

Designing a Native Regulatory Model in Iranian Game Stream

Ali Rajabzadeh Tahmasebi, PhD, Associate Professor, Television Department, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University, Tehran, Iran (Corresponding author)

Email: tahmasebi_r@iribu.ac.ir

Masoud Mohammadnejad Chavoshi, Master's student, Multimedia Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran. Email: masoud.lb2016@gmail.com

Saeed Moghiseh, Master's degree, Instructor, Graphics and VFX Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran. Email: moghiseh@irib.ir

Extended Abstract

Introduction: The rapid expansion of digital platforms and changing media consumption patterns have positioned game streaming as an emerging sector of Iran's digital economy. The growing popularity of digital games has fostered a dynamic ecosystem of content creators, streaming platforms, and online audiences. However, this rapid growth has occurred in the absence of a coherent regulatory framework, creating a significant governance gap in Iran's digital media environment. The lack of clear regulatory mechanisms has generated a range of challenges, including the dominance of foreign platforms, the dissemination of content that may conflict with domestic cultural norms, non-transparent economic activities, and cybersecurity risks. To address these challenges, this study develops a localized regulatory model for game streaming governance in Iran. Drawing on the theoretical perspective of Collaborative Governance, it proposes a balanced approach that seeks to strengthen regulatory effectiveness while preserving creative freedom and supporting innovation within the digital entertainment sector.

Methods: This study adopts a qualitative research design based on grounded theory methodology. Data were collected through two complementary sources: semi-structured interviews with domain experts and documentary analysis of legal frameworks, policy documents, and relevant international experiences. Participants were selected through purposive and snowball sampling to ensure representation of key stakeholder groups, including content creators, platform operators, regulatory authorities, and academic experts. Data collection continued until theoretical saturation was reached after ten in-depth interviews. The data were analyzed through the three stages of grounded theory coding: open coding, axial coding, and selective coding. The analytical process was supported by MAX-QDA software to ensure methodological rigor and systematic data management.

Findings: The findings indicate that game streaming governance in Iran is shaped by the interaction of technological, cultural, economic, legal, and institutional factors. Eight major causal conditions requiring regulatory intervention were identified: technological transformation, unregulated market expansion, cultural divergence, financial irregularities, legal deficiencies, cybersecurity risks, institutional

passivity, and uncontrolled user interactions.

Technological advances, particularly the expansion of high-speed mobile internet, have facilitated content production and distribution while increasing reliance on foreign platforms due to the limited capacity of domestic services. The findings also reveal cultural concerns related to the circulation of inappropriate content and its potential influence on younger audiences. Economically, the study identifies substantial but largely non-transparent revenue flows through unofficial channels, creating concerns regarding financial accountability and taxation. Legally, the absence of comprehensive intellectual property protection, limited enforcement mechanisms, and overlapping institutional responsibilities contribute to regulatory uncertainty and implementation challenges.

Conclusion: The proposed model advocates a comprehensive, adaptive, and collaborative approach to game streaming governance that moves beyond conventional command-and-control regulation. The model is structured around several strategic components, including coherent legal reform, sustainable financial support for domestic platforms, human capacity development, and investment in digital infrastructure. It also emphasizes the importance of clear and flexible regulatory provisions capable of adapting to technological change while providing legal certainty for stakeholders.

The findings further support the establishment of multi-stakeholder governance arrangements involving regulatory authorities, platform operators, content creators, academic institutions, and user communities in policy design and implementation. Such an approach can strengthen regulatory legitimacy while promoting accountability, innovation, and responsible digital participation. Overall, the proposed model seeks to balance regulatory oversight with creative freedom and sustainable industry development, thereby contributing to a more resilient and culturally responsive game streaming ecosystem in Iran.

Keywords: Model design, regulation, game streaming, collaborative governance.

طراحی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران

علی رجب‌زاده طهماسبی^۱، مسعود محمدنژاد چاوشی^۲، سعید مقیسه^۳

چکیده

با گسترش پلتفرم‌های دیجیتال و تغییر الگوهای مصرف رسانه‌ای در میان جوانان، گیم استریم به‌عنوان یکی از پرشتاب‌ترین حوزه‌های نوپدید رسانه‌ای، توجه سیاست‌گذاران را برانگیخته است. نبود نظام مشخص برای هدایت این حوزه، چالش‌های فرهنگی، اجتماعی و امنیتی به‌دنبال داشته است. با گسترش سریع پدیده گیم استریم در ایران و فقدان سازوکارهای مدون نظارتی، خلأی راهبردی در حوزه حکمرانی رسانه‌های دیجیتال احساس می‌شود. این مقاله با هدف طراحی مدل بومی تنظیم‌گری گیم استریم، در چهارچوب نظریه حکمرانی مشارکتی انجام شده است. پژوهش با روش کیفی و رویکرد نظریه‌پردازی داده‌بنیاد صورت گرفت. داده‌ها از طریق مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با صاحب‌نظران و تحلیل اسنادی گردآوری و طی مراحل کدگذاری تحلیل شدند. یافته‌ها نشان داد تنظیم‌گری این حوزه تحت تأثیر مؤلفه‌های فناورانه، فرهنگی، اقتصادی و حقوقی است و نقش بازیگران متنوع همچون نهادهای تنظیم‌گر، پلتفرم‌ها و کاربران کلیدی است. در نتیجه مدل نهایی بر تعامل نهادی، شفاف‌سازی قوانین، توسعه زیرساخت‌ها و حفظ توازن میان نظارت و خلاقیت تأکید دارد.

واژگان کلیدی

تنظیم‌گری، حکمرانی مشارکتی، طراحی الگو، گیم استریم.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۲۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۱۴

۱. دانشیار گروه تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

tahmasebi_r@iribu.ac.ir

۲. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد، گروه چندرسانه‌ای، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران.
masoud.lb2016@gmail.com

۳. کارشناسی ارشد، مدرس، گروه گرافیک و جلوه‌های ویژه، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران.
moghiseh@irib.ir

مقدمه

گیم‌استریم یا پخش زنده بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یکی از شاخه‌های نوظهور و پررونق اقتصاد دیجیتال، در دهه گذشته به سرعت در حال گسترش بوده و توانسته است در صدر نموده‌های جدید سرگرمی و تعاملات دیجیتال قرار گیرد. در این نوع فعالیت، بازیکنان روند اجرای بازی خود را از طریق بسترهایی نظیر Twitch، YouTube Gaming و Facebook Gaming برای مخاطبان پخش کرده و از طریق تبلیغات، حمایت مالی مخاطبان و قراردادهای محتوایی، به درآمد قابل توجهی دست می‌یابند (Geilik-man, 2022: 72). به استناد آمارهای جهانی، پلتفرم‌های گیم‌استریم توانسته‌اند حتی از سرویس‌های سنتی استریم فیلم مانند Netflix نیز پیشی گرفته و سهم بزرگی از بازار رسانه‌ای را از آن خود کنند. در ایران نیز، شاهد رشد کمی و کیفی چشم‌گیری در حوزه گیم‌استریم هستیم. براساس داده‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نزدیک به نیمی از جمعیت کشور بازی‌های دیجیتال را تجربه کرده‌اند و جامعه‌ای پویا از استریمرها و تماشاگران گیم‌استریم در حال شکل‌گیری است (Iran Game Report, 2020: 19). این رشد چشمگیر در شرایطی رخ می‌دهد که هنوز چهارچوب مشخص و ساختاریافته‌ای برای تنظیم‌گری این فضا وجود ندارد. این خلأ باعث شده تا گیم‌استریم به بستری برای ظهور آسیب‌هایی نظیر ترویج خشونت، نقض حریم خصوصی، عدم رعایت رده‌بندی سنی و حتی مسائل اقتصادی مانند تراکنش‌های مشکوک تبدیل شود. شواهد حاکی از آن است که در نبود نظارت کارآمد، این حوزه می‌تواند بستر شکل‌گیری ناهنجاری‌های اجتماعی و فرهنگی باشد.

در سطح جهانی، واکنش کشورها به این پدیده عمدتاً حول محور سیاست‌گذاری فرهنگی، حفاظت از حقوق کاربران و حمایت از تولیدات محلی شکل گرفته است. برای مثال، دستورالعمل AVMSD اتحادیه اروپا، پلتفرم‌ها را ملزم به نمایش حداقل ۳۰ درصد محتوای اروپایی و رعایت اصول حفاظت از کودکان کرده است (Cunningham & Eklund, 2022: 88). استرالیا نیز با درک خطر سلطه پلتفرم‌های جهانی، به دنبال همگرایی سیاست‌های فرهنگی خود با ابزارهای اقتصادی چون مالیات فرهنگی و مشوق‌های محتوای محلی بوده است (Lobato, Meese, & Thomas, 2023: 93). با این حال، یکی از چالش‌های اصلی این نوع سیاست‌گذاری، تعارض میان مقررات نظارتی و رضایت کاربران است. در تجربه جهانی، تغییرات سخت‌گیرانه در قوانین

پلتفرم‌هایی مانند Twitch، واکنش‌های منفی تولیدکنندگان محتوا را به‌دنبال داشته و در برخی موارد، به مهاجرت آنان به پلتفرم‌های رقیب منجر شده است؛ بنابراین، طراحی مدل‌های تنظیم‌گرانه باید به‌گونه‌ای باشد که ضمن حفظ اصول فرهنگی و قانونی، آزادی و اختیار کاربران نیز حفظ شود (Hanania, 2023: 57). در ایران، طبق قانون اساسی، مسئولیت تنظیم‌گری رسانه‌ای با سازمان صداوسیما و به‌طور خاص، ساترا به‌عنوان نهاد تخصصی واگذار شده است. با این حال، نبود الگویی بومی و تخصصی برای مدیریت حوزه گیم‌استریم، هم‌اکنون به یکی از خلأهای راهبردی سیاست‌گذاری رسانه‌ای کشور تبدیل شده است. الگویی که بتواند به‌طور هم‌زمان، با ارزش‌های دینی، عرفی و فرهنگی هم‌ساز باشد و همچنین با منطق رفتاری کاربران و فضای پویا و متحول گیم‌استریم هماهنگی داشته باشد. ضرورت این تحقیق دقیقاً در همین نقطه تعریف می‌شود: طراحی مدلی بومی، منعطف و قابل اجرا برای تنظیم‌گری گیم‌استریم در ایران که به دور از الگوهای کلیشه‌ای و یکسان‌نگر، بتواند تفاوت‌های ژانری، محتوایی و سنی را در فضای دیجیتال لحاظ کند. چنین الگویی می‌تواند مبنایی برای سیاست‌گذاری دقیق، مؤثر و کارآمد در حوزه صوت و تصویر فراگیر باشد، رضایت کاربران را افزایش دهد و از مهاجرت آنان به پلتفرم‌های خارجی جلوگیری نماید. افزون‌بر این، الگویی که در این پژوهش طراحی می‌شود، می‌تواند به‌عنوان مرجعی برای سازمان ساترا جهت تصمیم‌سازی و قانون‌گذاری آتی به‌کار گرفته شود و موجب ارتقاء کیفیت نظارت، سامان‌دهی فرهنگی فضای مجازی و تقویت بسترهای داخلی گردد.

