و تعارض منافع میان بازیگران دولتی، عمومی و خصوصی باعث شده، سیاست‌گذاری در وضعیت نامتوازن قرار گیرد؛ پیامدهایی مانند فعالیت‌های غیررسمی، تعطیلی برخی مراکز و مهاجرت نیروهای متخصص را می‌توان نشانه‌های این نیمه‌حکمرانی دانست. این وضعیت با ادبیات تنظیم‌گری نیز قابل توضیح است؛ وقتی اهداف سیاستی متعدد و نهادهای مسئول پراکنده باشند، خروجی معمولاً ترکیبی از مقررات‌گذاری ناهماهنگ و اجرای ناپایدار است (Baldwin et al., 2012, pp. 24–30).

تحلیل نهایی و تطبیق وضعیت ایران با چهار الگوی فوق، آشکارکننده شکاف‌های عمیق و وضعیت چالش‌برانگیز سیاست‌گذاری در کشور است. ایران با داشتن جمعیتی جوان و پویا، پتانسیل بالایی دارد، اما داده‌ها حاکی از وجود وضعیت حکمرانی نامتوازن است.

الف) تشتت نهادی و فقدان وحدت فرمان‌دهی

بزرگ‌ترین چالش شناسایی‌شده در ایران، پراکندگی مراکز تصمیم‌گیری است. برخلاف چین یا امارات که متولی واحد دارند، در ایران بازیگران متعددی با رویکردهای متعارض دخیل هستند:

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ متولی رسمی صدور مجوز و نظام رده‌بندی^۱ که اغلب از ضعف بودجه و قدرت اجرایی رنج می‌برد.
- شورای عالی فضای مجازی؛ نهاد سیاست‌گذار کلان که مصوباتش گاه با کندی اجرا می‌شود.



- کارگروه تعیین مصادیق (کمیتۀ فیلترینگ) که با نگاه امنیتی، گاه دسترسی به پلتفرم‌های حیاتی مانند Google Play را مسدود می‌کند.

این تشتت باعث شده است که سیاست‌گذار هم‌زمان بخواهد مثل چین کنترل کند، مثل ترکیه بازی‌ساز باشد و مثل آمریکا مصرف‌کننده داشته باشد، اما در عمل فاقد ابزارهای منسجم برای تحقق هیچ‌یک است.

ب) پارادوکس امنیت؛ ناامنی ناشی از محدودیت

یکی از یافته‌های تحلیلی مهم پژوهش، اثرات معکوس سیاست‌های محدودسازی در ایران است. فیلترینگ پلتفرم‌های رسمی توزیع بازی، کاربران ایرانی را به سمت استفاده از فیلترشکن‌ها، بازارهای غیررسمی و دانلود نسخه‌های هک‌شده^۱ سوق داده است. تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد که این روند عملاً نظام رده‌بندی سنی را بی‌اثر کرده؛ زیرا در کانال‌های تلگرامی و سایت‌های دانلود غیررسمی، هیچ کنترلی بر سن کاربر اعمال نمی‌شود؛ بنابراین، سیاست امنیتی، در عمل به ناامنی فرهنگی دامن زده است.

ج) تحریم و ناکامی در قدرت نرم

علاوه بر چالش‌های داخلی، تحریم‌های بین‌المللی توسعه این حوزه را برای ایران دشوار کرده است. عدم دسترسی به نظام بانکی جهانی، بازی‌سازان ایرانی را از درآمدهای ارزی محروم کرده و منجر به موج مهاجرت نخبگان این صنعت به کشورهایی نظیر ترکیه و کانادا شده است. همچنین تلاش‌ها برای تولید بازی‌هایی جهت تأثیر در عرصه جهانی، به دلیل ضعف فنی و عدم شناخت ذائقه بازار جهانی، عمدتاً در ایجاد قدرت نرم مؤثر ناکام مانده‌اند.

۵-۶. جمع‌بندی تطبیقی

بر اساس تحلیل‌های فوق، می‌توان الگوی حکمرانی پنج کشور را در یک ماتریس مقایسه‌ای خلاصه کرد. جدول شماره ۱ تفاوت‌های بنیادین در «فلسفه»، «ابزار» و «هدف» حکمرانی را نشان می‌دهد.

