

Research Paper**Systematic analysis of game studies in Iran: approaches, concepts, and achievements****Behrouz Ashraf Semnani¹, Mohammad Saeed Zokaei ^{2*}, Saeedeh Amini³**

1. PhD candidate, Department of Sociology, Faculty of social science, Allameh Tabatabai University, Tehran, Iran

2. Professor, Department of Cultural Studies, Faculty of Social Science, Allameh Tabatabai University, Tehran, Iran

3. Associate Professor, Department of Cultural Studies, Faculty of social science, Allameh Tabatabai University, Tehran, Iran



10.22034/scart.2024.139217.1316

Received: June 13, 2023

Accepted: January 9, 2024

Available Online: May 22, 2025

Keywords:

Game studies, Video game, Stuart Hall, Circuit of Culture, Systematic review

Abstract

Video games have become very important in the last three decades. Much research has been done about the different effects of these games on gamers. These studies have shown that video games have different effects on gamers : psychological, social, political, and cultural effects. Part of this research has been about the cultural effects of video games. Iranian researchers have shown that video games have different cultural effects on gamers. The present study seeks to evaluate the results of this research. The method of this research is a systematic review. By using the systematic review method, 48 articles were selected and reviewed. This research shows that Iranian researchers have focused more on the representation and consumption of video games. There are very few articles on identity, production, and regulation. A macroscopic theoretical framework for analyzing the cultural effects of video games has yet to be observed. There is a gap between this research and social reality .It is recommended that Iranian researchers investigate the impact of video games on different identities, game production and its producers, and the impact of laws and regulations on video games. Researchers are advised to use macro-concerning frameworks like Hall and Du Gay's cultural circuit framework.

Ashraf Semnani, B., Zokaei, M.S., Amini. S. (2025). Systematic analysis of game studies in Iran: approaches, concepts, and achievements. *Sociology of Culture and Art*, 7 (1), 175-198.

Corresponding author: Mohammad Saeed Zokaei**Address:** Department of Cultural Studies, Faculty of social science, Allameh Tabatabai University,**Email:** saeed.zokaei@gmail.com

Extended Abstract

1- Introduction

Video games have become an important cultural product in Iran. Iranian teenagers are the main consumers of video games. It is estimated that there are 32 to 34 million gamers in Iran, with an average age of 23. These gamers pay 19000 billion tomans a year for video games. So far, much research has been published about the effects of video games on gamers. These studies have shown that video games have different effects on gamers. These researches have shown that video games have psychological, social, political, and cultural effects. The cultural effects of video games are very important. As a result, Iranian researchers have researched video games' cultural effects since 1381. However, these researchers need to look at the effects of video games in a macroscopic way. There is a gap between this research and social reality. These researchers have yet to be able to analyze the different effects of video games on gamers. For this reason, macroscopic research is necessary to evaluate this research. In this research, all the research conducted on the cultural effects of video games in Iran has been reviewed. It aimed to identify and categorize this research's approach, method, and results. Conducting a critical evaluation of this research has very important results and can become a guide for further research.

2- Methods

According to the nature of the subject, which is library research, the systematic review method was used. As shown by Pettigrew and Roberts, a systematic review has 7 steps: Research question or research hypothesis, specifying the research needed to answer the proposed question, a comprehensive search of the generated literature, filtering the results, critically evaluating the results, synthesizing the critical evaluations and uncovering inconsistencies and shortcomings, and publishing the results. This study reviewed all the research about the game that was published until 2022. For a systematic review, the word "game" was searched in the title, keyword, and content of all articles published in two scientific databases, ensani.ir and sid.ir. After reviewing 859 articles that used the word game in their titles and keywords, 48 articles were selected. These 48 articles were about evaluating the cultural effects of video games. The searches were repeated several times and in different ways, to ensure the obtained results. Selected authors' articles were also searched separately. After critically examining these articles, their strengths and weaknesses were identified. These weaknesses and strengths were classified, and then in a final summary, the results were determined.

3- Results

The first article about the cultural effects of video games in Iran was published in 2002. By the beginning of 2023, 48 scientific articles about the cultural effects of games had been published. This research shows that most research in Iran has focused on the two elements of consumption and representation. Little research on the game is based on production, identity, and regulatory factors. Also, there are few studies on the background of research on video games. Iranian researchers have not paid attention to the research results of other researchers and have yet to complete each other's research. Qualitative methods have been used in most research about representation in video games. In many of these researches, Stuart Hall's theory has been used. But researchers have mostly used quantitative methods to examine video game consumption. These studies have been conducted only in a few big cities in Iran, such as Tehran and Isfahan. Iranian researchers have focused on analyzing a few specific video games (such as The Sims, GTA, Call of Duty, and God of War), and no studies have been conducted on the cultural effects of many important video games. In their studies, Iranian researchers have focused on only one aspect of the video game and have ignored the relationship between different aspects of the game. Also, Iranian researchers have focused more on young men and teenagers as the main consumers of video games. There are few studies about the use of video games by women, the elderly, and ethnic groups in Iran. The research conducted in Iran has not used a macro theoretical approach. Focusing too much on the aspects of presentation and consumption has caused a deviation in the research.

4- Conclusion

Although Iranian researchers have made many efforts to evaluate the cultural effects of video games, a critical research evaluation shows that they have yet to achieve accumulation and accuracy. It is impossible to get a holistic picture of the field of play. So far, a robust theoretical current has not been formed in Iran. It is not possible to determine the direction of research in the field of games. Inadequate familiarity with the game world is a weakness that has prevented the formation of this holistic view. Iranian researchers should use more of each other's research results. They should consider the influence of gender, age, and ethnicity on the use of video games. It is recommended that researchers, using macro-concerning approaches such as Hall and Du Gai's Circuit of Culture framework, conduct their research multi-dimensional to have a complete and comprehensive look at the cultural effects of video games as a cultural product. Like a Walkman, video games are a technological product with a huge

Systematic analysis of game studies in Iran: approaches, concepts, and achievements

cultural impact. Iranian researchers should consider the relationship between representation, consumption, production, regulation, and identity in a study of the cultural effects of video games. As Hall and Du Gay show, investigating the interrelationship of these 5 processes is necessary for a study on the evaluation of cultural effects.

5- Funding

There is no funding support.

6- Authors' contributions

The author declares no conflict of interest.

7- Conflict of interests

The authors declared no conflict of interest.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

بهروز اشرف سمنانی^۱، محمد سعید ذکایی^{۲*}، سعیده امینی^۳

۱. دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی فرهنگی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

۲. استاد جامعه‌شناسی، گروه مطالعات فرهنگی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

۳. دانشیار جامعه‌شناسی، گروه جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران


<https://doi.org/10.22034/scart.2024.139217.1316>

چکیده

بازی ویدئویی، در سه دهه گذشته و در سطح جهانی تبدیل به یکی از مهمترین حوزه‌های صنعت فرهنگی شده است و میلیون‌ها گیمر در سراسر جهان، به بازی به عنوان یک محصول فرهنگی مهم نگاه می‌کنند. به عنوان مصرف‌کنندگان بازی، کودکان، نوجوانان و جوانان در معرض تأثیرات فرهنگی و اجتماعی آن هستند. از همین رو محققان ایرانی در سه دهه گذشته، تحقیقات متعددی را در حوزه تأثیرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی به انجام رسانده‌اند. مطالعه مروری منظم تحقیقات منتشر شده در سه دهه گذشته، نشان می‌دهد که طی این سال‌ها، ده‌ها مقاله علمی-پژوهشی در ارتباط با ارزیابی اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی منتشر شده است. مطالعه نظام‌مند ۴۸ نمونه منتخب از این مقالات نشان می‌دهد که محققان ایرانی، بیش از هر چیز اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی را با توجه به دو حوزه «بازنمایی» و «مصرف» مورد ارزیابی قرار داده‌اند و از اهمیت حوزه‌های دیگر نظیر «هویت»، «تولید» و «تنظیم» غافل شده‌اند. همچنین فقدان یک چارچوب نظری کلان‌نگرانه در تحلیل اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی مشاهده می‌شود. با توجه به تنوع ناکافی در طراحی و به ویژه جهت‌گیری‌های تحلیلی این مطالعات توصیه می‌شود که محققان ایرانی با پرداختن به تأثیر بازی‌های ویدئویی بر هویت، سازوکارهای تولید بازی و همچنین تأثیر قوانین بر مصرف فرهنگی بازی‌های ویدئویی و استفاده از چارچوب‌های کلان‌نگرانه همچون چارچوب «مدار فرهنگ» هال و دوگای، به صورت جامع و همه‌جانبه اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی را ارزیابی کنند.

تاریخ دریافت: ۲۳ خرداد ۱۴۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۹ دی ۱۴۰۲

انتشار آنلاین: ۱ خرداد ۱۴۰۴

واژه‌های کلیدی: مطالعات بازی، بازی

ویدئویی، استوارت هال، مدار فرهنگ،

مطالعه مروری منظم

استناد: اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

* نویسنده مسئول: محمد سعید ذکایی

نشانی: گروه مطالعات فرهنگی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

پست الکترونیکی: saeed.zokaei@gmail.com

این مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول در رشته جامعه‌شناسی فرهنگی تحت راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره نویسنده سوم در دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبائی است.

۱- مقدمه و بیان مسئله

بازی ویدئویی، اکنون تبدیل به یکی از مهمترین و پر مخاطب‌ترین محصولات فرهنگی در سطح جهانی شده است به صورتی که در سال ۲۰۲۲ و طبق برآوردها دستکم ۱.۱ میلیارد گیمر با استفاده از رایانه و ۶۰۰ میلیون گیمر بر روی کنسول‌های بازی، مشغول انجام بازی‌های ویدئویی هستند و گردش مالی این صنعت بیش از ۹۲ میلیارد دلار است (گزارش جامع نیوزو^۱ ۲۰۲۲، ص ۷). در ایران نیز تخمین زده می‌شود که مابین ۳۲ تا ۳۴ میلیون گیمر با میانگین سنی ۲۳ سال و با هزینه کردن بیش از ۱۹ هزار میلیارد تومان در سال ۱۴۰۰ (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گزارش نمای باز ۱۴۰۰) حضور دارند، که این آمار نشان دهنده تعداد بالای مصرف کنندگان و گستره میزان تاثیرات فرهنگی احتمالی بر این مخاطبان است. تحقیقات نشان داده‌اند که کودکان، نوجوانان و جوانان به عنوان مصرف کنندگان اصلی بازی، تحت تاثیرات فرهنگی و اجتماعی این محصول قرار می‌گیرند (بطور مثال درباره اثرات روانشناختی و بهداشتی نگاه کنید به ووره^۲ و همکاران، ۲۰۲۲؛ یا اثرات فرهنگی و اجتماعی نگاه کنید به شیلخوفچوک^۳ و مونوز گارسیا^۴، ۲۰۲۰). میزان اهمیت تاثیرات فرهنگی بازی تا حدی افزایش یافته است که در دو دهه گذشته موجی از تحقیقات درباره این اثرات در سطح جهانی به راه افتاده و امروز محققان از «فرهنگ بازی» یا «فرهنگ گیمرها» سخن به میان آورده‌اند و فصلنامه‌های تحقیقاتی تخصصی درباره تاثیرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی ایجاد شده است (شاو^۵، ۲۰۱۰، ص: ۴۰۳). محققان معتقدند که گیمرها توانسته‌اند اجتماعاتی خاص و تا حدی مستقل تشکیل دهند که ویژگی‌های فرهنگی خاصی دارند (سالدانها^۶، مارکوس د سیلوا^۷ و فریرا^۸، ۲۰۲۳). در ایران نیز تحقیقات نشان می‌دهند که از دهه ۱۳۶۰، بازی ویدئویی تبدیل به یک محصول فرهنگی سرگرم کننده در میان نوجوانان و جوانان ایرانی و رسانه‌ای غالب شده است (فرقانی و علیزاده، ۱۳۸۶) و گروه‌های خرده فرهنگی نوجوانان و جوانان، تحت تاثیر مصرف این بازی‌ها قرار می‌گیرند (شیرانی بیدآبادی، بهیان و هاشمیان‌فر، ۱۳۹۹).

پژوهش درباره بازی‌های ویدئویی، سابقه‌ای طولانی در ایران دارد و از سال‌های پایانی دهه ۱۳۷۰ و سال‌های آغازین دهه ۱۳۸۰ آغاز شده است. یکی از اولین تحقیقات جدی حوزه علوم اجتماعی در حوزه بازی‌های ویدئویی، اثر پژوهشی «جعفر دارابی» در سال ۱۳۷۹ با عنوان «بررسی ویژگی‌های فردی، رفتاری و خانوادگی مراجعین به کلپ‌های بازی» است. این پژوهش که در تحقیقات دهه ۱۳۸۰ اغلب به آن اشاره می‌شود، پژوهش ارزشمندی درباره «کلپ‌های بازی» است. در حوزه روانشناسی نیز می‌توان از تحقیقاتی همچون پژوهش «جمشید فرجی» و همکاران با عنوان «اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان» در سال ۱۳۸۱ به عنوان یکی از اولین تحقیقات حوزه روانشناسی و علوم رفتاری در مجلات علمی پژوهشی منتشر شده است، یاد کرد. این تحقیقات، آغازگر مسیر تحقیقاتی بوده‌اند که همزمان با گسترش استفاده از بازی‌های ویدئویی در ایران، همگام با جهان، مسیر تحقیقاتی در این حوزه را پیش برده‌اند. بعدها تحقیقات مشابه و فراوان دیگری درباره اثرات مختلف روانی و فیزیولوژیک بازی‌های ویدئوی بر کاربران آن‌ها به انجام رسیده که از میان آن‌ها می‌توان بطور نمونه مقالاتی نظیر «تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان» (پورمحسنی، وفائی، و آزاد فلاح؛ ۱۳۸۳) و «تاثیر انواع بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت متفاوت بر درجه حرارت پایه بدن در نوجوانان ایرانی: اثر جنسیت و شخصیت» (علی پور و آگاه هریس؛ ۱۳۸۶) اشاره کرد. با گذشت دو دهه از آغاز این تحقیقات، مقالات بسیاری در این حوزه منتشر شده است که از جمله مقالات اخیر می‌توان به مقالاتی نظیر «نقش بازی‌های رایانه‌ای در سلامت روان دانش آموزان» (جوکار و همکاران؛ ۱۴۰۲) یا «چشم‌انداز بازی‌های ایرانی» (رزازیفیر، خوشنویس و منطقی؛ ۱۴۰۲) اشاره کرد. اگرچه طی این سال‌ها تحولاتی اساسی و

