



گزارش رصد فرهنگی (۱۰۲)

کالبدشکافی معماری ناهمترازی در سپهر بازی‌های دیجیتال ایران

گزارش ۱۰۲ رصد فرهنگی به ضرورت عبور از نگاه بوروکراتیک-امنیتی به سمت یک رویکرد «توسعه‌محور و اکوسیستمی» برای جلوگیری از شکاف تمدنی در فضای دیجیتال پرداخته است، این گزارش در آذر ۱۴۰۴ تولید و منتشر شده است.

تحلیل وضعیت معاصر جامعه ایران بدون در نظر گرفتن دگرדיسی‌های بنیادین در زیست‌جهان دیجیتال شهروندان، تحلیلی ابتر و فارغ از واقعیت‌های میدانی خواهد بود؛ چراکه پدیده بازی‌های دیجیتال در لایه‌های زیرین خود، از یک فعالیت حاشیه‌ای در دهه‌های گذشته به یکی از ارکان اصلی پیکره‌بندی فرهنگی و اجتماعی بدل گشته است. در این گزارش بر این باوریم که مواجهه با آمار و ارقام خیره‌کننده این حوزه، پیش از آنکه بیانگر یک موفقیت اقتصادی یا فرهنگی باشد، نشان‌دهنده نوعی «سرریز اجتماعی» است که ساختارهای حاکمیتی هنوز توان هضم و مدیریت راهبردی آن را نیافته‌اند. بر اساس داده‌های متقن پیمایش ملی بازی‌های دیجیتال (دایرک) در سال ۱۴۰۰، شمار بازیکنان در ایران به رقم بی‌سابقه ۳۴ میلیون نفر رسید که این امر به معنای درگیری فعال نزدیک به نیمی از جمعیت کشور با این رسانه بود (دایرک، ۱۴۰۰). باین‌حال، تداوم این روند در گزارش «نمای باز ۱۴۰۲» نشان می‌دهد که این پدیده نه یک تکانه مقطعی، بلکه یک تثبیت ساختاری است؛ به‌طوری‌که میانگین سنی بازیکنان از ۲۹ سال در سال ۱۴۰۰ به سطح پختگی ۲۹ سال در سال ۱۴۰۲ رسیده و الگوی مصرف از تفریح صرف به سمت «درگیری مستمر» تغییر جهت داده است (دایرک، ۱۴۰۲). داده‌های ۱۴۰۲ بر لایه‌های کیفی مصرف، ازجمله تعمیق زمان اختصاص‌یافته به بازی (متوسط ۸۳ دقیقه در روز) متمرکز گشته است که نشان‌دهنده تبدیل‌شدن بازی به یک «سبک زندگی روزمره» در میان ایرانیان است (دایرک، ۱۴۰۲).

پرسش بنیادین گزارش حاضر از همین نقطه آغاز می‌شود؛ این حجم عظیم از درگیری زمانی و ذهنی که طبق گزارش مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی با عنوان «واکاوی مسائل و اقدامات سیاست‌گذارانه در حوزه بازی‌های دیجیتال» (۱۴۰۲)، در سال ۱۴۰۰ مجموع هزینه‌کرد بازیکنان در آن به ۱۹۲۷۹ میلیارد تومان (معادل ۱.۳۲ درصد از تولید ناخالص داخلی) رسیده است، چرا نتوانسته به یک دارایی ملی مبدل گردد؟ (مرکز پژوهش‌های مجلس، ۱۴۰۲). پاسخ به این پرسش درگرو درک یک پارادوکس ساختاری است: درحالی‌که داده‌های دایرک در سال ۱۴۰۲ نشان‌دهنده رشد پتانسیل‌های بازار است، سهم بازی‌های بومی در پلتفرم‌های کلیدی همچون رایانه و کنسول تنها ۱ درصد و در بازار موبایل تنها ۶ درصد (از نظر درآمدی) است (دایرک، ۱۴۰۲؛ نمافر، ۱۴۰۳). به نظر می‌رسد این ناهمترازی، اساساً از تلاقی دو بحران «تصلب ساختاری» و «ناهمترازی بودجه‌ای» نشئت می‌گیرد؛ تأمل در داده‌های مالی استخراج‌شده از گزارش‌های نظارتی نشان می‌دهد که میان حجم عظیم گردش مالی بازار و بودجه‌های تخصیص‌یافته به نهاد متولی یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بازه ۱۳۹۷ تا ۱۴۰۲، گسستی عمیق وجود دارد که مانع از اعمال «تولی‌گری» مؤثر بر زیست‌بوم می‌شود (مرکز پژوهش‌های مجلس، ۱۴۰۲). این فقر منابع در نهادهای حاکمیتی، در تقابل با بازار چند هزارمیلیاردی، در عمل دولت را به یک ناظر منفعل بدل کرده که توان هدایت سرمایه به سمت تولید داخلی را ندارد.