جدول ۱. تحلیل تطبیقی نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای منتخب

شاخص مقایسه	چین	آمریکا	ترکیه	امارات	ایران
الگوی حاکم	امنیت‌محور و متمرکز	بازار محور و خودتنظیم	هیبریدی (گذار)	توسعه‌محور تجاری	نیمه حکمرانی نامتوازن
هدف غایی	امنیت ایدئولوژیک و اقتدار ملی	سودآوری اقتصادی و آزادی بیان	توسعه صنعت داخلی همراه با ملاحظات فرهنگی	اقتصاد پسانفت و شهرت جهانی	مدیریت و کنترل فرهنگی بازار
مداخله دولت	حداکثری و پیشینی (سانسور)	حداقلی و پسینی (حقوقی)	متوسط (حمایت و نظارت موردی)	تسهیل‌گر (زیرساختی)	نامنسجم (سلبی شدید و ایجابی ضعیف)
نهاد کلیدی	اداره ملی مطبوعات (NPPA)	نظام رده‌بندی صنفی (ESRB)	وزارت صنعت و اداره فناوری اطلاعات و ارتباطات (BTK)	اداره تنظیم مقررات (GCGRA)	بنیاد ملی بازی‌ها و نهادهای امنیتی
وضعیت قدرت نرم	صادرکننده فعال با هدایت دولت	هژمون جریان‌ساز	در حال ظهور (منطقه‌ای)	واردکننده رویداد و سازنده تصویر	فاقد استراتژی مؤثر بین‌المللی
رویکرد امنیتی	زیست‌سیاست (کنترل اعتیاد)	امنیت داده و زیرساخت	امنیت اخلاقی و خانواده	امنیت سایبری و مالی	امنیت فرهنگی و سیاسی (فیلترینگ)

(ترسیم نویسندگان)

تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد که موفقیت نسبی کشورها در حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای، نه در حذف کامل امنیت و نه در رهاسازی کامل بازار است، بلکه در ایجاد یک توازن راهبردی میان این دو مؤلفه نهفته است. چین با پذیرش هزینه کنترل، بازار داخلی را منحصربه‌فرد کرده است؛ آمریکا با پذیرش ریسک‌های فرهنگی، بر بازار



جهانی مسلط است و کشورهایی مانند ترکیه و امارات با درک واقع‌بینانه از جایگاه خود، مدل‌های ترکیبی را برگزیده‌اند. در مقابل، ایران به دلیل فقدان یک مدل حکمرانی مسلط و سرگردانی میان پارادایم‌های متضاد، با چالش‌های ساختاری روبه‌روست. خروج از این وضعیت نیازمند گذار از نگاه صرفاً تهدیدمحور به نگاهی جامع‌نگر است که در بخش نتیجه‌گیری مقاله راهکارهای آن ارائه خواهد شد. شکل ۲ با ارائه تصویری جامع از الگوهای حکمرانی در پنج کشور مورد بحث، سعی در بیان چارچوب مفهومی مقاله به‌صورت واضح دارد.

شکل ۲ مدل اکوسیستم تعادلی حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای منتخب



۶. نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف واکاوی تطبیقی نظام حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای منتخب و تبیین جایگاه ایران در این سپهر جهانی انجام شد. یافته‌های حاصل از بررسی داده‌ها در پرتو نظریه امنیتی‌سازی و مفهوم حکمرانی پلتفرمی، نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای در نظم معاصر دیجیتال، از یک صنعت صرفاً سرگرم‌کننده عبور کرده و به نقطه ثقل راهبردی در پیوند با امنیت فرهنگی، اقتصاد دیجیتال و قدرت نرم بین‌المللی تبدیل شده‌اند.

۶-۱. رد فرضیه همگرایی و اثبات واگرایی راهبردی

نخستین و شاید مهم‌ترین یافته نظری این پژوهش، به چالش کشیدن فرضیه یکسان‌سازی جهانی در حکمرانی فضای مجازی است. برخلاف تصورات اولیه مبنی بر اینکه جهانی‌شدن فناوری، منجر به یکسان‌سازی سیاست‌ها می‌شود، این مطالعه تطبیقی آشکار کرد که با پدیده‌ای تحت عنوان واگرایی راهبردی در حاکمیت سایبری مواجه هستیم. تفاوت الگوهای حکمرانی در این حوزه، بیش از آنکه ناشی از تفاوت‌های زیرساختی یا فناوریانه باشد، ریشه در فلسفه سیاسی حکمرانی دولت‌ها و ادراک آن‌ها از مفهوم امنیت و فرهنگ در نظم جهانی دارد.