1 -Newzoo

2 -Vuorre

3 -Shliakhovchuk

4 -Muñoz García

5 -Shaw

6 -Sladanha

7 -Marques de Silva

8 -Ferreira

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

پیشرفتی محسوس از نظر محتوایی و روشی در مقالات حوزه بازی پدید آمده است و این تحقیقات از سطح مقالات مروری، به سطح مقالات تخصصی و علمی-پژوهشی رسیده‌اند، اما همچنان این مقالات بیش از هر چیز متمرکز بر تحلیل یک یا چند بازی یا ارزیابی اثرات روانشناختی بازی‌ها، آن هم با نگاهی مبتنی بر «هراس اخلاقی» هستند. همانطور که «فرانس مائورا» اشاره می‌کند، می‌توان بازی را به عنوان یک کالای فرهنگی جدی و با ارزش در نظر گرفت و کسانی که امروز بازی می‌کنند، با توجه به ارزش‌ها، علائقی و رسوم مشترک و مخصوص به خود، یک خرده فرهنگ را تشکیل داده‌اند (مائورا، ۱۳۹۸، ص: ۵۵). در نتیجه محققان حوزه مطالعات فرهنگی، در طی دو دهه اخیر، بیش از پیش بر تحلیل بازی‌های ویدئویی تمرکز پیدا کرده‌اند. مائورا معتقد است که داشتن رویکردی جامع برای تحلیل بازی‌های ویدئویی و ارزیابی اثرات آن ضروری است (مائورا، ۱۳۹۸، ص: ۵۳). با این حال، به رغم تحقیقات متعدد انجام شده، هنوز رویکردی جامع و کامل برای ارزیابی و تحلیل بازی‌های ویدئویی، تأثیرات این بازی‌ها بر مصرف کنندگان، شیوه تولید این بازی‌ها، چالش‌های حقوقی مربوط به آن، شیوه‌های توسعه کسب و کارهای مرتبط با بازی‌های ویدئویی و مانند آن در ایران، به دست نیامده است و به نظر می‌رسد در یک جمع‌بندی اولیه، این مقالات و تحقیقات، هنوز شکلی پراکنده دارند و نتوانستند با یکدیگر، یک زنجیره تحلیلی برای تمرکز بر بازی‌های ویدئویی را شکل دهند. از همین رو در مقاله حاضر بدنبال پاسخ به این سوال هستیم که مقالات علمی تولید شده در حوزه بازی‌های ویدئویی در ایران با چه رویکردهای تحلیلی و با تمرکز بر چه سویه‌هایی از میدان (فضای) بازی‌های ویدئویی، به تحلیل آن پرداخته‌اند و چه توصیه‌هایی را برای بکارگیری چارچوب تحلیلی کارآمد برای مطالعات آتی در این حوزه می‌توان پیشنهاد کرد.

۲- پیشینه پژوهش

۲-۱: ملاحظات نظری

بحث بر سر نحوه درک و تفسیر یک محصول فرهنگی، به ویژه یک محصول فرهنگی مرتبط با رسانه و ارزیابی آن به عنوان کالا، بحثی است که پیشینه‌ای طولانی در دستگاه نظری حوزه علوم اجتماعی و مطالعات فرهنگی دارد (بطور مثال نگاه کنید به بنت^۱، ۱۳۸۶، ص: ۱۱۹-۱۲۰). مسئله اصلی در این بحث آن است که یک محصول یا کالای فرهنگی را بایستی بر چه اساسی مورد درک و تفسیر قرار داد. آیا تنها درک سازوکارهای تولید یا مصرف آن کالا کافی است؟ یا بایستی ابعاد دیگری از آن را نیز مورد بحث و بررسی قرار داد؟ (همان). در واقع ارائه رویکردهایی جامع برای ارائه تحلیل‌های کل‌نگرانه از اثرات یک محصول فرهنگی، همواره دغدغه محققان حوزه فرهنگ بوده است. بر همین اساس بود که مدل «مدار فرهنگ»^۲ توسط «استوارت هال»^۳ طراحی و با کمک «پل دو گای»^۴ طراحی و آزموده شد تا با کمک آن بتوان چارچوبی جامع را برای تحلیل اثرات فرهنگی یک محصول فرهنگی ارائه داد. آن‌ها به دنبال رویکرد جامعی بودند تا با آن بتوانند به فهم کامل و همه جانبه اثرات فرهنگی یک محصول فناورانه و جدید بپردازند. رویکردی که در نهایت به ساخت چارچوب کل‌نگرانه «مدار فرهنگ» برای تحلیل اثرات فرهنگی کالاهای فرهنگی منجر شد. هال محقق حوزه مطالعات فرهنگی معتقد بود که برای تحلیل یک کالا یا محصول فرهنگی، باید آن محصول را در چارچوب یک مدار فرهنگ بررسی کرد تا بتوان به شناختی صحیح از ابعاد آن دست یافت. مدل سازی مفهومی هال در «کتاب بازنمایی: بازنمایی فرهنگی و معنا کردن اعمال» معرفی شد و هال تلاش کرد تا صورت‌بندی خود را در این اثر ارائه کند (هال، ۱۹۹۷). او در این اثر مجموعه آثاری از سایر محققان که اغلب با کمک این رویکرد یا رویکردهای مشابه، به تفسیر پدیده‌های فرهنگی پرداخته بودند را ارائه کرد. پس از آن «پل دو گای» در سال ۱۹۹۷ مجموعه تحقیقاتی را درباره تحلیل اثرات فرهنگی «واکمن»^۵ به عنوان یک محصول فرهنگی، بر مبنای این مدل هال و با کمک خود او و یک تیم تحقیقاتی انجام داد تا کاربرد این چارچوب نظری را در یک اثر تحقیقاتی نشان دهد که حاصل این تحقیقات در کتاب «اجرای مطالعات فرهنگی: قصه

^۱ -Andy Bennet

^۲ -circuit of culture

^۳ -Stuart Hall

^۴ -Paul Du Gay

^۵ - Walkman، دستگاه ضبط و پخش موسیقی با استفاده از نوارهای کاست که شرکت سونی ژاپن مخترع آن بود.

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

واکمن سونی» منتشر شد. این محققان بعداً این اثر را مورد بررسی دوباره قرار دادند و مطالعات جدید خود درباره سایر محصولات فرهنگی فناوریانه مشابه را به نسخه ۲۰۱۳ آن کتاب افزودند (دوگای، هال، جنس^۱، کوئد مدیسون^۲، مک‌کی^۳ و نگوس^۴، ۲۰۱۳). دوگای، هال و همکاران نشان دادند که برای فهم اثرات فرهنگی محصول فناوریانه‌ای همچون واکمن، باید آن محصول را در چارچوب رابطه‌ی عناصر پنجگانه‌ی «بازنمایی»، «هویت»، «تولید»، «مصرف» و «تنظیم» درک کرد. (همان، ص xxxi). این محصول می‌تواند همچون واکمن یک محصول فناوریانه باشد یا همچون «آنابل لیو»^۵ از این چارچوب نظری و روش‌های تحقیقاتی مربوط به آن درباره برنامه‌های آموزشی در مدارس استرالیا به عنوان یک محصول، تحقیق کرد. لیو با تکیه بر نظریه هال تأکید می‌کند، مدار فرهنگ چارچوب مناسبی برای درک معانی فرهنگی کالاهای فرهنگی را تشکیل می‌دهد و مانع از درک و تفسیر یکجانبه معنای یک کالای فرهنگی می‌شود (لیو، ۲۰۱۲). «امانوئلا مورا»^۶ نیز به همراه همکاران خود، در پژوهشی در ارتباط با دو گروه ساعت سازان سنتی و کشاورزان، ضمن استفاده از مدل هال و دوگای نشان می‌دهد که ظرفیت‌های این چارچوب نظری تا چه اندازه برای انجام پژوهش درباره اثرات فرهنگی ابزارهای فناوریانه مناسب است (مورا، نوپا^۷ و تورینی^۸، ۲۰۱۹). تحقیقاتی از این دست، ظرفیت‌های این چارچوب نظری را برای تحلیل پدیده‌های فرهنگی نشان می‌دهند. در نتیجه می‌توان از چنین رویکردی برای تحلیل بازی‌های ویدئویی نیز همچون سایر محصولات فرهنگی بهره برد. به زعم هال و با تکیه بر تحقیقات دوگای، نحوه تعامل با محصولات فرهنگی در درون ۵ پایگاه ساخته شده و به چرخش در می‌آید و به حرکت خود در میان این پایگاه‌ها ادامه می‌دهد. او تأکید می‌کند که این اجزا باید در نسبت با یکدیگر مورد تحلیل قرار گیرند و تمرکز بر یک جزء بدون درک ارتباط متقابل آن جزء با سایر اجزاء، اشتباه است (هال و دوگای، ص XXX).

¹ -Janes

² -Koed Madison

³ -Mackay

⁴ -Negus

⁵ -Annabelle M Leve

⁶ -Emanuela Mora

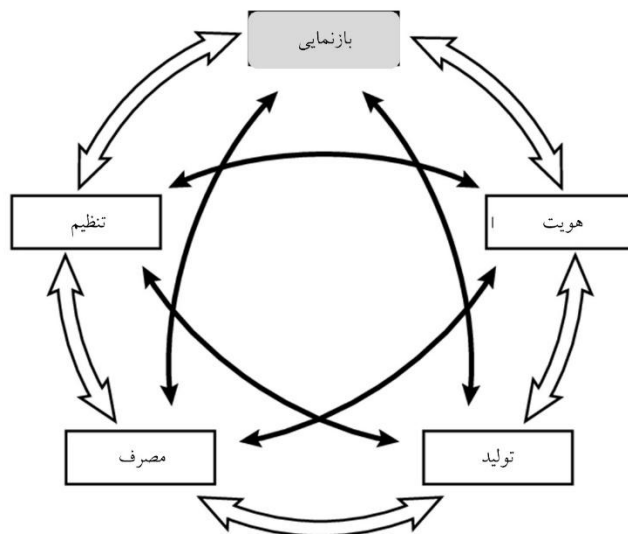
⁷ -Noia

⁸ -Turrini

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه -

شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

دیاگرام ۱: مدل مدار فرهنگی طبق نظریه هال (هال، ۱۹۹۷، ص ۱)



پایگاه «بازنمایی» در مدل هال، بیشتر جنبه تفسیری و نمادین یک محصول فرهنگی است. در واقع آن چیزی است که محصول به مخاطب خود بازنمایی می‌کند. بازنمایی از خلال «زبان» صورت می‌گیرد. هال می‌نویسد: «در زبان، ما نمادها و نشانه‌ها را، چه آن‌ها صدا، کلمات نوشته شده، تصاویر الکترونیکی تولید شده، نت موسیقی یا هر شیء دیگری باشند، بکار می‌گیریم تا مفاهیم، ایده‌ها و احساسات را برای دیگران بازنمایی کنیم» (هال، ۱۹۹۷، ص ۱). هال در جای دیگری نیز می‌گوید: «بازنمایی عبارت است از کاربرد زبان، نشانه‌ها و تصاویر که نماینده یا معرف چیزها هستند» (هال، ۱۳۹۱، ص ۳۱). وی تاکید دارد که این نظام بازنمایی است که «معنا» را شکل می‌دهد (نگاه کنید به کاروانی و همکاران، ۱۴۰۲، ص ۴۸). در نتیجه دوگای و هال در بخش بازنمایی، به سراغ نمادها و نشانه‌هایی می‌روند که بتوان از خلال آن‌ها معناهای بازنمایانده شده واکمن (یا سایر محصولات مشابه) را به عنوان یک محصول فرهنگی درک کرد. البته خود آن‌ها تاکید می‌کنند که بیشتر بر محتواهای تصویری تبلیغاتی برای این منظور تمرکز کرده‌اند و چندان به سایر محتواها توجهی نشان نداده‌اند. بطور مثال آن‌ها از خلال تفسیر تبلیغات نشان می‌دهند که چطور واکمن تبدیل به یک نماد برای فرهنگ ژاپنی می‌شود و آن‌ها تلاش می‌کنند پیشرفت فناوریانه خود را از خلال ابزاری به نام واکمن نشان دهند و بر این موضوع تمرکز می‌کنند که چطور در تبلیغات، واکمن از سایر محصولات مشابه «تمایز» می‌یابد (دوگای، هال و همکاران، ۲۰۱۳، صص ۸-۱۰). در اینجا سایر محققان نیز به شکلی مشابه به سراغ محتوا، تبلیغات، روایت‌ها، قصه‌ها و گفتگوها درباره یک محصول فرهنگی یا اثرات فرهنگی یک محصول فناوریانه می‌پردازند و از خلال تحلیل «بازنمایی» آن محصول، اثرات مرتبط با آن را درک می‌کنند.

هال و دوگای اگرچه که چندان به توضیح یا تشریح بخش «هویت» نمی‌پردازند، اما در بخش کوچکی از اثر خود، آن‌ها درباره اینکه چطور گروه‌های و تیپ‌های متفاوتی از مردم درک متفاوتی از یک محصول بدست می‌آورند و با آن ارتباط برقرار می‌کنند، توضیح می‌دهند. آن‌ها به بررسی این موضوع می‌پردازند که چطور یک محصول فرهنگی، با هویت‌های متفاوت ارتباط برقرار کرده و هویت‌های مختلف، درک متفاوتی از یک محصول به دست می‌آورند که ممکن است با درک تولید کننده همان محصول متفاوت باشد. بطور مثال جوانان بریتانیایی درک متفاوتی از واکمن به عنوان یک محصول ژاپنی به دست می‌آوردند (همان، ص ۲۱). بحث هویت نشان می‌دهد که چطور تفاوت‌های هویتی و فرهنگی مصرف کنندگان متفاوت، می‌توان به شیوه‌های مصرف و ادراک متفاوتی از مصرف یک کالا همچون بازی ویدئویی بیانجامد. در بحث پیرامون تولید، دوگای و هال به دنبال بررسی چگونگی ساخت واکمن به عنوان یک محصول ژاپنی هستند و از یکسو روایت‌های موجود درباره نحوه اختراع واکمن را بررسی می‌کنند و

از سوی دیگر به دنبال شناخت معانی و اهداف مورد نظر تولید کننده از ساخت چنین محصولی هستند، به ویژه که این محصول یک محصول ژاپنی است (همان، ص ۳۷). آن‌ها در اینجا بیشتر به دنبال بررسی نسبت میان اقتصاد و فرهنگ هستند و اینکه چطور محصولات فرهنگی، حاصل فرایندهای اقتصادی خاصی هستند که به تولید آن محصول می‌انجامد (لیو، ۲۰۱۲، ص ۷). در واقع تولید کننده ژاپنی رویکردی متفاوت نسبت به یک تولید کننده آمریکایی دارد و بدین ترتیب نقش تولید کننده در محتوا و اثر فرهنگی یک محصول از دیدگاه هال و دوگای، برجسته است.