پیشینه پژوهش

گیم‌استریم به‌عنوان یکی از پدیده‌های نوظهور و فراگیر در حوزه رسانه‌های دیجیتال، بستر جدیدی برای تعاملات اجتماعی، تولید و مصرف محتوا و حتی شکل‌گیری هویت‌های دیجیتال فراهم کرده است. این پدیده با ترکیب عناصر فناوری، بازی و رسانه، الگوهای سنتی سرگرمی و بازاریابی را به چالش کشیده و روندهای نوینی در رفتار مصرف‌کنندگان، مدل‌های درآمدزایی و فرهنگ عمومی ایجاد کرده است. گیم‌استریم از طریق پلتفرم‌هایی نظیر توییچ و یوتیوب گیمینگ، بستری برای تولید محتوای زنده و مشارکت جمعی فراهم کرده که در آن، استریمرها به‌عنوان عناصر مرکزی این اکوسیستم، با مخاطبان در زمان واقعی تعامل دارند (Li et al., 2020: 2). رفتار مخاطبان گیم‌استریم تحت تأثیر مجموعه‌ای از عوامل اجتماعی، روان‌شناختی و فنی قرار دارد.

مطالعات نشان داده‌اند که کاربران به دو دسته فعال و غیرفعال تقسیم می‌شوند؛ گروه اول با استریم‌رها و دیگر کاربران تعامل مستقیم دارند و گروه دوم صرفاً به مشاهده محتوا بسنده می‌کنند (Sjöblom et al., 2017: 987). کیفیت محتوای ارائه‌شده، اعم از کیفیت تصویر، صدا و سبک ارتباطی استریم‌رها، تأثیر مستقیمی بر رضایت کاربران و مدت زمان تماشای آن‌ها دارد (Zhang et al., 2017: 2334).

از منظر انگیزشی، کاربران به دلایلی همچون یادگیری تکنیک‌های بازی، کسب لذت، کاهش استرس و ایجاد پیوند اجتماعی جذب این پلتفرم‌ها می‌شوند (Bründl, 2022: 802؛ Castro, 2023: 2؛ et al., 2022: 802). انگیزه‌هایی نظیر احساس همبستگی با جامعه گیمینگ، تعامل زنده از طریق چت و تماشای بازی‌های محبوب، از جمله عوامل مهم در افزایش تعامل کاربران با محتوای گیم استریم هستند (Hilvert-Bruce et al., 2018: 61؛ Kneisel & Sternadori, 2022: 5). استریم‌رها به عنوان تولیدکنندگان اصلی محتوا، در ایجاد، توسعه و پایداری جوامع دیجیتال نقش اساسی دارند. آن‌ها با ارائه محتوای جذاب، بر تصمیمات خرید کاربران و بازاریابی بازی‌ها تأثیر می‌گذارند، به ویژه درباره بازی‌های مستقل یا تازه‌عرضه‌شده (Johnson & Woodcock, 2019: 673). افزون‌بر این، استریم‌رها با استفاده از ابزارهای تحلیلی، نرم‌افزارهای مدیریت استریم مانند OBS Studio و Streamlabs و فناوری‌های واقعیت افزوده و مجازی، سطح حرفه‌ای‌تری از تولید محتوا را ارائه می‌دهند (Guan et al., 2023: 6؛ Mallari et al., 2021: 4). در حوزه اقتصادی، گیم استریم بستر رشد مدل‌های درآمدزایی متنوعی مانند دونیشن‌ها، اشتراک‌های پولی و تبلیغات مشارکتی را فراهم کرده است. مطالعات حاکی از آن است که دونیشن‌ها می‌توانند درآمدهای پایدار و قابل توجهی برای استریم‌رها ایجاد کنند، به‌ویژه زمانی که با بازی‌گونه‌سازی و مشوق‌های دیجیتالی همراه باشند (Yu & Jia, 2022: 353). همچنین، استفاده از ارزهای دیجیتال و تبلیغات تعاملی از نوآوری‌های اقتصادی مهم در این فضا محسوب می‌شوند (San-Lopez-Navarrete et al., 2022: 482). (thi Priya, 2024: 37).

فناوری‌های پیشرفته مانند کُدک‌های^۱ فشرده‌سازی نظیر AV1، پردازش لبه‌ای و هوش مصنوعی، نقش کلیدی در بهبود تجربه کاربران ایفا کرده‌اند (Zhao et al., 2021: 2؛ Kim, 2021: 1093). این فناوری‌ها نه تنها کیفیت تصویر و صدا را افزایش داده‌اند، بلکه تأخیر در پخش زنده را نیز کاهش داده و موجب ایجاد تجربه‌ای روان‌تر و تعاملی‌تر

شده‌اند. با گسترش گیم‌استریم، مسائل قانونی و اخلاقی جدیدی نیز مطرح شده‌اند. قوانین کپی‌رایت، حفظ حریم خصوصی کاربران و رفتارهای نامناسب در چت‌های زنده از مهم‌ترین چالش‌های اخلاقی هستند (Holden & Schuster, Rahman, 2023: 101). پلتفرم‌ها برای مدیریت این چالش‌ها از فناوری‌هایی نظیر Content ID و (2021: 478). پلتفرم‌ها برای مدیریت این چالش‌ها، فرصت‌های اخلاقی مانند جمع‌آوری کمک‌های مالی برای امور خیریه، آموزش مسائل اجتماعی و افزایش آگاهی کاربران نیز از ظرفیت‌های مثبت این فضا محسوب می‌شوند. گیم‌استریم همچنین تأثیرات روان‌شناختی قابل توجهی دارد. از کاهش استرس و اضطراب گرفته تا ایجاد جوامع حمایتی و افزایش عزت‌نفس، این پدیده توانسته است به بهبود سلامت روان کاربران کمک کند (Matsui et al., 2019: 33; Frommel et al., 2021). با این حال، استفاده بیش‌ازحد و وابستگی روانی به این پلتفرم‌ها نیز پیامدهای منفی به همراه دارد (Lo et al., 2005: 18). در مجموع، گیم‌استریم به یکی از ابزارهای اصلی بازاریابی و تبلیغات در صنعت بازی‌های ویدئویی تبدیل شده است. نمایش زنده گیم‌پلی، ارتباط مستقیم با کاربران و امکان تأثیرگذاری فوری بر تصمیمات خرید از جمله ویژگی‌هایی است که این بستر را برای توسعه‌دهندگان بازی‌ها بسیار ارزشمند کرده است (Wu et al., 2024: 5). همچنین، گیم‌استریم با فراهم کردن فرصت‌هایی برای اشتغال در حوزه‌های مختلف نظیر تولید محتوا، مدیریت جوامع و تحلیل داده‌ها، سهم قابل توجهی در اقتصاد دیجیتال ایفا می‌کند (Johnson & Woodcock, 2019: 683; Cis-termino, 2024: 7). بنابراین، گیم‌استریم را می‌توان یک اکوسیستم پویا، چندبعدی و فناورانه دانست که با تأثیرگذاری بر جنبه‌های فرهنگی، اجتماعی، روانی و اقتصادی کاربران، نقش چشمگیری در تحول سبک زندگی دیجیتال ایفا می‌کند.

در سال‌های اخیر، تحول رسانه‌های دیجیتال و ظهور پلتفرم‌های پخش بازی‌های ویدئویی منجر به شکل‌گیری مباحث مهمی پیرامون حکمرانی و تنظیم‌گری این فضا شده است. در این راستا، گاپله و همکاران (۱۴۰۴) با ارائه الگویی برای حکمرانی در رسانه‌های صوت و تصویر فراگیر ایران، بر ضرورت وجود نظامی منسجم برای تنظیم‌گری تأکید کرده‌اند که شامل شرایط علی، زمینه‌ای و مداخله‌گر، پدیده مرکزی و مکانیسم‌های اجرایی است. آنان تأکید دارند که اجرای چنین نظامی می‌تواند با ارتقای شفافیت، پاسخگویی و استقلال نهادها، به تأمین منافع عمومی و خصوصی یاری رساند. در همین زمینه، حسنی (۱۴۰۳) نیز به بررسی چالش‌های حکمرانی

پلتفرم‌های ویدئویی در ایران پرداخته و سه سطح از مناقشات شامل تعریف محتوای ویدئویی، تعیین نهاد مسئول و شیوه‌های تعدیل محتوا را شناسایی کرده است. این پژوهش نشان می‌دهد که نبود انسجام حقوقی میان نهادهای مختلف دولتی منجر به بحران‌های نظارتی و اجرایی در مدیریت پلتفرم‌هایی چون آپارات شده است.

مطالعه مزینانیا (۱۴۰۲) به حریم خصوصی در فضای مجازی اختصاص دارد و با مقایسه میان ایران، اتحادیه اروپا و ایالات متحده نشان می‌دهد که چهارچوب‌های قانونی کشورها برای حفاظت از اطلاعات کاربران هنوز نیازمند تکامل و هماهنگی با تحولات فناورانه‌اند. این یافته‌ها اهمیت توجه به ابعاد حقوق بشری و الزامات قانونی هم‌تراز با پیشرفت‌های فناورانه را پررنگ می‌سازد. قاسم‌زاده عراقی و محسنیان (۱۴۰۲) نیز در پژوهشی به چالش‌های قانونی تنظیم‌گری خدمات رسانه‌ای فراگیر پرداخته و با اتکا به نظریه تفسیری شورای نگهبان و احکام قانونی، پیش‌نویسی برای تدوین قانون تنظیم‌گری در این حوزه ارائه داده‌اند. یافته‌های آنان بیانگر ضرورت وجود چارچوب قانونی منسجم برای رفع تداخل وظایف نهادی و شفافیت در مسئولیت‌هاست. در همین راستا، قاسم‌زاده عراقی و همکاران (۱۴۰۰) بر نقش صنعت در خودتنظیم‌گری تأکید کرده‌اند. آنان با تبیین مدل حکمرانی مشارکتی در پلتفرم‌های ویدئویی، معتقدند سازوکارهای حقوقی نرم و انگیزه‌محور می‌توانند جایگاه صنعت را در تنظیم‌گری ارتقا دهند و در راستای اهداف فرهنگی جمهوری اسلامی ایران عمل کنند.

اسماعیلیان و ناظمی (۱۳۹۷) نیز با طراحی الگویی بر پایه روش تصمیم‌گیری پابرجا برای نهاد تنظیم‌گر، به بررسی ساختاری نهادی پرداخته‌اند. آنان با در نظر گرفتن تغییر نقش دولت از تصدی‌گر به تنظیم‌گر و ظهور همگرایی در صنایع رسانه‌ای و ارتباطی، بر لزوم ایجاد نهادی مستقل با مشارکت مردمی و بخش خصوصی تأکید کرده‌اند.