۶-۲. آسیب‌شناسی الگوی ایران؛ نیمه حکمرانی نامتوازن

جمهوری اسلامی ایران در وضعیت نیمه حکمرانی نامتوازن قرار دارد. تحلیل‌ها نشان می‌دهد که در ایران، دغدغه‌های امنیتی بر سیاست‌های توسعه غلبه یافته است. اما مسئله اصلی، شدت کنترل نیست؛ بلکه فقدان انسجام نهادی و نبود پشتوانه راهبردی است. این وضعیت منجر به شکل‌گیری یک چرخه معیوب امنیتی شده است؛ تلاش برای امنیت‌سازی از طریق مسدودسازی پلتفرم‌های جهانی، نه تنها مانع دسترسی کاربران نشده، بلکه آن‌ها را به سمت بازارهای غیررسمی و استفاده از ابزارهای تغییر آی‌پی سوق داده است. نتیجه این امر، خروج کلان‌داده‌های کاربران ایرانی از چتر حاکمیت ملی، کاهش امنیت سایبری شهروندان و تضعیف اقتصاد تولیدکنندگان داخلی بوده است؛ بنابراین ایران نه به امنیت فرهنگی کامل دست یافته و نه توانسته صنعتی رقابت‌پذیر در تراز جهانی خلق کند.

نتیجه‌گیری محوری مقاله آن است که چالش اصلی ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، کمبود نیروی انسانی یا نبود بازار مصرف نیست؛ بلکه بحران در مدل حکمرانی است. کارآمدی سیاست‌گذاری در عصر دیجیتال، وابسته به توانایی دولت‌ها در طراحی الگوهای ترکیبی و متوازن است؛ الگوهایی که امنیت فرهنگی، رشد اقتصادی و قدرت نرم را در یک راستا و به صورت هم‌افزا^۱ مدیریت کنند؛ نه در تقابل با یکدیگر.

۶-۳. پیشنهادها ی سیاستی

با توجه به یافته‌های تطبیقی پژوهش و موقعیت خاص ایران، مجموعه پیشنهادها ی سیاستی زیر ارائه می‌شود. این پیشنهادها با هدف گذار از وضعیت نیمه حکمرانی به حکمرانی متوازن دیجیتال طراحی شده‌اند.



الف) تدوین سند ملی حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای

بنیادی‌ترین اقدام، تدوین یک سند ملی جامع حکمرانی بازی‌های رایانه‌ای است که در آن، اهداف امنیتی، فرهنگی، اقتصادی و فناورانه به‌صورت شفاف تعریف و اولویت‌بندی شوند. این سند باید فراتر از نگاه صرفاً فرهنگی یا کنترلی، بازی‌ها را به‌عنوان بخشی از اقتصاد دیجیتال و ابزار بالقوه قدرت نرم ملی به رسمیت بشناسد و چارچوبی مشترک برای تمامی نهادهای ذی‌ربط فراهم کند.

ب) یکپارچه‌سازی نهادی و ایجاد مرجع تنظیم‌گر تخصصی

یافته‌ها نشان می‌دهد که پراکندگی نهادی یکی از اصلی‌ترین موانع سیاست‌گذاری مؤثر در ایران است. پیشنهاد می‌شود یک نهاد تنظیم‌گر تخصصی و فرابخشی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ایجاد یا تقویت شود که بتواند نقش هماهنگ‌کننده را میان نهادهای فرهنگی، امنیتی، اقتصادی و فناورانه ایفا کند. این نهاد باید دارای اختیارات روشن، پاسخ‌گویی مشخص و تعامل مستمر با بخش خصوصی باشد.

