

Co-Evolution of the Industry and the Governance Modes: A Case Study on Iran Computer Games Foundation's Governance of the Digital Games

Hamed Nasiri ^{1*} , **Fariba Alizadeh** ²,
Mohammad Reza Seydi ³

1- PhD. Candidate of Technology Management,
Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

2- MA in Technology Management, University of
Tehran, Tehran, Iran

3- PhD. Student of Statistics, Umeå University, Umeå,
Sweden

Abstract

Governance modes are considered as the context of policy programs. Meanwhile, these modes can evolve over time, resulting in sequential changes in the settings of policy programs. Significantly, the governance mode can cause changes in the industry, and in return, environmental changes can also be an effective factor in the evolution of the governance modes. While it is important to consider this co-evolution to prevent the weakness in predictability and implementation capability of policy programs, fewer studies have investigated this relationship. This paper attempts to examine the co-evolution of governance modes and the industry in the digital game sector which is faced with extensive technological and innovative changes. A case study has been conducted about the governance experience of Iran Computer Games Foundation (IRCG) as the axial institution for the governance of this field in the country. The results indicate that the dominant governance mode of IRCG has caused changes in Iran's game industry and reciprocally the events of the industry have also caused the evolution of the IRCG's governance modes, from corporate

governance to legal governance, market governance, and then network governance. This paper can provide policy researchers and policymakers with a more accurate understanding of the nature and importance of governance modes for designing policy programs.

Keywords: Governance Mode, Policy Instruments, Digital Game Industry, Historical Study, Policy Program.

How to cite this paper:

Nasiri, H., Alizadeh, F. & Seydi, M.R (2022). **Co-Evolution of the Industry and the Governance Modes: A Case Study on Iran Computer Games Foundation's Governance of the Digital Games.** *Journal of Science & Technology Policy*, 15(2), 21-40. {In Persian}.
DOI: 10.22034/jstp.2022.15.1.13937

* Corresponding author: h_nasiri@atu.ac.ir

هم‌تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی:

مطالعه موردی تجربه حکمرانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه بازی‌های دیجیتال

حامد نصیری^{۱*}، فریبا علیزاده^۲، محمدرضا صیدی^۳^۱ - دانشجوی دکتری مدیریت فناوری، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران.^۲ - دانش‌آموخته کارشناسی ارشد مدیریت فناوری، دانشگاه تهران، تهران.^۳ - دانشجوی دکتری آمار، دانشگاه اومئو، سوئد.

چکیده

مدهای حکمرانی برای یک نظام یا دستگاه سیاست‌گذاری، زمینه‌ساز طراحی و پیاده‌سازی برنامه‌های سیاستی در سطح کشور، بخش یا یک حوزه فناورانه محسوب می‌شوند. در عین حال این مدها در طول زمان و به دلایل مختلف، خود نیز قابل تغییر هستند که در نتیجه موجب تغییر سلسله‌وار در تنظیمات برنامه‌های سیاستی خواهند شد. به شکل خاص، مد حکمرانی عاملی جدی برای وقوع تغییرات در صنعت بوده و در مقابل تغییرات محیطی نیز می‌توانند عامل موثری برای تکامل مد حکمرانی باشند. هم‌تکاملی مدهای حکمرانی و صنعت، توجه هم‌زمان به چگونگی شکل‌گیری تغییرات در هر دو مسیر را طلب می‌کند. علی‌رغم اهمیت این موضوع، مطالعات کمتری به بررسی این اثرات متقابل پرداخته‌اند که این امر می‌تواند موجب نادیده‌گیری نقش این هم‌تکاملی و در نتیجه پیش‌بینی‌پذیری و قابلیت اجرای کمتر برنامه‌های سیاستی شود؛ بنابراین هدف اصلی مقاله، بررسی هم‌تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی در حوزه بازی‌های دیجیتال است که همواره با تغییرات گسترده مواجه می‌شود. بر این اساس، یک مطالعه موردی با پردازش و تحلیل داده‌های تاریخی و مصاحبه با خبرگان در خصوص هم‌تکاملی صنعت بازی‌های دیجیتال و مدهای حکمرانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد. نتایج این تحقیق مشخص می‌کند که مد حکمرانی مسلط این نهاد در دوره‌های مختلف، تغییراتی را در صنعت رقم زده و رخدادهای صنعت نیز متقابلاً باعث تکامل در مدهای حکمرانی بنیاد به ترتیب از شرکت‌محوری به قانون‌محوری، بازارمحوری و سپس شبکه‌محوری شده‌اند. این تحقیق می‌تواند درک دقیق‌تری از ماهیت و اهمیت مدهای حکمرانی برای طراحی برنامه‌های سیاستی برای سیاست‌پژوهان و سیاست‌گذاران حاصل کند.

کلیدواژه‌ها: مد حکمرانی، ابزارهای سیاستی، صنعت بازی‌های دیجیتال، مطالعه تاریخی، برنامه سیاستی.

برای استنادات بعدی به این مقاله، قالب زیر به نویسندگان محترم مقالات پیشنهاد می‌شود:

Nasiri, H., Alizadeh, F. & Seydi, M.R (2022). Co-Evolution of the Industry and the Governance Modes: A Case Study on Iran Computer Games Foundation's Governance of the Digital Games. *Journal of Science & Technology Policy*, 15(2), 21-38. {In Persian}.

DOI: 10.22034/jstp.2022.15.1.13937

۱- مقدمه

مشکل جمعی صورت می‌پذیرند و شامل فعالیت‌هایی همچون سیاست‌گذاری، برنامه‌ریزی و اجرای تصمیمات می‌شوند [۱]. بر این اساس، در عرصه تحقیقات حوزه سیاست‌گذاری عمومی و خصوصاً سیاست‌گذاری علم، فناوری و نوآوری، مطالعات متعددی به بررسی موشکافانه

حکمرانی را می‌توان مجموعه فرایندهایی در نظر گرفت که برای تعامل و تصمیم‌گیری میان بازیگران درگیر در یک

DOI: 10.22034/jstp.2022.15.1.13937

* نویسنده عهده‌دار مکاتبات: حامد نصیری، h_nasiri@atu.ac.ir

ناشر: مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور

حق مؤلف © نویسندگان

صورت گرفته، مُد حکمرانی را به عنوان یک عامل برون‌زا در نظر گرفته‌اند و اثر آن را بر سایر مراتب سیاست‌گذاری تحلیل کرده‌اند. این در حالی است که بررسی علت-معلولی اثر مُد حکمرانی بر فرآیند سیاست‌گذاری، موجب غفلت از نقش محیط در تغییر و دگرگونی مدهای حکمرانی شده و در نتیجه قابلیت پیش‌بینی‌پذیری و مواجهه با تغییرات ناشی از آن را کاهش می‌دهد؛ به عبارت دیگر، بررسی سازوکار تغییرات در مدهای حکمرانی از این جهت که به شکل سلسله‌وار بر سایر ساحت‌های سیاست‌گذاری و تصمیم‌سازی اثرگذار است به همان اندازه حائز اهمیت است که بررسی نقش مدهای حکمرانی بر بستر هدف سیاست‌گذاری.

در این میان و طبق یک تعریف سنتی، «صنعت» محیطی است در بردارنده تامین‌کنندگان، عرضه‌کنندگان و مشتریان برای رقابت شرکت‌های مختلف جهت ارائه محصول در یک بازار مشترک [۸]. با این تعبیر، صنعت بازی‌های دیجیتال که شامل بازی‌هایی است که عمدتاً برای پلتفرم موبایل، رایانه یا کنسول‌های تخصصی بازی ساخته می‌شوند، ترکیبی از بازیگران فعال در بخش نرم‌افزار، هنر، رسانه و فرهنگ است که حائز ویژگی‌های همه این بخش‌ها بوده و به همین دلیل با پیچیدگی‌های بیشتری برای حکمرانی مواجه است. به‌علاوه، برخورداری از تغییرات مداوم در روندهای نوآورانه و فناورانه بازی‌سازی که این محصولات را سالانه با تغییرات جدی مواجه می‌کند، بر این پیچیدگی می‌افزاید و این در حالی است که برای این حوزه درآمد جهانی سالیانه نزدیک به ۲۰۰ میلیارد دلار تخمین زده شده [۹] و در ایران هزینه‌کرد بازیکنان در طول یک سال برای این بازی‌ها بیش از ۴۰۰۰ میلیارد تومان اعلام شده است [۱۰]. در نتیجه از لحاظ اقتصادی نیز این محصولات حائز اهمیت ویژه هستند.

با این قید که حوزه بازی‌های دیجیتال به عنوان یک بخش نیازمند به حکمرانی، دارای پیچیدگی‌های بالا محسوب می‌شود، بررسی مدهای حکمرانی برای مواجهه با این حوزه نیز از اهمیت بیشتری برخوردار است. در نقطه مقابل، تغییرات مداوم در صنعت بازی‌سازی می‌تواند شرایط را برای تغییر مستمر در مدهای حکمرانی آن فراهم آورد که اثرات متقابل این دو بر یکدیگر، در مطالعات کمتری به چشم می‌خورد و از این رو، ضرورت انجام تحقیقات در این

فرآیندهای تدوین سیاست‌های عمومی پرداخته‌اند. آنچه در چارچوب‌های حکمرانی به شکل معمول به عنوان چرخه سیاست‌گذاری مطرح می‌شود، از تعریف مسئله آغاز شده و پس از طراحی گزینه‌های سیاستی و تصمیم‌گیری در خصوص گزینه مرجح به پیاده‌سازی و ارزیابی می‌انجامد [۲]. با این حال آنچه بعضاً در این مطالعات نادیده گرفته می‌شود، مسئله مدهای حکمرانی^۱ است. در واقع مُد حکمرانی، بستر یا پیش‌فرض‌های موجود در یک نظام یا نهاد حکمرانی است که به حسب اولویت‌های سیاستی یا مناسبات سیاسی حاکم در ساختار حکمرانی می‌تواند متفاوت باشد. این مدها که دسته‌بندی‌ها و سطوح مختلفی از آزادی عمل را برای ذی‌نفعان برنامه‌های سیاستی فراهم می‌آورد، عملاً زمینه‌ساز انتخاب ابزارهای سیاستی متفاوت و در نتیجه طراحی‌ها و پیاده‌سازی‌های متنوع برنامه سیاستی خواهد بود [۳]. این مدهای حکمرانی به حسب گستردگی مفهومی واژه «حکمرانی»، نه لزوماً در سطح دولت‌ها بلکه در سطوح مختلف تصمیم‌گیری مانند سیاست‌های سطح بنگاه [۴] یا در یک حوزه خاص [۵] نیز تعریف می‌شود.

بدیهی است که بدون در نظر گرفتن مُد حکمرانی در یک ساختار سیاستی، فرموله کردن برنامه‌ها با امکان پیاده‌سازی آنها دچار عدم تناسب خواهد شد و از سوی دیگر بررسی و تحلیل تاریخی تصمیمات اتخاذ شده در یک ساختار حکمرانی دچار نقص خواهد بود. از این لحاظ مطالعات گوناگون تلاش کرده‌اند تا اثر مدهای حکمرانی را بر سیاست‌های طراحی و اجرا شده تجزیه و تحلیل کنند [۶].

در نقطه مقابل و در چارچوب نگاه تکاملی به نظام‌های اقتصادی، مدهای حکمرانی نیز همچون بسیاری از پدیده‌های مشابه، دچار تغییر حالت می‌شوند. این تغییر حالت می‌تواند برای تطبیق مُد حکمرانی با شرایط محیطی و تحت تاثیر عوامل مختلفی همچون بحران‌ها یا تغییر در روندهای سیاسی-اجتماعی رخ دهد [۵] و [۷].

در واقع می‌توان مدهای حکمرانی و بستر حکمرانی را در قالب یک چرخه مداوم عمل-بازخورد، در نظر گرفت که در آن هر دو دچار تکامل هم‌زمان و تغییر برای تطبیق با شرایطی می‌شوند که با آن مواجه هستند. با این حال عمده مطالعات

^۱ Modes of Governance

تحقیقات این حوزه حداقل شش معنا را برای واژه حکمرانی بیان می‌کنند: ۱. دولت کمپنه^۲، حکمرانی شرکتی، مدیریت عمومی جدید، حکمرانی خوب، نظام‌های اجتماعی-سایبرنتیک^۳ و شبکه‌های خودسازمانده^۴ [۱۵].

معنای حکمرانی در طول زمان گسترش یافته؛ فردریکسون اشاره می‌کند: «حکمرانی اکنون در همه‌جا وجود دارد و به نظر می‌رسد به معنای هر چیزی و همه چیز است.» [۱۶].