پایگاه «مصرف» از نظر دوگای و هال، بخشی است که سال‌ها از دید محققان و جامعه‌شناسان تا حد زیادی پنهان مانده بود و آن‌ها بیشتر بر روی پایگاه بازنمایی و یا پایگاه تولید تمرکز داشته‌اند. اما از نظر دوگای و هال، ساخت معنا در مدار فرهنگی، یک «فرایند» است و در نتیجه تنها با تولید یک کالا، تشکیل معنای فرهنگی آن به پایان نمی‌رسد (دوگای و هال، ۲۰۱۳، ص ۷۹). به نظر دوگای و هال، هر فردی به شیوه خود دست به مصرف یک کالا می‌زند که ممکن است با اهداف تولید کننده همسان نباشد. بطور مثال آن‌ها در تحلیل مصرف‌کنندگان واکمن نشان می‌دهند که علاوه بر سن به عنوان یک متغیر مهم مصرف این دستگاه که تولیدکنندگان به آن فکر کرده بودند، جایگاه طبقاتی افراد نیز بر مصرف واکمن اثرگذار است و جوانان طبقه متوسط بریتانیایی، بیش از سایر گروه‌ها از واکمن استفاده می‌کنند. مسئله‌ای که با مصرف آن در ژاپن تا حدی متفاوت است (همان، ص ۹۵). به نظر دوگای و هال، نوعی دیالوگ میان تولید و مصرف برقرار است؛ زیرا مصرف کنندگان همواره با میل خود دست به تغییر شیوه مصرف یک کالا یا معانی مرتبط با آن می‌زنند و در مقابل تولیدکنندگان تلاش می‌کنند تا مصرف کنندگان را به سمت مورد نظر خود هدایت کرده یا در محصولات بعدی این شیوه مصرف را در نظر بگیرند (همان، ص ۹۷). بدین ترتیب ممکن است هدف یک تولید کننده از ساخت یک بازی، گنجاندن یک پیام سیاسی در یک بازی ویدئویی باشد، اما مصرف کننده درک کاملاً متفاوتی از مصرف آن محصول به دست آورد.

پایگاه تنظیم، بخشی است که در آن یک محصول فرهنگی می‌تواند به زندگی فرد قالب دهد یا آنکه در جدال با قالب‌ها یا فرم‌های زندگی روزمره قرار گیرد. بطور مثال دوگای و هال در تحقیقات خود نشان می‌دهند که چطور دیالوگ میان تنظیم و مصرف باعث شده است تا استفاده از واکمن، فردگرایی افراد در محیط‌های عمومی در بریتانیا را تشدید کند و در عین حال تمایل به فردگرایی در محیط‌های جمعی به استفاده بیشتر از واکمن به عنوان یک ابزار دامن زده است (همان، ۱۰۷). همانطور که مورا و همکارانش در تشریح تحقیقات دو گای و هال اشاره می‌کنند، مسئله آن جا است که هر محصول به ویژه محصولات فناورانه جدید، نظام‌های طبقه‌بندی و رویه‌های جاری در زندگی عادی را به چالش بکشند (مورا، نويا و تورینی، ۲۰۱۹، ص ۶۶). لیو نیز در اثر خود به جنبه دیگری از تنظیم اشاره می‌کند و می‌گوید که سیاست‌ها و مقررات رسمی دولت‌ها که بر فرایندها و بازنمایی‌ها در مصرف یک کالا اثر می‌گذارد را هم می‌توان به عنوان پایگاه تنظیم در نظر گرفت (لیو، ۲۰۱۲، ص ۸). همانطور که دیدیم، هال و دوگای، از این چارچوب نظری، برای تحلیل یک فناوری نوپدید و ارزیابی اثرات فرهنگی آن، با در نظر گرفتن متغیرهای مختلف بهره برده‌اند. رویکرد هال و دوگای به این مسئله، نشان می‌دهد که از چارچوب مدار فرهنگی، می‌توان برای تحلیل سایر محصولات فرهنگی نوپدید که تأثیرات اجتماعی گسترده‌ای دارند، بهره جست. بازی‌های ویدئویی نیز همچون واکمن، تأثیرات فرهنگی گسترده‌ای دارند و نیاز است تا از یک چارچوب جامع برای تحلیل تنوع تأثیرات آن بهره برد. چارچوب مدار فرهنگی، به ما نشان می‌دهد که چطور می‌توان با نگاهی کلان‌گرایانه و همه جانبه به بازی ویدئویی به عنوان یک محصول فرهنگی، از جنبه‌های مختلف اثرات آن را مورد ارزیابی قرار داد و در عین حال ارتباط میان ابعاد مختلف تأثیرگذاری یک محصول فرهنگی اعم از خود محتوا، تأثیر آن بر مصرف کنندگان، نگاه و رویکرد تولیدکنندگان، ابعاد تأثیرگذاری استفاده از یک کالا بر هویت افراد و همچنین تمایز میان افراد با هویت‌های مختلف در شیوه مصرف یک محصول و در نهایت جایگاه نظام سیاسی و حقوقی بر مصرف یک محصول و تأثیرات آن مصرف بر شیوه زیست افراد را فهم کرد. پژوهش هال و دوگای به ما نشان می‌دهند که صرف پرداختن به

«بازنمایی» یک محصول با تاکید بر محتوای آن کافی نیست و ضروری است که محققان دیدگاهی همه جانبه در این باره اتخاذ کنند.

۲-۲: پیشینه تجربی

استفاده از چارچوب نظری هال و دوگای برای ایجاد یک نگاه کلان‌نگرانه در یک تحقیق، به ویژه در حوزه بازی‌های ویدئویی، پیش از این مورد استفاده قرار گرفته است. همانطور که هال تاکید دارد، فهم اثرات یک محصول فرهنگی، در چارچوب این مدل به صورتی دقیق و کامل امکان پذیر است. از همین رو تفاوتی ندارد که محصول فرهنگی که اثرات آن در این چارچوب مورد بحث قرار می‌گیرد، واکمن باشد یا بازی‌های ویدئویی. همانطور که مائورا اشاره می‌کند، بازی‌های ویدئویی، اثرات خرده‌فرهنگی آن‌ها و تاثیر این محصول فرهنگی بر مصرف‌کنندگان آن را می‌توان با تاثیرات موسیقی، مصرف‌کنندگان آن و گروه‌های خرده فرهنگی مرتبط با آن مقایسه کرد (مائورا، ۱۳۹۸، ص ۵۴-۵۶). او تاکید می‌کند که: «مرزهای مشترک زیادی میان بازی‌های ویدئویی و دیگر حوزه‌های هنر دیجیتال مثل موسیقی، و به طور کلی رسانه‌های دیجیتال وجود دارد که در محدوده فعالیت‌های علاقمندان به آن‌ها قرار می‌گیرد» (همان، ص ۵۶). بدین ترتیب محققان از چارچوب نظری هال و دوگای برای ساخت چارچوبی کل‌گرایانه جهت تفسیر اثرات فرهنگی محصولات و کالاهای مختلف و به ویژه محصولات و کالاهای سرگرم‌کننده استفاده کردند.

استفاده از چارچوب نظری «مدار فرهنگ» برای تحلیل بازی‌های ویدئویی، محور برخی مقالات خارجی در حوزه بازی‌های ویدئویی بوده است. از یکسو برخی محققان با استفاده نقادانه از این چارچوب یا ارجاع به آن، تلاش کرده‌اند تا به بحث در مورد تولید یا مصرف بازی‌های ویدئویی و نسبت آن‌ها با فرهنگ بپردازند. بطور مثال «آپرا کیر»^۱ در کتاب خود با عنوان «کسب و کار و فرهنگ بازی‌های دیجیتال»، تلاش می‌کند با کمک از مدل‌هایی نظیر مدل مدار فرهنگ، به بحث درباره پایگاه‌های تولید و مصرف بازی‌های ویدئویی و نسبت میان آن‌ها بپردازد (کیر، ۲۰۰۶، ص ۶). از طرف دیگر برخی محققان با کمک رویکرد دوگای و هال، تلاش کرده‌اند تا تحقیقات و پژوهش‌های انجام شده درباره بازی‌های ویدئویی و فرهنگ را مورد نقد و بررسی قرار دهند. بطور مثال «میتوگوچ»^۲ و همکارانش در اثر تحقیقاتی خود تلاش می‌کنند تا با تکیه بر چارچوب نظری مدار فرهنگی، به تحلیل تحقیقات انجام شده در حوزه بازی‌های ویدئویی در یک کنفرانس علمی بپردازند. آن‌ها ضمن جداسازی مقالات با یک مرور نظام‌مند و انطباق دادن هرکدام از آن‌ها به یکی از پایگاه‌ها، به جای پایگاه مصرف، از عنوان «از آن خود کردن»^۳ استفاده می‌کنند تا تفاوت میان نگاه مصرف‌کننده و تولیدکننده را بیشتر نشان دهند. تلاش میتوگوچ و همکاران نشان می‌دهد که چطور می‌توان تحقیقات پراکنده در یک حوزه خاص را با کمک چارچوب مفهومی هال و دوگای منسجم و یکپارچه کرد و از آن نتایجی جدید گرفت. (میتوگوچ و همکاران، ۲۰۱۳).

چارچوب مدار فرهنگ برای تحلیل شیوه انجام بازی از سوی گیمرها و کار بر روی بازی‌های ویدئویی، از سوی «انریکو گاندولفی»^۴ نیز مورد استفاده قرار گرفته است. او نیز با تکیه بر همین چارچوب نظری، محتواهای تولید شده درباره بازی در پلتفرم توئیچ را بررسی و نسبت میان تولیدکنندگان، بازی و مصرف‌کنندگان آن را مورد بررسی قرار داده است. براساس همین بررسی، او سه جریان عمده تولید محتوا در توئیچ را طبقه‌بندی می‌کند: «چالش» که از سوی گیمرهای حرفه‌ای ارائه می‌شود و در آن بازی است که حکمفرایی می‌کند، «نمایش» که در آن تولیدکنندگان سرگرمی طلب در تعامل با مخاطب، محتواهای سرگرم‌کننده و فراغتی تولید می‌کنند و «مبادله» که تولیدکنندگان محتوا مانند همسفران و همراهان مخاطبان دست به تولید محتوا می‌زنند و بیشتر به بحث درباره بازی‌های خاطره‌انگیز می‌پردازند و اجازه مشارکت بیشتری به مخاطبان خود می‌دهند (گاندولفی، ۲۰۱۶). تقسیم‌بندی میتوگوچ و همکاران از هرکدام از پایگاه‌های نظریه دوگای و هال و تحقیقات منتشر شده با تمرکز بر آن، تبدیل به مبنایی برای پژوهش «احمد المزنی»^۵ و «جفری وایمر»^۶ شد. آن‌ها با ارجاع به الگوی دوگای و هال و همکاران و همچنین میتوگوچ

^۱ -Aphra Kerr

^۲ -Mitgutsch

^۳ -appropriation

^۴ -Enrico Gandolfi

^۵ -Ahmed Elmezeny

^۶ -Jeffrey Wimmer

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

و همکاران نشان دادند در تحلیل بازی‌های ویدئویی باید به مسئله فرهنگ مصرف کنندگان بازی در سطوح مختلف و به ویژه سطوح جهانی توجه کرد و با توجه به آن به تحلیل اثرات فرهنگی بازی‌هایی ویدئویی پرداخت. المزی و وایمر با تکیه بر چارچوب مدار فرهنگی و اصلاحات میتگوچ بر آن، دسته بندی جدیدی را به روش خود افزوده و علاوه بر ۵ پایگاه، ۳ سطح «کلان»، «میان» و «خرد» را نیز اضافه کرده و طبقه‌بندی ۱۵ گانه‌ای را برای تقسیم‌بندی تحقیقات حوزه مطالعات فرهنگی بازی‌های ویدئویی، الحاق کردند. آنان تلاش کردند تا پژوهش‌های انجام شده در حوزه بازی‌های ویدئویی را با روش مرور نظام‌مند و به صورتی یکپارچه جمع‌بندی کرده و ضعف‌ها و قوت‌های آن‌ها را مشخص کنند. (المزی و وایمر، ۲۰۱۸). «ماتئوس فلزاک»^۱ نیز در پژوهش خود، تلاش کرده است تا با تکیه بر چارچوب مدار فرهنگ، به تحلیل و تفسیر اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی ورزشی بپردازد. او با تکیه بر نظریه مدار فرهنگ، از یکسو تولیدکنندگان محتوای بازی‌های ویدئویی ورزشی در پلتفرم نمایش بازی‌های ویدئویی نظیر «توییچ»^۲ و از سوی دیگر مصرف‌کنندگان این محتواها و نسبت میان آن‌ها بر مبنای پایگاه‌های ۵ گانه را مورد بررسی قرار دهد (فلزاک، ۲۰۲۰).