ج) بازطراحی نظام رده‌بندی سنی و محتوایی با رویکرد تنظیم‌گری هوشمند

به‌جای تمرکز صرف بر فیلترینگ یا ممنوعیت، لازم است نظام رده‌بندی سنی و محتوایی بازی‌ها بر اساس تنظیم‌گری هوشمند، شفاف و اطلاع‌رسانی به خانواده‌ها بازطراحی شود. تجربه کشورهای نشان می‌دهد که ترکیب رده‌بندی دقیق، آموزش والدین و مسئولیت‌پذیری صنعت، کارآمدتر از کنترل‌های سخت‌گیرانه و پرهزینه است.

د) پیوند سیاست‌های امنیت فرهنگی با حمایت از تولید بومی

یکی از یافته‌های کلیدی پژوهش آن است که امنیت فرهنگی پایدار بدون تولید محتوای بومی جذاب و رقابت‌پذیر امکان‌پذیر نیست؛ بنابراین، سیاست‌های کنترلی باید هم‌زمان با بسته‌های حمایتی هدفمند برای استودیوهای داخلی، صادرات بازی و توسعه مالکیت فکری همراه شوند. حمایت مالی، تسهیل دسترسی به بازارهای بین‌المللی و ایجاد مشوق‌های صادراتی می‌تواند به تقویت قدرت نرم دیجیتال ایران کمک کند.

و) توجه به امنیت سایبری و حفاظت از داده‌ها به‌عنوان مؤلفه حکمرانی بازی

با گسترش بازی‌های آنلاین، پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای و تعاملات اجتماعی دیجیتال، امنیت سایبری و حفاظت از داده‌های کاربران باید به یکی از محورهای اصلی سیاست‌گذاری تبدیل شود. تدوین استانداردهای امنیتی، الزام شرکت‌ها به رعایت اصول حفاظت از داده و ارتقاء همکاری میان نهادهای امنیت سایبری و صنعت بازی، از الزامات حکمرانی آینده‌نگر در این حوزه است.

ی) بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در دیپلماسی فرهنگی و قدرت نرم

در نهایت، پیشنهاد می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای به‌طور رسمی در چارچوب دیپلماسی فرهنگی و عمومی ایران تعریف شوند. تجربه کشورهای نشان می‌دهد که بازی‌ها می‌توانند حامل روایت‌های تاریخی، فرهنگی و هویتی باشند و تصویر کشورها را در سطح جهانی بازنمایی کنند. طراحی پروژه‌های مشترک منطقه‌ای، حمایت از حضور بین‌المللی بازی‌های ایرانی و مشارکت در رویدادهای جهانی بازی، می‌تواند جایگاه ایران را در زیست‌بوم فرهنگی دیجیتال ارتقا دهد.

فهرست منابع

الف - فارسی

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰). «آمار جالب از تعداد گیمرها در کشور / هزینه ۱۹ میلیاردی بازیکنان ایرانی در سال ۱۴۰۰»، قابل دسترسی در: <https://www.eghtesadonline.com/fa/news/699718/>
- بودریار، ژان. (۱۳۸۹)، جامعه مصرفی: اسطوره‌ها و ساختارها، ترجمه پیروز ایزدی: نشر ثالث.
- حسینی، محمد؛ حداد، غلامرضا. (۱۴۰۳)، «آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در قوانین بالادستی ایران از منظر ذی‌نفعان»، تهران: هفتمین همایش بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال.
- زهدی، یعقوب؛ کلانتری، فتح‌الله. (۱۳۹۵)، «واکاوی رویکردهای جنگ آینده»، تهران: ستاد فرماندهی.
- شمسی، میترا؛ جلالی، یاسر. (۱۳۹۲)، «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار»، مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی. ۱۶۱-۱۹۳، (۱۰)۴.
- عالی، محمدباقر؛ غضنفری، مهدی؛ پورصادق، ناصر؛ پورعزت، علی‌اصغر. (۱۴۰۳)، تعریف حکمرانی (فرا ترکیب چپستی حکمرانی)، فصل‌نامه علمی حکمرانی متعالی، (۲)۵، ۶۳-۸۹.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، (۱۴۰۱) «نمای باز ۱۴۰۰: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران». قابل دسترسی در: <https://direc.ircg.ir>



- هداوند، مهدی؛ جم، فرهاد. (۱۴۰۰). مفهوم دولت تنظیم‌گر: تحلیل تنظیم‌گری به‌مثابه ابزار حکمرانی. راهبرد، ۳۰(۹۹)، ۲۶۶-۲۲۷.