اگرچه تعاریف متفاوت حکمرانی، به خوبی پدیده‌های مختلف حکمرانی را که از دهه ۱۹۸۰ در کشورهای توسعه یافته اعمال شده، توضیح می‌دهند، در مورد کشورهای درحال توسعه اما حکمرانی قانون همراه با نظام دیوان‌سالاری^۵ تثبیت شده، هنوز در همه جنبه‌های حکمرانی بسیار قابل توجه است و شکل‌گیری رویکردهای جدید مدیریت عمومی، مانند مشارکت عمومی-خصوصی، بدون حمایت فعال دولت نیز دشوار به نظر می‌رسد؛ بنابراین، به کارگیری مفهوم حکمرانی ارائه‌شده توسط محققان کشورهای توسعه‌یافته در کشورهای در حال توسعه، ممکن است عناصر کلیدی حکمرانی این کشورها را نادیده بگیرد. به همین دلیل، لازم است تعریفی کلی از حکمرانی ارائه شود تا بتوان پدیده‌های مختلف حکمرانی کشورهای در حال توسعه و کشورهای توسعه‌یافته را تحلیل کرد [۱۷]. برای این منظور تعریفی توسط بیویر^۶ (۲۰۱۲) ارائه شده است: «کلیه فرآیندهای حکمرانی، خواه توسط یک دولت، بازار یا شبکه انجام شود، خواه در خانواده، قبیله، سازمان رسمی یا غیررسمی یا قلمرو و خواه از طریق قوانین، هنجارها، قدرت یا زبان» [۱۸]. هافتی^۷ (۲۰۱۱) نیز حکمرانی را این‌گونه تعریف می‌کند: «فرآیندهای تعامل و تصمیم‌گیری میان بازیگران درگیر در یک مشکل جمعی که منجر به ایجاد، تقویت یا بازتولید هنجارها و نهادهای اجتماعی می‌شود» [۱]. در هر صورت، حکمرانی به یک مفهوم تحلیلی جدید تبدیل شده است که محققان از آن برای

خصوصاً بیش‌ازپیش می‌شود. با توجه به این نکته، مسئله مقاله حاضر این است که چگونه صنعت و مدهای حکمرانی یک نهاد سیاست‌گذار در یک حوزه دارای تغییرات پرتکرار همچون بازی‌های دیجیتال، دچار هم‌تکاملی می‌شوند؟

با این هدف، در این مقاله تلاش شده تا با مطالعه موردی «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»^۱ به عنوان متولی اصلی حکمرانی حوزه بازی دیجیتال در کشور، پاسخی برای سوال اصلی به دست آید. بر این اساس در ادامه ابتدا در بخش دوم یک پیشینه نظری برای مفهوم مدهای حکمرانی و انواع آن ارائه شده است. در بخش سوم روش تحقیق این مقاله که به صورت مطالعه تک موردی با سطح تحلیل تک واحدی روی بنیاد طراحی شده تشریح می‌شود و در بخش چهارم نتایج مطالعه ارائه خواهد شد. در نهایت در بخش پنجم، بحث و جمع‌بندی نتایج با هدف ارائه پاسخ به سوال اصلی مطرح شده است.

۲- پیشینه نظری

همان‌طور که مطرح شد، بازی‌های دیجیتال، محل به هم رسیدن صنایع نرم‌افزاری، رسانه، فرهنگ و هنر هستند و از این جهت مطالعات مختلفی یافت می‌شوند که به بررسی چارچوب‌ها و چالش‌های سیاست‌گذاری برای این حوزه یا سایر نظام‌های نوآوری مشابه همچون صنایع خلاق و فرهنگی پرداخته باشند ([۱۱]-[۱۴]). با این حال عمده این تحقیقات پیش‌فرض مدهای حکمرانی را در مسیر قابل طی شدن برای سیاست‌گذاری در نظر نگرفته‌اند. مسئله مد حکمرانی به معنی زمینه‌ای که برای تعاملات میان دولت و سایر بازیگران در نظر گرفته می‌شود موضوع حائز اهمیتی است که بی‌شک در انتخاب ابزارهای سیاستی و اجرای برنامه‌های سیاستی نقشی جدی ایفا می‌کند. از این رو در این بخش پس از ارائه تعریفی برای مفهوم حکمرانی به مرور و جمع‌بندی دسته‌بندی‌های مختلف برای مدهای حکمرانی پرداخته شده است.

۲-۱ مفهوم حکمرانی

^۲ Minimal State

^۳ Socio-Cybernetic Systems

^۴ Self-Organizing Networks

^۵ Bureaucracy

^۶ Bevir

^۷ Hufty

^۱ از این پس در متن مقاله جهت ساده‌سازی، «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» به اختصار «بنیاد» نامیده می‌شود.

[۲۴]. همچنین حکمرانی بر اساس مبانی هنجاری همچون ابزارهای ارتباطی، روش‌های حل تعارض، میزان انعطاف، میزان تعهد طرفین، لحن، منطق یا انتخاب‌های بازیگر به سه نوع سلسله مراتبی، بازار و شبکه‌ای طبقه‌بندی می‌شوند [۲۵]. مدهای حکمرانی را از یک منظر می‌توان بر اساس میزان مشارکت بازیگران دولتی و/یا غیردولتی در فعالیت‌های حکمرانی با یکدیگر متفاوت دانست. این مدها عبارت‌اند از حکمرانی سلسله مراتبی، خودحکمرانی^۴ و هم‌حکمرانی^۵. حکمرانی سلسله مراتبی به مودی از حکمرانی اشاره دارد که در آن بازیگران غیردولتی تابع تصمیمات بخش دولتی هستند. مد خودحکمرانی، در سر دیگر طیف، بر غلبه بازیگران غیردولتی متمرکز است که در آن دولت فاصله خود را از هسته حکمرانی حفظ می‌کند. همچنین هم‌حکمرانی، متمرکز بر همکاری بازیگران دولتی و غیردولتی است که تنها در صورت همکاری با یکدیگر می‌توانند به نتایج سودمند دست یابند [۲۰]. از سوی دیگر هم‌حکمرانی را می‌توان به دو حالت باز و بسته تقسیم کرد [۷]: هم‌حکمرانی بسته شکلی بسیار محدودتر، ساختاریافته و ثابت‌تری از هم‌حکمرانی دولتی/غیردولتی است و هم‌حکمرانی باز بر مد منعطف و مستقل دلالت دارد که بیشتر به حکمرانی شبکه‌ای نزدیک می‌شود (شکل ۱).

کونگ و یون^۶ [۱۷] بر اساس تحلیل تجربه حکمرانی عمومی کره جنوبی به ویژه با تمرکز بر انواع نتایج یا اهداف که یک مورد حکمرانی خاص تولید می‌کند و/یا تلاش می‌کند به آن دست یابد، مدهای حکمرانی متنوعی را پیشنهاد داده‌اند. بر اساس نظر این محققان انواع نتایج ممکن است متفاوت باشند؛ مانند قانونی بودن، بهره‌وری، اثربخشی، کارایی، اجماع یا بن‌بست، رضایت، عدم تصمیم‌گیری و غیره؛ اما مهم‌ترین نتایج حکمرانی عمدتاً به سه دسته تقسیم می‌شوند که عبارت‌اند از: ۱. قانونی بودن، ۲. عملکرد و ۳. اجماع. این سه، ملاحظات اصلی هستند که دست‌اندرکاران باید در فرآیند حکمرانی و همچنین در ارزیابی فرآیند و نتایج حکمرانی مد نظر قرار دهند. یک مورد خاص حکمرانی

توضیح روش‌های تعامل در فرآیند سیاست‌گذاری و اجرای آن استفاده می‌کنند [۱۹]–[۲۱].

۲-۲ مدهای حکمرانی و انواع آن

حکمرانی به یکی از مفاهیم کلیدی در سیاست‌گذاری عمومی تبدیل شده است. در این میان مدهای حکمرانی عملاً زمینه اجرای سیاست‌ها را فراهم می‌سازند و از این جهت برای تدوین یک برنامه سیاستی، باید در سطح اول مورد توجه قرار گیرند [۳]. در واقع می‌توان گفت مدهای حکمرانی با مدنظر قرار دادن بازیگران، قدرت و قواعد بازی، تنظیمات حکمرانی^۱ را تعیین می‌کنند. بر این اساس هر اقدام حکمرانی مبتنی بر مد حکمرانی، شامل سه بعد ۱. بازیگران دولتی و غیردولتی، ۲. قدرت این بازیگران در مقابل یکدیگر که توانایی این بازیگران برای دستیابی به یک نتیجه مطلوب از طریق تعامل با دیگران محسوب می‌شود و ۳. قوانینی است که تعامل بین بازیگران را شکل می‌دهند. چنین قواعد تعاملی هم رویه‌های رسمی و هم روال‌های غیررسمی را تشکیل می‌دهند و مشخص می‌کنند که بازیگران در تعامل با یکدیگر چه می‌کنند و چه نمی‌کنند [۷].

مطالعات مختلف، مدهای حکمرانی را با مبانی مختلف، به چند دسته تقسیم می‌کنند. همان‌طور که مطرح شد، اهمیت دسته‌های مختلف مدهای حکمرانی در آن است که این مدها منطق‌های متفاوتی برای انتخاب انواع ابزارهای سیاستی ایجاد می‌کنند [۳]. ون کرسبرگن و ون واردن^۲ [۲۲] به بررسی انواع تعاریف برای مدهای حکمرانی پرداخته‌اند. مدهای حکمرانی از منظر این محققان شامل ۹ مورد است (جدول ۱).

در یک نگاه کلی و در یکی از شناخته‌شده‌ترین انواع این دسته‌بندی‌ها، هاوالت^۳ مدهای مختلف حکمرانی بر اساس نوع تعامل بخش دولتی و خصوصی را به چهار دسته برابر جدول ۲ تقسیم می‌کند [۲۳].

اما دسته‌بندی این مدها معمولاً روی یک محور مشخص صورت می‌گیرد. برای مثال اختیارات قانونی حکمران در اولین تلاش‌ها در این زمینه از نظر سلطه و رهبری به سه دسته سنتی، کاریزماتیک و عقلانی-قانونی طبقه‌بندی شده‌اند

^۴ Self-Governance

^۵ Co-Governance

^۶ Kong & Yoon

^۱ Governance Arrangements

^۲ Van Kersbergen1 & Van Waarden

^۳ Howlett

عمومی ممکن است بیش از یک هدف و/یا نتیجه داشته باشد. این دو بر این اساس، سه مُد حکمرانی عمومی را پیشنهاد قانونمندی به طور کلی اساسی‌ترین و رایج‌ترین نتیجه یا هدف حکمرانی عمومی است؛ در حالی که عملکرد و اجماع، نتایج یا اهداف هستند که باید ذیل قانونمندی اضافه شوند.