در پیشینه‌های خارجی، جانسون^۱ (۲۰۲۴) بر چالش‌های حرفه‌ای و اجتماعی ورزش‌های الکترونیکی و استریم بازی‌ها تمرکز کرده و نشان داده است که این فضا فرصت‌های شغلی جدیدی را فراهم می‌کند، اگرچه فشار کاری بالا از چالش‌های جدی آن به شمار می‌آید. دی‌سوزا و همکاران^۲ (۲۰۲۴) نیز کاربرد بازی‌های دیجیتال در توانبخشی پزشکی را بررسی کرده‌اند. آنان مدل‌هایی نوآورانه برای بهره‌گیری از پخش بازی از راه دور ارائه داده‌اند که تعامل آنی بیمار و درمانگر را تسهیل می‌کند. کائوشال^۳

1. Johnson

2. de Souza et al

3. Kaushal

(۲۰۲۳) در مقاله‌ای به چالش‌های حقوق مالکیت فکری در پخش آنلاین بازی‌ها پرداخته و با اشاره به خلاهای قانونی هند، نیاز به بازبینی جامع در قوانین موجود برای پوشش کامل این حوزه را مطرح کرده است. در سطح سیاست‌گذاری منطقه‌ای، بورگزا^۱ (۲۰۲۳) وضعیت ایتالیا در مواجهه با بازار دیجیتال بازی‌ها را تحلیل کرده و بر نیاز به تطبیق مقررات با واقعیت‌های جدید اقتصادی و فناورانه تأکید کرده است. در سطح فرهنگی، روبرگا^۲ (۲۰۲۱) با تمرکز بر توییچ، نقدی جدی بر سیاست‌های مبهم مربوط به محتوای جنسی در این پلتفرم وارد کرده و آن‌ها را بازتولیدکننده تبعیض‌های جنسیتی دانسته است. وی خواهان بازنگری در سیاست‌های محتوایی برای تحقق عدالت جنسیتی شده است. وزنیکا^۳ (۲۰۲۰) نیز در پژوهشی جامع به بررسی جنبه‌های حقوق مؤلف در پلتفرم‌های استریم بازی پرداخته و با تحلیل دستورالعمل DSM ۲۰۲۰ اتحادیه اروپا، راهکارهایی برای کاهش چالش‌های حقوقی این حوزه پیشنهاد داده است. کاس^۴ (۲۰۱۸) با بررسی اختلال بازی اینترنتی، سه رویکرد کلیدی شامل محدودسازی دسترسی، کاهش ریسک و ارائه حمایت‌های اجتماعی را برای پیشگیری از آسیب‌های این اختلال معرفی کرده است. او بر طراحی سیاست‌های بومی‌سازی شده با توجه به بافت فرهنگی و اجتماعی تأکید کرده است.

روش پژوهش

پژوهش حاضر با هدف شناسایی و تبیین ابعاد و مؤلفه‌های کلیدی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران، از رویکردی کیفی و روش نظریه‌پردازی داده‌بنیاد بهره می‌برد. این روش که بر پایه استقراء و تحلیل اکتشافی طراحی شده است، امکان استخراج نظریه‌ای بومی را از دل داده‌های تجربی فراهم می‌سازد و به پژوهشگر این امکان را می‌دهد که بدون اتکای اولیه به نظریات موجود، مفاهیم و روابط میان آن‌ها را کشف کرده و چهارچوبی نظری و کارآمد متناسب با بستر فرهنگی و اجتماعی ایران ارائه کند. این ویژگی‌ها، نظریه‌پردازی داده‌بنیاد را به رویکردی مناسب برای موضوعات نوظهوری چون گیم استریم در ایران تبدیل کرده است که تاکنون کمتر مورد مطالعه قرار گرفته‌اند. پژوهش حاضر با رویکرد توصیفی-تحلیلی اجرا می‌شود؛ به این معنا که ابتدا وضعیت موجود توصیف شده و سپس از طریق تحلیل داده‌ها، مفاهیم اصلی و ساختارهای میان

1. Borgese

2. Roberge

3. Woznica

4. Kuss

آن‌ها تبیین و استخراج می‌شود. این رویکرد به پژوهشگر امکان می‌دهد تا با استفاده از داده‌های عمیق و تحلیل کیفی، مدلی نظری برای تنظیم‌گری گیم‌استریم تدوین کند که نه تنها واجد اعتبار علمی، بلکه متناسب با واقعیت‌های بومی نیز باشد.

جامعه آماری پژوهش شامل صاحب‌نظران حوزه گیم‌استریم و تنظیم‌گری است که از میان کارشناسان، سیاست‌گذاران، فعالان صنعت بازی‌های ویدئویی و پژوهشگران حوزه رسانه انتخاب شده‌اند. معیار اصلی در انتخاب اعضای جامعه آماری، برخورداری از دانش تخصصی و تجربه عملی در این حوزه بوده است. برای پوشش جامع ابعاد موضوع، جامعه آماری به گونه‌ای طراحی شده است که تنوع دیدگاه‌ها و سوابق در آن لحاظ شود. انتخاب این افراد با مشورت استاد راهنما انجام گرفته و تلاش شده است که از طریق انتخاب آگاهانه، داده‌هایی با کیفیت بالا گردآوری شود. در ادامه، با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند و رویکرد گلوله‌برفی، ابتدا گروه کوچکی از متخصصان شناسایی و مصاحبه شده و سپس این افراد، سایر خبرگان حوزه را معرفی کرده‌اند. این روند تا زمان رسیدن به اشباع نظری ادامه یافته است؛ به این معنا که تا جایی که مصاحبه‌ها اطلاعات جدیدی ارائه نکنند و مفاهیم اصلی به‌طور کامل پوشش داده شوند. در این پژوهش، با انجام حدود ده مصاحبه عمیق با صاحب‌نظران، اشباع نظری محقق شده و داده‌های لازم برای تحلیل گردآوری شده است.

گردآوری داده‌ها با استفاده از دو روش اصلی، یعنی مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته و فیش‌برداری از منابع اسنادی انجام شده است. مصاحبه‌ها به‌عنوان ابزار اصلی جمع‌آوری داده‌ها، امکان دریافت داده‌های غنی از دیدگاه‌های متخصصان را فراهم ساخته‌اند. این مصاحبه‌ها براساس برنامه‌ریزی اولیه و طراحی سؤالات هدفمند اجرا شده‌اند و ساختار نیمه‌ساختاریافته آن‌ها اجازه داده است که مشارکت‌کنندگان آزادانه دیدگاه‌های خود را بیان کرده و پژوهشگر نیز بتواند بر حسب روند گفتگو، موضوعات مهم را عمیق‌تر پیگیری کند. در کنار آن، داده‌های ثانویه از طریق فیش‌برداری از منابع اسنادی شامل مقالات علمی، گزارش‌های تخصصی، قوانین و مقررات رسمی نیز گردآوری شده‌اند تا بتوان تحلیل جامعی و مستند از موضوع ارائه کرد. تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل کیفی و از طریق کدگذاری سه‌مرحله‌ای شامل کدگذاری باز، محوری و انتخابی انجام شده است. در مرحله نخست، داده‌ها به مفاهیم اولیه تجزیه شده و کدهای اولیه استخراج شده‌اند. سپس، مفاهیم مشابه با هم گروه‌بندی شده و محورهای اصلی تحلیل از دل داده‌ها شکل گرفته‌اند. در مرحله نهایی، دسته‌های

مفهومی به‌صورت یکپارچه سازمان‌دهی شده و چهارچوب نظری اولیه برای تبیین ساختار و منطبق تنظیم‌گری گیم‌استریم استخراج شده است. تمام مراحل تحلیل با استفاده از نرم‌افزار MAXQDA مدیریت و مستندسازی شده‌اند که امکان تحلیل دقیق و بازبینی منظم داده‌ها را فراهم می‌کند. به‌منظور اطمینان از دقت و اعتبار یافته‌ها، داده‌ها در طول فرآیند تحلیل مکرراً بازبینی و بررسی شده‌اند.

یافته‌های پژوهش

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی خبرگان

رده	نفر	سمت	جنس	تحصیلات	سابقه کاری
۷۰	۱	رئیس	مرد	کارشناسی ارشد	۱۹
	۲	معاون	مرد	کارشناسی	۲۸
	۳	مدیرعامل	زن	دکتری	۲۰
	۴	پژوهشگر	مرد	کارشناسی ارشد	۸
	۵	معاون	مرد	دکتری	۲۵
	۶	استاد دانشگاه	زن	دکتری	۱۰
	۷	معاون	مرد	دکتری	۱۱

در این پژوهش، ویژگی‌های جمعیت‌شناختی خبرگان شرکت‌کننده در جدول یک نشان داده شده است. این جدول شامل اطلاعات هفت نفر از متخصصان حوزه گیم استریم است که با توجه به معیارهایی مانند جنسیت، تحصیلات، سمت شغلی و سابقه کاری انتخاب شده‌اند. از نظر جنس، چهار نفر مرد و سه نفر زن هستند که نشان‌دهنده ترکیب نسبتاً متعادلی از نظر جنسیتی در بین شرکت‌کنندگان است. این تنوع کمک می‌کند تا دیدگاه‌های مختلف در تحلیل‌ها مورد توجه قرار گیرد. در زمینه تحصیلات، بیشتر افراد دارای مدرک تحصیلات تکمیلی هستند. سه نفر دارای مدرک دکتری، دو نفر دارای کارشناسی ارشد و دو نفر نیز دارای مدرک کارشناسی هستند. این موضوع نشان می‌دهد که شرکت‌کنندگان از سطح علمی بالایی برخوردار هستند و می‌توانند نظرات تخصصی و مفیدی در رابطه با موضوع پژوهش ارائه دهند. همچنین بررسی سمت‌های شغلی این افراد نشان می‌دهد که نقش‌های متنوعی مانند معاون، رئیس، مدیرعامل، استاد دانشگاه و پژوهشگر در میان آن‌ها وجود دارد. این تنوع شغلی باعث

می‌شود تا پژوهش از ابعاد مختلف بررسی و تحلیل‌های جامع‌تری شکل گیرد. در بخش سابقه کاری، دیده می‌شود که شرکت‌کنندگان از تجربه قابل توجهی برخوردارند. دامنه سابقه کاری آن‌ها بین هشت تا بیست و هشت سال است و بیشتر آن‌ها بیش از ده سال سابقه فعالیت در حوزه کاری خود دارند. این موضوع نشان می‌دهد که شرکت‌کنندگان تجربه لازم را برای ارائه نظرات دقیق و کارآمد دارند.

شرایط علی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

در مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم ایران، تحول دیجیتال و گسترش فناوری ارتباطات به‌ویژه اینترنت همراه، بستری برای رشد پلتفرم‌های جهانی مانند توییچ و بومی مانند آپارات گیم فراهم کرده است (مصاحبه‌شونده ۱، ۳). این رشد با ورود گسترده بازی‌های آنلاین بدون مجوز، خلأهای قانونی و تهدیدات فرهنگی همراه بوده و نظارت ناکافی بر محتوای این فضا، ارزش‌های بومی را به خطر انداخته است (مصاحبه‌شونده ۲، ۶). استریم‌هایی که گاه فاقد معیارهای اخلاقی‌اند، با ترویج محتواهای ناهنجار و زبان غیررسمی، الگوهای فرهنگی را تغییر داده‌اند (مصاحبه‌شونده ۲، ۵).