ب- انگلیسی

- Akdeniz, Y. (2010). Report of the OSCE Representative on Freedom of the Media on Turkey and Internet Censorship. Organization for Security and Co-operation in Europe, Office of the Representative on Freedom of the Media. Available in: <https://rfom.osce.org/sites/default/files/f/documents/a/d/41091.pdf>
- Baldwin, R., M. Cave and M. Lodge (2012), Understanding Regulation: Theory, Strategy, and Practice, 2nd ed, Oxford: Oxford University Press.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011). <https://tile.loc.gov/storage-services/service/ll/usrep/usrep564/usrep564786/usrep564786.pdf>
- Buzan, B., O. Wæver and J. de Wilde (1998), Security: A New Framework for Analysis, Boulder: Lynne Rienner Publishers.
- Creemers, R. (2017). Cyber China: Upgrading propaganda, public opinion work and social management for the twenty-first century. Journal of Contemporary China, 26(103), 85-100. <https://doi.org/10.1080/10670564.2016.1206281>
- DeNardis, L. (2020), The Internet in everything: Freedom and security in a world with no off switch, New Haven: Yale University Press.
- Dunleavy, P., Margetts, H., Bastow, S., & Tinkler, J. (2006). Digital era governance: IT corporations, the state, and e-government. Oxford University Press.
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009). Games of empire: Global capitalism and video games. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Entertainment Software Rating Board. (2024). About the ESRB rating system. <https://www.esrb.org>
- European Commission for Democracy through Law (Venice Commission). (2016). Turkey: Opinion on Law No. 5651 on Regulation of Publications on the Internet and Combating Crimes Committed by Means of Such Publication ("The Internet Law"). Opinion No. CDL-AD(2016)011. Council of Europe. Available in: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/CDL-AD(2016)011-e.pdf
- Farrell, H., & Newman, A. L. (2019). Weaponized interdependence: How global economic networks shape state coercion. International Security, 44(1), 42-79. https://doi.org/10.1162/isec_a_00351
- Federal Decree-Law No. 45 of 2021 on the Protection of Personal Data. (2021). UAE Legislation. Available in: <https://www.uaelegislation.gov.ae/en/legislations/1972/download>.
- Flick, U. (2018). An introduction to qualitative research (6th ed.). New York: SAGE Publications.



- Foucault, M. (1978). *The history of sexuality: Volume 1: An introduction* (R. Hurley, Trans.). New York: Pantheon Books.
- GCGRA. (2023). General Commercial Gaming Regulatory Authority. Available in: <https://www.gcgra.gov.ae/en/>
- George, A. L., & Bennett, A. (2005). *Case studies and theory development in the social sciences*. Massachusetts: MIT Press.
- Hoffman, F. G. (2007). *Conflict in the 21st Century: The Rise of Hybrid Wars*. Arlington: Potomac Institute for Policy Studies.
- Jin, D. Y. (2015). *Digital platforms, imperialism and political culture*. New York: Routledge.
- Küzeci, E. (2020). *Kişisel Verilerin Korunması* (5th ed.). Turkey: Turhan Kitabevi.
- Newzoo. (2023). *Global games market report 2023*. Newzoo. <https://newzoo.com>
- Nye, J. S., Jr. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Nye, J. S., Jr. (2011). *The future of power*. PublicAffairs.
- Shen, H. (2018). Building a digital silk road? Situating the internet in China's Belt and Road Initiative. *International Journal of Communication*, 12, 2683–2701.
- Tushnet, M. (2018). *Advanced introduction to freedom of expression*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Twofour54. (2024). *twofour54 Abu Dhabi*. Available in: <https://www.twofour54.com>
- UAE Government. (2024). *Digital economy*. <https://u.ae/en/about-the-uae/strategies-initiatives-and-awards/strategies-plans-and-visions/finance-and-economy/digital-economy-strategy>
- Wade, R. (1990). *Governing the market: Economic theory and the role of government in East Asian industrialization*. Princeton: Princeton University Press.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. New York: PublicAffairs.