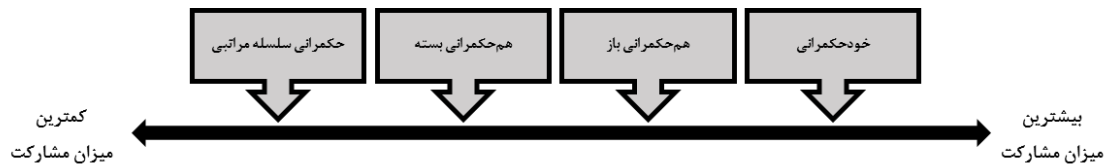
جدول ۱) دسته‌بندی انواع مُدهای حکمرانی [۲۲]

مُد حکمرانی	تعریف
حکمرانی خوب	اولین کاربرد برجسته مدرن «حکمرانی» در زمینه توسعه اقتصادی است و شامل کاهش مخارج بهبود عمومی، سرمایه‌گذاری در بهداشت اولیه، آموزش و حفاظت اجتماعی، ارتقای بخش خصوصی با اصلاحات نظارتی، تقویت بانکداری خصوصی، اصلاح نظام مالیاتی و ایجاد شفافیت و پاسخگویی بیشتر در امور دولتی و شرکتی می‌شود.
حکمرانی بدون دولت: روابط بین‌الملل	بخش دوم این مفهوم از نظریه روابط بین‌الملل نشئت می‌گیرد و به امکان حکمرانی بدون دولت در قالب حکمرانی بین‌المللی یا حتی جهانی و دموکراسی جهانی اشاره دارد.
حکمرانی بدون دولت: خودسازمان‌دهی	به خودسازمان‌دهی جوامع بدون کمک یک دولت رسمی از طریق خودحکمرانی از پایین به بالا اشاره دارد.
حکمرانی اقتصادی (با و بدون دولت): بازارها و نهادهای آنها	این رویکرد در رشته‌های مختلفی از جمله تاریخ اقتصادی، اقتصاد نهادی، جامعه‌شناسی اقتصادی، اقتصاد سیاسی تطبیقی و روابط کار و اقتصاد کار توسعه یافته است.
«حکمرانی خوب» در بخش خصوصی: حکمرانی شرکتی	به عنوان یک مفهوم عمومی، به نظام هدایت و کنترل شرکت‌های تجاری اشاره دارد و با رویکرد «حکمرانی خوب» مرتبط است.
«حکمرانی خوب» در بخش عمومی: مدیریت عمومی جدید	ششمین کاربرد حکمرانی در ادبیات مدیریت عمومی جدید است. در حالی که حکمرانی شرکتی شیوه‌های «حکمرانی خوب» را به بخش کسب‌وکار آورد، مدیریت عمومی جدید تلاش کرده که آنچه را «حکمرانی خوب» می‌داند در سازمان‌های عمومی معرفی کند.
حکمرانی در شبکه‌ها و توسط شبکه‌ها به طور کلی	شبکه‌ها به‌عنوان اشکالی از حکمرانی در برابر اشکال تک مرکزی یا سلسله مراتبی شامل سلسله مراتب بنگاه یا دولت و چند مرکزی در بازار هستند
حکمرانی شبکه: حکمرانی چند سطحی	«چندسطحی» به سطوح مختلف دولتی به عنوان پل ارتباطی بین قوانین و همچنین به مشارکت بازیگران دولتی و خصوصی در این سطوح اشاره می‌کند.
حکمرانی شبکه: خصوصی - از سلسله مراتبی تا شبکه	این شیوه به همکاری شرکت‌های بزرگ و کوچک اشاره دارد که به شکل‌گیری شبکه‌های گسترده، متراکم، پیچیده و کم و بیش پایدار از مشتریان و تامین‌کنندگان و رقبا منجر می‌شود و برای مدیریت این روابط نیاز به حکمرانی خاص است

جدول ۲) دسته‌بندی انواع مُدهای حکمرانی [۲۳]

مُد	هدف کلی حکمرانی	ترجیحات اجرایی
قانونی	مشروعیت‌بخشی و انطباق‌پذیری از طریق ترویج نظم و قانون در تعاملات اجتماعی	نظام قانونی: قانون‌گذاری و تنظیم‌گری
شرکت‌محور ^۱	نرخ‌های کنترل شده و متوازن توسعه اجتماعی-اقتصادی از طریق مدیریت بازیگران اصلی سازمان‌یافته اجتماعی	نظام دولتی: برنامه‌ریزی و چانه‌زنی سطح کلان
بازار	بهره‌وری منابع / هزینه و کنترل از طریق ترویج رقابت و رشد شرکت‌های کوچک و متوسط	نظام بازار: مزایده‌ها، قراردادهای، یارانه‌ها و مشوق‌ها و جرائم مالیاتی
شبکه‌ای	جلب مشارکت بازیگران مختلف و خودسازمان‌دهی از طریق ترویج فعالیت‌های سازمانی بین آنها	نظام شبکه‌ای: همکاری و فعالیت‌های انجمنی داوطلبانه

^۱ Corporatist



شکل ۱) پیوستار مدهای حکمرانی بر اساس میزان مشارکت بازیگران [۷]

همچنین حکمرانی دانش و فرآیندهای یادگیری اخیراً به‌عنوان مودی متمایز از حکمرانی پیشنهاد شده و بر توسعه پایدار تمرکز دارد [۳۲]. حکمرانی دانش فرصت‌های جدیدی همچون موضوعات مرتبط با توسعه پایدار را به روی بازیگران باز کند و راه‌حلی را که قبلاً نمی‌توان تصور کرد یا امکان‌پذیر نبود، باز می‌کند [۳۳].

اینکه کدام گونه‌شناسی بهتر است، بستگی به این دارد که هر نوع از حکمرانی چقدر ویژگی‌های جدید تغییرات در زمینه‌های سیاسی-اداری را منعکس می‌کند [۱۷].

در نهایت جدول ۳، مروری بر برخی از مهم‌ترین تحقیقات صورت گرفته در این حوزه دارد. به شکل کلی تحقیقات این حوزه عمدتاً بر تعریف مفهوم مدهای حکمرانی و ارائه دسته‌بندی از آنها متمرکز شده‌اند و در معدود مواردی نقش یک طرفه آنها بر محیط یا بالعکس مطالعه شده است. از این رو نوآوری نظری مقاله حاضر، بررسی هم‌تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی است که در مطالعات قبلی تقریباً نادیده گرفته شده است.

۳- روش تحقیق

بین [۳۶] مطرح می‌کند اگر تحقیقی به دنبال توضیح یک پدیده با سوالاتی از جنس چرایی یا چگونگی باشد، روش مطالعه موردی، گزینه بهتری برای رسیدن به پاسخ است. در این پژوهش، هدف اصلی توصیف چگونگی هم‌تکاملی میان صنعت و مدهای حکمرانی یک نهاد سیاست‌گذار در یک حوزه دارای تغییرات پرتکرار همچون بازی‌های دیجیتال است؛ بنابراین برای رسیدن به پاسخ، از راهبرد مطالعه موردی استفاده شده است. بر اساس این راهبرد، چنانچه یک مورد مطالعه، دارای ویژگی‌های منحصربه‌فردی از نظر داده و اطلاعات باشد؛ به‌گونه‌ای که بتوان پاسخ شفافی برای سوال تحقیق ارائه داد و همچنین دسترسی محقق‌ها به این داده‌ها به

برخی دیگر از محققان به ظهور مدهای جدید حکمرانی اشاره کرده‌اند که در آن‌ها دولت دیگر به تنهایی مسئول تأمین کالاهای جمعی نیست. این مدهای جدید اساساً برای انتقاد از حکمرانی سلسله‌مراتبی و به‌ویژه ظرفیت آن برای ایجاد تغییرات اجتماعی در جوامع و بازارهای پیچیده پدید آمده‌اند ([۲۰]، [۲۶] - [۲۸]). حکمرانی سلسله‌مراتبی با ایده دولت ملی و حکومت دموکراتیک هم‌راستا است. دولتی که با انتخابات عمومی مشروعیت می‌یابد، در اصل، برای حکمرانی سلسله‌مراتبی از بالا به پایین طراحی شده است؛ بنابراین، غالباً حکمرانی سلسله‌مراتبی برای تحقق عمل جمعی مناسب نبوده و با حکمرانی شبکه‌ای جایگزین یا تکمیل می‌شود [۲۹]. این تحقیقات مدهای جدیدی از حکمرانی را با عناوین حکمرانی شبکه‌ای، خودحکمرانی، حکمرانی بازار و حکمرانی دانش مطرح کرده‌اند [۳۰].

در جریان‌های جدیدتر، تعامل و همکاری اصول هماهنگی در حکمرانی شبکه‌ای است [۳۱]. در چنین شبکه‌هایی، بازیگران در شبکه‌هایی با هم تصمیم می‌گیرند که اغلب بر محور مذاکره بر سر اهداف مشترک متمرکز هستند. حکمرانی شبکه‌ای زمانی پدید می‌آید که مشکلات پیچیده، فرآیندهای آنها پویا و ادراک از مشکلات و راه‌حل‌ها در طول زمان تغییرپذیر است. در حکمرانی بازار، دستیابی به هماهنگی به قدرت‌های بازار متکی است. رقابت و قیمت‌گذاری تعیین می‌کند که چه مسیری انتخاب می‌شود و انگیزه‌های مالی در کجا ابزار مهمی هستند. به طور دقیق‌تر «حکمرانی بازار مبتنی بر اصول اقتصادی تعامل بین تقاضای مصرف‌کنندگان و عرضه تولیدکنندگان است» [۳۰]. در مد دیگر، خودحکمرانی شکلی از حکمرانی است که در آن «ظرفیت نهادهای اجتماعی برای اداره خودمختار» اصل هماهنگ‌کننده مرکزی است [۲۰]. به شکل سنتی، خودحکمرانی به عنوان شکلی از حکمرانی استفاده می‌شود که در آن دولت برای اداره خود بر ظرفیت‌های بازیگران بازار یا جامعه تکیه می‌کند [۳۰].

حد کفایت وجود داشته باشد، می‌توان از روش مطالعه تک موردی استفاده کرد. در یک تعبیر کلی، حکمرانی در یک حوزه توسط نهادهای سیاست‌گذار از طریق سه دسته از مداخله‌ها صورت می‌پذیرد که این مداخله‌ها شامل ۱. استفاده از قوه قهریه و تنظیم‌گری،

۲. استفاده از منابع حمایتی و تشویقی و ۳. استفاده از ظرفیت هنجارسازی و جهت‌دهی هستند [۸]. با نگاهی به اساس‌نامه بنیاد که در بخش ۳-۱ تشریح شده، این نهاد از هر سه نوع مداخله برای طیف گسترده‌ای از ماموریت‌های حکمرانی، از آموزش و پژوهش تا حمایت و نظارت بر تولید و مصرف

جدول ۳) مرور دسته‌بندی‌های مدهای حکمرانی (جمع‌بندی نویسندگان)

منابع	توضیحات	محور تحقیق
[۱۵]-[۱۸]	دولت کمینه، حکمرانی شرکتی، مدیریت عمومی جدید، حکمرانی خوب، سیستم‌های اجتماعی-سایبرنتیک و شبکه‌های خودسازمانده، حکمرانی قانون همراه با نظام دیوان‌سالاری، مدیریت عمومی، مانند مشارکت عمومی-خصوصی و ...	تعریف مفهوم حکمرانی
[۲]، [۳]، [۷]	فراهم‌سازی زمینه اجرای سیاست‌ها، تعیین‌کننده تنظیمات حکمرانی	تعریف مفهوم مدهای حکمرانی
[۳۴]	«ارتقای هماهنگی، انسجام و یکپارچگی»، «تقویت ارتباطات، ایجاد اعتماد و افزایش مشارکت»، «افزایش یادگیری خط‌مشی» و «تسهیل پیاده‌سازی خط‌مشی‌ها»	ویژگی‌های حکمرانی
[۲۳]	با منطق تعامل دولت و بنگاه شامل: قانونی، شرکت‌محور، بازار و شبکه‌ای	معرفی انواع مدهای حکمرانی
[۱۷]	با منطق سلطه و رهبری شامل: سنتی، کارزماتیک و عقلانی-قانونی	
[۲۵]	با منطق مبانی هنجاری شامل: سلسله مراتبی، بازار و شبکه‌ای	
[۲۰]	با منطق میزان مشارکت بازیگران شامل: سلسله مراتبی، خودحکمرانی و هم‌حکمرانی	
[۷]	با منطق میزان مشارکت بازیگران شامل: سلسله مراتبی، خودحکمرانی بسته، خودحکمرانی باز و هم‌حکمرانی	
[۱۷]	با منطق اهداف حکمرانی شامل: قانونی/نظام دیوان‌سالاری، مبتنی بر عملکرد/مدیریت و حکمرانی اجماع‌محور/سیاسی	
[۳۰]	با منطق ظرفیت ایجاد تغییرات اجتماعی شامل: شبکه‌ای، خودحکمرانی، حکمرانی بازار و حکمرانی دانش	
[۵]، [۷]	۱. بازیگران دولتی و غیردولتی، ۲. قدرت این بازیگران در مقابل یکدیگر (توانایی این بازیگران برای دستیابی به یک نتیجه مطلوب از طریق تعامل با دیگران) و ۳. قوانینی است که تعامل بین بازیگران را شکل می‌دهند. تاثیر بحران‌ها یا تغییر در روندهای سیاسی-اجتماعی	عوامل اثرگذار بر مدهای حکمرانی
[۳۵]	رفتار فرصت طلبانه، اعتماد، تعهد، اشتراک‌گذاری اطلاعات، اشتراک‌گذاری دانش	تاثیرپذیری از مدهای حکمرانی
[۶]	تاثیر بر برنامه‌های سیاستی	

است [۳۶]. نویسندگان بر این اساس و با هدف حفظ پایایی تحقیق، گام‌های انجام مطالعه موردی را با همین ترتیب طی کرده و برای تکرارپذیر ساختن آن، به تشریح گام‌به‌گام فرآیند مطالعه در این بخش از مقاله پرداخته‌اند.