در بُعد اقتصادی، گیم‌استریم با درآمدزایی از طریق دونیت و اسپانسرشیپ رشد کرده، اما تهدیداتی مانند پولشویی و حمایت‌های مالی مشکوک نیز مطرح است (مصاحبه‌شونده ۱، ۴). نبود چهارچوب مشخص قانونی برای مالکیت معنوی و تداخل وظایف بین نهادهایی همچون ساترا و صداوسیما، بر پیچیدگی‌های حقوقی افزوده و نظارت را ناکارآمد کرده است (مصاحبه‌شونده ۲، ۷).

در حوزه امنیت، آموزش رفتارهای اغتشاش‌گونه از طریق بازی‌ها و استفاده پلتفرم‌های خارجی در تقابل با قوانین ایران، تهدیدی جدی برای حاکمیت سایبری محسوب می‌شود (مصاحبه‌شونده ۵، ۶). راهکارهای مقابله شامل توسعه زیرساخت‌های بومی، ارتقای آگاهی عمومی، آموزش خانواده‌ها و مشارکت دولت و بخش خصوصی در تقویت پلتفرم‌های داخلی است (مصاحبه‌شونده ۳، ۷). در نهایت، عناصر تعاملی چون گیمیفیکیشن، پرداخت با رمز ارز و مدیریت محتوایی توسط مادریتورها، اگر با تنظیم‌گری هوشمند همراه شوند، می‌توانند گیم‌استریم را به فضای امن، جذاب و پایدار برای کاربران ایرانی تبدیل کنند (مصاحبه‌شونده ۵، ۱).

جدول ۲. شرایط علی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران

کدهای باز	کد محوری	کد انتخابی
همگرایی فناوری (تبدیل موبایل به ابزار چندرسانه‌ای) رشد سرعت اینترنت همراه در دهه ۹۰ استفاده از پلتفرم‌های جهانی مانند توییچ و دیسکورد نیاز به پلتفرم‌های بومی مانند آپارات گیم	تحول فناوریانه	شرایط علی
ورود بازی‌های آنلاین جهانی به ایران حرفه‌ای شدن گیمرها به عنوان شغل نقش بنیاد ملی بازی‌ها در تنظیم مقررات - تأثیر بازی‌های جنگ شهری بر رفتار جوانان - فعالیت ۹۰٪ بازی‌ها بدون مجوز	رشد بدون قاعده	
- پذیرش گیمنگ به عنوان فعالیت اجتماعی - وابستگی مخاطبان به استریم‌ها - عادی‌سازی برهنگی در شخصیت‌های بازی - ترویج ادبیات غیررسمی و مطالب جنسی - استفاده دشمن از گیم استریم برای جنگ شناختی	واگرایی فرهنگی	
- درآمدزایی استریم‌ها از طریق دونیت و اسپانسرشیپ - گردش مالی بالا (مثال: ۱۰ میلیون تومان در روزهای کم‌مراجعه) - ریسک پولشویی در تراکنش‌ها - حمایت مالی خارجی از استریم‌ها - فعالیت ۱۰ صرافی در حوزه انتقال وجه	آشفته‌گی مالی	
- نبود قوانین شفاف برای مالکیت معنوی و محتوای مجرمانه - تداخل مسئولیت‌های بنیاد ملی بازی‌ها، ساترا و صدا و سیما - مجازات‌های ناکافی (مثلاً ۵۰ هزار تومان برای تبلیغ برهنگی) - نیاز به نظارت بر محتوای خشونت‌آمیز - استریم‌های زیر سن قانونی	ناتوانی حقوقی	
- استفاده از گیم استریم برای نفوذ در افکار جوانان - جنگ نرم با ابزارهای مشروعیت‌زدایی و عادی‌سازی فساد - نقض حاکمیت سایبری توسط پلتفرم‌های خارجی - جایگزینی سلبریتی‌ها به جای نخبگان - آموزش روش‌های اغتشاش در بازی‌های جنگ شهری	تهدید سایبری	

کدهای باز	کد محوری	کد انتخابی
<ul style="list-style-type: none"> - نیاز به حمایت دولت در زیرساخت و آموزش - سرمایه‌گذاری بخش خصوصی در پلتفرم‌های بومی - آموزش خانواده‌ها برای نظارت بر مصرف محتوا - مسئولیت پلتفرم‌ها در نظارت محتوا (مادریورها) - تأثیر قوانین جهانی بر پلتفرم‌های خارجی 	انفعال نهادی	تعمیر و بازسازی
<ul style="list-style-type: none"> - سیستم گیمیفیکیشن (امتیازدهی، بچ‌ها، لیدربورد) - تعامل زنده (چت، رای‌گیری، درخواست اقدامات خاص) - نقش مادریورها در مدیریت چت - استفاده از رمزارزها و پلتفرم‌هایی برای انتقال ریالی 	تعامل بی‌ضابطه	

در مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم ایران، هشت عامل کلیدی شامل تحول فناوریانه، رشد بدون قاعده، واگرایی فرهنگی، آشفتگی مالی، ناتوانی حقوقی، تهدید سایبری، انفعال نهادی و تعامل بی‌ضابطه شناسایی شده‌اند. رشد اینترنت و استفاده از موبایل به‌عنوان رسانه، زمینه‌ساز توسعه گیم‌استریم شد، اما نبود زیرساخت بومی باعث وابستگی به پلتفرم‌های خارجی گردید. رشد بی‌ضابطه بازی‌ها بدون نظارت، زمینه‌ساز آسیب‌های فرهنگی و امنیتی شد و گیم‌استریم به‌جای تقویت فرهنگ بومی، به ترویج رفتارهای غیراخلاقی و غرب‌گرا پرداخت. از منظر مالی، گردش پول بالا اما غیرشفاف، پول‌شویی و حمایت مشکوک خارجی نگرانی‌آور شده است. فقدان قوانین مالکیت معنوی و تداخل نهادهای مسئول، حقوق استریمرها را بی‌پشتوانه گذاشته است. در حوزه امنیت، گیم‌استریم ابزار جنگ شناختی شده و از آن برای تضعیف ارزش‌های ملی استفاده می‌شود. دولت در حوزه زیرساخت و آموزش منفعل است و پلتفرم‌های داخلی توان رقابت ندارند. همچنین، تعاملات آنلاین با ویژگی‌هایی مانند پرداخت رمزارزی و چت زنده، بدون چهارچوب نظارتی مشخص، خارج از کنترل‌اند. این شرایط نیازمند الگوی تنظیم‌گری بومی، هوشمند و مشارکتی است.

شرایط زمینه‌ای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

شرایط زمینه‌ای مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم در ایران متأثر از گسترش فناوری ارتباطی و اینترنت حتی در مناطق محروم است، اما وابستگی به پلتفرم‌های خارجی مانند توئیچ و دیسکورد و ضعف زیرساخت‌های داخلی مانند اینترنت کند و پینگ بالا، مانع استقلال فناوریانه شده‌اند (مصاحبه‌شونده ۳، ۵). پلتفرم‌های داخلی مانند آپارات

گیم نتوانسته‌اند جایگزین مؤثری باشند و استریمرها به سمت بسترهای خارجی رفته‌اند. بازی‌های جهانی مانند پابجی رفتار جوانان را تحت تأثیر قرار داده و در نبود نظارت مؤثر بنیاد ملی بازی‌ها، محتواهای غیراخلاقی توسط برخی استریمرها نگرانی فرهنگی ایجاد کرده‌اند (مصاحبه‌شونده ۲، ۴، ۶، ۷). از نظر اقتصادی، گردش مالی بالای گیم استریم با حمایت‌های خارجی و صرافی‌های غیر رسمی، ریسک پولشویی را افزایش داده و نبود شفافیت قانونی، به‌ویژه در مالکیت معنوی و نظارت محتوایی، همراه با تداخل وظایف نهادها، موجب آشفتگی شده است (مصاحبه‌شونده ۱، ۲، ۳، ۵). استریم‌های نوجوان با درآمد بالا و بدون نظارت نیز یکی از چالش‌ها هستند. از منظر امنیتی، گیم استریم ابزاری برای جنگ شناختی، آموزش اغتشاش و تبلیغات ضدایرانی در پلتفرم‌های خارجی است و بی‌اطلاعی والدین از این محتواها آسیب‌زاست (مصاحبه‌شونده ۱، ۴، ۶، ۷). راهکارهای پیشنهادی شامل استفاده از هوش مصنوعی در پایش محتوا، آموزش خانواده‌ها، بازتعریف نقش استریمرها به‌عنوان الگو، سرمایه‌گذاری در تولید محتوای بومی، تشکیل شورای هماهنگ‌کننده و شفاف‌سازی قوانین مالیاتی است که به توسعه و پایداری این صنعت کمک می‌کند (مصاحبه‌شونده ۱، ۲، ۴، ۷).

جدول ۳. شرایط زمینه‌ای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم

کد انتخابی	کد محوری	کدهای باز
۳ بازی رسانه	ضعف زیرساخت داخلی	<ul style="list-style-type: none"> - همگرایی فناوری در موبایل و اینترنت - رشد اینترنت پرسرعت همراه در دهه ۹۰ - وابستگی به پلتفرم‌های خارجی (توییچ، دیسکورد) - نیاز به پلتفرم‌های بومی رقابتی - محدودیت زیرساخت در مناطق محروم
	ورود بی‌ضابطه بازی‌ها	<ul style="list-style-type: none"> - ورود بازی‌های آنلاین جهانی به ایران - بازی‌های جنگ شهری و تأثیر بر رفتار جوانان - فعالیت ۹۰٪ بازی‌ها بدون مجوز - نقش بنیاد ملی بازی‌ها در تنظیم مقررات
	ناهنجاری فرهنگی	<ul style="list-style-type: none"> - پذیرش گیمینگ به عنوان فعالیت اجتماعی و حرفه‌ای - عادی‌سازی برهنگی و هنجارشکنی اخلاقی - وابستگی مخاطبان به استریمرها - جایگزینی سلبریتی‌ها به جای نخبگان