علاوه‌براین، ریشه این ناکارآمدی را باید در بررسی پیشینه نهادی پیگیری کرد؛ جایی که اسناد بالادستی و مصوبه‌های شورای عالی فضای مجازی، با بازتعریف مداوم وظایف و ایجاد نهادهای موازی، منجر به شکل‌گیری یک چیدمان نهادی آشفته شده‌اند. گزارش مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «بررسی

وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای (shy&ای در ایران و چالش‌های آن» به‌صراحت نشان می‌دهد که چگونه ورود نهادهایی همچون ساترا به حوزه «بازی‌پخش» و تداخل وظایف آن‌ها با بنیاد ملی، منجر به ایجاد «گسست نهادی» شده است (مرکز پژوهش‌های مجلس، ۱۳۹۶). بااین‌حال، آنچه این تداخل اداری را به یک انسداد راهبردی پیوند می‌زند، غلبه یافتن منطق «کنترل محتوایی» بر منطق «توسعه اقتصادی» در فرآیند سیاست‌گذاری است. درواقع، گزارش کارشناسی مرکز پژوهش‌ها تصریح می‌دارد که: «سیاست‌گذاری در حوزه بازی‌های دیجیتال به‌طور عمده تحت تأثیر رویکردهای صیانتی و مقابله با جنگ نرم بوده است؛ این رویکرد موجب غفلت از ابعاد اقتصادی و صنعتی این حوزه و درنهایت تضعیف توان رقابتی تولید بومی در برابر محصولات خارجی شده است» (مرکز پژوهش‌های مجلس، ۱۴۰۲، ص. ۱۱). به اعتقاد نگارنده این ایستایی راهبردی، پیامدی مستقیم جز ایجاد بن‌بست‌های اجرایی و انزوای زیست‌بوم، بومی در برابر رقبای خارجی نداشته است.

در تقابل با این تصلب نهادی، و ازسوی دیگر، با پدیده‌ای مواجه هستیم که ملیندا کوهون در پایان‌نامه دکتری خود در دانشگاه واشینگتن تحت عنوان «زیست‌جهان‌های عاطفی: گیم‌های ایرانی در مقابل جمهوری اسلامی ایران» (۲۰۲۵a) آن را در قالب «زیست‌جهان‌های عاطفی» و «پیشروی آرام دیجیتال» تبیین می‌کند. پیوند میان این دولایه در این حقیقت نهفته است که نگاه تهدیدمحور حاکمیت، با ابزارهایی چون فیلترینگ و محدود بودن پهنای باند، گیم‌های ایرانی را ناگزیر به استفاده از «تکنیک‌های تقلیل اثر» نموده است (Cohoon, ۲۰۲۵a). زمانی که یک فعالیت روزمره برای بقا نیازمند عبور مداوم از مرزهای قانونی و فنی دولت است، آن فعالیت به‌ناچار لایه‌ای سیاسی به خود می‌گیرد. یافته‌های مردم‌نگارانه کوهون تأیید می‌کند که استفاده گسترده از ابزارهای دور زدن، تنها یک کنش فنی نیست، بلکه نوعی «مقاومت زیرساختی» در برابر اراده حاکمیتی برای کنترل فضای سایبر است که مصرف بازی را به یک چالش سیاسی ناخواسته بدل کرده است (Cohoon, ۲۰۲۵b). این گسست میان «معماری رسمی» و «زیست‌جهان کاربر»، پیامدهای اقتصادی مخربی نیز داشته است؛ به‌طوری‌که داده‌های ایسپا (۱۳۹۷) نشان می‌دهد تفاوت معنادار الگوی هزینه کرد ایرانیان در مقایسه با بازارهای جهانی، معلول فقدان مجاری رسمی به دلیل تحریم‌ها و محدودیت‌های داخلی است که منجر به شکل‌گیری یک «بازار خاکستری» وسیع شده است (ایسپا، ۱۳۹۷).

