

## Designing a Native Regulatory Model in Iranian Game Stream

Ali Rajabzadeh Tahmasebi<sup>1,4\*</sup> 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<sup>2</sup>, Master's student, Multimedia Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran, Email: (masoud.lb2016@gmail.com)

Saeed Moghiseh<sup>3</sup>  
<sup>3</sup>, Master's degree, Instructor, Graphics and VFX Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran, Email: (moghiseh@irib.ir)

### Extended Abstract

**Introduction:** With the exponential growth of digital platforms and shifting media consumption patterns, game streaming has rapidly emerged as a prominent sector in Iran's digital economy. This surge, evidenced by data indicating nearly half of the country's population engages with digital games, has cultivated a vibrant ecosystem of content creators and viewers. However, this rapid expansion has occurred in the absence of a structured regulatory framework, creating a significant strategic gap in the governance of Iran's digital media. This lack of clear oversight has led to multifaceted challenges, including the widespread influence of foreign platforms, the circulation of unregulated content that diverges from cultural norms, non-transparent economic transactions, and potential cybersecurity threats. This research aims to address this gap by designing a comprehensive and localized regulatory model for game streaming governance in Iran. Grounded in the theoretical framework of Collaborative Governance, the study seeks to propose a balanced approach that ensures effective oversight while preserving creative freedoms and fostering innovation in this burgeoning digital entertainment sector.

**Methods:**—This study employs a qualitative research approach utilizing grounded theory methodology to systematically investigate the complexities of game streaming regulation in Iran. Data was collected through two primary channels: semi-structured interviews with domain experts and comprehensive document analysis of existing legal frameworks, policy documents, and international best practices. Participants for the interviews were selected using purposive and snowball sampling techniques to ensure a diverse representation of stakeholders, including content creators, platform operators, regulatory officials, and academic researchers. Theoretical saturation was achieved after conducting ten in-depth interviews with key informants who possess extensive experience in digital media regulation, gaming industry operations, and policy development. The collected data was analyzed using a three-stage coding process characteristic of grounded theory: open coding for initial concept identification, axial coding for establishing relationships between categories, and selective coding for developing the core theoretical framework. The entire analytical process was systematically managed using MAXQDA software to ensure methodological rigor and facilitate a thorough interpretation of the data.

**Results:** The findings reveal that effective regulation of game streaming in Iran is influenced by a dynamic interplay of technological, cultural, economic, and legal factors. The study identified eight primary causal conditions necessitating regulatory intervention: technological transformation, unregulated growth, cultural divergence, financial irregularities, legal inadequacies, cybersecurity threats, institutional passivity, and uncontrolled user interactions. Technological advances, particularly the proliferation of high-speed mobile internet, have expanded content distribution but have also deepened the dependency on foreign platforms due to inadequate domestic infrastructure. Significant cultural concerns were documented, including the normalization of inappropriate content and the erosion of traditional values among young audiences. The economic analysis uncovered substantial but non-transparent revenue flows through unofficial channels, raising concerns about financial irregularities and tax evasion. The legal

<sup>1</sup> PhD, Associate Professor, Television Department, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University, Tehran, Iran (Corresponding Author) tahmasebi\_r@iribu.ac.ir

<sup>2</sup> Master's student, Multimedia Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran, masoud.lb2016@gmail.com

<sup>3</sup> Master's degree, Instructor, Graphics and VFX Department, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran, moghiseh@irib.ir

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: B Nazanin, Not Italic, Not Highlight

Formatted: Justified, Left-to-right

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Justified, Left-to-right

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Font: Not Italic, Complex Script Font: Not Italic

examination highlighted the absence of clear intellectual property protections, insufficient sanctions for violations, and overlapping jurisdictional responsibilities among regulatory bodies, which create significant enforcement challenges and legal uncertainty for industry stakeholders.