اما در ایران نیز فارغ از نظریه هال، تلاش برای تحلیل و بررسی چارچوب‌های نظری و تحقیقاتی در حوزه بازی و مقایسه آن‌ها نیز محور برخی مقالات تحقیقاتی بوده است. «علیرضا دهقان» و «ابراهیم محسنی آهویی» نیز ضمن فراتر تحلیل مطالعات نظری موجود در حوزه بازی‌های ویدئویی، تلاش کرده‌اند تا با ترکیب این نظریه‌ها و نقد و بررسی آن‌ها، سه بازی ویدئویی را نیز تحلیل کنند (دهقان و محسنی آهویی، ۱۳۸۸). «اکبر نصرالهی»، «مقداد مهرابی» و «فرزانه شریفی» نیز در مقاله خود با عنوان «فراترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی»، تلاش کرده‌اند تا با روش فراترکیب، مقالات خارجی و داخلی مرتبط با تحلیل و ارزیابی بازی‌های ویدئویی سیاسی و نظامی را بررسی کرده و مبتنی بر چارچوب امپریالیسم فرهنگی و نگاه نقدانه، به جمع‌بندی تحقیقات در این حوزه برسند. آن‌ها ضمن انتقاد از رویکردهای روشی خرد گرایانه و تحلیل یک بازی به جای گروهی از بازی‌ها، از تمرکز بر روش نشانه‌شناسی و تحلیل انتقادی، انتقاد کرده و پیشنهاد داده‌اند که به جای نشانه‌شناسی، بهتر است از روش‌های دیگری برای تحلیل بازی‌های ویدئویی استفاده شود (نصرالهی، مهرابی و شریفی، ۱۳۹۷). همچنین «حامد حاجی حیدری» و «کیانوش اکرم» نیز در مقاله خود با عنوان «سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای» تلاش کرده‌اند ضمن تحلیل و بررسی برخی تحقیقات پیشین در حوزه مطالعات بازی، یک چارچوب نظری جدید برای تحلیل بازی‌های ویدئویی ایجاد کنند (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۸).

در عین حال برخی محققان نیز پیش از این تلاش کرده‌اند تا خط سیر مطالعاتی در مورد یک موضوع را بررسی کنند؛ زیرا انجام یک پژوهش برای جمع‌بندی تحقیقات انجام شده در یک حوزه مطالعات فرهنگی، می‌تواند موجب دستیابی به نگاهی جامع و رویکردی کلان‌نگرانه شود. بطور مثال ابراهیمی و همکاران، در پژوهش خود با عنوان «مطالعات فرهنگی ایرانی، نادیده گرفتن فرودستان و سیاست‌زدایی» مجموعه مقالات منتشر شده در فصلنامه «مطالعات فرهنگی و ارتباطات» در یک فاصله زمانی ۴ ساله را مورد بررسی قرار داده و نقاط قوت و ضعف این مقالات و همچنین میزان تمرکز این مقالات بر حوزه‌های مختلف مطالعات فرهنگی را نشان دهند (ابراهیمی و همکاران، ۱۴۰۱). نویسندگان این مقاله، از چارچوب نظری «کریس روجک»^۳ برای این جمع‌بندی استفاده کرده‌اند.

۳- روش پژوهش

این پژوهش، پیشینه‌شناسی تحقیقات در حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی است و در آن تلاش شده است تا با بررسی اجمالی پیشینه تحقیقات در این حوزه در ایران و دسته‌بندی این پیشینه‌های پژوهشی، نشان داده شود که رویکرد محققان ایرانی در بررسی تأثیرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی چیست و با یک ارزیابی انتقادی دریافت که این رویکردها چه نقاط ضعف و قوتی

^۱ -Mateusz Felczak

^۲ - Twitch، شبکه اجتماعی که در آن گیمرها، به صورت زنده، بازی کردن خود را برای مخاطبان پخش می‌کنند.

^۳ -Chris Rojek

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

دارند. این تحقیق اکتشافی در صدد است تا نشان دهد آثار پژوهشی با چه رویکردی بازی‌های ویدئویی را مورد توجه قرار داده‌اند و بر چه مولفه‌های تحلیلی متمرکز بوده‌اند. برای پاسخگویی به این سوال روش «مطالعه مروری منظم»^۱ انتخاب شد و برای انجام آن، تمامی مقالات علمی پژوهشی تولید شده در حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی در ایران، در یک بازه زمانی مشخص، مورد بررسی قرار گرفته است. همچنین آثار میتگویچ و همکاران، المزنی و وایمر، به عنوان الگو و پیشینه ارزشمندی از چنین کاری در نظر گرفته شدند.

در مطالعه مروری منظم، با جمع‌آوری و بررسی انتقادی نتایج مطالعات انجام شده در یک حوزه و ترکیب یافته‌های کیفی آن‌ها در یک تحقیق، درک و شناختی غنی‌تر و عمیق‌تر از موضوع، نسبت به نتایج تک تک تحقیقات به دست می‌آید (هامل^۲ و کارپنتر^۳، ص ۱۳۹، ۲۰۰۴). برای این منظور، تحقیقات ارزشمند انجام شده در یک حوزه، پس از بررسی‌های منظم، فهرست شده و سپس با ارزیابی انتقادی آن‌ها و ترکیب این نتایج، می‌توان به نقاط ضعف و قوت این تحقیقات دست یافت و سپس به طرحی جامع درباره این تحقیقات رسید. همانطور که پتیکرو و رابرت در کتاب جامع خود درباره روش مطالعه مروری منظم می‌نویسند، مراحل یک مطالعه مروری منظم شامل: ۱. طرح سوال یا فرضیه پژوهش، ۲. مشخص کردن تحقیقات مورد نیاز برای پاسخ به سوال طرح شده ۳. جستجوی جامع در ادبیات تولید شده، ۴- غربال نتایج، ۵- ارزیابی انتقادی نتایج، ۶- ترکیب ارزیابی‌های انتقادی و کشف ناهمگونی‌ها و نقص‌ها و ۷- انتشار نتایج، می‌شود (پتیکرو^۴ و رابرت^۵، ص ۲۷، ۲۰۰۶).

همانطور که اشاره شد، تمامی شماری، برای بررسی کامل تحقیقات در حوزه مطالعات بازی با تکیه بر چارچوب نظری هال و دوگای، روشی بوده است که محققان بین‌المللی در تحقیقات خود از آن بهره برده‌اند. مقالات میتگویچ و همکاران و المزنی و وایمر، دقیقاً مسیر پیش روی این تحقیق را از نظر روشی، روشن می‌کند. در این پژوهش تمامی مقالات علمی پژوهشی تولید شده در حوزه بازی‌های ویدئویی و تأثیرات فرهنگی آن در مورد بررسی قرار گیرند تا به شناختی تجمیعی و عمیق در این حوزه دست یافت. با توجه به اینکه مقالات علمی پژوهشی در سامانه‌های مختلف فهرست و رده‌بندی می‌شوند و از اعتبار علمی کافی برخوردارند، بررسی آن از طریق این سامانه‌ها صورت پذیرفت.

برای این منظور، «پرتال جامع علوم انسانی»^۶ متعلق به «پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی» به عنوان پایگاه داده اصلی و پایگاه «مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی»^۷ به عنوان پایگاه کنترل یافته‌ها انتخاب شدند. برای جلوگیری از بروز هرگونه خطا و انجام دقیق غربال نتایج، واژه «بازی» در عنوان مقالات، به عنوان کلان‌ترین و عمومی‌ترین واژه قابل جستجو انتخاب شد. برای این منظور محدوده زمانی انتشار مقالات نیز از تاریخ ۱۳۷۰ تا تاریخ ۱۴۰۱ تعیین گردید. در نتیجه این جستجو تا تاریخ ۳۱ فروردین ۱۴۰۲، ۸۵۹ مقاله یافت شدند که از واژه بازی در عنوان خود استفاده کرده بودند. در مرحله اول غربالگری، تمامی مقالاتی که از واژه بازی به عنوان معادلی برای ورزش، فراغت، مسابقه یا مانند آن استفاده شده بود، یا مرتبط به مباحثی همچون نظریه بازی بودند، از جستجو حذف شدند. در میان این مقالات، مقالاتی با واژگانی نظیر «پارتنری بازی»، «سفته بازی» یا مانند آن نیز وجود داشتند. در نتیجه و در این مرحله ۳۴۴ مقاله حذف شدند. پس از آن با بررسی مجدد مقالات باقی مانده، ۲۸۸ مقاله که مرتبط به بازی بودند؛ اما به بازی‌های ویدئویی ارتباطی نداشتند نیز حذف شدند. اغلب این مقالات مربوط به حوزه روانشناسی بودند و بیشتر بر روی بازی‌های فراغتی یا بازی کودکان در معنای عام و فیزیکی آن متمرکز بودند. در مرحله سوم، تمامی مقالاتی که در حوزه روانشناسی، پزشکی، علوم تربیتی یا مانند آن بودند و ارتباطی به حوزه فرهنگ نداشتند نیز حذف شدند که شامل ۹۹ مقاله می‌شدند. در مراحل بعدی نیز براساس موضوع مقالات مرتبط با حوزه حقوق، اخلاق، فلسفه، عرفان و مانند آن (شامل ۱۵ مقاله)، مقالات مرتبط با حوزه مدیریت و بازاریابی (شامل ۱۴ مقاله)، مقالات مرتبط با حوزه هنر (شامل ۱۰

^۱ -systematic review

^۲ -Hammell

^۳ -Carpenter

^۴ -Petticrew

^۵ -Roberts

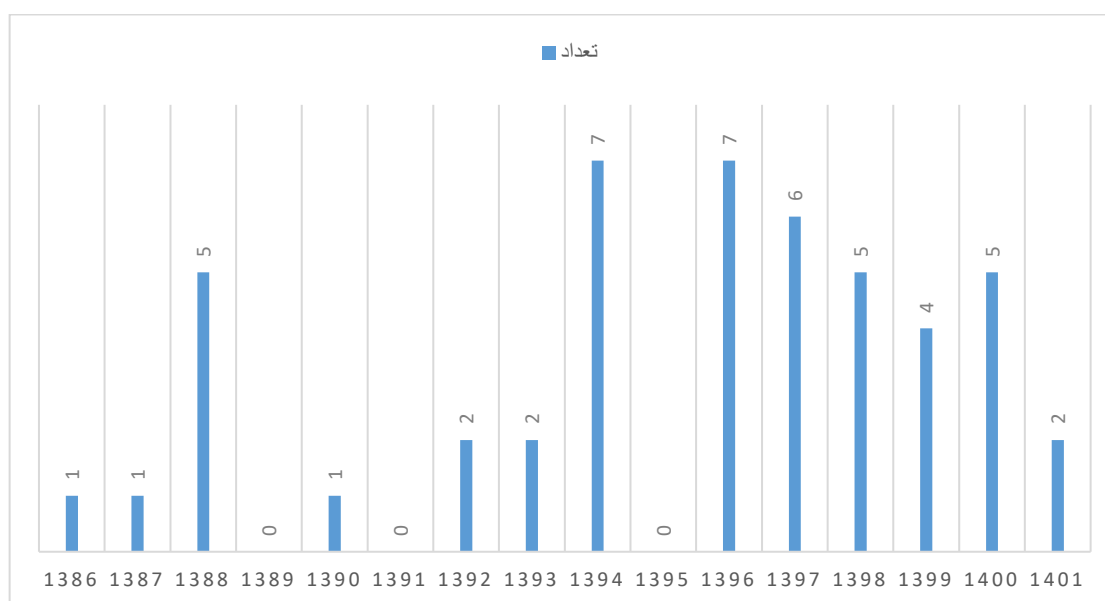
^۶ -ensani.ir

^۷ -sid.ir

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

مقاله)، مقالات مرتبط با حوزه ادبیات و زبان‌شناسی (شامل ۷ مقاله)، مقالات مرتبط با حوزه «بازی وار»^۱ (شامل ۳۷ مقاله) نیز حذف شدند. در عین حال دو مقاله، مقاله‌های علمی-ترویجی بودند و ۱ مقاله نیز به دلیل رده‌بندی تکراری در نتایج پدیدار شده بود. در نهایت ۴۲ مقاله که در آن‌ها به ارتباط میان بازی‌های ویدئویی و فرهنگ پرداخته شده بود، انتخاب شدند. در مرحله دوم غربالگری و جهت اطمینان از نتایج، جستجوی مجددی با تمام کلید واژه‌های مرتبط (بازی ویدئویی، بازی کامپیوتری، بازی رایانه‌ای و بازی دیجیتال) در فهرست کلیدواژه‌های مقالات صورت پذیرفت. همچنین برای پیشگیری از خطا، سایر آثار نویسندگان ۴۲ مقاله قبلی نیز به صورت کامل و مجدداً بررسی شد. در نتیجه ۶ مقاله دیگر نیز انتخاب و به فهرست مقالات اضافه شدند و در مجموع، تعداد مقالات منتخب به ۴۸ مقاله رسید. این نتایج به صورت مجدد با نتایج حاصل از جستجو در پایگاه اطلاعات جهاد دانشگاهی نیز کنترل شدند. طی این مراحل، هر مقاله‌ای که عنوان آن مبهم یا برای غربالگری نیازمند بررسی بیشتر بود، چکیده آن بررسی شد. به دلیل نیاز به تخصص و دقت بالا برای غربالگری، نگارندگان خود مسئولیت غربالگری را به صورت کامل عهده‌دار شدند. ۴۸ مقاله انتخاب شده، مقالاتی هستند که در آن‌ها نسبت میان بازی‌های ویدئویی به عنوان محصولات فرهنگی مورد بررسی قرار گرفته‌اند یا مقالاتی هستند که از نظر پیشینه‌شناسی این حوزه اهمیت ویژه‌ای دارند. قدیمی‌ترین مقاله متعلق به سال ۱۳۸۱ و جدیدترین این مقالات متعلق به سال ۱۴۰۱ است. در نمودار شماره ۱ پراکندگی زمانی این مقالات نشان داده شده‌اند. با توجه به اینکه هیچ مقاله مرتبطی از سال ۱۳۸۲ تا ۱۳۸۵ منتشر نشده است، تعداد مقالات منتشر شده از سال ۱۳۸۶ تا سال ۱۴۰۱ در این نمودار درج شده‌اند.

نمودار شماره ۱- بررسی مقالات غربال شده با توجه به زمان انتشار



بررسی مقالات نشان می‌دهد که بیشترین تمرکز محققان در حوزه بازی‌های ویدئویی بر موضوع «بازنمایی» و تحلیل و تفسیر محتوای این بازی‌ها بدون ارجاع به مصرف‌کنندگان آن‌ها، با ۲۵ مقاله بوده است. پس از آن محققان بیشتر بر مسئله مصرف تمرکز کرده‌اند که شامل ۱۳ مقاله می‌شود. در این مقالات محققان با روش‌های کمی و کیفی به سراغ مصرف‌کنندگان بازی‌ها رفته‌اند و دیدگاه آنان را مورد بررسی قرار داده‌اند. همچنین ۴ مقاله به صورت مشخص مربوط به بحث درباره تأثیرات بازی‌های ویدئویی بر هویت مخاطبان بوده است، ۲ مقاله مرتبط با مسائل تولید مرتبط بوده و محققان به سراغ تولیدکنندگان بازی‌های

^۱ - gamification، شبه بازی مرتبط با حوزه مدیریت و بازاریابی. این مفهوم به رغم شباهت ارتباطی با بازی‌های ویدئویی ندارد. اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

ویدئویی رفته و نظرات آن‌ها را جمع‌آوری کرده‌اند. ۲ مقاله نیز به مسائل حقوقی مرتبط با بازی مربوط می‌شوند. ۲ مقاله نیز به صورت کلان‌نگرانه بوده و بیشتر مرتبط با بحث‌های نظری و پیشینه‌شناسی این حوزه می‌شوند.