کد انتخابی	کد محوری	کدهای باز
بازتاب زمینه‌ای	اقتصاد غیر شفاف	<ul style="list-style-type: none"> - درآمدزایی بالا از طریق دونیت و اسپانسرشیپ - گردش مالی غیر شفاف و ریسک پولشویی - حمایت مالی خارجی از استریمرها - فعالیت صرافی‌های غیر رسمی
	آشفته‌گی قانونی	<ul style="list-style-type: none"> - نبود قوانین شفاف برای مالکیت معنوی - تداخل مسئولیت نهادها (بنیاد بازی‌ها، ساترا) - مجازات‌های ناکافی برای تخلفات - استریم‌های زیر سن قانونی
	تهدیدات سایبری و اطلاعاتی	<ul style="list-style-type: none"> - استفاده دشمن از گیم استریم برای جنگ شناختی - مشروعیت‌زدایی از ارزش‌های دینی و ملی - نقض حاکمیت سایبری توسط پلتفرم‌های خارجی - آموزش روش‌های اغتشاش در بازی‌ها
	ناهماهنگی نهادی	<ul style="list-style-type: none"> - تعارض نهادی بین تنظیم‌گران - همکاری استریم‌رها با پلتفرم‌های خارجی - بی‌اطلاعی خانواده‌ها از خطرات محتوا - نقش کم‌رنگ جامعه مدنی در نظارت
	ناکارآمدی سیاست‌های نظارتی	<ul style="list-style-type: none"> - راه‌اندازی پلتفرم‌های بومی ناموفق (آپارات گیم) - آموزش حقوقی به استریم‌رها با استقبال کم - فیلترینگ پلتفرم‌های خارجی و پیامدهای منفی - تدوین اسناد بدون اجرا
	پیامدهای تنظیم‌گری ناقص	<ul style="list-style-type: none"> - کاهش مشارکت در پلتفرم‌های داخلی - افزایش فساد مالی و پولشویی - تشدید جنگ نرم دشمن - شکل‌گیری جوامع موازی خارج از کنترل
	نیاز به نوآوری فناورانه	<ul style="list-style-type: none"> - نیاز به امنیت سایبری در پلتفرم‌های بومی - توسعه ابزارهای تحلیل محتوای هوشمند - بهبود دسترسی به اینترنت پرسرعت - کاهش وابستگی به زیرساخت‌های خارجی
	ضعف آموزش فرهنگی خانواده‌ها	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش سواد رسانه‌ای به خانواده‌ها - مقابله با عادی‌سازی هنجارشکنی - ترویج ارزش‌های دینی در محتوا - بازتعریف جایگاه سلبریتی‌های گیم

طراحی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران

کدهای باز	کد محوری	کد انتخابی
<ul style="list-style-type: none"> - ایجاد شورای فرابخشی برای هماهنگی نهادها - توسعه پلتفرم‌های بومی با جذابیت رقابتی - استفاده از هوش مصنوعی برای نظارت محتوا - شفاف‌سازی مالیات بر درآمدهای دیجیتال 	<p>خلأ سیاست‌گذاری یکپارچه</p>	<p>۳ ۱ ۲ ۳ ۴</p>
<ul style="list-style-type: none"> - تدوین قوانین مالکیت معنوی متناسب با فضای دیجیتال - بازنگری در مجازات‌های تخلفات استریمی - یکسان‌سازی قوانین رسانه و فضای مجازی - نظارت بر تراکنش‌های مالی استریم‌ها 	<p>خلأ حقوقی مدرن</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - تغییر الگوی مصرف رسانه‌ای در جوانان - ایجاد وابستگی روانی به استریم‌ها - کاهش استفاده از رسانه‌های سنتی (کتاب، تلویزیون) - شکل‌گیری هویت دیجیتال در نسل جوان 	<p>اثرات روانی رسانه‌ای</p>	

مدل بومی تنظیم‌گری گیم استریم در شرایط زمینه‌ای ایران متأثر از مجموعه‌ای عوامل کلیدی است که عملکرد این صنعت را شکل می‌دهند. نقش فناوری ارتباطی در این مدل اساسی است؛ همگرایی موبایل و اینترنت ابزارهای استریم را فراهم کرده، اما وابستگی به پلتفرم‌های خارجی و ضعف زیرساخت‌ها، مانع رشد داخلی شده است. ورود بازی‌های آنلاین جهانی، رفتار نسل جوان را متحول کرده اما خلأ مجوزدهی، نقش محدود بنیاد ملی بازی‌ها و رهاشدگی فرهنگی، چالش‌های مهمی پدید آورده‌اند. وابستگی به استریم‌ها و نرمال‌سازی برهنگی و رفتارهای ضداخلاقی، نیاز به مداخله فرهنگی را نشان می‌دهد. درآمدهای بالا ولی غیرشفاف، ریسک پولشویی را بالا برده است و حمایت مالی خارجی و صرافی‌های غیررسمی، تهدیدات اقتصادی را تشدید می‌کنند. نبود قوانین روشن و تداخل نهادی، نظارت را مختل کرده است و استریم‌های کم‌سن و سال بدون چهارچوب مشخص فعالیت می‌کنند. تهدیدات امنیتی و شناختی همچون تضعیف هویت ملی و آموزش اغتشاش، بسیار جدی هستند. سیاست‌گذاری‌های ناقص و فیلترینگ ناکارآمد، توسعه را کند کرده است و پلتفرم‌های داخلی از رقابت بازمانده‌اند. سخت‌گیری بی‌ضابطه، مشارکت پایین و فساد مالی را افزایش داده است.

نیاز به زیرساخت هوشمند برای امنیت و تحلیل محتوا محسوس است. آموزش رسانه‌ای خانواده‌ها و تقویت فرهنگ دیجیتال از الزامات فرهنگی‌اند. شوراهای

فرابخشی، هوش مصنوعی و قوانین نوین از راه‌حل‌های کلیدی‌اند. تأثیرات روانی بر جوانان و وابستگی به استریم‌ها، نیازمند مدیریت فرهنگی است.

عوامل مداخله‌گر مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

گزارش مصاحبه‌های منتخب نشان می‌دهد گیم‌استریم در ایران با چالش‌های چندوجهی روبه‌روست: در بعد حقوقی، نبود قوانین شفاف و نهاد نظارتی مؤثر، استریم‌ها را در ابهام قرار داده و مقررات فعلی پاسخگوی مقتضیات این حوزه نیست (مصاحبه‌شونده‌های ۱، ۳، ۶). از منظر فرهنگی، دیدگاه منفی برخی اقشار و نهادها به گیم‌استریم به‌عنوان شغل، رشد این صنعت را محدود کرده و علیرغم بهبود سواد دیجیتال، همچنان با استانداردهای جهانی فاصله داریم (مصاحبه‌شونده‌های ۴، ۷). در بُعد اقتصادی، هزینه بالای تجهیزات و اینترنت پرسرعت، مانع ورود گسترده و ادامه‌ فعالیت استریم‌ها شده و بی‌ثباتی درآمدها آنان را به مشاغل دیگر سوق می‌دهد (مصاحبه‌شونده ۶). محدودیت پهنای باند، ضعف فناوری استریم و تحریم‌ها استریم‌ها را به استفاده از پلتفرم‌های خارجی وادار کرده که خود با فیلترینگ مواجه‌اند (مصاحبه‌شونده‌های ۵، ۶، ۷).

در سطح سیاست‌گذاری نیز ورود موازی نهادهایی چون بنیاد ملی بازی، ساترا و نهادهای امنیتی بدون تقسیم‌کار مشخص، موجب تشتت مسئولیت‌ها شده است. نیاز به همکاری دولت، مردم و نهادهای اجتماعی برای تدوین یک مدل بومی تنظیم‌گری احساس می‌شود (مصاحبه‌شونده‌های ۳، ۴).

جدول ۴. عوامل مداخله‌گر مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

کد انتخابی	کد محوری	کد باز
عوامل مداخله‌گر	نابسامانی حقوقی	عدم وجود قوانین واضح برای استریم‌ها
		مشکلات حقوقی استریم‌ها
		تداخل کار نهادهای دولتی
		ورود متعدد تنظیم‌گرهای مختلف
		عدم وجود آیین‌نامه‌های مشخص برای استریم‌ها
		عدم شفافیت در قوانین موجود
		عدم وجود ضمانت اجرایی برای تصمیمات تنظیم‌گری

طراحی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران

کد انتخابی	کد محوری	کد باز	
عوامل مداخله‌گر	زیرساخت ناقص	محدودیت‌های پهنای باند و سرعت اینترنت	
		نقص در بخش فنی و زیرساختی	
		عدم دسترسی به تجهیزات باکیفیت برای استریمینگ	
		عدم وجود زیرساخت‌های مناسب برای اینترنت پرسرعت	
		عدم کارایی پلتفرم‌های داخلی مانند آپارات	
	ریسک‌های امنیتی پنهان	نگرانی‌های امنیتی در استفاده از پلتفرم‌های غیراستاندارد	نگرش‌های منفی نسبت به گیم استریم
			عدم شناخت گیم استریم به‌عنوان شغل
	گسست فرهنگی و ذهنی	تفاوت در نگرش‌های عموم مردم نسبت به گیم استریم	تأثیر فرهنگ رسانه‌ای بر نگرش جامعه
			شکاف شناختی بین حاکمیت و ملت
			عدم ترویج و آموزش درباره صنعت گیم استریم
			هزینه‌های بالای تجهیزات استریمینگ
			محدودیت درآمد استریمرها
	اقتصاد ناپایدار استریم	عدم حمایت مالی از جانب دولت	محدودیت‌های مدل‌های درآمدزایی داخلی
			تحریم‌ها و مشکلات بین‌المللی
			اعتماد به پلتفرم‌های خارجی
			محدودیت دسترسی به پلتفرم‌های خارجی
	فشارهای خارجی و تحریم‌ها	تأثیر تحولات جهانی بر صنعت گیم استریم	حکمرانی فضای مجازی ناقص
			عدم تقسیم کار صحیح بین دولت و نهادهای اجتماعی
			ورود مستقل ذینفعان متعدد به حوزه گیم استریم
			نقش نهاد قضایی در مداخله مستقیم
فقدان حکمرانی کارآمد	عدم وجود راهبرد مشخص برای تنظیم‌گری گیم استریم	عدم وجود راهبرد مشخص برای تنظیم‌گری گیم استریم	

عوامل مداخله‌گر در مدل بومی تنظیم‌گری گیم استریم در ایران به شناسایی مجموعه‌ای از موانع کلیدی پرداخته است که می‌توانند رشد و موفقیت این صنعت را در کشور با چالش روبه‌رو کنند. این عوامل شامل نابسامانی حقوقی، زیرساخت ناقص،

ریسک‌های امنیتی پنهان، گسست فرهنگی و ذهنی، اقتصاد ناپایدار استریم، فشارهای خارجی و تحریم‌ها و فقدان حکمرانی کارآمد هستند. این موانع هریک به‌طور مستقیم یا غیر مستقیم بر تنظیم‌گری مؤثر و توسعه پایدار گیم‌استریم تأثیرگذارند و تحلیل دقیق آن‌ها برای بهبود این صنعت ضروری است.

در محور نابسامانی حقوقی، نبود قوانین شفاف برای فعالیت استریم‌رها، تداخل نقش نهادهای نظارتی، ورود تنظیم‌گران متعدد و نبود آیین‌نامه‌های اجرایی مشخص، فضایی مبهم برای فعالیت در این حوزه ایجاد کرده است. این ابهام‌ها منجر به کاهش اعتماد عمومی و فعالان صنعت نسبت به سیاست‌گذاری‌ها شده و کارایی فرایندهای نظارت و تنظیم‌گری را به شدت کاهش داده‌اند.

از سوی دیگر، زیرساخت ناقص در کشور نیز مانعی جدی در برابر توسعه گیم‌استریم محسوب می‌شود. ضعف پهنای باند، فقدان تجهیزات حرفه‌ای برای استریم‌رها، نبود زیرساخت‌های پایدار اینترنت پرسرعت و ناکارآمدی پلتفرم‌های داخلی باعث شده است ایران نتواند در رقابت با بازارهای جهانی سهم قابل توجهی را از آن خود کند.