**Discussion:** The proposed regulatory model advocates for a comprehensive, participatory, and adaptive approach to game streaming governance that moves beyond traditional command-and-control paradigms. The framework is built on several strategic pillars, including intelligent legal codification, sustainable financial support for domestic platforms, systematic human capacity building, and robust digital infrastructure development. It emphasizes the need for clear and enforceable legal guidelines that provide certainty for the industry while maintaining the flexibility to adapt to technological evolution. The model recommends targeted financial support for local content creation and tax incentives for compliant operators to foster a healthy domestic ecosystem. Furthermore, it calls for comprehensive digital literacy programs for regulators, creators, and users to promote responsible online engagement. A key component of the framework is the establishment of collaborative, multi-stakeholder governance structures where regulatory institutions, platform operators, content creators, and user communities actively participate in decision-making. This approach aims to establish an optimal equilibrium between effective regulatory oversight and the preservation of creative expression, entrepreneurial innovation, and user autonomy. Ultimately, the model seeks to promote the sustainable development of Iran's game streaming industry while safeguarding national cultural values and safety interests.

**Keywords:** Model design, regulation, game streaming, grounded theory, collaborative governance.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

## طراحی مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم<sup>4</sup> ایران

علی رجب‌زاده طهماسبی<sup>۵</sup>

مسعود محمدنژاد چاوشی<sup>۶</sup>

سعید مقیسه<sup>۷</sup>

### چکیده

با گسترش پلتفرم‌های دیجیتال و تغییر الگوهای مصرف رسانه‌ای در میان جوانان، گیم‌استریم به‌عنوان یکی از پرشتاب‌ترین حوزه‌های نوپدید رسانه‌ای، توجه سیاست‌گذاران را برانگیخته است. نبود نظام مشخص برای هدایت این حوزه، چالش‌های فرهنگی، اجتماعی و امنیتی به‌دنیاال داشته است. با گسترش سریع پدیده گیم‌استریم در ایران و فقدان سازوکارهای مدون نظارتی، خلأی راهبردی در حوزه حکمرانی رسانه‌های دیجیتال احساس می‌شود. این مقاله با هدف طراحی مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم، 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، تنظیم‌گری، گیم‌استریم، نظریه داده‌بنیاد، حکمرانی مشارکتی

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

<sup>4</sup> Game Stream

<sup>۵</sup> دانشیار، گروه تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران (نویسنده مسئول). [tahmasebi\\_r@irib.ac.ir](mailto:tahmasebi_r@irib.ac.ir)

<sup>۶</sup> دانشجوی کارشناسی ارشد، رشته چند رسانه‌ای، دانشکده هنرهای دیجیتال، تهران، ایران. [masoud.lb2016@gmail.com](mailto:masoud.lb2016@gmail.com)

<sup>۷</sup> کارشناسی ارشد، مدرس، گروه گرافیک و جلوه‌های ویژه، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران. [moghiseh@irib.ir](mailto:moghiseh@irib.ir)

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

## مقدمه

گیم‌استریم با بخش زنده‌توی بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یکی از شاخه‌های نوظهور و پررونق اقتصاد دیجیتال، در دهه‌ی گذشته به سرعت در حال گسترش بوده و توانسته است در صدر نمودهای 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 (Geilikman, 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، به‌دنبال همکاری 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 تجربه‌ی 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 صدا و سیما 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 منطبق رفتاری کاربران و فضای پویا و متحول گیم‌استریم هماهنگی داشته باشد. ضرورت این تحقیق دقیقاً در همین نقطه تعریف می‌شود: طراحی مدلی بومی، منطقی 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 به

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Commented [A1]: اگر امکان دارد لطفاً واژه بهترس استفاده شود

Formatted

Commented [A2]: در منابع پایانی نیامده است. لطفاً ذکر بفرمایید

Formatted

Formatted

Formatted: Indent: First line: 0.2", Line spacing: single

Commented [A3]: در منابع پایانی نیامده است

Formatted

Commented [A4]: در منابع پایانی نیامده است

Formatted

عنوان 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

#### پیشینه نظری پژوهش

گیم‌استریم به عنوان 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 به عنوان 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 می‌کند (Sjöblom et al., 2017: 987). کیفیت محتوای ارائه‌شده، اعم از کیفیت تصویر، صدا و سبک ارتباطی استریمرها، تأثیر مستقیمی بر رضایت کاربران و مدت‌زمان 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 (Castro, 2023: 2; Bründl 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 گیم‌استریم 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 در بازار حوزه 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 (Mallari et al., 2021: 4; Guan et al., 2023: 6). 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، به ویژه 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 (Santhi Priya, 2024: 37; Lopez-Navarrete et al., 2022: 482).