همچنین کرسول^۱ و همکارانش و بین تصریح می‌کنند که مهم‌ترین روش برای حفظ روایی در این نوع از مطالعات، استفاده از منابع مختلف برای گردآوری داده و همگراسازی^۲ آنها برای پاسخ به سوال اصلی است [۳۷]. برای این منظور، از طرح مثلث‌سازی هم‌زمان^۳ بر اساس مدل کرسول و همکارانش استفاده شده است. در این مدل با هدف تقویت روایی تحقیق از طریق مثلث‌سازی، داده‌های کمی و کیفی در

بازی‌های دیجیتال استفاده می‌کند و از این جهت جزو دستگاه‌های متمایزی محسوب می‌شود که در نظام حکمرانی یک حوزه تخصصی، تقریباً در تمامی محورها دارای وظیفه سیاست‌گذاری است. همچنین نویسندگان به دلیل فعالیت مستقیم در این نهاد در زمان نگارش مقاله، به داده‌های موردنیاز خود در طول تحقیق دسترسی کافی داشته‌اند. از این رو این نهاد را می‌توان حائز ویژگی‌های موردنظر از حیث منحصربه‌فرد بودن داده و اطلاعات و دسترسی مکفی به آنها در نظر گرفت. در نتیجه راهبرد تحقیق حاضر از نوع مطالعه تک موردی با سطح تحلیل تک واحدی روی بنیاد است.

از منظر بررسی روایی و پایایی تحقیق، برابر آنچه بین مطرح می‌کند، تعهد به پروتکل مطالعه موردی شامل بررسی اجمالی هدف و سوالات اصلی مطالعه، گردآوری داده‌ها، پاسخ به سوالات و تدوین گزارش نهایی، عامل مهمی برای پایایی

^۱ Creswell

^۲ Converging

^۳ Concurrent Triangulation Design

یا گردآوری داده‌های ثانویه مصاحبه‌های افراد ذی‌صلاح با هدف بررسی سیر تاریخی تکامل حوزه بازی‌سازی به عنوان داده‌های کیفی در کشور صورت گرفته است. در هر دو مسیر هدف یافتن نقاط برجسته‌ای بوده است که در سطح

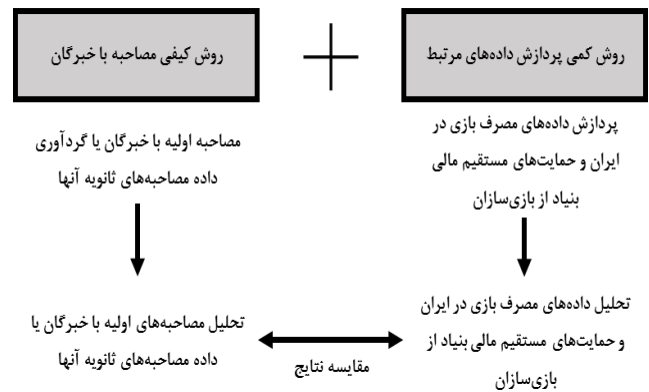
کمی و کیفی واردات و صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای، تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌ریزی و حمایت از اجرای دوره‌های آموزشی و پژوهشی موردنیاز با هدف تقویت مبانی نظری، علمی و کاربردی اسلامی و ایرانی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری، حمایت و شرکت در همایش‌ها، جشنواره‌ها و بازی‌های ملی، منطقه‌ای و جهانی و تلاش در جهت توسعه همکاری‌های بین‌المللی به ویژه با کشورهای اسلامی در زمینه صنعت بازی‌های رایانه‌ای» اشاره کرد [۳۸].

در حال حاضر بنیاد متولی اصلی حوزه بازی‌های دیجیتال به شمار می‌آید و علاوه بر برنامه‌های پژوهشی، آموزشی و حمایتی، مسئولیت اعطای مجوز به ناشران، بازی‌ها و موسسات فرهنگی تک منظوره حوزه بازی‌سازی را نیز بر عهده دارد.

۳-۲ مجموعه داده‌های کمی پردازش و تحلیل شده

با هدف پاسخ به سوال اصلی تحقیق، در این مقاله دو مجموعه داده مورد پردازش و تحلیل قرار گرفته‌اند که یکی از مجموعه داده‌ها بر تکامل حوزه مصرف بازی در کشور و تغییر و تحولات آن تمرکز داشته و دیگری، حمایت‌های مستقیم مالی بنیاد از بازی‌سازان را بررسی می‌کند. دسته اول داده‌ها، از گردآوری و به‌روزرسانی داده‌های سلسله پیمایش‌های بنیاد از وضعیت مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران به دست آمده است. این سلسله پیمایش‌ها که در سال‌های ۱۳۸۹، ۱۳۹۲، ۱۳۹۴، ۱۳۹۶ و ۱۳۹۸ انجام شده‌اند، در سطح ملی و با نمونه‌گیری از تمامی استان‌های ایران صورت گرفته‌اند. نتایج این پیمایش‌ها، به صورت مستمر توسط بنیاد منتشر می‌شوند. به شکل خاص، در سال ۱۳۹۶ گزارشی از سیر تکاملی بازار بازی‌های دیجیتال در ایران توسط این بنیاد منتشر شد که مشخص می‌کند از ابتدای دهه ۱۳۶۰، چند نفر به جمع بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال

خصوص مورد در حال مطالعه گردآوری شده و نتایج آنها با یکدیگر مقایسه می‌شوند [۳۷]. برابر شکل ۲ در این تحقیق از سویی دو دسته داده کمی شامل داده‌های مصرف بازی در کشور و داده‌های حمایت‌های مستقیم مالی بنیاد از بازی‌سازان پردازش و تحلیل شده و از سوی دیگر، مصاحبه با خبرگان سیاست‌گذاری یا صنعت بازی‌سازی کشور، موجب تغییرات کلیدی شده باشند. پس از آن، نتایج مصاحبه‌ها با تمرکز بر سابقه ۱۵ ساله حضور بنیاد در عرصه سیاست‌گذاری حوزه بازی با تاریخ مشابه حاصل از داده‌های کمی تطبیق یافته و در نهایت نتایج حاصل پس از بررسی‌های چند تن از خبرگان این حوزه، اصلاح و نهایی شد. در ادامه مورد مطالعه شده و داده‌های کمی و کیفی گردآوری شده تشریح می‌شوند.



شکل ۲) طرح مثلث‌سازی هم‌زمان تحقیق (برگرفته از [۳۷])

۳-۱ معرفی بنیاد

اساس‌نامه بنیاد در سال ۸۵ در شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسیده است. این بنیاد که موظف است زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت کند، «مؤسسه‌ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد». بنیاد با راهبری یک هیئت امنای به ریاست وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اداره می‌شود و از جمله وظایف محول شده به آن می‌توان به: «تدوین سیاست‌های حمایتی و تشویقی در زمینه تهیه، تولید، واردات، صادرات و توزیع بازی‌های رایانه‌ای توسط بنیاد و بخش خصوصی، تعریف سیاست‌های مناسب برای مقابله با بازی‌های مضر و مخرب، استفاده از ظرفیت‌های داخل و خارج از کشور به منظور رشد و ارتقاء صنعت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تدوین استانداردهای لازم جهت بررسی

بنیاد همواره پربحث‌ترین ابزار حمایت بنیاد بوده و می‌توان آن را به عنوان نماینده^۲ برای هسته اصلی سیاست‌های بنیاد طی سالیان در نظر گرفت.

۳-۳ مجموعه داده‌های کیفی گردآوری و تحلیل شده

علاوه بر داده‌های کمی در دست که درک مناسبی از تغییرات صنعت و سیاست‌های حمایتی بنیاد فراهم می‌کنند، نویسندگان مقاله به گردآوری داده‌های اولیه و ثانویه تعدادی از خبرگان و صاحب‌نظران در خصوص تاریخچه اقدامات بنیاد با تمرکز بر حمایت از تولید بازی‌های دیجیتال در کشور از طریق انجام مصاحبه مستقیم یا تحلیل مصاحبه‌های صورت گرفته در رسانه‌های عمومی یا پادکست‌ها پرداختند. در مواردی که مصاحبه‌ها توسط رسانه‌ها صورت گرفته بود، آن دسته از مباحث که مستقیماً به اقدامات بنیاد در خصوص مواجهه با تغییرات بازار یا نیازهای بازی‌سازان اشاره داشت، تفکیک شد و با تطبیق نکات مطرح شده با رخدادهای برجسته بر اساس اطلاعات به دست آمده از پردازش داده‌های کمی، مرتبط‌ترین تصمیمات سیاست‌گذاری بنیاد در راستای سوال اصلی تحقیق احصا شد. همچنین مصاحبه‌های مستقیم با برخی دیگر از صاحب‌نظران به صورت نیمه‌ساختاریافته و با مدت زمان تقریبی ۴۵-۶۰ دقیقه انجام شد که در هر مصاحبه، ضمن اشاره به داده‌های کمی پردازش شده، اقدامات بنیاد در خصوص حمایت از بازی‌سازان مورد پرسش قرار می‌گرفت.

۴- نتایج

بر اساس آنچه در روش تحقیق مطرح شد، نتایج تحقیق در قالب سه بخش حاصل از پردازش دو دسته داده‌های کمی و مجموعه مصاحبه‌های انجام شده ارائه می‌شوند. در قسمت انتهایی این بخش تلاش شده تا با در کنار هم قرار دادن اطلاعات به دست آمده، نقشه‌ای از سیر تحولات بازار بازی در ایران و اقدامات و واکنش‌های بنیاد برای مواجهه با تغییرات رخ داده در بازه زمانی ۱۳۸۵ تا ۱۴۰۰ ارائه شود.

۴-۱ سیر شکل‌گیری بازار بازی‌های دیجیتال در ایران

نظر به آنچه در بخش سوم از این مقاله در خصوص پیمایش ملی بررسی وضعیت مصرف بازی در ایران مطرح شد، با

اضافه شده‌اند. همچنین گزارش مذکور، مشخص کرده است که در سال‌های مختلف، کدام رخدادهای بازار، اثر قابل توجهی بر رشد بازار داشته است و در نتیجه چشم‌انداز مناسبی از روند تغییرات بازار بازی در ایران به دست می‌دهد [۳۹]. در راستای اهداف این مقاله و با دریافت داده‌های پیمایش‌های ملی سال‌های ۱۳۹۶ و ۱۳۹۸ که پس از گزارش مذکور انجام شده‌اند، داده گزارش پردازش و به‌روز شده و با نگاهی به موضوع مقاله حاضر مورد تحلیل قرار گرفته است. دسته دوم از داده‌های موجود، فهرستی از حمایت‌های مستقیم مالی بنیاد از افراد و استودیوهای بازی‌سازی^۱ است که پیش‌تر به صورت عمومی در سال ۱۳۹۷ منتشر [۴۰] و سپس تا سال ۱۳۹۸ پردازش و به‌روز شده است. این فهرست، بر اساس داده‌های ثبتی، آن دسته از حمایت‌های بنیاد را که مستقیماً برای یک فرد یا استودیوی بازی‌سازی هزینه شده، از سال ۱۳۸۷ تا سال ۱۳۹۸ منعکس می‌کند. اگرچه با توجه به اینکه اسناد ثبتی پرداخت‌ها منبع داده محسوب می‌شوند، تاریخ واریز وجوه به عنوان معیار در نظر گرفته شده است که در موارد مختلف، پرداخت‌ها به شکل اقساط و در طول سالیان اتفاق افتاده‌اند. بر این اساس در این مقاله مجموع حمایت‌های درج شده در فهرست که بیش از ۵۷۰ مورد بوده، بررسی و در قالب هفت نوع مختلف از حمایت‌ها نظیر مشارکت در تولید، حمایت از حضور در رویدادها، اهدای جوایز و... که در بخش بعدی تشریح می‌شوند، تقسیم‌بندی شده‌اند.