جدول شماره ۱- فهرست نهایی مقالات غربال شده

ردیف	عنوان مقاله	نویسندگان	تاریخ انتشار	مسئله محوری مقاله
۱	نقش و تصویر زن در بازی‌های الکترونیکی	تهمینه شاوردی	۱۳۸۱	بازنمایی
۲	بررسی میزان استفاده از جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل موثر بر آن	محمد مهدی فرقانی عبدالرحمان علیزاده	۱۳۸۶	مصرف
۳	بازی‌های رایانه‌ای و خشونت	سعید آذری	۱۳۸۷	مصرف
۴	رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موری بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵	بهاره جلال زاده بهزاد دوران	۱۳۸۸	بازنمایی
۵	ایدئولوژی تعامل بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر	علیرضا دهقان ابراهیم محسنی آهویی	۱۳۸۸	پیشینه شناسی و بحث نظری
۶	حق تالیف برای نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: راهکارها و چالش‌ها	حجت الله ایوبی	۱۳۸۸	تنظیم
۷	تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت	مسعود کوثری احسان شاقاسمی	۱۳۸۸	مصرف
۸	بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای	تهمینه شاوردی شهرزاد شاوردی	۱۳۸۸	مصرف
۹	جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل	ابراهیم زرگر محسن لعل علیزاده	۱۳۹۰	بازنمایی
۱۰	بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴	رشید احمدرش حسین دانش مهر احمد غلامی	۱۳۹۲	بازنمایی
۱۱	بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مونث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی	حامد حاجی حیدری سیدمهدی دبستانی	۱۳۹۲	هویت
۱۲	دو فضایی شدن جهان بازی‌ها و اولویت‌های ارزشی کاربران	سعیدرضا عاملی منیژه اخوان	۱۳۹۳	مصرف

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

۱۳	عناصر شکل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای	بهروز مینایی علی رازی‌زاده	۱۳۹۳	هویت
۱۴	بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی سیمز)	محمدرضا رسولی زهرا رستگار	۱۳۹۳	بازنمایی
۱۵	تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه‌ی موردی بازی رایانه‌ای مک دونالد	مسعود کوثری آرین طاهری	۱۳۹۴	بازنمایی
۱۶	بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای	هادی خانیکی محیا برکت	۱۳۹۴	بازنمایی
۱۷	تحلیل تماتیک عوامل القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای	سید محمد علی سید حسینی محمد مهدی فرقانی	۱۳۹۴	بازنمایی
۱۸	تحلیل تماتیک سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز	بهروز مینایی سید محمد علی سید حسینی	۱۳۹۴	بازنمایی
۱۹	آسیب شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی	جواد جواهری محمد واعظی نژاد	۱۳۹۴	تولید
۲۰	رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای «بازی عفو»	آرین طاهری سید بشیر حسینی	۱۳۹۶	بازنمایی
۲۱	مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	مسعود کوثری آرین طاهری	۱۳۹۶	بازنمایی
۲۲	حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی‌باز کنشگر در بازی‌های رایانه‌ای	مهدی زاهد شیرین شریف‌زاده	۱۳۹۶	تنظیم
۲۳	تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی	مهدی زکوی	۱۳۹۶	مصرف
۲۴	مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ویدئویی فرزندان و ضرورت ایجاد نظام رتبه بندی	مقداد مهرابی علیرضا دهقان	۱۳۹۶	مصرف
۲۵	تاثیر خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵	عزت شیرانی بیدآبادی شاپور بهیمان سید علی هاشمی‌فر	۱۳۹۶	مصرف
۲۶	تاثیر فراغت و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان	علی قنبری برزبان	۱۳۹۶	هویت

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

۲۷	فرا ترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتالی سیاسی و جنگی	اکبر نصرالهی مقداد مهرایی فرزانه شریفی	۱۳۹۷	بازنمایی
۲۸	بازی های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه شناختی مجموعه بازی السا	فرید عزیزی محمد اتابک حسین علی افخمی	۱۳۹۷	بازنمایی
۲۹	مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز ۴ از منظر اسلام	داود رحیمی سجاسی جعفر محمدیان	۱۳۹۷	بازنمایی
۳۰	تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا	حسین هرسیج فرهاد بدیعی	۱۳۹۷	بازنمایی
۳۱	فردگرایی در بازی‌های تلفن همراه: یک تحلیل نشانه‌شناختی	علی اکبری مجد حسین اکبری محمدرضا حیدری	۱۳۹۷	بازنمایی
۳۲	سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)	مسعود کوثری معصوم آقازاده سیدمحمدعلی سیدحسینی	۱۳۹۷	مصرف
۳۳	بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجیه جنگ طلبی و خشونت گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت اتومبیل بزرگ	مقداد مهرایی	۱۳۹۸	بازنمایی
۳۴	تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی	علیرضا آل بویه محمد سلیمی فاطمه جمشیدی	۱۳۹۸	بازنمایی
۳۵	کاربرد منطق دو ارزشی در تحلیل کارکرد رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	مسعود کوثری سید بشیر حسینی آرین طاهری	۱۳۹۸	بازنمایی
۳۶	سنبندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای	حامد حاجی حیدری کیانوش اکرم	۱۳۹۸	پیشینه شناسی و بحث نظری
۳۷	الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال	سیدمحمدعلی سید حسینی پویان نژادی حامد نصیری	۱۳۹۸	مصرف
۳۸	سیاست بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل انتقادی گفتمان سیاسی استثنائگرایی آمریکا در بازی «فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها»	حمدالله اکوانی حسین فخرایی	۱۳۹۹	بازنمایی

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

۳۹	نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی تروریسم به مثابه دیگری جدید غرب	سید محمد مهدی‌زاده طالشی سید مهدی دبستانی	۱۳۹۹	بازنمایی
۴۰	نقش خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه پسند نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان	عزت شیرانی بیدآبادی شاپور بهیان سیدعلی هاشمی‌فر	۱۳۹۹	مصرف
۴۱	هویت یابی در فرایند بازی های ویدئویی مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طولمارهای پیران، ندای وظیفه	حامد حاجی حیدری کیانوش اکرم	۱۳۹۹	هویت
۴۲	بازی های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه شناسی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»	فرشاد گودرزی رضا کاوند اسماعیل شریفی	۱۴۰۰	بازنمایی
۴۳	روایت‌شناسی بازی‌های ویدئویی (مورد کاوی بازی خدای جنگ)	صدرالدین طاهری احمد مصطفوی	۱۴۰۰	بازنمایی
۴۴	بازنمایی شرقی فرودست و غرب فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه پژوهی ندای وظیفه	اکبر نصرالهی فرزانه شریفی	۱۴۰۰	بازنمایی
۴۵	چشم‌انداز بازی‌های ایرانی	علیرضا رزازفر علیرضا خوشنویس فاطمه نعمتی	۱۴۰۰	تولید
۴۶	ترسیم الگوهای رفتاری و کنش‌های ارتباطی کاربران بازی‌های رایانه‌ای در گیم‌نت‌های تهران	مجتبی صمدی مهدی محسنیان‌راد علیرضا حسینی پاکدهی	۱۴۰۰	مصرف
۴۷	تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟! بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاچن	مینا بهنام	۱۴۰۱	بازنمایی
۴۸	تحلیل وضعیت صنعت بازی‌های ایرانی تلفن همراه برای رقابت در بازارهای جهانی	سیاوش صلواتیان احمدرضا درفشی حمیدرضا جواهریان	۱۴۰۱	تولید

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

۴- تحلیل یافته‌ها

۴-۱. چارچوب تقسیم‌بندی تحقیقات انجام شده

پژوهش‌های انجام درباره تأثیرات بازی‌های ویدئویی در ایران را می‌توان به شش دسته کلی تقسیم‌بندی کرد. گروه اول از این تحقیقات را می‌توان تحقیقات پیشینه‌شناسی و نظری دانست. همانطور که اشاره شد در تحقیقات پیشینه‌شناسی و نظری، محققان تلاش کرده‌اند تا با بررسی رویکردها و چارچوب‌های نظری در حوزه تحقیقات بازی‌های ویدئویی، به یک رویکرد نظری جامع دست یابند. رویکردی که بتوان با تکیه بر آن، به شیوه جدید و کلان‌نگرانه‌ای از تحقیقات در حوزه بازی‌های ویدئویی دست یافت. با چنین نگاهی، تحقیق حاضر نیز تحقیقی پیشینه‌شناسی و نظری است که در آن تلاش می‌شود تا ضمن بررسی انتقادی تحقیقات و رویکردهای موجود، به رویکردی کلان‌نگرانه در حوزه بازی‌های ویدئویی دست یافت.

دسته بازنمایی شامل تحقیقاتی می‌شود که در آن محققان تلاش کرده‌اند به سراغ محتوای اصلی یک یا چند بازی یا محتواهای جنبی مربوط به آن بازی‌ها نظیر تبلیغات و ویدئوهای مربوط به آن بروند. همانطور که اشاره خواهد شد اغلب محققانی که بر این بخش از بازی‌های ویدئویی تمرکز کرده‌اند، از رویکرد هال برای تحقیقات خود استفاده کرده‌اند. در بخش مصرف اما محققان به جای پرداختن به محتواهای بازی‌ها، به سراغ نحوه ادراک بازی از سوی مصرف کنندگان رفته‌اند و با روش‌های کمی و کیفی، ارزیابی مصرف کنندگان (اغلب نوجوان و جوان) از بازی‌های ویدئویی را مورد بحث قرار داده‌اند. هال و دوگای نیز این بخش را به عنوان بخشی مهم و با عنوان «پایگاه مصرف» مورد نظر قرار داده‌اند و به بحث درباره آن پرداخته‌اند.

مسئله هویت، به عنوان یک محور مهم و مجزا، قابلیت آن را دارد که به عنوان دسته‌ای جدا از تحقیقات مورد بررسی قرار گیرد. اگرچه که محققان ایرانی در بخش هویت، بیشتر به بحث درباره اثرات بازی‌های ویدئویی بر هویت کاربران آن‌ها پرداخته‌اند و توجه چندانی به تفاوت‌های هویتی در ادراک بازی‌های ویدئویی نداشته‌اند؛ اما به دلیل اهمیت هویت به عنوان دغدغه محققان و یک مسئله محوری در حوزه تحقیقات فرهنگی در ایران، این موضوع تبدیل به یک محور تحقیقاتی شده است. در مدل هال و دوگای نیز مسئله هویت، مسئله‌ای محوری است و به نظر آن‌ها نیز باید در تحقیقات مرتبط با تأثیرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی به مسئله هویت به عنوان یک مسئله محوری پرداخت. اگرچه که هال و دوگای بیشتر بر تفاوت هویت‌ها در درک اثرات یک محصول فرهنگی پرداخته‌اند.

تولید و رویکرد تولیدکنندگان درباره بازی‌های ویدئویی، در سطح جهانی یک محور بسیار مهم است، اما در ایران به عنوان محوری نه چندان مهم در نظر گرفته می‌شود. مسئله اصلی در این محور آن است که به دلیل محدودیت‌های تولید بازی‌های ویدئویی در ایران، اغلب بازی‌هایی که محققان مورد توجه قرار می‌دهند، بازی‌های غیر ایرانی هستند. این محور از آن جهت اهمیت دارد که محققان در آن بر بازی‌های ایرانی تمرکز می‌کنند و مسائل و مشکلات مربوط به تولید این بازی‌ها را موضوع تحقیق خود قرار می‌دهند، در نتیجه، نتایج به دست آمده از این محور، اغلب قابلیت استفاده عینی در تولید بازی‌های ویدئویی را دارند و بسیار کاربردی هستند. به زعم هال و دوگای نیز تولیدکنندگان ممکن است در تولید یک محصول اهداف و رویکردهایی داشته باشند که نمی‌توان تنها با تحلیل محصول و ارزیابی نگاه مصرف کنندگان آن، اهداف و رویکردهای تولیدکنندگان را درک کرد.

در نهایت حوزه مسائل حقوقی، سیاست‌ها و قوانین مرتبط با بازی‌های ویدئویی ششمین محوری هستند که می‌توانند به عنوان یک محور در نظر گرفته شوند. به ویژه که در ایران با وجود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و قوانین مرتبط با نحوه مصرف بازی‌های ویدئویی، این بخش بسیار برجسته‌تر از سایر کشورها به نظر می‌رسد. هال و دوگای نیز در چارچوب خود به این مسئله توجه داشته‌اند و آن را به عنوان پایگاهی مجزا در نظر گرفته‌اند. البته تنها تحقیقاتی در این بخش انتخاب شده‌اند که از بحث حقوقی صرف در این حوزه خارج شده و ارتباط متقابل میان قوانین و اثرات فرهنگی ناشی از آن مورد بحث قرار گرفته باشند.