فناوری‌های پیشرفته مانند کدک‌های فشرده‌سازی نظیر AV1، پردازش لبه‌ای و هوش مصنوعی، نقش کلیدی در بهبود تجربه کاربران ایفا کرده‌اند (Kim, 2021: 1093; Zhao et al., 2021: 2). 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, 2021: 478; Rahman, 2023: 101). پلتفرم‌ها برای مدیریت این چالش‌ها از فناوری‌هایی نظیر ID Content و فیلترهای هوش مصنوعی استفاده می‌کنند. در کنار 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 (Frommel et al., 2021: 3; Matsui et al., 2019: 33). با این حال، استفاده بیش از حد و

- Formatted: Complex Script Font: B Nazanin
- Formatted: Complex Script Font: B Nazanin
- Formatted: Indent: First line: 0.2", Line spacing: single
- Formatted: Complex Script Font: B Nazanin
- Formatted: Complex Script Font: B Nazanin
- Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

- Commented [A5]: در منابع پایانی نیامده است
- Formatted
- Formatted
- Commented [A6]: در منابع پایانی نیامده است
- Formatted
- Formatted

- Commented [A7]: در منابع پایانی نیامده است
- Formatted
- Formatted

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). Foster, 2016: 8). 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; Cisternino, 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.

### پیشینه تجربی

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، 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 مزیناتیان (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 چهارچوب 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 حقوق 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<sup>۸</sup> (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<sup>۹</sup> (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<sup>۱۰</sup> (۲۰۲۳) در مقاله‌ای به چالش‌های حقوق مالکیت فکری در پخش آنلاین بازی‌ها پرداخته و با اشاره به خلاهای قانونی، نیاز به بازبینی جامع در قوانین موجود برای پوشش کامل این حوزه را مطرح کرده است. در سطح سیاست‌گذاری منطقه‌ای، بورگز<sup>۱۱</sup> (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، روبرگ<sup>۱۲</sup> (۲۰۲۱) با تمرکز بر ترویج، نقدی جدی بر سیاست‌های مبهم مربوط به محتوای جنسی در این پلتفرم وارد کرده و آن‌ها را بازتولیدکننده تبعیض‌های جنسیتی دانسته است. وی خواهان

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Commented [A8]: در منابع پایانی نیامده است و همچنین لزفا نام انگلیسی ایشان را در پاورقی ذکر فرمایید

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Commented [A9]: در منابع پایانی نیامده است

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

<sup>8</sup> Johnson  
<sup>9</sup> de Souza et al  
<sup>10</sup> Kaushal  
<sup>11</sup> Borgese  
<sup>12</sup> Roberge

بازنگری در سیاست‌های محتوایی برای تحقق عدالت جنسیتی شده است.<sup>13</sup> وژنیکا (۲۰۲۰) نیز در پژوهشی جامع به بررسی جنبه‌های حقوق مؤلف در پلتفرم‌های استریم بازی پرداخته و با تحلیل دستورالعمل DSM 2020 اتحادیه اروپا، راهکارهایی برای کاهش چالش‌های حقوقی این حوزه پیشنهاد داده است.<sup>14</sup> کاس (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 مولفه‌های کلیدی تنظیم‌گری در گیم‌استریم 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 اتکال اولیه به نظریات موجود، مفاهیم و روابط میان آن‌ها را کشف کرده و چارچوبی نظری و کارآمد متناسب با بستر فرهنگی و اجتماعی ایران ارائه کند. این ویژگی‌ها، نظریه‌پردازی داده‌بنیاد را به رویکردی مناسب برای موضوعات نوظهوری چون گیم‌استریم 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 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 به‌گونه‌ای 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 سوالات 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 جامع 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 چارچوب نظری اولیه برای تبیین ساختار و منطق 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

<sup>13</sup> Woznica

<sup>14</sup> Kuss

لطفا نام انگلیسی ایشان را در پاورقی ذکر: Commented [A10]:

بفرمایید

در منابع پایانی نیامده است. Commented [A11]:

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

همچنین لطفا نام انگلیسی وی را... Commented [A12]:

در منابع پایانی نیامده است. Commented [A13]:

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت شناختی خبرگان

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

در این پژوهش، ویژگی‌های جمعیت‌شناختی خبرگان شرکت‌کننده در جدول یک نشان داده شده است. این جدول شامل اطلاعات هفت‌نفر از متخصصان حوزه گیم‌استریم 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 شود و تحلیل‌های جامع‌تری شکل گیرد. در بخش سابقه کاری، دیده می‌شود که شرکت‌کنندگان از تجربه قابل توجهی برخوردارند. دامنه سابقه کاری آن‌ها بین ۸ تا ۲۸ سال است. این تنوع در سابقه کاری و تجربه لازم را برای ارائه نظرات دقیق و کارآمد دارند.