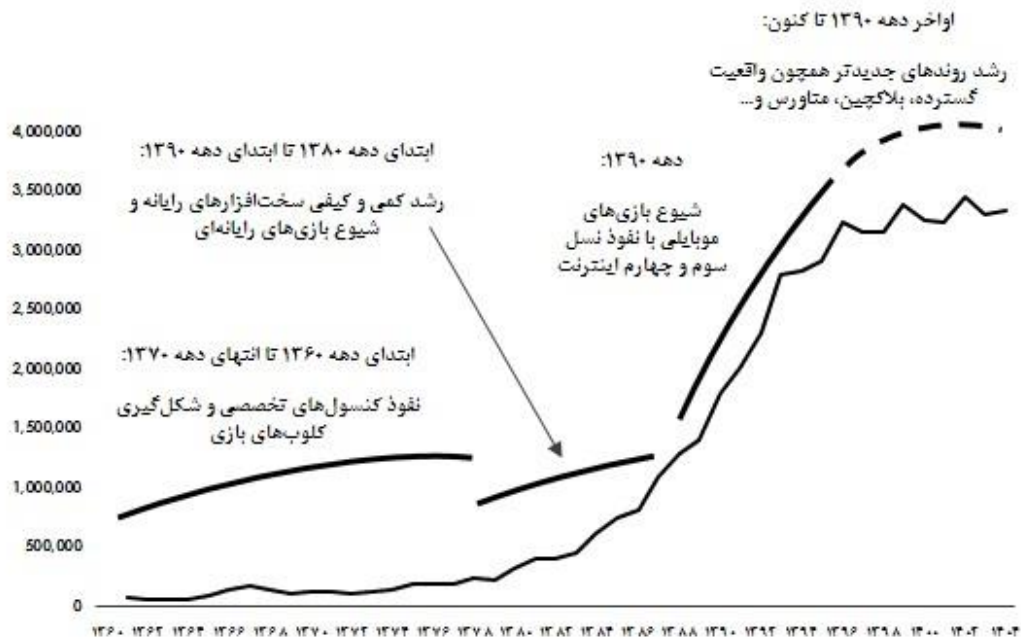
اگرچه مورد تاکید است که با توجه به نقش متولی‌گری بنیاد، به نوعی تمامی فعالیت‌های این نهاد از نظارت و رده‌بندی سنی تا پژوهش، آموزش و برگزاری رویدادهای مختلف، حمایت از نظام نوآوری بازی‌های دیجیتال محسوب می‌شوند، با این حال این فهرست، فقط اطلاعات مربوط به حمایت‌های مستقیم مالی با هدف توانمندسازی مستقیم بازی‌سازان را در برمی‌گیرد. در حقیقت در این فهرست، صرفاً مواردی که بر اساس اطلاعات ثبتی بنیاد، پولی به هدف حمایت مستقیم از بازی‌سازی به شخصی حقیقی یا حقوقی پرداخت شده است منعکس شده و اقداماتی که به شکل غیرمستقیم بر شکل‌گیری و رشد صنعت بازی در ایران اثر گذاشته‌اند را در برنمی‌گیرد. با این حال حمایت‌های مستقیم مالی در طول دوره تاسیس

^۲ Proxy

^۱ Game Development Studios

توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در سال ۱۳۹۶ منتشر شده است [۳۹]. با این حال به جهت پیگیری اهداف این تحقیق، داده‌ها بر اساس پیمایش‌های سال ۱۳۹۶ و ۱۳۹۸ بنیاد به‌روز شده و توصیفی کلی از نتایج ارائه شده در تحقیق مذکور ارائه می‌شود.

بررسی اولین سال آغاز به بازی کردن بازیکنان ایرانی، می‌توان شمایی کلی از سیر شکل‌گیری بازار بازی ایران به دست آورد. بر این اساس شکل ۳ سیر رشد این بازار را بر اساس تعداد افرادی که در هر سال به بازیکنان ایرانی اضافه شده‌اند نمایش می‌دهد. همان‌طور که مطرح شد، این نمودار با جزئیات بیشتر،



شکل ۳) سیر شکل‌گیری بازار بازی‌های دیجیتال در ایران

(جمع‌بندی نویسندگان برگرفته از [۳۹] و بر اساس داده‌های پیمایش ملی بنیاد در سال‌های ۱۳۸۹، ۱۳۹۲، ۱۳۹۴، ۱۳۹۶ و ۱۳۹۸)

رایانه‌ای و در نتیجه شیوع این نوع از بازی‌ها روی رایانه‌های خانگی دانست.

در دوره سوم، دهه ۱۳۹۰ با ورود نسل‌های سوم و چهارم اینترنت و همه‌گیری استفاده از گوشی‌های هوشمند مصادف است. از این رو علاوه بر تکامل بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی، بازی‌های موبایلی دروازه‌ای برای ورود خیل عظیمی از کاربران عادی به جهان بازی‌های دیجیتال شدند و همان‌طور که در شکل ۳ نیز مشخص است، تعداد بازیکنان ایرانی با شیب قابل توجهی افزایش می‌یابد.

در نهایت سال‌های انتهایی دهه ۱۳۹۰ تا کنون را می‌توان سال‌های فناوری‌ها و روندهای نوین همچون واقعیت گسترده، بلاکچین^۶، متاورس^۷ و... دانست که بر این اساس تخمین زده می‌شود بیش از ۵ میلیون نفر در ایران تا نیمه اول دهه ۱۴۰۰، به جمع بازیکنان ایرانی اضافه شوند.

در یک نگاه کلی می‌توان بازار بازی‌های دیجیتال در ایران را به چهار دوره اصلی تقسیم‌بندی کرد. بر این اساس در دوره اول، شامل ابتدای دهه ۱۳۶۰ تا انتهای دهه ۱۳۷۰، با رشد کنسول‌های تخصصی خانگی در نسل‌های ابتدایی از تی‌وی‌گیم^۱ و آتاری^۲ تا سگا^۳ و پلی‌استیشن^۴، رفته رفته بازی‌های دیجیتال تبدیل به بخشی از سبد مصرف سرگرمی خانواده‌ها شدند و کلوب‌های بازی^۵ شکل گرفتند.

در دوره دوم، از ابتدای دهه ۱۳۸۰ تا اوایل دهه ۱۳۹۰، ضمن تغییر نسل کنسول‌های تخصصی، سیستم‌عامل‌های پیشرفته‌تری برای موبایل پدید آمد و برای اولین بار بازی‌ها به پلتفرم موبایل راه یافتند. با این حال تغییر اصلی این دوره را می‌توان افزایش تنوع بازی‌های رایانه‌ای، رشد سخت‌افزارهای

^۱ TV-Game

^۲ Atari

^۳ Sega

^۴ PlayStation

^۵ Game Clubs

^۶ Blockchain

^۷ Metaverse

حمایت مالی اصلی بنیاد در سال‌های ابتدایی تا نیمه دهه ۱۳۹۰ بوده است و پس از آن با کاهش سهم مشارکت در تولید، تنوع ابزارهای مختلف همچون اهدای جوایز، حمایت از تولید و حمایت از بازاریابی و تبلیغات بیشتر شده است.

۴-۳ مروری بر مهم‌ترین جهت‌گیری‌های بنیاد در مسیر حمایت از بازی‌سازی در ایران

برابر آنچه در بخش سوم ارائه شد، مجموعه‌ای از مصاحبه‌های دست اول و تحلیل مصاحبه‌های دست دوم با هدف برقراری ارتباط میان سیر شکل‌گیری بازار بازی در ایران، سیر شکل‌گیری استودیوهای بازی‌سازی در کشور و اقدامات بنیاد در این خصوص انجام شده است. بر این اساس، آن دسته از اقدامات بنیاد که مستقیماً با موضوع تولید بازی‌های ایرانی ارتباط داشته است را می‌توان در چهار دوره به شرح زیر تقسیم‌بندی کرد.

بنابراین بازه تقریباً ۵۰ ساله ورود بازی‌های دیجیتال به بازار ایران را در یک نگاه اجمالی می‌توان به چهار دوره ظهور بازی‌های کنسولی، رشد بازی‌های رایانه‌ای، انقلاب بازی‌های موبایلی و ظهور روندهای جدید تقسیم‌بندی کرد.

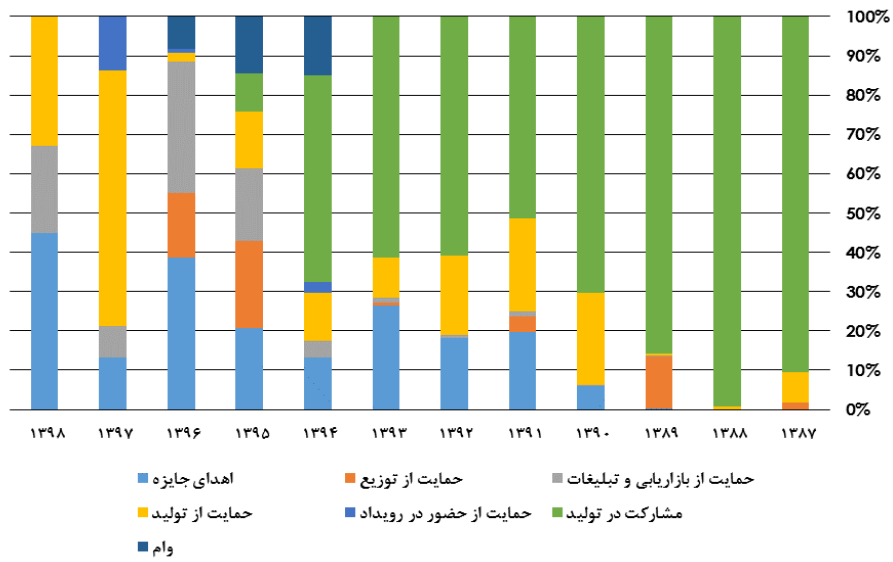
۴-۲ مروری بر حمایت‌های مستقیم مالی بنیاد از بازی سازان

برابر جدول ۴، با هدف دسته‌بندی دقیق‌تر، تمامی حمایت‌ها در ۷ نوع حمایت مستقیم مالی شامل مشارکت در تولید، حمایت از تولید، اهدای جایزه، حمایت از بازاریابی و تبلیغات، حمایت از توزیع، اعطای وام و حمایت از حضور در رویداد تقسیم شده‌اند.

شکل ۴ انواع این حمایت‌های مستقیم را به تفکیک سهم درصدی هر کدام در سال‌های مختلف، منعکس می‌کند. بر این اساس، مشخص است که مشارکت در تولید، ابزار

جدول ۴) دسته‌بندی حمایت‌های مستقیم بنیاد از بازی‌سازان (جمع‌بندی نویسندگان بر اساس [۴۰])

نوع حمایت	شرح
مشارکت در تولید	شامل مشارکت مستقیم بنیاد در تولید و دریافت سهم از درآمد حاصل با میزان سهم متفاوت در پروژه‌های مختلف که عمدتاً با تخفیف یا بخشش سهم بنیاد از درآمدزایی مواجه شده است.
حمایت از تولید	حمایت مالی از تولید محصول شامل پرداخت هزینه بخشی از مراحل تولید، پرداخت بخشی از کل هزینه تولید، پیش‌خرید محصول یا پرداخت هزینه زیرساخت‌های لازم برای تولید
اهدای جایزه	پرداخت هزینه جوایز رویدادهای حمایتی از قبیل جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران، جایزه بازی‌های جدی برای حمایت از توسعه بازی‌های هدفمند، رویدادهای بازی‌سازی و...
حمایت از بازاریابی و تبلیغات	هزینه‌های مربوط به شبکه‌سازی بازی‌سازان و ترویج محصول همچون پرداخت بخشی از هزینه‌های تبلیغات بازی از ساخت ویدئوی تبلیغاتی تا تبلیغاتی مجازی و... کمک‌هزینه حضور در نمایشگاه‌های داخلی و خارجی برای بازاریابی، کمک‌هزینه‌های صادراتی و...
حمایت از توزیع	تضمین خرید مشروط به ارزیابی و ارزش‌گذاری بازی توسط بنیاد و حمایت از توزیع آن از طریق خرید لوح فشرده بازی
اعطای وام	اهدای وام به تیم بازی‌ساز
حمایت از حضور در رویداد	پرداخت کمک‌هزینه حضور بازی‌سازان در رویدادهای آموزشی خارجی



شکل ۴) سهم درصدی انواع حمایت‌های مستقیم مالی (جمع‌بندی نویسندگان بر اساس [۴۰])

از سوی دیگر، با رشد سرعت اینترنت و افزایش کیفیت سخت‌افزاری رایانه‌ها، دسترسی و تقاضا برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی نیز در بازار ایران افزایش می‌یابد. در نتیجه شرکت‌های توزیع‌کننده بازی تمایل بیشتری برای تکثیر و توزیع آثار خارجی دارند. این موضوع موجب می‌شود تا عرضه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازار دچار مشکل شود. با توجه به اینکه مجوز توزیع بازی چه برای آثار داخلی و چه خارجی، توسط بنیاد صادر می‌شود، در این دوره بنیاد تصمیم می‌گیرد با هدف تنظیم بازار به نفع آثار ایرانی، توزیع‌کنندگان را به خرید و توزیع آثار ایرانی ترغیب کند. لذا مجوز توزیع بازی که نهایتاً به صورت تخصیص هولوگرام^۳ جهت درج روی بسته بازی صورت می‌گیرد، به انعقاد قرارداد با بازی‌سازان ایرانی و خرید تعداد مشخصی از بازی در ازای دریافت نرخ مشخصی از هولوگرام بازی خارجی منوط می‌شود. بر این اساس توزیع‌کنندگان موظف می‌شوند هم‌زمان هر دو نوع از بازی‌ها را در بازار عرضه کنند. از سوی دیگر، برگزاری «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» که در سال ۱۳۹۷ به «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» تغییر نام می‌دهد نیز با انتخاب بازی‌های برتر در حوزه‌های مختلف و اعطای جوایز، عامل محرکی برای افزایش تولید است.