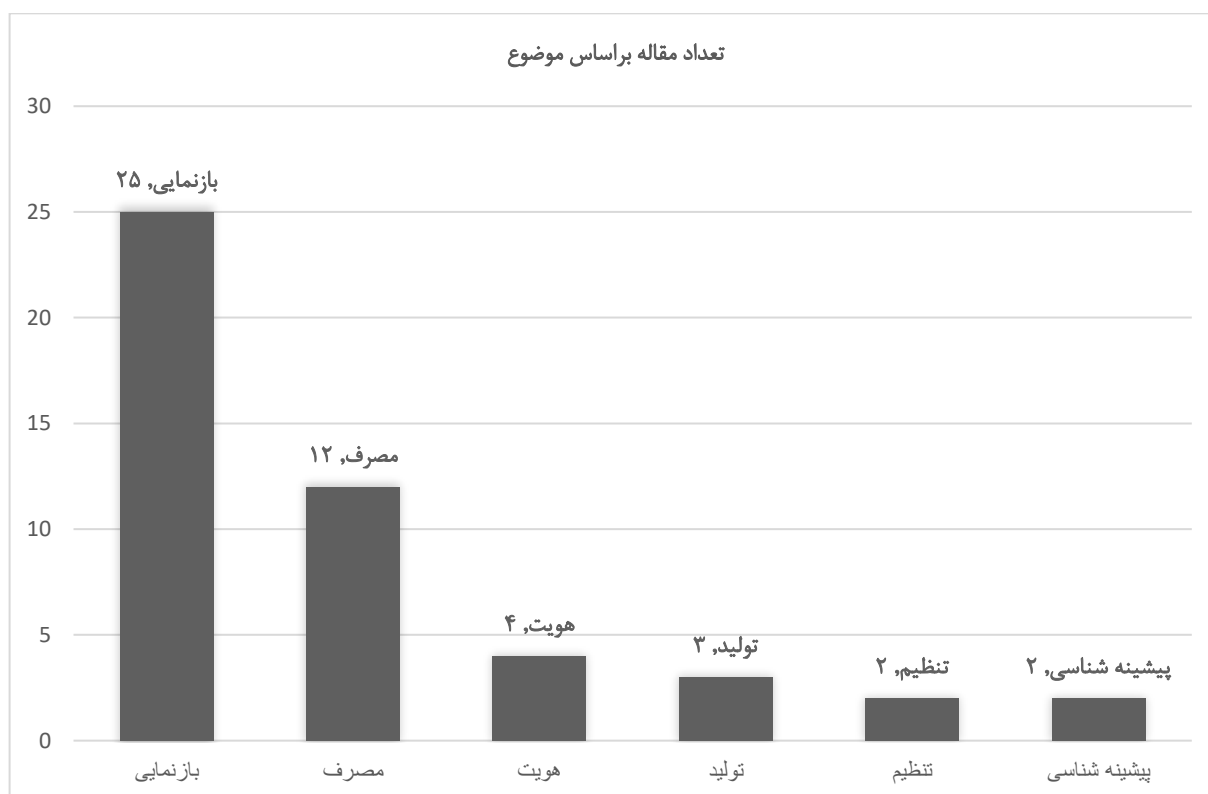
۴-۲. نگاهی به پیشینه مقالات در ارتباط با تأثیر فرهنگی بازی‌های ویدئویی

اولین مقاله علمی پژوهشی ثبت شده در حوزه بازی‌های ویدئویی و فرهنگ، مقاله «تهمینه شاوردی» با عنوان «نقش و تصویر زن در بازی‌های الکترونیکی» (۱۳۸۱) است. شاوردی یکی از اولین افرادی بود که در ارتباط یک، مقاله علمی-پژوهشی نوشت. در ابتدای این مقاله تعاریفی از بازی ویدئویی ذکر می‌شود و پس از آن هم نویسنده با ارجاع به مقالاتی خارجی پیش می‌رود و

در نهایت به این نتیجه می‌رسد که تصویری که از زن در بازی‌های ویدئویی ارائه می‌شود، تصویری واقعی نیست. این مقاله را بایستی پیش از هر چیز یک مقاله اکتشافی و مروری در نظر گرفت که به بحث درباره بازنمایی تصویر زنان در این رسانه می‌پردازد. پس از مقاله شاوردی، تا سال ۱۳۸۶ مقاله علمی، پژوهشی دیگری در این حوزه منتشر نشده است. «محمد مهدی فرقانی» و «عبدالرحمان علیزاده» در این سال مقاله‌ای با عنوان «بررسی میزان استفاده از جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل موثر بر آن» منتشر می‌کنند. در این مقاله فرقانی و علیزاده، بر پایگاه مصرف متمرکز می‌شوند و به دنبال آن هستند که دریابند چه عواملی جوانان را به سمت مصرف بازی‌های رایانه‌ای سوق می‌دهند. در واقع اثر فرقانی و علیزاده، اولین مقاله‌ای است که به صورت پیمایشی و کمی ویژگی‌های محتوایی که باعث ترغیب جوانان به انجام بازی‌های ویدئویی می‌شوند را مورد بررسی قرار داده است. در بخش منبع‌شناسی این مقاله نیز تنها به سه پایان‌نامه داخلی اشاره شده است که نشان می‌دهد تا آن زمان مقاله دیگری با چنین روش و رویکردی منتشر نشده است (فرقانی و علیزاده، ۱۳۸۶).

مقاله منتشر شده بعدی یعنی «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت» (آذری، ۱۳۸۷) است. آذری در مقاله خود تلاش می‌کند تا نشان دهد که بازی‌های ویدئویی بر مصرف‌کنندگان آن یعنی نوجوانان تأثیرات جدی دارند و آن‌ها را به سمت خشونت سوق می‌دهند. البته این مقاله با روش کتابخانه‌ای نوشته شده است و در آن از شیوه‌های کمی یا کیفی برای بررسی تأثیر بازی‌های ویدئویی بر مصرف‌کنندگان استفاده نشده است.

نمودار شماره ۲- نسبت درصد مقالات براساس موضوع و پایگاه



پس از آن نگارش مقالات علمی پژوهشی از سال ۱۳۸۸ افزایش می‌یابد و محققان بیش از قبل به بررسی تأثیرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی به عنوان یک محصول فناورانه می‌پردازند. با آغاز دهه ۱۳۹۰، بازی‌های ویدئویی به عنوان محور تحقیقات متعددی قرار می‌گیرند و علاوه بر تحقیقاتی که متخصصان حوزه‌هایی همچون روانشناسی یا مدیریت انجام می‌دهند، محققان حوزه تحقیقات

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

فرهنگی نیز بر بازی‌های ویدئویی و ارزیابی و تحلیل اثرات آن تمرکز می‌کنند. در ادامه مقالات مرتبط با هر حوزه مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. برخی محققان، تحقیقاتی را انجام داده‌اند که اگرچه به صورت مستقیم به سراغ تحلیل محتوا یا تفسیر اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی نرفته‌اند، اما تلاشی پیشینه‌شناسانه و نظری برای کمک به توسعه نظریه‌های مرتبط با حوزه بازی‌های ویدئویی انجام داده‌اند که به عنوان راهنما برای طراحی چارچوب‌های نظری بسیار مفید هستند. دو مقاله در این حوزه بسیار مهم و ارزشمند هستند.

اولین مقاله، مقاله «علیرضا دهقان» و «ابراهیم محسنی آهویی» در پژوهش با عنوان «ایدئولوژی تعامل بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر» (۱۳۸۸)، یکی از اولین تلاش‌ها برای بررسی رویکردهای نظری در این حوزه است. نویسندگان مقاله تلاش کرده‌اند تا ضمن نشان دادن اهمیت بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رسانه، بر نظریه‌های تولید شده در این حوزه نیز تاملی کنند. نویسندگان این مقاله به جدال مهم لودولوژیست‌ها و روایت‌گرایان اشاره کرده و در پایان این پژوهش به این نتیجه مهم می‌رسند: «مطالعه بازی‌های رایانه‌ای نیازمند ادبیات نظری منحصر به فرد است. با این وجود نظریات مطرح شده در زمینه بازی‌ها، نتوانسته‌اند همپای گسترش و تنوع خود بازی‌ها، گسترش یابند یا به نظریه‌ای کلان تبدیل شوند» (۱۳۸۸، ص. ۲۸). در واقع دهقان و محسنی آهویی به این نقطه رسیده‌اند که نیاز است تا با یک نظریه کلان نگرانه به سراغ درک و تفسیر بازی‌های ویدئویی رفت. «حاجی حیدری» و «اکرم» در مقاله‌ای با عنوان «سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای» (۱۳۹۸) با ارائه فهرست و توضیحی مختصر از برخی نظریاتی که می‌توانند در حوزه تحلیل جهان بازی‌های ویدئویی به کار گرفته شوند، در نهایت به یک مدل نظری بسیار قابل تامل می‌رسند. این مقاله گام ارزشمندی برای ارائه یک چارچوب نظری از جهان بازی‌های ویدئویی است.

۳-۴. حوزه بازنمایی

مسئله بازنمایی و تحلیل و تفسیر بازی و محتوای آن، پر ارجاع‌ترین محور در مقالات مرتبط با حوزه تأثیرات بازی‌های ویدئویی است. تمرکز بر بازنمایی محصولات فرهنگی با روش‌هایی نظیر «روایت‌شناسی»، «نشانه‌شناسی»، «تحلیل تماتیک»، «فرا ترکیب» و مانند است و جز دو مقاله اولیه مربوط به این پایگاه که اسنادی هستند، مابقی مقالات، همگی با روش‌های کیفی به رشته تحریر درآمده‌اند. روش نشانه‌شناسی پرکاربردترین روش در حوزه بازنمایی است و ۹ مقاله با استفاده از این روش نگارش شده‌اند. پس از آن روش‌های تحلیل تماتیک با ۴ مقاله و تحلیل روایت با ۳ مقاله، دیگر روش‌های پر کاربرد برای تحلیل بازنمایی بازی‌ها هستند. همچنین بازی «سیمز» با ۴ مقاله مرتبط و بازی «ندای وظیفه» با ۳ مقاله، بازی‌هایی هستند که محققان بیشتر بر تحلیل آن‌ها تمرکز کرده‌اند.

این محققان در بررسی محصول فرهنگی با تمرکز بر محتوای بازی‌ها، بیش از هر چیز به مطالعه محصول، بدون ارجاع به مصرف کنندگان یا تولیدکنندگان و با تمرکز بر آنچه که از محتوای آن محصول یا محتواهای مرتبط با آن قابل ادراک است، اثرات احتمالی آن محتوا بر مخاطبان را مورد بررسی قرار می‌دهند. در نتیجه مقالات مرتبط با بحث بازنمایی، به جای مراجعه به مصرف کننده یا تولیدکننده محصول، بر محتوای محصول یا محتواهای مرتبط با آن (مانند محتواهای تبلیغاتی محصول) تمرکز کرده و آن محتواها را تجزیه و تحلیل می‌کنند.

همانطور که گفته شد، مقاله شاوردی (شاوردی، ۱۳۸۱) اولین مقاله مرتبط با بحث بازنمایی است که با روش مطالعات اسنادی و با جمع‌بندی تحقیقات بین‌المللی انجام شده تا آن زمان، تلاش شده است تا این نکته مشخص شود که محتوای بازی‌های ویدئویی (تا آن زمان) بیشتر محتواهایی مورد پسند مردان هستند و در اغلب این بازی‌ها، زنان موجوداتی ضعیف یا ناتوان تصویر شده‌اند. در مقالات بعدی اما محققان تلاش کرده‌اند تا با تکیه بر روش‌های کیفی به سراغ رمزگشایی و تحلیل محتوای بازی‌ها بروند. بطور مثال «بهاره جلال زاده» و «بهزاد دوران» در مقاله خود با عنوان «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵» (۱۳۸۸) و «آرین طاهری» و «سید بشیر حسینی» نیز در مقاله خود با عنوان «رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه ساختار و محتوای بازی عفو» (۱۳۹۶) چنین کاری را صورت داده‌اند: تمرکز بر بخش بازنمایی با تفسیر، نشانه‌شناسی و تحلیل محتوای بازی‌ها جهت دریافت این نکته که بازی‌ها چه پیامی را می‌رسانند.

تمرکز بر مفهوم «بازنمایی» به عنوان یک کلید واژه نیز از جمله محورهای پرتکرار در مقالات مرتبط با این پایگاه است. بطور مثال در مقاله‌ی «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴» نوشته «رشید احمدرش»

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

«حسین دانش‌مهر» و «احمد غلامی» (۱۳۹۲) نویسندگان تلاش کرده‌اند تا نشان دهند چگونه یک تصویر کلیشه‌ای از خاورمیانه در بازی‌های ویدئویی به تصویر کشیده می‌شود که در آن غرب در نقش منجی و کشورهای مسلمان خاورمیانه در جایگاه سرزمین‌های عقب مانده و نیازمند ناجی ترسیم شده‌اند. این موضوع، بازی مورد پژوهش و محور تحقیق بعداً در کار «اکبر نصرالهی» و «فرزانه شریفی» با عنوان «بازنمایی شرقِ فرودست و غربِ فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی ندای وظیفه» دوباره تکرار می‌شود و نتایج تحقیق نصرالهی و شریفی، تقریباً تأیید کننده نتایج «احمدرش» و همکاران است و تفاوت اصلی میان این دو مقاله آن است که نصرالهی و شریفی، نسخه‌های بیشتری از بازی ندای وظیفه را مورد بررسی قرار داده‌اند و از تحقیقات پیشینی خوبی برای ارزیابی این بازی‌ها بهره‌برده‌اند. هرچند که مشخص نیست چرا این محققان به هیچ وجه از مقاله احمدرش و همکاران هیچ بهره‌ای نبرده و به آن هیچ اشاره‌ای نکرده‌اند (نصرالهی و شریفی، ۱۴۰۰).

«هادی خانیکی» و «محیا برکت» در مقاله خود با عنوان «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» (۱۳۹۴) با انتخاب مفهوم بازنمایی، بار دیگر بر این عنصر تمرکز می‌کنند و تلاش می‌کنند تا با پیوند نظری میان رویکردهای نظریه‌پردازانی همچون مورای، فراسکا، اورشت، آلتوسر، بارت و غیره بر این زاویه تأکید کنند. «فرید عزیزی»، «محمد اتابک» و «حسین علی افخمی» نیز در مقاله «بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا» ضمن تشریح نظریه بازنمایی هال، چگونه در یک بازی ویدئویی، با کلیشه‌سازی از زنان، تلاش شده است تا زن به مثابه موجودی که باید زیبا باشد تا مشغول کار خانگی شود تا ارزش واقعی پیدا کند، به تصویر کشیده شود (عزیزی، اتابک، افخمی، ۱۳۹۷). «مقداد مهرابی» نیز در مقاله خود با عنوان «بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجیه جنگ طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت اتومبیل بزرگ» تلاش می‌کند تا نشان دهد این کلیشه‌ها نه فقط از شرق که از سایر طبقات پایین دست در جامعه غربی نظیر رنگین پوستان نیز ساخته می‌شود (مهرابی، ۱۳۹۸).