### شرایط علی‌مدل 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). استریم‌رایی که گاه فاقد معیارهای اخلاقی‌اند، با ترویج محتوای 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 گیم‌استریم ایران

کد انتخابی	کد محوری	کدهای باز
		- 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 - 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. - پذیرش گیمینگ به عنوان فعالیت اجتماعی. - وابستگی مخاطبان به استریمرها. - عادی‌سازی برهنگی در شخصیت‌های بازی. - ترویج ادبیات غیررسمی و مطالب جنسی. - استفاده دشمن از گیم‌استریم برای جنگ شناختی. - درآمدزایی استریمرها از طریق دونیت و اسپانسرشیپ. - گردش مالی بالا (مثال: ۱۰ میلیون تومان در روزهای کم‌مراجعه). - ریسک پولشویی در تراکش‌ها. - حمایت مالی خارجی از استریمرها. - فعالیت ۱۰ صرافی در حوزه انتقال وجه. - نبود قوانین شفاف برای مالکیت معنوی و محتوای مجرمانه. - تداخل مسئولیت‌های 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. - استفاده از گیم‌استریم 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. - 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 (مادریتورها). - تأثیر قوانین جهانی بر پلتفرم‌های خارجی. - سیستم گیمیفیکیشن (امتیازدهی، بیج‌ها، لیدربورد). - تعامل زنده (چت، رای‌گیری، درخواست اقدامات خاص). - نقش مادریتورها در مدیریت چت. - استفاده از رمزرها و پلتفرم‌هایی برای انتقال رایالی.
	تحول فناورانه	
	رشد بدون قاعده	
	واگرایی فرهنگی	
	آشفته‌گی مالی	
	ناتوانی حقوقی	
	تهدید سایبری	
	انفعال نهادی	
	تعامل بی‌ضابطه	

در مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم ایران، هشت عامل کلیدی شامل تحول فناورانه، رشد بدون قاعده، واگرایی فرهنگی، آشفته‌گی 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 نگرانی آورده 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 رمزازی و چت زنده، بدون چهارچوب نظارتی مشخص، خارج از کنترل‌اند. این شرایط نیازمند الگوی تنظیم‌گری بومی، هوشمند و مشارکتی است.

شرایط زمینه‌ساز مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Font: (Default) Sakkal Majalla, Complex Script Font: Sakkal Majalla

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

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 توییچ و دیسکورد و ضعف زیرساخت‌های داخلی مانند اینترنت کند و پینگ بالا، مانع استقلال فناورانه شده‌اند (مصاحبه‌شونده ۳، ۵). پلتفرم‌های داخلی مانند آپارات گیم نتوانسته‌اند جایگزین مؤثری باشند و استریم‌ها 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 استریم‌ها نگرانی فرهنگی ایجاد کرده‌اند (مصاحبه‌شونده ۲، ۴، ۶، ۷). از نظر اقتصادی، گردش مالی بالای گیم‌استریم 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، گیم‌استریم ابزار 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 استریم‌ها 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).