گزارش حاضر بر پایه تحلیل روشمند ۱۸ سند راهبردی و داده‌های تجربی مستخرج از پیمایش‌های ملی، نشان‌دهنده شکل‌گیری یک «بحران ساختاری» در صنعت بازی‌های دیجیتال ایران است. این گزارش نشان می‌دهد که پدید بازی‌های دیجیتال از یک فعالیت حاشیه‌ای به یک «تثبیت ساختاری» در سبک زندگی ایرانیان بدل شده است؛ به‌طوری‌که بر اساس داده‌های «نمای باز ۱۴۰۲»، شمار بازیکنان به حدود ۲۹.۳ میلیون نفر رسیده [در برخی گزارش‌ها این تعداد را ۳۴ میلیون نفر اعلام شده است] و میانگین سنی آن‌ها به ۲۹ سال افزایش یافته است. بااین‌حال، برخلاف درگیری زمانی چشم‌گیر (به‌طور متوسط ۹۵ دقیقه در روز در سال ۱۴۰۰ و ۸۳ دقیقه در سال ۱۴۰۲) و گردش مالی ریالی بی‌سابقه که در سال ۱۴۰۲ به رقم ۷۰.۶۶۳ میلیارد تومان رسیده است، واکاوی داده‌ها نشان می‌دهد سهم محصولات بومی کمتر از یک درصد از گردش کل این صنعت را شامل می‌شود. این شکاف عمیق، محصول مستقیم پدیده‌ای است که در این گزارش تحت عنوان «معماری ناهمترایی» صورت‌بندی شده و در سه رکن اصلی زیر قابل واکاوی است:

گسست تنظیم‌گری: تقابل اقتدار سرزمینی و ماهیت فرامرزی نخستین رکن این ناهمترایی، ناشی از تلاش نهادهای حاکمیتی برای اعمال «اقتدار سرزمینی» بر پلتفرم‌هایی است که ماهیت ذاتی آن‌ها «فرامرزی» است. این گزارش نشان می‌دهد که اصرار بر پارادایم (الگو) «جنگ نرم» به‌مثابه تنها لنز فهم پدیده گیمینگ، منجر به شکل‌گیری نوعی «کوری تنظیم‌گرانه» شده است. درحالی‌که مدل‌های پیشنهادی نهادهایی مانند ساترا بر

«اهلی‌سازی» پلتفرم‌ها (سکوها) و ترویج ارزش‌های رسمی متمرکز است، داده‌های رصد فضای مجازی نشان‌دهنده یک «انفجار محتوایی» در بسترهای غیررسمی مانند تلگرام است که در آن، ۵۹ هزار گروه و کانال مرتبط با گیمینگ، صدها میلیون بازدید را ثبت کرده‌اند. این تقابل منجر به پدیده «پیشروی آرام دیجیتال» شده است که در آن، کاربران از طریق «تاکتیک‌های تقلیل اثر» و نرمال‌سازی فیلترشکن‌ها، نوعی از مقاومت روزمره را در فضای دیجیتال به نمایش گذاشته‌اند..