دوره سوم که از ابتدای دهه ۱۳۹۰ آغاز شده و تقریباً در نیمه دهه ۱۳۹۰ اوج می‌گیرد، عملاً نقطه تغییر جدی در وضعیت تولید و مصرف بازی کشور است. از یک سو، مسئله توزیع بازی‌های رایانه‌ای حتی با سیاست‌های تنظیمی بنیاد نیز برطرف نشده است. اگرچه تنظیم بازار از مسیر نظارت بر توزیع‌کنندگان، موجب می‌شود تا برخی از استودیوهای بازی‌سازی محصولات خود را به طریقی به دست مصرف‌کننده برسانند؛ اما توافقات توزیع‌کنندگان با بازی‌سازان به صورت غیررسمی با توافقات قراردادی متفاوت است و به همین دلیل بعضاً بازی‌سازان با عدم توزیع محصول خود در بازار یا دریافت مبالغ کمتری نسبت به توافقات انجام شده مواجه می‌شوند. علاوه بر این، مسئله عدم وجود قانون حق نشر^۴ موجب می‌شود تا با محبوبیت بازی‌های خارجی، تکثیر و توزیع نسخ غیراصلی آنها با قیمت بسیار پایین ادامه یابد.

اگرچه بازی‌سازی در ایران از نیمه دهه ۱۳۷۰ و با ساخت بازی‌هایی برای پلتفرم رایانه و تحت سیستم عامل داس^۱ آغاز شد، عمده این محصولات با سفارش نهادهای دولتی تولید شده، جنبه تحقیق و توسعه‌ای داشته و به عنوان یک محصول تجاری به رسمیت شناخته نمی‌شدند. با این حال آغاز به کار مجموعه بنیاد مصادف بود با شکل‌گیری فعالیت‌های برخی از موسسات نرم‌افزاری برای ساخت بازی‌های بزرگ‌تر. در نیمه دوم دهه ۱۳۸۰، بنیاد با هدف سامان‌دهی به وضعیت مصرف بازی در کشور، نظام رده‌بندی سنی اسرا^۲ را تاسیس می‌کند که وظیفه آن بررسی بازی‌های توزیع شده در بازار مصرف کشور و اعطای رده‌بندی سنی به آنها است.

ماموریت محوری بنیاد در سال‌های ابتدایی تاسیس، ایجاد نمونه‌های موفق ساخت بازی در کشور بوده و به همین جهت به عنوان یکی از فعالیت‌های کلیدی در این دوره، اقدام به مشارکت در ساخت بازی‌های بزرگ می‌کند. در این روش تامین مالی، بنیاد با بررسی ایده‌ها و سرمایه‌گذاری روی پیشنهادها، منتخب که عمدتاً توسط شرکت‌های نرم‌افزاری روی آورده به ساخت بازی ارائه می‌شود، در ساخت بازی‌ها مشارکت کرده است. نتیجه این مشارکت، ساخت بازی‌های پرچم‌داری همچون گرشاسپ و ارتش‌های فرازمینی شد که به ایده تولید بازی ایرانی مشروعیت بخشیدند.

در سال‌های پایانی دهه ۱۳۸۰ و ابتدایی دهه ۱۳۹۰، رفته‌رفته تعداد بازی‌های رایانه‌ای تولید شده افزایش یافته‌اند. در این میان دو مسئله موجب چالش برای بازی‌سازی ایرانی شده است. از یک سو، ارزیابی بازی‌ها برای تایید یا عدم تایید توسط بنیاد، الزاماً مبتنی بر موفقیت بازی در بازار مصرف نیست و اولویت‌های فرهنگی و محتوایی برای انتخاب بازی‌های تحت حمایت موجب می‌شود تا برخی بازی‌سازان، تمرکز خود را از ایده‌پردازی و طراحی محصول بر اساس نیاز بازار، به ساخت یک بازی مورد تایید توسط بنیاد تغییر دهند و اصطلاحاً جریان‌ی برای ساخت «بازی‌های سفارشی» شکل می‌گیرد. در نتیجه رفته‌رفته موفقیت بازی‌ها از لحاظ فروش کاهش پیدا کرده و به جز چند عنوان انگشت‌شمار، سایر آثار در مرحله ورود به بازار موفق عمل نمی‌کنند.

^۱ Hologram

^۳ Copyright

^۱ DOS

^۲ Entertainment Software Rating Association (ESRA)

قیمت پایین آثار خارجی با کیفیت بالاتر، عملاً رقابت‌پذیری بازی‌های ایرانی را که با قیمت نزدیک به نسخ غیراصل و طبعاً با کیفیت پایین‌تر توزیع می‌شدند با بحران مواجه می‌کند. در این دوره، قانون هولوگرام بنیاد، موجب تغییر شده و عملاً از دستور کار خارج می‌شود. از سوی دیگر، همان‌طور که مطرح شد، این دوره با انقلاب بازی‌های موبایلی مصادف است و خیل عظیمی از کاربران گوشی‌های هوشمند، به امتحان کردن و درگیر شدن با این بازی‌ها روی می‌آورند. وجود چالش‌های توسعه بازی رایانه‌ای و جذابیت بازار بازی‌های موبایلی موجب می‌شود تا تعداد زیادی از تولیدکنندگان بازی، به پلتفرم موبایل مهاجرت کنند. هم‌زمان با این روند، بنیاد نیز سیاست‌های خود را بر حمایت و جهت‌دهی بازی‌های موبایلی معطوف می‌کند. در نتیجه در این دوره حمایت از برگزاری و حضور در رویدادهای بازی‌سازی موبایلی در بدنه برنامه‌های بنیاد شایع می‌شود.

در دوره چهارم که اواخر دهه ۱۳۹۰ تا کنون را در برمی‌گیرد، چند محور برای رخدادهای هم‌زمان قابل ترسیم است. اولاً تعداد محدودی از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای در کشور فعال هستند که در قالب برنامه «حمایت از تولید» از برخی از برترین آنها همچنان حمایت می‌شود. دوم، به دلیل سادگی تاسیس تیم‌های توسعه‌دهنده بازی‌های موبایلی، تعداد تیم‌های غیررسمی و شرکت‌های رسمی موبایلی‌ساز به شکل قابل توجهی در کشور افزایش یافته است که با توجه به سابقه حمایتی بنیاد، عمده این گروه‌ها از بنیاد انتظار حمایت دارند. سوم، بحران‌های سیاسی-اقتصادی کشور در نیمه دوم دهه ۱۳۹۰، ضمن صدمه به بازی‌سازان به دلیل تشدید شرایط تحریمی، بنیاد را نیز با کمبود بودجه قابل تخصیص مواجه کرده است. چهارم، ادبیات بوم‌سازگان استارت‌آپی در این دوره در کشور رشد یافته و دستگاه‌های مختلف برای توسعه مفهوم آن در بدنه جامعه تلاش می‌کنند و پنجم اینکه در کنار شرایط حاکم بر بوم‌سازگان، این دوره با برجسته شدن روندهای نوظهور در حوزه بازی‌سازی، همچون بلاکچین، واقعیت گسترده، پردازش ابری و همچنین تسهیل شرایط صادرات بازی از طریق همکاری با ناشران جهانی و انتشار آن روی فروشگاه‌های دیجیتال مواجه است. از جمله اقدامات برجسته

بنیاد در این دوره، برگزاری دو دوره رویداد تی‌جی‌سی^۱ در سال‌های ۱۳۹۶ و ۱۳۹۷ است که با هدف شبکه‌سازی میان بازی‌سازان کشور و توسعه‌دهندگان و ناشران بین‌المللی و با همکاری مجموعه گیم‌کانکشن^۲ فرانسه صورت می‌پذیرد.

پیچیدگی موضوعات موجود در بوم‌سازگان از سویی و کاهش توان بنیاد برای تخصیص حمایت‌ها به تعداد بالای تیم‌های بازی‌سازی از سوی دیگر، سبب راه‌اندازی ساختار حمایتی «همگرا» در بنیاد با هدف استانداردسازی برنامه‌های حمایتی و افزایش تعامل با سایر نهادهای حامی می‌شود. ساختار حمایتی همگرا، یک هرم حمایتی است که در قالب آن هر تیم یا شرکتی پس از ارزیابی و احراز شرایط، بر اساس میزان توانمندی‌هایش در سطوح مختلف هرم قرار گرفته و به جای دریافت حمایت‌های مالی مستقیم، خدمات حمایتی از قبیل کمک‌هزینه مشاوره، آموزش، استقرار، تجهیز زیرساخت، حضور در رویدادها، تبلیغات و... را دریافت می‌کند.

با راه‌اندازی ساختار همگرا که عملاً از سال ۱۳۹۸ تخصیص منابع خود را آغاز می‌کند، تمامی حمایت‌های بنیاد از بازی‌سازان در این ساختار متمرکز می‌شود. این اقدام تجمیعی، از دیگر سو موجب می‌شود تا بنیاد همکاری خود را با ارائه‌دهندگان خدمات در بخش خصوصی برای ارائه خدمت با قیمت پایین‌تر آغاز کند. همچنین در این دوره، ساختار همگرا موجب می‌شود تا توافقاتی با سایر نهادهای دولتی همچون معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و سازمان فناوری اطلاعات ایران برای تدوین آیین‌نامه‌های مشترک حمایتی صورت پذیرد. علاوه بر ساختار همگرا، بخش زیادی از سایر برنامه‌ها و اقدامات بنیاد نیز در این دوره به صورت مشترک و با همکاری سایر دستگاه‌ها انجام می‌شود. برای مثال، رویداد جایزه بازی‌های جدی که با هدف حمایت از تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های هدفمند در حوزه آموزش و درمان توسط بنیاد برگزار می‌شود، در ۵ دوره برگزاری، مشارکت بیش از ۱۵ نهاد دولتی و خصوصی برای همگراسازی حمایت‌ها را جلب می‌کند. اقدامات حمایتی این دوره، اگرچه از لحاظ مقیاس به ازای هر محصول، کوچک‌تر از دوره‌های گذشته است؛ اما تعداد بیشتری از تیم‌ها را زیر

^۱ Tehran Game Convention (TGC)

^۲ Game Connection

که نقش مُد حکمرانی اخیر بر تغییر تنظیمات سیاست‌گذاری این حوزه، نیازمند بررسی‌های بعدی خواهد بود.

۵- نتیجه‌گیری

در این تحقیق تلاش شد تا با هدف پاسخ به یک سوال اصلی، مبنی بر اینکه چگونه صنعت و مدهای حکمرانی یک نهاد سیاست‌گذار، در یک حوزه دارای تغییرات پرتکرار همچون بازی‌های دیجیتال، دچار هم‌تکاملی می‌شوند، تجربه مداخله بنیاد در صنعت بازی‌های دیجیتال کشور مورد بررسی و تحلیل قرار بگیرد.

در این مسیر، ابتدا سیر تغییر نسل‌ها در بازار بازی‌های دیجیتال ایران بررسی شد که بر این اساس چهار تغییر نسل عمده از دوره ظهور بازی‌های کنسولی به رشد بازی‌های رایانه‌ای به انقلاب بازی‌های موبایلی و در نهایت ظهور روندهای جدید شناسایی شد. این تغییر نسل‌ها که عملاً تغییر در پارادایم‌های بازی کردن و بازی‌سازی محسوب می‌شوند، به شکل مشابه در کشورهای دیگر نیز رخ داده که البته در کشورهای توسعه یافته با ضرباهنگ سریع‌تری واقع شده است. سپس مروری بر حمایت‌های مستقیم بنیاد از بازی‌سازان و مهم‌ترین اقدامات این نهاد برای مداخله در فضای بازی‌سازی انجام شد تا از تجمع مجموع داده‌های موجود، فهمی از روابط متقابل مدهای حکمرانی یک نهاد متولی و تغییرات بازار و صنعت به دست آید.