«حمداالله اکوانی» و «حسین فخرائی» در مقاله خود با عنوان «سیاست بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل انتقادی گفتمان سیاسی استثنانگاری آمریکا در بازی فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها» نیز به صورت مستقیم به بحث درباره مفهوم بازنمایی در بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند و تلاش می‌کنند تا نشان دهند که چگونه جدال سیاسی میان آمریکا و کشورهای نظیر چین در بازی‌های ویدئویی بازنمایی می‌شوند و چگونه چنین بازنمایی‌هایی می‌توانند بر ذهن مخاطب خود اثر بگذارند (اکوانی و فخرائی، ۱۳۹۹). مقالات به رشته تحریر درآمده در ارتباط با بازنمایی، اکنون به کفایت تحقیقاتی خوبی رسیده‌اند و می‌توان گفت محققان ایرانی توانسته‌اند درباره وضعیت بازی‌های ویدئویی در پایگاه بازنمایی مطالعات قابل قبولی را انجام دهند. این محققان نشان داده‌اند که چطور بازی‌های ویدئویی دچار سوءبازنمایی شرق و خاورمیانه هستند و تا چه اندازه می‌توانند فرهنگ غربی را برای مخاطبان خود به نمایش بگذارند. با این حال تمرکز بر برخی بازی‌های خاص و عدم توجه به بسیاری از بازی‌های ارزشمند دیگر، نگرش مقالات خردنگرانه (با تمرکز بر تحلیل تنها یک بازی) و عدم توجه سایر ابعاد بازی، عدم مراجعه به مصرف‌کنندگان و یا تولیدکننده و تمرکز صرف بر محتوا، از جمله نقاط ضعف فعلی مقالات منتشر شده در ارتباط با این پایگاه هستند. بطور مثال نویسندگان ایرانی به خوبی توانسته‌اند تحلیل‌های دقیقی را از بحث بازنمایی در بازی‌های ویدئویی همچون ندای وظیفه به انجام برسانند، اما اغلب به سراغ مصرف‌کنندگان این بازی‌ها نرفته‌اند یا اهداف تولیدکنندگان را به صورت مستقل مورد بررسی قرار نداده‌اند.

۴-۴. تحلیل نگاه مصرف‌کنندگان بازی‌های ویدئویی

مصرف و تفسیر مصرف‌کنندگان از بازی، دومین محور از نظر تعداد مقالات و توجه محققان بوده است. محققان در این بخش به جای تحلیل محتوای فرهنگی یک بازی ویدئویی، به سراغ مصرف‌کنندگان آن بازی رفته و نگاه و شیوه مصرف محصول را از دیدگاه آنان بررسی کنند. فرقانی و علیزاده، اولین مقاله در ارتباط را با روش کمی و توزیع پرسشنامه در میان ۴۰۰ دانش‌آموز در سطح شهر تهران به انجام رساندند و به این نتیجه رسیدند که در آینده‌ای نزدیک، میزان مصرف بازی‌های ویدئویی در میان نوجوانان و جوانان، به صورت قابل توجهی افزایش خواهد یافت و پیشنهاد کردند که تا با توجه به احتمال گسترش بیش از پیش مصرف بازی‌های ویدئویی، محققان بر این موضوع تمرکز کرده و به مطالعه شکل و میزان مصرف بازی‌های ویدئویی در میان جوانان بپردازند (فرقانی و علیزاده، ۱۳۸۶). مقاله سعید آذری یک سال بعد انجام گرفت که یک مقاله با روش اسنادی است و بیشتر به جمع‌بندی مطالعات خارجی در این حوزه پرداخته است و تلاش کرده است تا نشان دهد محققان خارجی با تحلیل نگاه

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. جامعه-شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

مصرف کنندگان بازی‌های ویدئویی به چه نتایجی رسیده‌اند. نتایج مورد اشاره آذری اغلب نتایجی منفی هستند و بازی ویدئویی را محصولی آسیب‌زا نشان می‌دهند (آذری، ۱۳۸۷). کوثری و شاقاسمی یک سال بعد در پژوهش کمی دیگری، سعی کردند مدل‌های نظری تعامل میان گیمر و بازی ویدئویی را مورد ارزیابی قرار دهند و تلاش کنند تا مدلی که برای تحلیل و ارزیابی سطح تعامل گیمرها با بازی ویدئویی مناسب‌تر است را معرفی کنند (کوثری و شاقاسمی، ۱۳۸۸).

پژوهش‌های بعدی در مورد درباره مصرف‌کنندگان نیز همچون این پژوهش‌ها، اغلب کمی و متمرکز بر مصرف بازی ویدئویی به عنوان یک محصول فرهنگی هستند و محققان اغلب با توزیع پرسشنامه در میان نوجوانان و جوانان، میزان تاثیرات فرهنگی این بازی‌ها بر گیمرها را ارزیابی کنند. اگرچه محققان ایرانی پژوهش ترکیبی در مورد ارتباط با بازنمایی یک بازی و تحلیل برداشت مصرف کنندگان از همان بازی را در یک مقاله انجام نداده‌اند، اما می‌توان با کنار هم قرار دادن مقالاتی که به صورت مجزا، نسبت یک بازی مشخص زوایای آن را مورد بررسی قرار داده‌اند، به نتایج جامع‌تری رسید. بطور مثال مقالات احمدرش و همکاران و کوثری و شاقاسمی، هر دو از جنبه دو بخش مختلف به یک بازی یعنی سری بازی ندای وظیفه پرداخته‌اند که با کنار هم قرار گرفتن آن‌ها، می‌توان تصویر بهتری را از میزان تاثیرات این بازی به دست آورد.

با این حال اغلب مقالات مرتبط با بحث مصرف کنندگان، از پرداختن به بحث درباره تفاوت در مصرف کنندگان متفاوت (از نظر طبقاتی، جنسیتی، قومی و مانند آن) غافل مانده‌اند و در عین حال بر مصرف کنندگان کودک و نوجوان متمرکز مانده‌اند. برخلاف مقالات تولید شده در ارتباط با بازنمایی، مجموعه مقالات مرتبط با حوزه مصرف، هنوز به جامعیت کافی نرسیده‌اند و با رشد روزافزون جمعیت گیمرها، انجام مقالات بیشتر، ضروری به نظر می‌رسد. در عین حال تمرکز بر روش‌های کمی، باعث عدم توجه به مسئله دستیابی عمق تحلیل بیشتر با کمک روش‌های کیفی شده است.

۴-۵. مسئله هویت

تعداد مقالات تولید شده در ارتباط با تاثیرات هویتی بازی‌های ویدئویی، کم (تنها ۴ مقاله) است. «حاجی حیدری» و «دبستانی» در مقاله خود با عنوان «بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مونث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی» (حاجی حیدری و دبستانی، ۱۳۹۲) تلاش کرده‌اند با ترکیب ایده‌های افرادی چون هال، مک لوهان و غیره، به یک ایده‌ی نظری برسند و در نهایت با مدل هال قدمی قابل قبول برای چارچوب نظری برداشته‌اند. این مقاله، اولین مقاله با تمرکز بر مسئله تاثیر بازی‌های ویدئویی بر هویت است. «عناصر شکل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای» مقاله‌ای است که «بهروز مینایی» و «علی رازی‌زاده» در سال ۱۳۹۳ منتشر کرده‌اند. آن‌ها در این مقاله تلاش کرده‌اند تا با روش اسنادی و با جمع‌بندی نظریه‌ها و تحقیقات درباره نحوه تعامل و مصرف گیمرها، تاثیرات بازی بر هویت گیمرها را مورد ارزیابی قرار دهند. ویژگی قابل توجه این مقاله، تلاش نویسندگان برای ایجاد ارتباط میان دو حوزه مصرف و هویت است. اگرچه که این تحقیق، بیشتر یک تحقیق اسنادی مقدماتی است و می‌تواند نتایج حاصل از آن از طریق تحقیقات میدانی، به آزمون گذارده شود.

مقاله «تاثیر فراغت و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان» نوشته «علی قنبری برزبان» در سال ۱۳۹۶، پژوهش دیگری است که با روش کمی انجام پذیرفته است و بدون پرداختن به یک بازی خاص، تلاش شده است تا تاثیر بازی‌های ویدئویی به صورت کلی را بر هویت دینی پرسش‌شوندگان ارزیابی کند. مقاله «هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی: مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه»، مقاله‌ای است که با روش کیفی و توسط حاجی حیدری و «کیانوش اکرم» در سال ۱۳۹۸ به رشته تحریر درآمده است. در این مقاله نیز حاجی حیدری و اکرم تلاش کرده‌اند تا پلی میان حوزه مصرف و تاثیرات هویتی بازی‌های ویدئویی برقرار کنند. با این حال در این مقاله از روش‌های کیفی و نشانه‌شناسانه که بیشتر در حوزه بازنمایی مورد استفاده قرار می‌گیرند، استفاده شده است تا استفاده از روش‌های کمی و کیفی که در آن به صورت مستقیم به هویت مصرف کنندگان و مسائل مرتبط با آن پرداخته می‌شود. اندک بودن تعداد مقالات مرتبط با مسئله هویت، باعث می‌شود تا نتوان به انباشت تحقیقاتی کافی برای جمع‌بندی رسید؛ اما به نظر می‌رسد که بیشتر تحقیقات در ارتباط با هویت، مرتبط متمرکز بر مسئله‌ی هویت دینی است و هنوز جای خالی مقالات مرتبط با ارزیابی تاثیرات بازی‌های ویدئویی بر

هویت‌های ملی، قومی، جنسیتی و ملی به چشم می‌خورد. مهم‌تر آن که محققان ایرانی تنها اثر بازی‌های ویدئویی بر هویت را سنجیده‌اند و تاکنون هیچ مقاله‌ای برای ارزیابی تاثیر هویت فرد بر انتخاب یا شیوه مصرف بازی‌های ویدئویی منتشر نشده است.

۴-۶. تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی

مقالات مرتبط با تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی نیز بسیار اندک هستند و تنها دو مقاله در این ارتباط به چاپ رسیده است. این مقالات نیز اغلب به آسیب‌شناسی تولید بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند و از جنبه‌های صنعتی به سراغ این موضوع رفته‌اند. «چشم‌انداز بازی‌های ایرانی» (رزایفر و همکاران، ۱۴۰۰) و «تحلیل وضعیت صنعت بازی‌های ایرانی تلفن همراه برای رقابت در بازارهای جهانی» (صلواتیان و همکاران، ۱۴۰۱) تنها مقالات منتشر شده مربوط به حوزه تولید هستند. اگرچه مقالات دیگری نیز در ارتباط با صنعت بازی‌های ویدئویی منتشر شده است، اما آن مقالات از زاویه یک محصول تجاری و متمرکز بر مسائلی مانند بازاریابی به بحث درباره بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند که نمی‌توان آن‌ها را به عنوان یک تحقیق فرهنگی در نظر آورد. جواهری و واعظی نژاد در مقاله خود تلاش کرده‌اند تا مشکلات اساسی بازی‌سازان داخلی را مورد تحلیل و بررسی قرار داده و به این پرسش پاسخ دهند که چرا بازی‌های تولید داخل، از نظر محتوایی و کیفی قادر به رقابت با رقبای خارجی نیستند و چرا هنوز بازی‌های ویدئویی که به عنوان محصول فرهنگی با کیفیت ارزیابی شوند، تولید نشده‌اند. آن‌ها به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌سازان داخلی در تولید محتوای بومی ارزشمند، ناتوان هستند و اغلب دانش کافی در این حوزه ندارند (جواهری و واعظی نژاد، ۱۳۹۴، ص ۱۳۰). رزایفر و همکاران نیز با تکیه بر نظریه بازنمایی هال، به سراغ تحلیل کیفیت و محتوای بازی‌های تولید داخل رفته‌اند و با مقایسه بازی‌های سه بازی داخلی و خارجی تقریباً مشابه، نشان می‌دهند که با وضعیت فعلی، عملاً رقابت میان بازی‌های داخلی و خارجی بی‌معنا است و تولیدکنندگان داخلی، قادر به رقابت با رقبای خارجی نخواهند بود و نمی‌توانند محصول فرهنگی ارزشمندی تولید کنند (رزایفر و همکاران، ۱۴۰۰، ص ۹۲). مقاله صلواتیان و همکاران نیز تقریباً از نظر روشی و موضوعی و حتی نتیجه، مشابه مقاله جواهری و واعظی نژاد است و نویسندگان به این نتیجه رسیده‌اند که صنعت بازی‌های ویدئویی ایران ضعف‌های فراوانی دارد که کارشناس امر نیز به آن واقف و معترف هستند و عملاً چندان قدرت رقابتی با رقبای خارجی ندارند (صلواتیان و همکاران، ۱۴۰۱). مقالات مرتبط با حوزه تولید اگرچه اندک هستند و باید مقالات بسیار بیشتری در این حوزه تولید شوند، با این حال نشان می‌دهند که وضعیت تولید محتوای بازی‌های ویدئویی در ایران مناسب نیست. علاوه بر این فقدان، تاکنون پژوهشی درباره رویکردها و اهداف تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی در سطح جهانی، به انجام نرسیده است و جای خالی چنین تحقیقاتی به چشم می‌خورد.

۴-۷. حوزه مسائل حقوقی و قانونی

مقالات مرتبط با حوزه قانونی و حقوقی بسیار محدود هستند و تنها دو مقاله در این ارتباط منتشر شده است. «حق تالیف برای نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: راهکارها و چالش‌ها» مقاله‌ای است که «حجت الله ایوبی» در سال ۱۳۸۸ به رشته تحریر درآورده است. اگرچه این مقاله بیشتر رویکردی حقوقی و آسیب‌شناسانه نسبت به مسئله بازی‌های ویدئویی دارد، با این حال می‌توان این مقاله را نوعی پیوند میان دو حوزه قوانین و تولیدکنندگان دانست که در نوع خود ارزشمند است. ایوبی نشان می‌دهد که چطور مسئله حق تالیف، می‌تواند بر روند تولید بازی‌های ویدئویی اثر بگذارد و تولیدکننده ایرانی با چه مشکلات حقوقی برای منتشر کردن محصول خود روبرو است. «حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی‌باز کنشگر در بازی‌های رایانه‌ای» اثر «مهدی زاهدی» و «شیرین شریف‌زاده» مقاله‌ای است که در سال ۱۳۹۶ منتشر شده است و زاهدی و شریف‌زاده به موضوعی جدید یعنی حقوق گیم‌ری که در حین انجام بازی محتوای جدید تولید می‌کند پرداخته‌اند. این مقاله به نوعی مقاله‌ای تکمیل‌کننده مقاله ایوبی است و این بار نسبت میان حقوق مولفین در نسبت میان دو حوزه مسائل حقوقی و تاثیر آن بر مصرف‌کنندگان بازی‌های ویدئویی را در بر می‌گیرد. با این حال موضوعاتی همچون اثر سیاست‌گذاری‌ها و قوانین تعیین شده بر مصرف بازی‌های ویدئویی یا قوانین مورد توافق میان مصرف‌کنندگان که بر نحوه مصرف تاثیر می‌گذارد، از جمله موضوعاتی هستند که هنوز هیچ مقاله‌ای در ارتباط با آن‌ها منتشر نشده است و به نظر مباحث باز مانده‌ای هستند که می‌توانند موضوع تحقیقات جدید باشند.