واگرایی اقتصادی: بلعندگی بودجه‌ای و بسته شدن راه صنعت عنوان‌شده در رکن دوم ناهمترایی، در لایه اقتصادسیاسی و میان «مصرف‌گرایی توری» و «تولید نحیف» نهفته است. تحلیل داده‌های گزارش جامع «نمافر» (۱۴۰۳) آشکار می‌سازد که رشد شتابان گردش مالی بازار، بیش از آنکه حاصل توسعه ارزش‌افزوده داخلی باشد، بازتابی از «تورم سخت‌افزاری» و جهش‌های ارزی است. درواقع، افزایش قیمت ارز منجر به پدیده «کانیبالیزم بودجه‌ای» در سبد مصرف فرهنگی خانوار شده است؛ به‌طوری‌که در سال ۱۴۰۰، نزدیک به ۸۶ درصد از کل هزینه‌کرد بازیکنان صرف خرید سخت‌افزار شده و توان مالی آن‌ها برای خرید نرم‌افزار بومی تحلیل رفته است. علاوه بر این، فقدان قانون جامع مالکیت معنوی (کپی‌رایت) و عرضه بازی‌های تراز اول جهانی باقیمتی نازل، رقابت را برای تولیدکننده داخلی که با سهم ناچیز درصدی در پلتفرم‌های کنسول و رایانه دست‌وپنجه نرم می‌کند، غیرممکن ساخته است.

تصلب اداری: تشتت نهادی و ناهم‌زمانی تاریخی رکن پایانی این بحران، ریشه در یک «گسست ادراکی نهادی» دارد که ناشی از ساختار «آنکرونیستی» (ناهم‌زمان) دولت در مواجهه با پدیده‌های سیال دیجیتال است. گزارش‌های نظارتی پرده از یک «چیدمان نهادی آشفته» برمی‌دارند که در آن بیش از ۱۸ نهاد ذی‌مدخل در لایه‌های سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری فعالیت می‌کنند. تداخل وظایف میان «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» و «ساترا» منجر به پیدایش یک بوروکراسی موازی و افزایش «هزینه مبادله» شده است که خروجی آن، چیزی جز محدودیت در فرآیند انتشار محتوای دیجیتال و فرار سرمایه نخواهد شد. این گزارش نشان می‌دهد که میان «ذهنیت امنیتی سیاست‌گذار» و «هویت جهانی بازیکن ایرانی»، یک شکاف شناختی وجود دارد که مانع از اثربخشی هرگونه سیاست حمایتی رسمی می‌شود.

در جمع‌­بندی و دلالت‌های راهبردی گزارش پیشرو عنوان‌شده است که تداوم این «معماری ناهم‌تراز»، نه‌تنها منجر به هدر رفت سرمایه‌های ملی شده، بلکه شکاف میان دولت و جامعه دیجیتالی‌شده را به نقطه‌ای بی‌بازگشت خواهد رساند. برای برون‌رفت از وضعیت مصائب فعلی، اقدام‌های زیر به‌عنوان اولویت‌های راهبردی پیشنهاد می‌شود:

بازآرایی چیدمان نهادی: اصلاح تداخل وظایف و تبدیل بنیاد ملی به تنها «نهاد تنظیم‌گر تخصصی» جهت کاهش فرایندهای بوروکراتیک؛
تعرفه‌گذاری صیانتی: اخذ عوارض از فروش بازی‌های خارجی جهت تأمین منابع پایدار برای «صندوق حمایت از تولید بازی‌های بومی»؛
تقویت زیرساخت حقوقی: تدوین لایه جامع حمایت از حقوق پدیدآورندگان (کپی‌رایت) برای خروج صنعت بازی‌­های دیجیتال از فاز معیشتی؛
توسعه بازی‌های هدفمند: تغییر جهت سیاست‌گذاری از تمرکز محض بر سرگرمی به‌سمت «بازی‌های جدی» در حوزه‌های آموزش و سلامت به‌عنوان پیشران نوین صنعت بازی‌­های دیجیتال؛

این گزارش تحلیلی، درنهایت ضرورت عبور از نگاه بوروکراتیک-امنیتی به سمت یک رویکرد «توسعه‌محور و اکوسیستمی» را برای جلوگیری از شکاف تمدنی در فضای دیجیتال تبیین می‌نماید