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

جدول ۳. شرایط زمینه‌ای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم

کدهای باز	کد محوری	کد انتخابی
- 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.	ضعف زیرساخت داخلی	
- 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. - پذیرش گیمینگ به عنوان فعالیت اجتماعی و حرفه‌ای. - عادی‌سازی برهنگی و هنجارشکنی اخلاقی. - وابستگی مخاطبان به استریم‌ها. - جایگزینی سلبریتی‌ها به جای نخبگان.	ورود بی‌ضابطه بازی‌ها	
- درآمدزایی بالا از طریق دونیت و اسپانسرشیپ. - گردش مالی غیرشفاف و ریسک پولشویی. - حمایت مالی خارجی از استریم‌ها. - فعالیت صرافی‌های غیررسمی. - نبود قوانین شفاف برای مالکیت معنوی. - تداخل مسئولیت نهادها (بنیاد بازی‌ها، ساترا). - مجازات‌های ناکافی برای تخلفات. - استریم‌های زیر سن قانونی.	ناهنجاری فرهنگی	
- استفاده دشمن از گیم‌استریم برای جنگ شناختی. - مشروعیت‌زدایی از ارزش‌های دینی و ملی. - نقض حاکمیت سایبری توسط پلتفرم‌های خارجی. - آموزش روش‌های اغتشاش در بازی‌ها. - تعارض نهادی بین تنظیم‌گران. - همکاری استریم‌ها با پلتفرم‌های خارجی. - بی‌اطلاعی خانواده‌ها از خطرات محتوا. - نقش کم‌رنگ جامعه مدنی در نظارت. - راهداندازی پلتفرم‌های بومی ناموفق (آپارات گیم). - آموزش حقوقی به استریم‌ها با استقبال کم.	اقتصاد غیرشفاف	آشفتگی قانونی
	تهدیدات سایبری و اطلاعاتی	ناهماهنگی نهادی
	ناکارآمدی سیاست‌های نظارتی	

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

- فیلترینگ پلتفرم‌های خارجی و پیامدهای منفی. - تدوین اسناد بدون اجرا.	
- کاهش مشارکت در پلتفرم‌های داخلی. - افزایش فساد مالی و پولشویی. - تشدید جنگ نرم دشمن. - شکل‌گیری جوامع موازی خارج از کنترل.	پیامدهای تنظیم‌گری ناقص
- نیاز به امنیت سایبری در پلتفرم‌های بومی. - توسعه ابزارهای تحلیل محتوای هوشمند. - بهبود دسترسی به اینترنت پرسرعت. - کاهش وابستگی به زیرساخت‌های خارجی.	نیاز به نوآوری فناورانه
- آموزش سواد رسانه‌ای به خانواده‌ها. - مقابله با عادی‌سازی هنجارشکنی. - ترویج ارزش‌های دینی در محتوا. - بازتعریف جایگاه سلبریتی‌های گیم.	ضعف آموزش فرهنگی خانواده‌ها
- ایجاد شورای فرابخشی برای هماهنگی نهادها. - توسعه پلتفرم‌های بومی با جذابیت رقابتی. - استفاده از هوش مصنوعی برای نظارت محتوا. - شفاف‌سازی مالیات بر درآمدهای دیجیتال. - تدوین قوانین مالکیت معنوی متناسب با فضای دیجیتال.	خلأ سیاست‌گذاری یکپارچه
- بازنگری در مجازات‌های تخلفات استریمی. - یکسان‌سازی قوانین رسانه و فضای مجازی. - نظارت بر تراکنش‌های مالی استریمرها. - تغییر الگوی مصرف رسانه‌ای در جوانان. - ایجاد وابستگی روانی به استریمرها. - کاهش استفاده از رسانه‌های سنتی (کتاب، تلویزیون). - شکل‌گیری هویت دیجیتال در نسل جوان.	خلأ حقوقی مدرن اثرات روانی رسانه‌ای

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم 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 استریمرها و نرم‌آزمایی فرهنگی 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 کم‌سن‌وسال 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.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

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 استریمرها، نیازمند مدیریت فرهنگی است.