بر این اساس، دست کم چهار مُد کلان حکمرانی برای بنیاد در طول مدت تاسیس این نهاد مشاهده شد. این چهار مُد حکمرانی شامل شرکت‌محوری، قانون‌محوری، بازارمحوری و شبکه‌محوری تا حدود زیادی با مطالعات پیشین تطابق دارند و به شکل خاص قابل انطباق با چهار مُد حکمرانی ارائه شده توسط هاوالت [۲۳] هستند. مطابق آنچه در شکل ۶ ارائه شده است، مدهای حکمرانی بنیاد، در مواردی تحت تاثیر تغییرات صنعت بازی‌های دیجیتال تغییر یافته‌اند و در موارد دیگر موجب ایجاد تغییر در آنها شده‌اند و عملاً یک هم‌تکاملی بین این دو رخ داده است.

ناظر به سوال اصلی مقاله، لازم به ذکر است که مدهای حکمرانی و تغییرات در فضای صنعت، اثرگذار بر و متأثر از

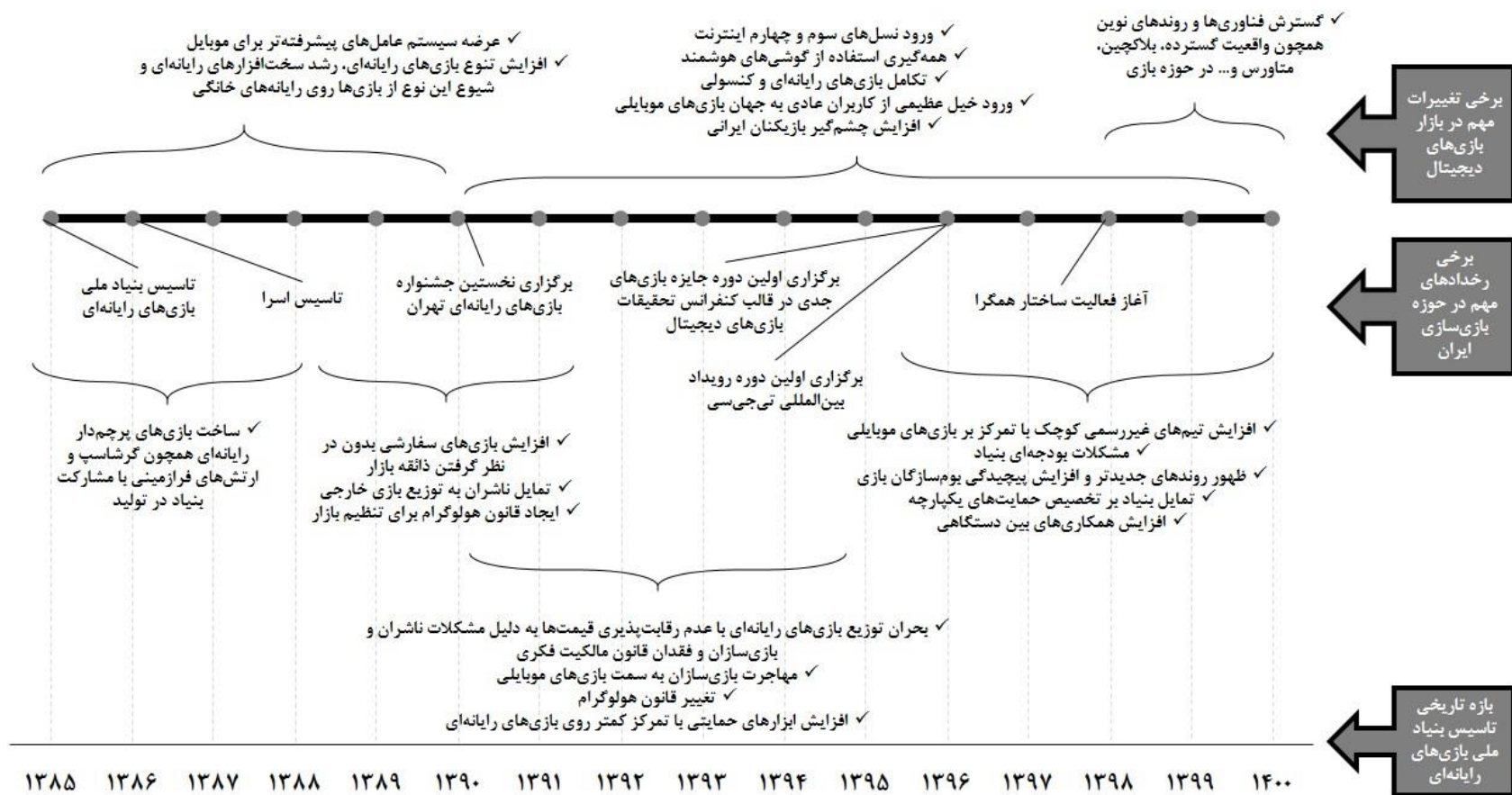
چتر حمایتی خود قرار داده و با مشارکت دستگاه‌های مختلف تا حدودی توان مواجهه با روندهای نوظهور را پیدا می‌کند. آنچه در این بخش از تغییرات بازار، صنعت و سیاست‌گذاری بازی‌های دیجیتال در کشور روایت شد، در شکل ۵ به صورت هم‌زمان به تصویر کشیده شده است.

۴-۴ تغییر در مدهای حکمرانی بنیاد

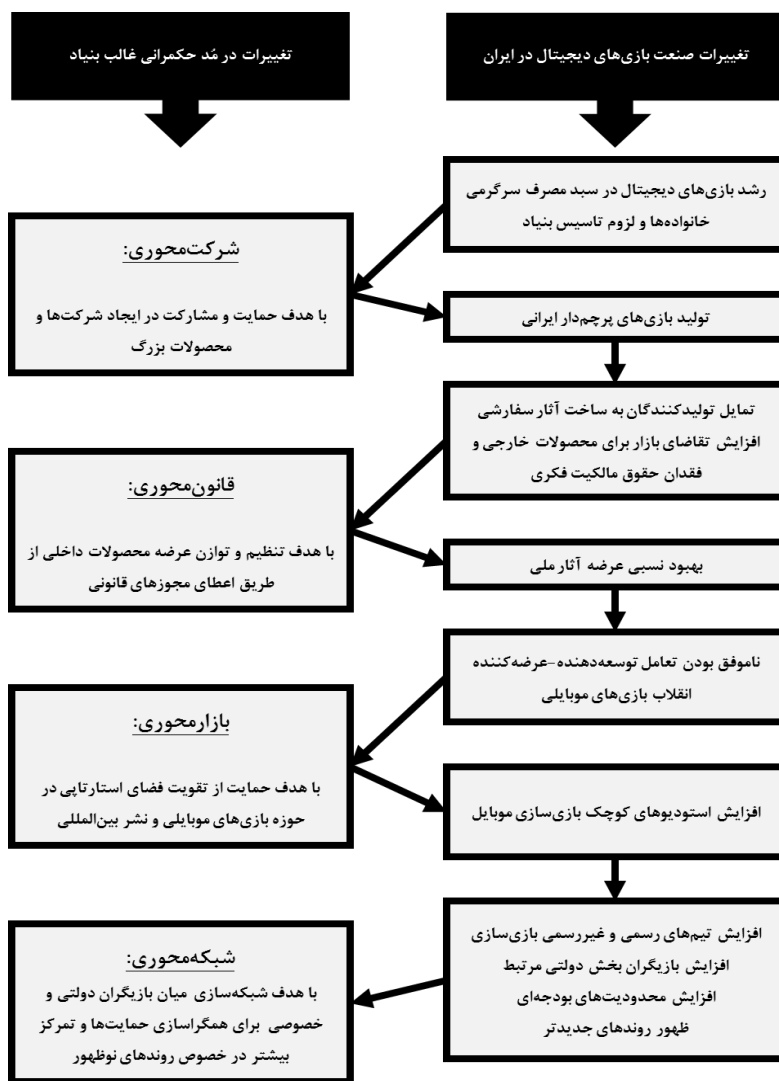
از مجموع نتایج به دست آمده حاصل از تحلیل روندهای بازار مصرف بازی، حمایت‌های مستقیم مالی بنیاد از بازی‌سازان و جهت‌گیری‌های کلی بنیاد در مواجهه با تغییرات صنعت بازی‌سازی، می‌توان مدهای حکمرانی بنیاد در طول ۱۵ سال تحت مطالعه را در چهار دسته مختلف تقسیم‌بندی کرد. برابر شکل ۶، با توجه به اینکه در دهه ۱۳۸۰، بازی‌های پلتفرم رایانه عملاً مهم‌ترین محصول این صنعت به شمار می‌آمدند، بنیاد فعالیت خود را با پیش‌فرض شرکت‌محوری و حمایت از شکل‌گیری استودیوهای تخصصی بازی‌سازی و ساخت نمونه‌های موفق برای این پلتفرم آغاز کرده است؛ بنابراین در این دوره، ابزارهایی همچون مشارکت در تولید بازی پربسامد است؛ اما اگرچه این مُد تأثیراتی در توسعه بازی‌سازی در کشور داشته، با ظهور تغییراتی در نظام تولید-عرضه، دچار تکامل شده و تغییر حالت داده است. در مُد دوم با ظهور چالش‌های توزیع بازی‌های ایرانی، بنیاد با تکیه بر مُد حکمرانی قانون‌محور، عمدتاً از ابزارهای تنظیم‌گری خود برای نظارت بر عرضه آثار داخلی استفاده کرده است.

با ورود به دوره همه‌گیری گوشی‌های هوشمند و اینترنت نسل سوم و چهارم، بازار بازی‌های دیجیتال با انقلاب بازی‌های موبایلی مواجه می‌شود و بسیاری از بازی‌سازان کشور نیز که همچنان برای عرضه محصولات خود دچار بحران هستند، به سمت ساخت بازی‌های موبایلی حرکت می‌کنند. در همین راستا مُد حکمرانی بنیاد نیز تغییر کرده و با حمایت از برنامه‌های متمرکز بر رشد استودیوهای کوچک و متوسط، به سمت بازارمحوری سوق پیدا می‌کند. در نهایت در دوره جدیدتر و در سال‌های اخیر، با محدودیت‌های اقتصادی موجود، پیچیده‌تر شدن بازیگران حوزه بازی‌سازی و ظهور روندهای جدیدتر، حکمرانی بنیاد با تمرکز بر ابزارهای مشارکتی، متمرکز بر شبکه‌محوری است

هم تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی: مطالعه موردی تجربه حکمرانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه بازی‌های دیجیتال



شکل ۵) مهم‌ترین تغییرات بازار، صنعت و سیاست‌گذاری بازی‌های دیجیتال در کشور طی سال‌های ۱۳۸۵-۱۴۰۰ (جمع‌بندی نویسندگان)



شکل ۶) سیر هم‌تکاملی صنعت بازی‌های دیجیتال و مَد‌های حکمرانی بنیاد (جمع‌بندی نویسندگان)

موردی به وضوح مشخص است، باید توجه داشت که تکامل در مَد‌های حکمرانی، با هدف انطباق و سازگاری با تغییرات محیطی همچون شکست‌های رخ داده در صنعت یا روندهای نوظهوری که موجب تحول جدی در صنعت می‌شوند صورت می‌پذیرند و بدون در نظر گرفتن این تغییرات، امکان شکست یک برنامه سیاستی به دلیل عدم انطباق با بسترهای حکمرانی در حال تکامل افزایش می‌یابد.