در بخش ریسک‌های امنیتی پنهان، استفاده گسترده از پلتفرم‌های غیر استاندارد و نبود استانداردهای امنیتی مشخص، نگرانی‌هایی در خصوص حریم خصوصی و حفاظت از داده‌ها ایجاد کرده است. این عامل موجب تضعیف اعتماد کاربران و نهادهای دولتی به فضای گیم‌استریم و مانعی جدی برای توسعه آن در مقیاس کلان شده است.

در سطح گسست فرهنگی و ذهنی، چالش‌هایی مانند نگرش‌های منفی عمومی به گیم‌استریم، عدم شناسایی آن به‌عنوان شغل، شکاف ذهنی میان جامعه و سیاست‌گذاران و کمبود آموزش‌های آگاهی‌بخش، باعث شده است پذیرش اجتماعی این صنعت با موانع جدی روبه‌رو شود. این گسست فرهنگی، نه تنها از گسترش آن جلوگیری کرده، بلکه از شکل‌گیری سرمایه اجتماعی پایدار نیز جلوگیری می‌کند.

در زمینه اقتصاد ناپایدار استریم، هزینه‌های بالای ورود به این حوزه، نبود حمایت‌های مالی دولتی، ضعف مدل‌های درآمدزایی داخلی و نبود تنوع اقتصادی، موجب شده است بسیاری از استعدادها بالقوه از ورود حرفه‌ای به این فضا صرف‌نظر کنند. مشکلات ساختاری در اقتصاد دیجیتال کشور نیز این وضعیت را تشدید کرده است.

فشارهای خارجی و تحریم‌ها نیز اثرگذاری فراوانی بر کاهش ظرفیت رقابتی استریم‌های ایرانی دارند. قطع دسترسی به پلتفرم‌های بین‌المللی، اعتماد اجباری به بسترهای خارجی و تأثیر سیاست‌های جهانی بر بازار محتوای دیجیتال، همگی

عواملی هستند که فضای گیم‌استریم در ایران را در موقعیتی آسیب‌پذیر قرار داده‌اند. در نهایت، فقدان حکمرانی کارآمد از اصلی‌ترین عوامل بازدارنده در مسیر تنظیم‌گری مؤثر گیم‌استریم محسوب می‌شود. نبود تقسیم وظایف مشخص بین نهادهای متولی، ورود بدون هماهنگی ذینفعان به حوزه تصمیم‌گیری، مداخله مستقیم دستگاه قضایی بدون بستر مناسب سیاست‌گذاری و فقدان یک نقشه راه ملی، موجب سردرگمی نهادی و موازی‌کاری شده است.

راهبردهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

تنظیم‌گری گیم‌استریم در ایران نشان می‌دهد که نبود قوانین مشخص و نهاد نظارتی تخصصی، یکی از اصلی‌ترین موانع فعالیت استریمرها است (مصاحبه‌شونده ۱، ۳، ۶). مشکلات اقتصادی مانند هزینه بالای تجهیزات و نبود حمایت‌های مالی کافی، نیز ورود و فعالیت مستمر در این حوزه را دشوار کرده است (مصاحبه‌شونده ۴، ۶). همچنین، ضعف زیرساخت‌های فنی و تحریم‌های بین‌المللی، مانع دسترسی به پلتفرم‌های خارجی شده و استریمرها را به استفاده از پلتفرم‌های داخلی با کیفیت پایین‌تر سوق داده است (مصاحبه‌شونده ۷). نیاز به آموزش و توانمندسازی استریمرها در زمینه‌های فنی، حقوقی و محتوایی به‌عنوان یک راهبرد مهم مطرح شده است (مصاحبه‌شونده ۶). ارتقاء سواد دیجیتال عمومی و تغییر نگرش فرهنگی نسبت به گیم‌استریم نیز برای مشروعیت‌بخشی اجتماعی این حوزه ضروری دانسته شده (مصاحبه‌شونده ۴). در نهایت، مشارکت نهادهای مختلف مانند بنیاد ملی بازی‌ها، ساترا و نهادهای مالی در قالب تنظیم‌گری مشارکتی، به‌منظور ایجاد یک چهارچوب منسجم و کارآمد، به‌عنوان یکی از کلیدی‌ترین راهبردها پیشنهاد شده است (مصاحبه‌شونده ۲، ۳).

جدول ۵. راهبردهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

کد انتخابی	کد محوری	کد باز
۱ ۲ ۳	قانون‌گذاری هوشمند	وجود قوانین شفاف برای گیم‌استریم
		مشخص بودن مسئولیت تنظیم‌گری
		قوانین جدید و کارآمد
		انعطاف‌پذیری قوانین

کد انتخابی	کد محوری	کد باز
راهبردها	پشتیبانی مالی پایدار	هزینه‌های بالای تجهیزات و اینترنت
		حمایت مالی از استریم‌ها
		تقویت اقتصاد گیم‌استریم
	توسعه ظرفیت انسانی	آموزش استریم‌ها
		افزایش سواد دیجیتال و رسانه‌ای
		توانمندسازی نیروی انسانی
	ارتقاء زیرساخت دیجیتال	افزایش پهنای باند و سرعت اینترنت
		اجازه دسترسی به پلتفرم‌های خارجی
		برطرف کردن مشکلات فنی در استریمینگ
	تقویت اکوسیستم بومی	نیاز به پلتفرم‌های بومی
		رقابت با پلتفرم‌های خارجی
	تنظیم‌گری مشارکتی	نیاز به همکاری بین نهادهای تنظیم‌گر
		نقش نهادهای مالی در تنظیم‌گری
		تنظیم‌گری مشترک بین نهادهای تخصصی
	بازدارندگی قضایی	قوانین بازدارنده
		نظارت بر محتوای استریم‌ها
	بازتعریف نقش رسانه ملی	انحصار پخش زنده توسط صدا و سیما
		عدم توانایی صداوسیما در کنترل استریم‌ها
	گسترش تعاملات جهانی	تحریم‌ها و محدودیت‌های بین‌المللی
		عدم دسترسی به ابزارهای بین‌المللی
مشارکت اجتماعی در تنظیم‌گری	نیاز به همراهی جامعه در تنظیم‌گری	
	نقش سازمان‌های مردم‌نهاد	

مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم در ایران، بر پایه مجموعه‌ای از راهبردهای چندوجهی شکل گرفته که هدف آن پاسخ‌گویی به چالش‌های حقوقی، اقتصادی، فرهنگی، فنی و سیاستی این صنعت نوظهور است. نخست، ضرورت تدوین قوانین شفاف، تخصصی و قابل‌انعطاف برای فعالیت استریم‌ها و تعیین نهاد مسئول تنظیم‌گری به‌عنوان یک اولویت بنیادین مطرح است. در این چهارچوب، ضعف در

قانون‌گذاری و عدم هم‌راستایی مقررات فعلی با ویژگی‌های فضای دیجیتال، یکی از موانع کلیدی توسعه گیم استریم محسوب می‌شود.

در بُعد زیرساختی، تقویت اینترنت پرسرعت و رفع محدودیت دسترسی به پلتفرم‌های بین‌المللی از اولویت‌هاست؛ چراکه ضعف فنی باعث مهاجرت استریمرها به پلتفرم‌های خارجی شده و وابستگی فناورانه را افزایش داده است. از سوی دیگر، هزینه‌های بالای تجهیزات و اینترنت، توسعه فعالیت حرفه‌ای را محدود کرده و ضرورت حمایت‌های مالی دولتی و جذب سرمایه‌گذاری بخش خصوصی را برجسته ساخته است.

توانمندسازی استریمرها از طریق آموزش تخصصی در زمینه تولید محتوا، سواد دیجیتال و آشنایی با حقوق رسانه‌ای، راهکاری مؤثر برای ارتقای کیفیت محتوای تولیدی و کاهش تخلفات است. هم‌زمان، برای شکل‌گیری یک اکوسیستم بومی رقابت‌پذیر، نیاز به توسعه پلتفرم‌های داخلی جذاب و قابل‌رقابت با نمونه‌های خارجی مانند توییچ، حیاتی ارزیابی می‌شود. تنظیم‌گری هماهنگ، از طریق همکاری میان نهادهایی چون بنیاد ملی بازی، ساترا و نهادهای اقتصادی، به‌منظور جلوگیری از تشتت نهادی و سردرگمی اجرایی، یک ضرورت است. در این میان، بازدارندگی قضایی نیز با تعریف دقیق قوانین برای کنترل محتوای مجرمانه و طراحی نظام نظارت شفاف، جایگاه ویژه‌ای در این مدل دارد. بازتعریف نقش رسانه ملی در تعامل با فضای نوین گیم استریم نیز از دیگر ضرورت‌هاست؛ زیرا انحصار سنتی پخش زنده دیگر پاسخ‌گوی شرایط امروز نیست. در سطح بین‌المللی، رفع محدودیت‌های تحریمی و گسترش تعاملات جهانی برای افزایش رقابت‌پذیری استریم‌های ایرانی، امری حیاتی است. در نهایت، مشارکت جامعه مدنی و سازمان‌های مردم‌نهاد در فرآیند تنظیم‌گری، به افزایش آگاهی عمومی و مشروعیت‌بخشی به سیاست‌ها کمک می‌کند. این مجموعه راهبردها، نقشه راهی جامع برای رسیدن به تنظیم‌گری هوشمند، مشارکتی و بومی در صنعت گیم استریم ایران ارائه می‌دهد که توازن میان توسعه فناورانه و صیانت فرهنگی را هدف‌گذاری کرده است.

پیامدهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم استریم ایران

مدل فعلی تنظیم‌گری گیم استریم در ایران با بحران‌های ساختاری روبه‌رو است. از یک‌سو، ساختار حکمرانی فرهنگی همچنان متکی به رسانه‌های سنتی است و بودجه فرهنگی به شکل نامتوازن به سینما اختصاص می‌یابد، در حالی که گیم به‌عنوان صنعتی

نوظهور نادیده گرفته می شود (مصاحبه شونده ۱). از سوی دیگر، نبود قوانین مشارکتی و روشن، فضا را برای سوءاستفاده، جنگ شناختی و پولشویی در بسترهای غیررسمی فراهم کرده است (مصاحبه شونده ۲).

محدودیت های ایدئولوژیک و فیلترینگ پلتفرم های خارجی، توان رقابت پلتفرم های داخلی را کاهش داده و استریمرها را به سوی پلتفرم های خارجی رانده است که موجب از دست رفتن فرصت های اقتصادی و تضعیف نظارت می شود (مصاحبه شونده ۵). با وجود ظرفیت جمعیت جوان، ضعف در زیرساخت و سکوهای بومی همچنان مانع از تبدیل ایران به قطب منطقه ای گیم استریم است (مصاحبه شونده ۳، ۷).

شکست نهادهای تنظیم گر فعلی مانند ساترا، نشان دهنده ناکارآمدی مدل های دستوری است. مصاحبه شوندگان بر حرکت به سمت تنظیم گری مشارکتی تأکید دارند، مدلی که شامل آموزش عمومی برای ارتقای آگاهی دیجیتال (مصاحبه شونده ۴)، تدوین قانون با مشارکت صنوف و استریمرها (مصاحبه شونده ۶) و حمایت اقتصادی از استارت آپ های گیم با مشوق های مالیاتی (مصاحبه شونده ۲، ۶) می شود. این مدل می تواند راهگشای خروج از بحران و تقویت جایگاه ایران در اقتصاد دیجیتال باشد.