### عوامل مداخله‌گر مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

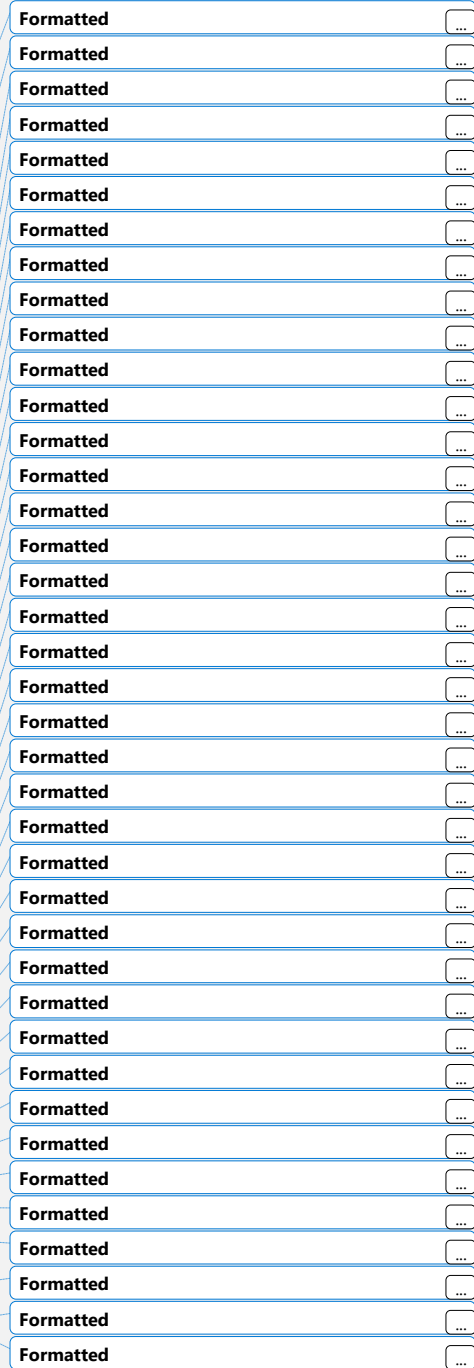
گزارش مصاحبه‌های منتخب نشان می‌دهد گیم‌استریم در ایران با چالش‌های چندوجهی روبه‌روست: در بعد حقوقی، نبود قوانین شفاف و نهاد نظارتی مؤثر، استریمرها را در ابهام قرار داده و مقررات فعلی پاسخگوی مقتضیات این حوزه نیست (مصاحبه‌شونده‌های ۱، ۳، ۴). از منظر فرهنگی،

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 تقسیم کار 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
		- عدم وجود قوانین واضح برای استریم‌ها
		- مشکلات حقوقی استریم‌ها
	ناسامانی حقوقی	- 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
		- محدودیت‌های پهنای باند و سرعت اینترنت
	زیرساخت ناقص	- نقص در بخش فنی و زیرساختی
		- عدم دسترسی به تجهیزات باکیفیت برای استریمینگ
		- عدم وجود زیرساخت‌های مناسب برای اینترنت پرسرعت
	ریسک‌های امنیتی پنهان	- عدم کارایی پلتفرم‌های داخلی مانند آپارات
		- 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
	اقتصاد ناپایدار استریم	- محدودیت درآمد استریم‌ها
		- عدم حمایت مالی از جانب دولت
		- محدودیت‌های مدل‌های درآمدزایی داخلی
		- تحریم‌ها و مشکلات بین‌المللی
	فشارهای خارجی و تحریم‌ها	- اعتماد به پلتفرم‌های خارجی
		- محدودیت دسترسی به پلتفرم‌های خارجی
		- تأثیر تحولات جهانی بر صنعت گیم استریم
		- حکمرانی فضای مجازی ناقص
		- عدم تقسیم کار صحیح بین دولت و نهادهای اجتماعی
	فقدان حکمرانی کارآمد	- ورود مستقل ذینفعان متعدد به حوزه گیم استریم
		- نقش نهاد قضایی در مداخله مستقیم
		- عدم وجود راهبرد مشخص برای تنظیم‌گری گیم استریم

عوامل مداخله‌گر در مدل بومی تنظیم‌گری گیم‌استریم 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 استریم‌ها، 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 به‌شدت 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 استریم‌ها، 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 استعدادهای 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 بستریهای خارجی و تأثیر سیاست‌های جهانی بر بازار محتوای دیجیتال، همگی عواملی هستند که فضای گیم‌استریم در ایران را در موقعیتی آسیب‌پذیر قرار داده‌اند. درنهایت، 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 استریم‌ها 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 استریم‌ها را به استفاده از پلتفرم‌های داخلی با کیفیت پایین‌تر سوق داده است (مصاحبه‌شونده ۷). نیاز به آموزش و توانمندسازی استریم‌ها در زمینه‌های فنی، حقوقی و محتوایی به‌عنوان یک راهبردمهم 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). درنهایت، 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).