نتایج تحقیق حاضر تاکید ویژه‌ای بر اهمیت مدنظر قرار دادن مَد حکمرانی در تحلیل تصمیمات سیاستی اتخاذ شده توسط یک نهاد حکمرانی دارد. بدین معنا که در هر دوره تاریخی، رژیم سیاست‌گذاری غالب با پیش‌فرض‌های به تنظیم روابط بازیگران می‌پردازد که بدون لحاظ کردن این پیش‌فرض‌ها، تحلیل نقاط قوت و ضعف سیاست‌های اتخاذ شده فاقد ارزش است. همچنین باید در نظر داشت که در مسیر تدوین

یکدیگر هستند. مَد حکمرانی نوعی وابستگی به مسیر برای انتخاب ابزارهای سیاستی و اجرای برنامه‌های تدوین شده فراهم می‌آورد و از این جهت، هر مَد حکمرانی عملاً می‌تواند بر تغییر شرایط اثرگذار باشد. با این حال خود این مَد‌های حکمرانی نیز از متغیرهای مختلفی همچون روی کار آمدن کارآفرینان سیاستی^۱، تغییر در روندهای اجتماعی-سیاسی یا رویدادهای شوک^۲ مانند سوانح و بلایای طبیعی اثر می‌پذیرند و دچار تغییر می‌شوند [۷]. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که مَد‌های حکمرانی علاوه بر این متغیرهای کلان، می‌توانند تحت تاثیر تغییرات در صنعت نیز دچار تغییر در کوتاه، میان و بلندمدت شوند. از این رو ضمن اهمیت نقش مَد‌ها در شکل‌دهی به ساختار صنعت که در مشاهدات این مطالعه

^۱ Policy Entrepreneurs

^۲ Shock Events

مسیر تنظیم و برجسته‌سازی این حوزه تلاش داشته‌اند که مطالعه تجربه سیاست‌گذاری آنها حائز اطلاعات مفیدی است. در نهایت آنکه هدف اصلی این مقاله، ارائه مشاهداتی از هم‌تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی بوده است تا بر اهمیت توجه هم‌زمان به تحولات این دو تاکید شود. ارزیابی مدهای حکمرانی و یافتن الگوهایی که اثرات ثمربخش تری بر توسعه بوم‌سازگان‌ها دارند در مقیاس این پژوهش لحاظ نشده و با این حال، این محور نیز از جمله زمینه‌های تحقیق است که کمتر مورد بررسی قرار گرفته و به همین جهت بررسی آن در تحقیقات آتی پیشنهاد می‌شود.

سپاس‌گزاری

نویسندگان از مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به نمایندگی از بنیاد برای برقراری ارتباط با خبرگان و در اختیار قرار دادن آمار و اطلاعات مورد نیاز، سپاس‌گزاری می‌کنند.

تعارض منافع

نویسندگان تعهد می‌کنند که هیچ تعارض منافی در این مقاله وجود نداشته است.

References

- [1] Hufty, M. (2011). **Investigating policy processes: the governance analytical framework (GAF)**. *Research for sustainable development: Foundations, experiences, and perspectives*, 403-424.
- [2] Hajihoseini, H., Karimmian, Z. (2019). **STI Policy Process and Its Governance**. *Journal of Science and Technology Policy*, 12(2), 71-86. doi: 20.1001.1.20080840.1398.12.2.6.1. {In Persian}.
- [3] Ghazinoori, S., Radaei, N. (2019). **The Framework for STI Policy Programs**. *Journal of Science and Technology Policy*, 12(2), 527-542. doi: 20.1001.1.20080840.1398.12.2.35.0. {In Persian}.
- [4] Hoffman, R., Watson, S., & Kher, H. (2020). **Modes of governance for market entry by international franchisors: factors affecting the choice**. *Management Research Review*. doi: 10.1108/MRR-07-2020-0400.
- [5] Savage, G. C., & Lingard, B. (2018). **Changing modes of governance in Australian teacher education policy**. In *Navigating the common good in teacher education policy* (pp. 64-80). *Routledge*. doi: 10.4324/9781351252300-6.
- [6] Christensen, T. B. (2021). **Towards a circular economy in cities: Exploring local modes of governance in the transition towards a circular economy in construction and textile recycling**. *Journal of Cleaner Production*, 305, 127058. doi: 10.1016/j.jclepro.2021.127058.
- [7] Arnouts, R., Van der Zouwen, M., & Arts, B. (2012). **Analysing governance modes and shifts—**

برنامه‌های سیاستی، لحاظ کردن مد حکمرانی مسلط به دلیل آنکه ظرفیت و منابع سیاست‌گذاری عموماً حول مد حکمرانی غالب متمرکز می‌شوند، عملاً ضامن اجرایی برنامه‌های موردنظر است.

از سوی دیگر، مدهای حکمرانی عنصر ثابتی نیست و با تغییر در ساختار دولت یا رویدادهای اجتماعی-فنی دچار تکامل می‌شوند. بر این اساس، یک برنامه سیاستی با ساختار مشخص، در دو بستر حکمرانی متفاوت، نتایج و اثرات مختلفی را به همراه دارد. به شکل خاص این مشاهدات این مقاله مشخص می‌کند که علاوه بر تغییر در شاخص‌های کلان حکمرانی، تحولات خود صنعت نیز می‌تواند منجر به تغییر مدهای حکمرانی شود. در نتیجه نیاز است سیاست‌پژوهان، سیاست‌گذاران و دست‌اندرکاران برنامه‌های سیاستی با مدنظر قرار دادن احتمال این تغییرات، آمادگی و پیش‌بینی دقیق‌تری از نتایج هر برنامه داشته باشند.

در فرآیند تدوین این مقاله، چالش‌هایی وجود داشته که ضمن ایجاد محدودیت برای تحقیق حاضر، فرصت را برای پاسخ به سوالات بعدی و تحقیقات آینده فراهم می‌آورد.

همان‌طور که مطرح شد، بنیاد متولی امر سیاست‌گذاری در کل حوزه بازی‌های دیجیتال است و علاوه بر وظیفه حمایت از بازی‌سازان، برای مثال وظیفه آموزش، مجوزدهی و نظارت بر محتوای محصولات یا فرهنگ‌سازی در خصوص سواد رسانه‌ای و رژیم مصرف خانواده را نیز بر عهده دارد. در این تحقیق با هدف بررسی چگونگی هم‌تکاملی صنعت و مدهای حکمرانی، صرفاً داده‌های مورد پردازش و تحلیل قرار گرفته‌اند که به این سوال مشخص پاسخ می‌دهند. لذا طیف گسترده‌ای از اقدامات موفق و ناموفق بنیاد یا سایر نهادهای ذی‌ربط که نقش مستقیمی در تغییر مدهای حکمرانی بنیاد نداشته‌اند، در این پژوهش مدنظر قرار نگرفته‌اند. در عین حال تحلیل این اقدامات می‌تواند دریچه‌های جدیدی را در این زمینه بگشاید.

از سوی دیگر با توجه به سوال اصلی تحقیق، از مجموع تاریخ تقریباً ۴۰ ساله حضور بازی‌های دیجیتال در ایران، صرفاً سال‌های تاسیس بنیاد برش خورده و تحلیل شده‌اند. با این حال پیش از تاسیس این نهاد نیز دستگاه‌های مختلفی در

- design. *Policy Sciences*, 42(1), 73-89. doi: 10.1007/s11077-009-9079-1.
- [24] Weber, M. (1958). **The three types of legitimate rule.** *Berkeley Publications in Society and Institutions*, 4(1), 1-11.
- [25] Powell, W. W. (1990). **Neither market nor hierarchy.** *Sociology of organizations: structures and relationships*, 30-40.
- [26] Rhodes, R. A. (1997). **Understanding governance: Policy networks, governance, reflexivity and accountability.** *Open University*.
- [27] Stoker, G. (1998). **Governance as theory: five propositions.** *International social science journal*, 50(155), 17-28. doi: 10.1111/1468-2451.00106.
- [28] Pierre, J., & G. Peters (2000). **Governance, politics and the state.** New York: *St. Martin's Press*.
- [29] Buuren, A. V., & Eshuis, J. (2010). **Knowledge governance: complementing hierarchies, networks and markets?** In Knowledge Democracy (pp. 283-297). *Springer*, Berlin, Heidelberg. doi: 10.1007/978-3-642-11381-9_19.
- [30] Bouwma, I. M., Gerritsen, A. L., Kamphorst, D. A., & Kistenkas, F. H. (2015). **Policy instruments and modes of governance in environmental policies of the European Union: past, present and future.**
- [31] Meuleman, L. (2010). **The cultural dimension of metagovernance: Why governance doctrines may fail.** *Public Organization Review*, 10(1), 49-70. doi: 10.1007/s11115-009-0088-5.
- [32] Van Kerkhoff, L. (2014). **Knowledge governance for sustainable development: a review.** *Challenges in sustainability*, 1(2), 82-93. doi: 10.12924/cis2013.01020082.
- [33] Gerritsen, A. L., Stuiver, M., & Termeer, C. J. (2013). **Knowledge governance: An exploration of principles, impact, and barriers.** *Science and Public Policy*, 40(5), 604-615. doi: 10.1093/scipol/sct012.
- [34] Karimmian, Z. Mohammadi, M. Ghazinoori, S.S. Zolfagharzadeh, M.M. (2019). **Classification of Governance Features through Policy Networks Using Meta-synthesis Method.** *Journal of Public Administration*. 11(3), 377-402 {In Persian}.
- [35] Aalikhani, R., Rasouli, M. R., & Aliahmadi, A. R. (2019). **The impact of key factors on an appropriate network governance model in health care systems: a structural equation modeling approach.** *Journal of Health Administration*, 21(74), 19-34. doi: http://dx.doi.org/10.29252/jha.21.74.19. {In Persian}.
- [36] Yin, R. K. (2018). **Case study research and applications.** *Sage*.
- [37] Creswell, J. W., Plano Clark, V. L., Gutmann, M. L., & Hanson, W. E. (2003). **An expanded typology for classifying mixed methods research into designs.** A. Tashakkori y C. Teddlie, Handbook of mixed methods in social and behavioral research, 209-240.
- [38] IRCG. (2015). **About Us (Statute).** Available at: https://www.ircg.ir/fa/page/1. {In Persian}.
- [39] DIREC. (2017). **Digital Games Market In Iran: Evolution & The Prospect of Future.** Available at: https://b2n.ir/b67646. {In Persian}.
- [40] IRCG. (2018). **Direct Supports List.** Available at: https://b2n.ir/q14307. {In Persian}.
- Governance arrangements in Dutch nature policy.** *Forest policy and economics*, 16, 43-50. doi: 10.1016/j.forpol.2011.04.001.
- [8] Nasiri, H., Radaei, N. (2019). **Classification and Choice of Science, Technology and Innovation Policy Instruments.** *Journal of Science and Technology Policy*, 12(2), 495-511. dor: 20.1001.1.20080840.1398.12.2.33.8. {In Persian}.
- [9] Newzoo. (2021). **Global Games Market Report 2021.** Available at: https://b2n.ir/f27139.
- [10] DIREC. (2020). **Landscape Report 2019: The Most Significant Informations of Digital Games Consumption in Iran.** Available at: https://b2n.ir/w37016.
- [11] Zeiler, X., & Mukherjee, S. (2022). **Video Game Development in India: A Cultural and Creative Industry Embracing Regional Cultural Heritage (s).** *Games and Culture*, 15554120211045143. doi: 10.1177/15554120211045143.
- [12] Ghazinoory, S., Aliahmadi, A., Namdarzangeneh, S., & Ghodsypour, H. (2007). **Using AHP and LP for choosing the best alternatives based the gap analysis.** *Applied Math. and computation*, 184(2), 316-321. doi:10.1016/j.amc.2006.05.178
- [13] Nazarizadeh, F., Mirshah Velayati, F. (2015). **A Model of Innovation System for Cultural Products.** *JSFC*, 8(31), 37-72. {In Persian}.
- [14] Hasanlou, M. (2017). **Pathology of Computer Games Policy in Iran.** *Letter of Culture and Communication*, 2(1), 137-148. doi: 10.30497/lcc.2017.2465. {In Persian}.
- [15] Rhodes, R. A. W. (1996). **The new governance: governing without government.** *Political studies*, 44(4), 652-667. doi: 10.1111/j.1467-9248.1996.tb01747.x.
- [16] Frederickson, H. G. (2005). **Whatever happened to public administration? Governance, governance everywhere.** *The Oxford handbook of public management*, 282-304.
- [17] Kong, D., & Yoon, K. (2018). **Modes of Public Governance: A Typology Toward a Conceptual Modeling.** *World Political Science*, 14(1), 145-167. doi: 10.1515/wps-2018-0007.
- [18] Bevir, M. (2012). **Governance: A very short introduction.** *OUP Oxford*.
- [19] Pierre, J. (Ed.). (2000). **Debating governance: Authority, steering, and democracy.** *OUP Oxford*.
- [20] Kooiman, J. (2003). **Governing as governance.** *Sage*.
- [21] Schuppert, G. F. (Ed.). (2005). **Governance-Forschung: Vergewisserung über Stand und Entwicklungslinien (Vol. 1).** *Nomos*.
- [22] Van Kersbergen, K., & Van Waarden, F. (2009). **'Governance' as a bridge between disciplines: Cross-disciplinary inspiration regarding shifts in governance and problems of governability, accountability and legitimacy.** In European Corporate Governance (pp. 64-80). *Routledge*. doi: 10.1111/j.1475-6765.2004.00149.x
- [23] Howlett, M. (2009). **Governance modes, policy regimes and operational plans: A multi-level nested model of policy instrument choice and policy**