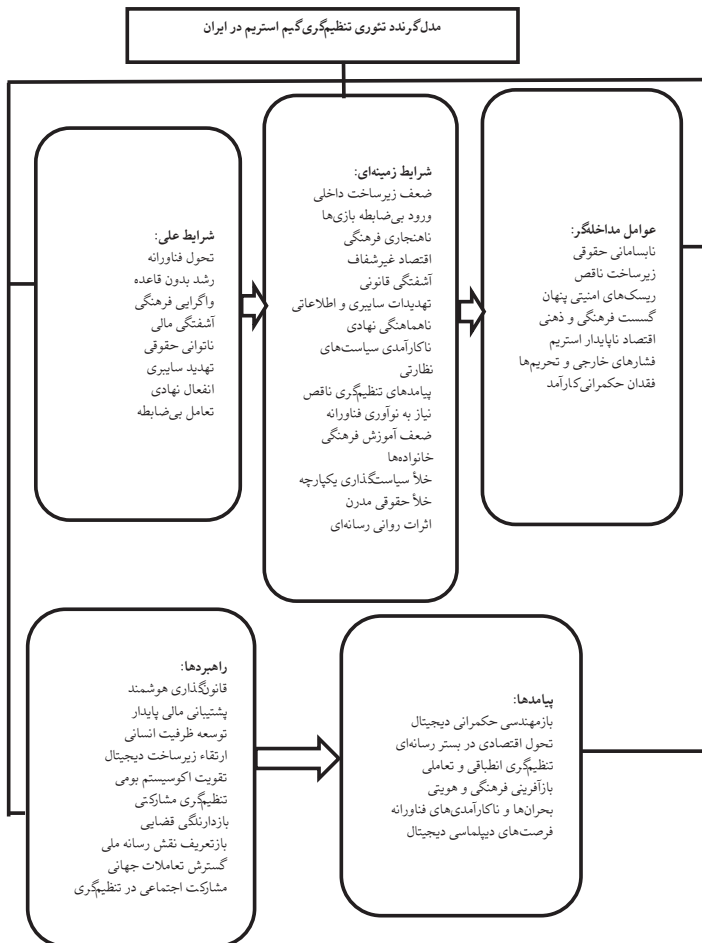
جدول ۶. پیامدهای مدل بومی تنظیم گری در گیم استریم ایران

کد انتخابی	مقوله محوری	مفاهیم اولیه
۳۳۵	بازمهندسی حکمرانی دیجیتال	<ul style="list-style-type: none"> - ساختار متناسب با مخاطب و سیاست گذاری - تخصیص درست بودجه - اعتماد بین مصرف کننده، تنظیم گر و تولیدکننده - انعطاف ساختار حکمرانی
	تحول اقتصادی در بستر رسانه ای	<ul style="list-style-type: none"> - جلوگیری از پول شویی و هزینه شدن برای تهاجم فرهنگی - امکان رفع مشکلات اقتصادی خانواده ها از طریق گیم استریم - افزایش مشارکت و تنوع محتوا با قانون مندی - رشد پایدار صنعت و توسعه اقتصاد دیجیتال - ایجاد فرصت های شغلی و درآمدزایی

کد انتخابی	مقوله محوری	مفاهیم اولیه
بازاریابی	تنظیم‌گری انطباقی و تعاملی	<ul style="list-style-type: none"> - تنظیم‌گری محدودکننده به‌جای توسعه‌بخش - توسعه اکوسیستم داخلی در صورت تنظیم‌گری صحیح - شکست مدل‌های تنظیم‌گری فعلی - مقاومت مردم در پذیرش قوانین نامناسب - ضرورت تنظیم‌گری مبتنی بر آموزش و مشارکت صنوف - افزایش تعامل اقتصادی و اجتماعی با تنظیم‌گری توصیه‌ای - تمرکز بر مسائل ایدئولوژیک - چالش تمرکز بر پلتفرم‌های خاص و محدودیت آزادی‌ها - خطر قوانین سختگیرانه و کاهش خلاقیت
	بازآفرینی فرهنگی و هویتی	<ul style="list-style-type: none"> - خطرات اخلاقی و مالی برای مخاطبان - تبدیل شدن به عرصه جنگ شناختی دشمن - تأثیر منفی بر افکار جوانان - پتانسیل توسعه ارزش‌های ایرانی-اسلامی از طریق بازی‌های بومی - تغییر نگرش جامعه نسبت به گیم به‌عنوان حرفه - تقویت هویت ملی در فضای دیجیتال
	بحران‌ها و ناکارآمدی‌های فناورانه	<ul style="list-style-type: none"> - عدم موفقیت پلتفرم‌های داخلی در تنظیم‌گری - تأثیر فیلترینگ بر کاهش درآمد استریمرها - مشکلات فنی (فیلترشکن، عدم شمول آمار مخاطبان)
	فرصت‌های دیپلماسی دیجیتال	<ul style="list-style-type: none"> - جذب استریم‌های جهانی به پلتفرم‌های داخلی - فرصت حضور بین‌المللی ایران در گیم‌استریم

مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم در ایران، با تمرکز بر شش محور اصلی، تصویری چندلایه و دقیق از تأثیرات بالقوه و بالفعل این صنعت ارائه می‌دهد. در محور بازمهندسی حکمرانی دیجیتال، ساختار مطلوب تنظیم‌گری باید انعطاف‌پذیر باشد تا بتواند به تغییرات سریع پاسخ دهد و موجب تخصیص بهینه منابع، افزایش اعتماد میان مصرف‌کننده، تنظیم‌گر و تولیدکننده و ایجاد هماهنگی میان نهادهای ذی‌ربط شود. در بُعد تحول اقتصادی در بستر رسانه‌ای، تنظیم‌گری اثربخش می‌تواند از انحراف منابع به سمت اهداف غیرفرهنگی مانند پول‌شویی جلوگیری کرده و ظرفیت‌های اقتصادی خانوارها را از طریق گیم‌استریم فعال سازد. در محور تنظیم‌گری انطباقی و تعاملی، تمرکز بر بازتعریف نوع تنظیم‌گری اهمیت دارد؛ جایگزینی سیاست‌های محدودکننده با رویکردهای توسعه‌بخش می‌تواند اکوسیستم داخلی پلتفرم‌ها را تقویت کند. در محور بازآفرینی فرهنگی و هویتی، گیم‌استریم می‌تواند بستری برای تهاجم نرم و تضعیف

ارزش‌های ملی باشد یا پتانسیلی برای توسعه فرهنگ ایرانی- اسلامی از طریق بازی‌های بومی فراهم کند. در محور بحران‌ها و ناکارآمدی‌های فناورانه، محدودیت‌های تکنیکی همچون ضعف زیرساخت‌ها، ناکارآمدی پلتفرم‌های داخلی، اثرات فیلترینگ بر درآمد استریمرها و عدم دربرگیری آماری کاربران واقعی، چالش‌هایی هستند که باید رفع شوند. در نهایت، محور فرصت‌های دیپلماسی دیجیتال به ابعاد جهانی شدن صنعت گیم استریم می‌پردازد؛ استفاده از ظرفیت‌های بین‌المللی می‌تواند باعث جذب استریمرهای جهانی به پلتفرم‌های داخلی و گسترش حضور فرهنگی و اقتصادی ایران در عرصه جهانی شود.



شکل ۱. مدل‌گرند تئوری الگوی تنظیم‌گری گیم استریم در ایران

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان داد که گیم‌استریم در ایران به‌رغم رشد فزاینده در ابعاد فناورانه و استقبال عمومی، همچنان با چالش‌های چندلایه‌ای در حوزه حقوقی، فرهنگی، اقتصادی و سیاست‌گذاری مواجه است. عدم چهارچوب‌های قانونی مشخص، تشتت نهادی و رویکردهای سنتی حکمرانی، موجب شکل‌گیری فضایی غیرشفاف و تا حدی رها شده شده‌اند که نه‌تنها امکان توسعه پایدار را از این صنعت گرفته‌اند، بلکه بستری برای تهدیدات فرهنگی، اقتصادی و امنیتی نیز فراهم آورده‌اند. یکی از نکات برجسته یافته‌ها، ناکارآمدی مدل‌های تنظیم‌گری موجود بود؛ به‌ویژه سازوکارهایی مانند ساتراکه با رویکردهای امنیت‌محور، محدودکننده و فاقد شفافیت لازم، به‌جای هدایت و حمایت، نقش بازدارنده ایفا کرده‌اند. این الگوهای نظارتی، به‌ویژه در غیاب مشارکت فعال جامعه مدنی، صنوف تخصصی و خود استریمرها، با مقاومت‌های اجتماعی مواجه شده و موجب کوچ‌گسترده کاربران و تولیدکنندگان محتوا به پلتفرم‌های خارجی شده‌اند. چنین مهاجرتی نه‌تنها مدیریت محتوایی را دشوار ساخته بلکه تهدیدات حاکمیتی در حوزه سایبر را نیز افزایش داده است.

این شرایط با مطالعات گذشته همخوانی دارد. برای مثال، حسنی (۱۴۰۳) نیز به تشتت قانونی و نبود نهاد متولی مشخص در حوزه پلتفرم‌های ویدئویی ایران اشاره کرده و می‌نویسد (۱۴۰۲) بر ضرورت بازنگری در چارچوب‌های تنظیم‌گری حریم خصوصی در فضای مجازی تأکید داشته است. ازسوی دیگر، پژوهش قاسم‌زاده عراقی و محسنیان (۱۴۰۲) با تأکید بر خلأهای تقنینی و اجرایی، نشان داد که فقدان سیاست‌گذاری یکپارچه و هماهنگ، مهم‌ترین مانع در تحقق حکمرانی مطلوب رسانه‌های نوین است. همچنین یافته‌های بین‌المللی مانند کائوشال^۱ (۲۰۲۳) و بورگز (۲۰۲۳) تأکید دارند که تنظیم‌گری اثربخش در صنعت گیم و پخش آنلاین نیازمند رویکردی هوشمند، ترکیبی و فناورمحور است که ایران هنوز تا رسیدن به آن فاصله دارد.

از منظر فرهنگی، گیم‌استریم به‌سرعت به الگویی رفتاری برای نسل جوان بدل شده است؛ اما عدم نظارت مؤثر بر محتوای تولیدی و عدم آموزش کافی به خانواده‌ها در شناخت تهدیدات محتوای دیجیتال، موجب بروز ناهنجاری‌های فرهنگی و اخلاقی شده است. این مسئله در یافته‌های میدانی نیز با ابراز نگرانی مصاحبه‌شوندگان از عادی‌سازی فرهنگی، ترویج ادبیات خشونت‌آمیز و جنگ شناختی در بازی‌ها مشهود

بود. این نگرانی‌ها با پژوهش روبرگا^۱ (۲۰۲۱) که به نقد سیاست‌های جانبدارانه پلتفرم توئیچ در کنترل محتوای جنسی پرداخته بود، همراستاست و بر ضرورت مداخله نظام‌مند و هوشمند در این حوزه دلالت دارد.