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

جدول ۵. راهبردهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

کد انتخابی	کد محوری	کد باز
		- وجود قوانین شفاف برای گیم‌استریم
		- مشخص بودن مسئولیت تنظیم‌گری
	قانون‌گذاری هوشمند	- قوانین جدید و کارآمد
		- انعطاف‌پذیری قوانین
		- هزینه‌های بالای تجهیزات و اینترنت
	پشتیبانی مالی پایدار	- حمایت مالی از استریمرها
		- تقویت اقتصاد گیم‌استریم
		- آموزش استریمرها
	توسعه ظرفیت انسانی	- افزایش سواد دیجیتال و رسانه‌ای
		- توانمندسازی نیروی انسانی
		- افزایش بهای باند و سرعت اینترنت
	ارتقاء زیرساخت دیجیتال	- اجازه دسترسی به پلتفرم‌های خارجی
		- برطرف کردن مشکلات فنی در استریمینگ
۴ ۱ ۳	تقویت اکوسیستم بومی	- نیاز به پلتفرم‌های بومی
		- رقابت با پلتفرم‌های خارجی
		- نیاز به همکاری بین نهادهای تنظیم‌گر
	تنظیم‌گری مشارکتی	- نقش نهادهای مالی در تنظیم‌گری
		- تنظیم‌گری مشترک بین نهادهای تخصصی
	بازدارندگی قضایی	- قوانین بازدارنده
		- نظارت بر محتوای استریمرها
	بازتعریف نقش رسانه ملی	- انحصار پخش زنده توسط صدا و سیما
		- عدم توانایی صدا و سیما در کنترل استریمرها
	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

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

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 سیاسی این صنعت نوظهور است. نخست، ضرورت تدوین قوانین شفاف، تخصصی و قابل‌انعطاف برای فعالیت استریمرها 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 گیم‌استریم 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، به منظور جلوگیری از تشتت نهادی و سردرگمی اجرائی، 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 گیم‌استریم 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 گیم‌استریم ایران ارائه می‌دهد که توازن میان توسعه فناوریانه و صیانت فرهنگی را هدف‌گذاری کرده است.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

### پیامدهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

مدل فعلی تنظیم‌گری گیم‌استریم 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 حالی‌که گیم به‌عنوان صنعتی نوظهور نادیده گرفته می‌شود (مصاحبه‌شونده ۱). از سوی دیگر، نبود قوانین مشارکتی و روشن، فضا را برای سوءاستفاده، جنگ شناختی و پولشویی در بسترهای غیررسمی فراهم کرده است (مصاحبه‌شونده ۲).

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

محدودیت‌های ایدئولوژیک و فیلترینگ پلتفرم‌های خارجی، توان رقابت پلتفرم‌های داخلی را کاهش داده و استریمرها را به سوی پلتفرم‌های خارجی رانده است. که موجب از دست رفتن فرصت‌های اقتصادی و تضعیف نظارت می‌شود (مصاحبه‌شونده ۵). با وجود ظرفیت جمعیت جوان، ضعف در زیرساخت و سکوهای بومی همچنان مانع از تبدیل ایران به قطب منطقه‌ای گیم‌استریم است (مصاحبه‌شونده ۳، ۷).

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

شکست نهادهای تنظیم‌گر فعلی مانند ساترا، نشان‌دهنده ناکارآمدی مدل‌های دستوری است. مصاحبه‌شوندگان بر حرکت به سمت تنظیم‌گری مشارکتی تأکید دارند، مدلی که شامل آموزش عمومی برای ارتقای آگاهی دیجیتال (مصاحبه‌شونده ۴)، تدوین قانون با مشارکت صنوف و استریمرها (مصاحبه‌شونده ۶) و حمایت اقتصادی از استارت‌آپ‌های گیم با مشوق‌های مالیاتی (مصاحبه‌شونده ۲، ۶) می‌شود. این مدل می‌تواند راهگشای خروج از بحران و تقویت جایگاه ایران در اقتصاد دیجیتال باشد.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