از نظر اقتصادی نیز، استریمرهای ایرانی به‌رغم درآمدهای بالا، با محدودیت‌های فراوانی مواجه‌اند؛ از جمله دسترسی نداشتن به پلتفرم‌های بین‌المللی، فقدان حمایت‌های مالی و نبود ساختار شفاف مالیاتی. این وضعیت، علاوه بر افزایش ریسک‌های پولشویی، مانع رشد اقتصادی این بخش شده است. این موضوع در یافته‌های میدانی با تأکید مصاحبه‌شوندگان بر نبود حمایت دولتی، ضعف زیرساخت‌ها و جذاب نبودن پلتفرم‌های داخلی برجسته بود. در نهایت، راهبرد برآمده از یافته‌ها، عبور از تنظیم‌گری یک‌سویه و قیم‌مآبانه به سوی تنظیم‌گری مشارکتی، فناوری‌محور و بومی‌سازی شده است. چنین الگویی بر سه محور اصلی استوار است: (۱) تدوین قوانین شفاف با مشارکت فعالان صنعت، (۲) حمایت‌های اقتصادی و فناورانه از پلتفرم‌ها و تولیدکنندگان محتوا و (۳) ارتقای سواد رسانه‌ای و فرهنگ‌سازی عمومی. همچنین، پیشنهاد می‌شود نهاد تنظیم‌گر واحد و مستقل با بهره‌گیری از فناوری‌های نوین نظارت، نظیر هوش مصنوعی و پایش زنده محتوا، برای نظارت اثربخش بر گیم‌استریم تأسیس شود. در مجموع، این پژوهش نشان داد که تنظیم‌گری اثربخش در حوزه گیم‌استریم تنها در صورت تعامل نظام‌مند بین دولت، بخش خصوصی، جامعه کاربران و نهادهای مدنی قابل تحقق است. با بهره‌گیری از الگوهای موفق بین‌المللی و توجه به ویژگی‌های فرهنگی و بومی ایران، می‌توان بستری ایمن، منظم و پویاتر برای این صنعت نوظهور ایجاد کرد.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مآخذ

- اسماعیلیان، ملیحه، امیرناظمی (۱۳۹۷). تنظیم‌گری رسانه‌های صوتی تصویری نوین: مبانی، تجربه‌ها و راهبردها، تهران: دانشگاه صداوسیما.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰). گزارش بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران ۱۳۹۹، نشر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- حسنی، حسین (۱۴۰۳). حکمرانی و تنظیم‌گری پلتفرم‌های ویدئویی در ایران: از منازعه بر سر نهاد متولی تا تعدیل محتوا، فصلنامه حقوق فناوری‌های نوین، ۵ (۱۰)، ۳۳-۴۸.
- قاسم‌زاده عراقی، مرتضی، خجسته، حسن و عبدالرضا سلمانی شاه‌محمدی (۱۴۰۰). ارائه الگوی حکمرانی در پلتفرم‌های ویدئویی آنلاین با تأکید بر نقش صنعت (خودتنظیم‌گری)، مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ، ۱۱ (۲)، ۲۷۵-۳۰۶.
- قاسم‌زاده عراقی، مرتضی و سیدعلی محسنیان (۱۴۰۲). بررسی ابعاد مسئله تنظیم‌گری خدمات رسانه‌ای صوت و تصویر فراگیر در فضای مجازی و ارائه پیش‌نویس قانونی. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی.
- گاپله، محمد، خجسته باقرزاده، حسن و محمدرضا رسولی (۱۴۰۴). الگوی حکمرانی تنظیم‌گری رسانه‌های صوت و تصویر فراگیر ایران، فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ و ارتباطات، ۲۶ (۶۹)، ۴۳-۷۹.
- مزیانیان، سعیده (۱۴۰۲). تنظیم‌گری حریم خصوصی در فضای مجازی (مطالعه تطبیقی در حقوق ایالات متحده آمریکا، اتحادیه اروپا و ایران)، فصلنامه پژوهش‌های حقوق اقتصادی و تجاری، ۱ (۲)، ۲۰۷-۲۳۹.
- Bründl, S., Matt, C., Hess, T., & Engert, S. (2022). How synchronous participation affects the willingness to subscribe to social live streaming services: The role of co-interactive behavior on Twitch. *European Journal of Information Systems*, 32(6), 800-817. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2022.2097994>
- Castro, R. F. (2023). What are the motivating factors that influence the intention to watch live-streaming video games? In *2023 IEEE 3rd International Conference on Advanced Learning Technologies on Education & Research (ICALTER)* (pp. 1-4). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICALTER57834.2023.00007>
- Cisternino, I. (2024). Players, production and power: Labor and identity in live streaming video games. *Transformative Works and Cultures*. <https://doi.org/10.3983/twc.2024.2453>
- Cunningham, S., & Eklund, O. (2022). State actor policy and regulation across the platform-SVOD divide. In *Palgrave global media policy and business*. Springer. <https://scispace.com/papers/state-actor-policy-and-regulation-across-the-platform-svod-1ekh9fa>
- Esmailian, M., & Nazemi, A. (2018). Regulation of new audiovisual media: Foundations, experiences, and strategies. Tehran: IRIB University Press. [in Persian]
- Foster, L. (2016). Effects of video game streaming on consumer attitudes and behaviors. Unpublished manuscript.

- Frommel, J., Dechant, M., & Mandryk, R. L. (2021). The potential of video game streaming as exposure therapy for social anxiety. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), Article 283. <https://doi.org/10.1145/3474688>
- Gapleh, M., Khojasteh Bagherzadeh, H., & Rasouli, M. R. (2025). A governance model for regulation of Iran's comprehensive audiovisual media. *Journal of Culture and Communication Studies*, 26(69), 43-79. **[in Persian]**
- Geilikman, M. B. (2022). State Actor Policy and Regulation Across the Platform-SVOD Divide. *Palgrave Global Media Policy and Business*. <https://scispace.com/papers/state-actor-policy-and-regulation-across-the-platform-svod-1ekhq9fa>
- Ghasemzadeh Araghi, M., Khojasteh, H., & Salmani Shahmohammadi, A. (2021). A governance model for online video platforms with emphasis on the role of industry (self-regulation). *Interdisciplinary Studies in Media and Culture*, 11(2), 275-306. **[in Persian]**
- Ghasemzadeh Araghi, M., & Mohsenian, S. A. (2023). Examining regulatory issues of comprehensive audiovisual media services in cyberspace and providing a legislative draft. *Tehran: Iranian Parliament Research Center*. **[in Persian]**
- Guan, Y., Hou, X., Wu, N., Han, B., & Han, T. (2023). MetaStream: Live volumetric content capture, creation, delivery, and rendering in real time. In *Proceedings of the 29th Annual International Conference on Mobile Computing and Networking* (pp. 1-13). <https://doi.org/10.1145/3570361.3592471>
- Hanania, L. R. (2023). Streaming Platforms and Profiling. *Medijske studije (Media Studies)*, 13(26), 1-18. <https://scispace.com/papers/streaming-platforms-and-profiling-13wz8543>
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58-67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Holden, J., & Schuster, M. (2021). Copyright and joint authorship as a disruption of the video game streaming industry. *Columbia Business Law Review*, 2021(2), 468-505.
- Hosseini, H. (2024). Governance and regulation of video platforms in Iran: From conflicts over supervisory authority to content moderation. *Journal of New Technologies Law*, 5(10), 33-48. **[in Persian]**
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. *Media, Culture & Society*, 41(5), 670-688. <https://doi.org/10.1177/0163443718798906>
- Kaushal, T. (2023). Online Video Game Streaming, Esports, and IPR: A Sweeping Saga of Conflict. *NLIU L. Rev.*, 13, 160.
- Kim, W.-S. (2021). Edge computing server deployment technique for cloud VR-based multi-user metaverse content. *Journal of Korea Multimedia Society*, 24(8), 1090-1100.
- Kneisel, A., & Sternadori, M. M. (2022). Effects of parasocial affinity and gender on live streaming fans' motivations. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. <https://doi.org/10.1177/13548565221099498>

- Kuss, D. J. (2018). Policy, prevention, and regulation for Internet Gaming Disorder: Commentary on: Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities (Király et al., 2018). *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 553-555.
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3328. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- Lo, S.-K., Wang, C.-C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- Lobato, R., Douglas, J., Scarlata, A., & Cunningham, S. (2023). Cultural policy between television and digital platforms: the case of SVOD regulation in Australia. *International Journal of Cultural Policy*. <https://scispace.com/papers/cultural-policy-between-television-and-digital-platforms-the-plr9t18q>
- Lobato, R., Meese, J., & Thomas, J. (2023). *Digital rights: The regulation of audiovisual media in Australia*. Palgrave Macmillan.
- Lopez-Navarrete, F., Sánchez-Soriano, J., & Bonastre, O. (2022). Dynamic generation of revenue through the insertion of advertisements into video contents. In *2022 IEEE 19th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)* (pp. 481-482). <https://doi.org/10.1109/CCNC49032.2022.9700579>
- Mallari, K., Williams, S., & Hsieh, G. (2021). Understanding analytics needs of video game streamers. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-13). <https://doi.org/10.1145/3411764.3445777>
- Matsui, A., Sapienza, A., & Ferrara, E. (2019). Does streaming esports affect players' behavior and performance? *Games and Culture*, 15(1), 31-39. <https://doi.org/10.1177/1555412019838095>
- Mazinianian, S. (2023). Regulation of privacy in cyberspace: A comparative study of the laws of the United States, the European Union, and Iran. *Journal of Economic and Commercial Law Research*, 1(2), 207-239. [in Persian]
- National Foundation of Computer Games. (2020). *Iran game report 2020: The market of computer games in Iran*. NFCG.
- Priya, S. (2024). Browser-Based Cryptocurrency Mining in Music Streaming Website. *International Journal of Advanced Research in Science and Technology*.
- Rahman, Z. (2023). Enforcing copyright on online streaming platforms: Challenges faced by rights holders in the digital era. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 5(2), 98-110.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>

Woznica, O. *Streaming Video Games: Copyright Aspects* (Doctoral dissertation, Master thesis, Masaryk University, 2020), available at: <https://is.muni.cz/th/oi23a>.

Wu, H., Gao, R., & Yin, Y. (2024). The effect of short game videos on consumers' willingness to purchase virtual items in games. *Journal of Asian Business Strategy*, 14(1), 1-12.

Yu, J., & Jia, A. L. (2022). User donations in online social game streaming: The case of paid subscription in Twitch.tv. In *Companion Proceedings of the Web Conference 2022* (pp. 351-358). <https://doi.org/10.1145/3487553.3524661>

Zhang, C., He, Q., Liu, J., & Wang, Z. (2017). Exploring viewer gazing patterns for touch-based mobile gamecasting. *IEEE Transactions on Multimedia*, 19(10), 2333-2344. <https://doi.org/10.1109/TMM.2017.2702342>

Zhao, X., Liu, S., Li, X., & Xu, X. (2021). Video coding tool analysis and dataset for gaming content. In *2021 Picture Coding Symposium (PCS)* (pp. 1-5). <https://doi.org/10.1109/PCS50896.2021.9477450>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.