جدول ۶. پیامدهای مدل بومی تنظیم‌گری در گیم‌استریم ایران

کد انتخابی	مقاله محوری	مفاهیم اولیه
	بازمهندسی حکمرانی دیجیتال	- ساختار متناسب با مخاطب و سیاست‌گذاری - تخصیص درست بودجه - اعتماد بین مصرف‌کننده، تنظیم‌گر، و تولیدکننده - انعطاف ساختار حکمرانی
	تحول اقتصادی در بستر رسانه‌ای	- جلوگیری از پول‌شویی و هزینه‌شدن برای تهاجم فرهنگی - امکان رفع مشکلات اقتصادی خانواده‌ها از طریق گیم‌استریم - افزایش مشارکت و تنوع محتوا با قانون‌مندی - رشد پایدار صنعت و توسعه اقتصاد دیجیتال - ایجاد فرصت‌های شغلی و درآمدزایی
۱، ۳، ۴	تنظیم‌گری انطباقی و تعاملی	- 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 - خطرات اخلاقی و مالی برای مخاطبان - تبدیل شدن به عرصه جنگ شناختی دشمن - تأثیر منفی بر افکار جوانان
	بازآفرینی فرهنگی و هویتی	- 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 فناوریانه	- عدم موفقیت پلتفرم‌های داخلی در تنظیم‌گری - تأثیر فیلترینگ بر کاهش درآمد استریمرها - مشکلات فنی (فیلترشکن، عدم شمول آمار مخاطبان)
	فرصت‌های دیپلماسی دیجیتال	- جذب استریم‌های جهانی به پلتفرم‌های داخلی - فرصت حضور بین‌المللی ایران در گیم‌استریم

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

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 گیم‌استریم می‌پردازد؛ استفاده از ظرفیت‌های بین‌المللی می‌تواند باعث جذب استریم‌های جهانی به پلتفرم‌های داخلی و گسترش حضور فرهنگی و اقتصادی ایران در عرصه جهانی شود.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin



## بحث و نتیجه گیری

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 شفافیت** چهارچوب‌های قانونی مشخص، تشتت نهادی و رویکردهای سنتی حکمرانی، موجب شکل‌گیری فضایی غیرشفاف و تا حدی رها شده شده‌اند که نه تنها 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 ساترا که 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 کوچ گسترده کاربران و تولیدکنندگان محتوا به پلتفرم‌های خارجی شده‌اند. چنین مهاجرتی نه تنها 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 مزینانین (۱۴۰۲) بر ضرورت بازنگری در چارچوب‌های تنظیم‌گری حريم خصوصی در فضای مجازی تأکید داشته است. از سوی 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**<sup>15</sup> (۲۰۲۳) و بورگر (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 شفافیت** 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 برهنگی، ترویج ادبیات خشونت‌آمیز و جنگ شناختی در بازی‌ها مشهود بود. این نگرانی‌ها با پژوهش روبرگ<sup>16</sup> (۲۰۲۱) که به نقد سیاست‌های جانبدارانه پلتفرم توییچ در کنترل محتوای جنسی پرداخته بود، هم‌راستاست و بر ضرورت مداخله نظام‌مند و هوشمند در این حوزه دلالت دارد.

از منظر اقتصادی نیز، استریمرها برای برغم 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 قیام‌آبانه به سوی تنظیم‌گری مشارکتی، فناورمحور 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.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Commented [MM14]: در خصوص بحث و نتیجه‌گیری و اشاره و

مقایسه نتایج و یافته‌ها. ضمن اینکه در قسمت پیشینه پژوهش نیز به این موارد اشاره شده.

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Commented [A15]: همچنین لطفاً نام ایشان را در پاورقی ذکر فرمایید

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

<sup>15</sup> Kaushal

<sup>16</sup> Ruberg

## منابع و مأخذ

- اسماعیلیان، ملیحه؛ ناظمی، امیر- (۱۳۹۷). تنظیم‌گری رسانه‌های صوتی تصویری نوین: مبانی، تجربه‌ها و راهبردها. *تهران: دانشگاه صدا و سیما*.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰). گزارش بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران ۱۳۹۹. *نشر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای*.
- حسینی، حسین- (۱۴۰۳). حکمرانی و تنظیم‌گری پلتفرم‌های ویدئویی در ایران: از منازعه بر سر نهاد متولی تا تعدیل محتوا. *فصلنامه حقوق فناوری‌های نوین*, ۱۰(۱), ۳۳-۴۸.
- قاسمزاده عراقی، مرتضی؛ خجسته، حسن؛ و سلمانی شاه‌محمدی، عبدالرضا- (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؛ محسنیان، سید علی- (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؛ ورسولی، محمدرضا- (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-1ekhq9fa>
- 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. [\(in Persian\)](#)

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

Formatted

Formatted

Formatted

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

Formatted

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted

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>

Mazinanian, 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>

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Underline, Font color: Hyperlink

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin, Not Highlight

Formatted

Formatted

Formatted

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Commented [A16]: این مقاله در منابع درون متنی آمده است؟

Commented [MM17R16]: بله در صفحه ۵

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin

Formatted: Complex Script Font: B Nazanin