۵- بحث و نتیجه‌گیری

همانطور که گفتیم، میتگویچ و همکاران و المزنی و وایمر نشان داده‌اند که می‌توان تحقیقات متعدد در حوزه بازی‌های ویدئویی را با یک مطالعه مروری منظم و با کمک چارچوب مدار فرهنگی هال و دوگای، به صورتی یکپارچه، مورد ارزیابی انتقادی قرار داد و نشان داد که این تحقیقات چه قوت‌ها و ضعف‌هایی داشته‌اند و چگونه می‌توان در تحقیقات بعدی، با کمک چنین رویکردی، تحقیقات دقیق‌تر و موثرتری را به انجام رساند. مطالعه مروری منظم ما نشان می‌دهد تاکنون مقالات متعددی در حوزه اثرات فرهنگی بازی‌های ویدئویی نوشته شده است. محققان ایرانی توانسته‌اند با روش‌های کمی و کیفی نشان دهند که چطور بازی‌های ویدئویی، جهان فرهنگی پیرامونی را به شیوه‌ای متفاوت از واقعیت بازنمایی می‌کنند و چطور این بازی‌ها می‌توانند خواسته یا ناخواسته در خدمت اهداف سیاسی یا فرهنگی قرار گیرند. این پژوهش‌ها نقص‌های صنعت بازی‌های ویدئویی ایران و مشکلات آن‌ها در ارائه یک بازنمایی مناسب و اثرگذار را نشان می‌دهند. با وجود برخی اشارات پراکنده به رویکردهای کلان نگرانه، اما جای خالی چنین رویکردی و تلاش برای برقراری ارتباط میان ابعاد مختلف سنجش تاثیرات مصرف بازی‌های ویدئویی و فقدان تحقیقات در شناسایی برخی از این ابعاد مصرف، کاملاً به چشم می‌خورد.

در اینجا چارچوب مدار فرهنگ هال و دوگای به ما در تحلیل و ارزیابی دستاوردهای مطالعات فرهنگی در حوزه بازی‌های ویدئویی کمک می‌کند. به رغم وجود تحقیقات متعدد مرتبط با تحلیل و تفسیر محتوای بازی‌های ویدئویی و بازنمایی آن‌ها و همچنین وجود تحقیقات مختلف در ارتباط با ذهنیت مصرف کنندگان بازی‌های ویدئویی، چارچوبی جامع وجود ندارد که محققان در قالب چنین چارچوبی بتوانند میان اجزای یک مدار فرهنگ، یعنی بازنمایی، هویت، مصرف، تنظیم و تولید ارتباط برقرار کنند. وجود چهار نقص عمده باعث می‌شود تا نتوان این تحقیقات را در قالب یک مدار فرهنگی گردهم آورد و یکپارچه کرد. نقص اول تمرکز محققان بر دو حوزه بازنمایی و مصرف است که باعث شده است تا پژوهش در ارتباط با سایر ابعاد تاثیرات بازی‌های ویدئویی بر پایگاه‌هایی همچون هویت، تنظیم و تولید، تا حد زیادی مغفول بماند. در نتیجه برخلاف تحقیقاتی همچون پژوهش «میتگویچ» و همکاران و المزنی و وایبر، نمی‌توان با وجود پژوهش‌های متعددی که تاکنون انجام شده است و تلاش برای ترکیب آن‌ها، به یک جمع‌بندی کلان نگرانه و جامع در این حوزه رسید.

نقص دوم تمرکز محققان بر چند بازی پرطرفدار همچون «سیمز»، «ندای وظیفه»، «تومبیل دزدی بزرگ» و «خدای جنگ» باعث شده است تا بتوان برای تحلیل اثرات فرهنگی این بازی‌ها منطبق بر چارچوبی کلان نگرانه همچون چارچوب مدار فرهنگی، به حد قابل قبولی نزدیک شد، اما این تمرکز مانع از توجه محققان به برخی از بازی‌های مهم دیگر شده است. بطور مثال تاکنون هیچ بازی مهمی که توسط بازی‌سازان ژاپنی ساخته شده است، مورد تحلیل و بررسی جدی محققان قرار نگرفته است. اغلب محققان بیشتر بر بازی‌های تولیدی آمریکایی تمرکز کرده‌اند. در حالی که بازی‌های ژاپنی، فلاندی یا تولید شده از سوی بسیاری از کشورها تاثیرگذار در صنعت بازی‌های ویدئویی ارزش بررسی دارند و برخی از آن‌ها تبدیل به عناوین تاثیرگذار در سطح جهانی شده‌اند.

نقص سوم خرد دامنه بودن اغلب تحقیقات به معنای تمرکز بر تنها یک بازی یا جمعیت محدودی از گیمرها است. این مسئله اگرچه اغلب ناشی از محدودیت‌های محققان است، اما نشان می‌دهد که فقدان تحقیقات بزرگ دامنه به صورت جدی احساس می‌شود. مسئله‌ای که با تصویب پروژه‌های بزرگ‌تر تحقیقاتی ممکن خواهد بود. زمانی این نقص را می‌توان بیشتر در نظر آورد که در تحقیقاتی که تاکنون صورت پذیرفته است، جمعیت سالمند یا زنان کمتر به عنوان جامعه آماری محسوب شده‌اند و بیشتر تمرکز محققان بر پسران نوجوان و جوان بوده است. همچنین اغلب محققان بر شهروندان تهرانی متمرکز شده‌اند که این نیز جنبه دیگری از خرد دامنه بودن تحقیقات است.

نقص چهارم نیز عدم توجه در اغلب مقالات به ارتباط میان بخش‌های مختلف اثرات بازی‌های ویدئویی است. در بیشتر این مقالات، محققان صرفاً بر یک حوزه یا آنطور که در چارچوب مدار فرهنگی، پایگاه نامیده می‌شود، تمرکز کرده‌اند، در حالی که در کنار هم قراردادن دستکم دو پایگاه و ارزیابی یک محصول فرهنگی در نسبت میان این پایگاه‌ها است که می‌تواند دریافت بهتری را نسبت به مقالات ایجاد نماید. بطور مثال زمانی که محققان در حال تحلیل نشانه‌شناسانه یک بازی هستند، بایستی استقلال

تفسیری مصرف‌کنندگان یا اهداف واقعی تولیدکنندگان را باید در ارزیابی‌های خود مد نظر قرار دهند، در غیر این صورت ممکن است نتیجه آن‌ها از اعتبار کافی برخوردار نباشد.

می‌توان نتیجه‌گرفت که در صورت تولید مقالات علمی پژوهشی دیگری در ارتباط با پایگاه‌های هویت، تنظیم و تولید، انتخاب بازی‌هایی متفاوت به عنوان نمونه تحقیق، گسترش جامعه آماری به سایر گروه‌های اجتماعی نظیر زنان، سالمندان، شهروندان غیرتهرانی و مانند آن و توجه به ارتباط میان پایگاه‌های مدار فرهنگ، می‌تواند باعث برطرف شدن نقص‌های تحقیقاتی فعلی و تشکیل یک ارزیابی جامع و منطبق با چارچوب کلان نگرانه‌ای نظیر چارچوب مدار فرهنگی دست یافت. در نتیجه توصیه می‌شود که محققان با الگو قراردادن رویکردهای کلان نگرانه همچون چارچوب مدار فرهنگ هال و دوگای، تحقیقات خود را به صورتی چند بعدی به انجام برسانند تا بتوانند نگاهی کامل و جامع به اثرات فرهنگی بازی ویدئویی به عنوان یک محصول فرهنگی داشته باشند.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

پژوهش با رعایت اصول اخلاق علمی تدوین شد.

حامی مالی

هزینه‌های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

منابع

- ابراهیمی، سیده عفت؛ قلیپور، سیاوش؛ مرادخانی، همایون (۱۴۰۱). مطالعات فرهنگی ایرانی، نادیده گرفتن فرودستان و سیاست‌زدایی. *فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۴ (۲)، ۸۴-۶۷.
- احمدش، رشید؛ دانش مهر، حسین؛ غلامی، احمد (۱۳۹۲). بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۹ (۳۳)، ۱۸۲-۱۶۳.
- اکوانی، حمدالله؛ فخرایی، حسین (۱۳۹۹). سیاست بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل انتقادی گفتمان سیاسی استثناگرایی آمریکا در بازی فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها. *مجلس و راهبرد*، ۲۷ (۱۰۲)، ۴۳-۷۱.
- ایوبی، حجت‌الله (۱۳۸۸). حق تالیف برای نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: راهکارها و چالش‌ها. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۲ (۳)، ۴۵-۲۱.
- آذری، سعید (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و خشونت. *پژوهش‌های ارتباطی*، ۱۵ (۵۴)، ۱۲۱-۱۳۶.
- آل‌بویه، علیرضا؛ سلیمی، محمد؛ جمشیدی، فاطمه (۱۳۹۸). تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی. *مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ*، ۹ (۱)، ۱۹-۱.
- بدیعی، فرهاد؛ هرسیج، حسین (۱۳۹۷). تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا. *تحقیقات سیاسی و بین‌المللی*، ۱۰ (۳۵)، ۷۶-۱۰۰.
- برزگر، ابراهیم؛ لعل‌علیزاده، ابراهیم (۱۳۹۰). جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل. *مطالعات قدرت نرم*، ۱ (۱)، ۱۱۷-۹۳.
- بنت، اندی (۱۳۸۶). فرهنگ و زندگی روزمره. ترجمه لیلا جوهرافشانی و حسن چاوشیان. تهران: اختران.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۱). *نمای باز ۱۴۰۰: پیمایش ملی بازیکنان بازی‌های دیجیتال*. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- بهنام، مینا (۱۴۰۱). تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟! بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاچن. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۸ (۳۰)، ۲۵۶-۲۳۵.
- پورمحسنی کلوری، فرشته؛ وفایی، مریم؛ آزادفلاح، پرویز (۱۳۸۳). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان. *تازه‌های علوم شناختی*، ۶ (۳ و ۴)، ۸۴-۷۵.
- جلال‌زاده، بهاره؛ دوران، بهزاد (۱۳۸۸). رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موری بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۲ (۳)، ۷۷-۹۶.

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. *جامعه-شناسی فرهنگ و هنر*، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها

- جواهری، جواد؛ واعظی‌نژاد، محمد (۱۳۹۴). آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی. *راهبرد فرهنگ*، ۸ (۳۰)، ۱۱۳-۱۳۵.
- جوکار، علی؛ حسینی، سید سهراب؛ افخمی، محمد جواد؛ رزمجو، محمدرضا؛ رزمجو، علیرضا (۱۴۰۲). نقش بازی‌های رایانه‌ای در سلامت روان دانش‌آموزان. *دستاوردهای نوین در مطالعات علوم انسانی*، ۶ (۵۹)، ۸۱-۷۰.
- حاجی حیدری، حامد؛ اکرم، کیانوش (۱۳۹۸). سنجش نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای. *رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۳ (۳۱)، ۳۰۷-۲۷۱.
- حاجی حیدری، حامد؛ اکرم، کیانوش (۱۳۹۹). هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه. *جامعه‌شناسی کاربردی*، ۳۱ (۳)، ۵۶-۳۵.
- حاجی حیدری، حامد؛ دبستانی، سید مهدی (۱۳۹۲). بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مونث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی. ۶ (۲۲)، ۳۳-۷.
- خانیک، هادی؛ برکت، مهیا (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱ (۴)، ۹۹-۱۳۱.
- دارابی، جعفر (۱۳۷۹). بررسی ویژگی‌های فردی و رفتاری و خانوادگی مراجعین به کلپ رایانه‌ای. تهران، ؟.
- دهقان، علیرضا؛ محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸). ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر. *مجله جهانی رسانه*، ۴ (۱)، ص: ؟.
- رحیمی سجاسی، داود؛ محمدیان، جعفر (۱۳۹۷). مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز ۴ از منظر اسلام. *اسلام و مطالعات اجتماعی*، ۵ (۴) (پیاپی ۲۰)، ۲۰۲-۱۷۴.
- رزازی‌فر، علیرضا؛ خوشنویس، علیرضا؛ نعمتی، فاطمه (۱۴۰۰). چشم‌انداز بازی‌های رایانه‌ای ایرانی. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷ (۲۶)، ۹۴-۶۹.
- رسولی، محمدرضا؛ رستگار، زهرا (۱۳۹۴). بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی سیمز). *فصلنامه علمی رسانه*، ۲۶ (۱)، ۹۱-۱۰۴.
- زاهدی، مهدی؛ شریف‌زاده، شیرین (۱۳۹۶). حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی‌باز کنشگر در بازی‌های رایانه‌ای. *دیدگاه‌های حقوق قضایی*، ۷۹ و ۸۰، ۹۷-۱۱۹.
- زکوی، مهدی (۱۳۹۶). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی. *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۱۸ (۳۸)، ۱۳۱-۱۰۳.
- سید حسینی، سید محمد علی؛ نژادی، پویان؛ نصیری، حامد (۱۳۹۸). الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال. *تحقیقات فرهنگی ایران*، ۱۲ (۱)، ۲۵-۱.
- سیدحسینی، سید محمدعلی؛ فرقانی، محمد مهدی (۱۳۹۴). تحلیل تماتیک عوامل القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱۱ (۴۰)، ۴۷-۸۴.
- شاوردی، تهمینه (۱۳۸۱). نقش و تصویر زن در بازی‌های الکترونیکی. زن در توسعه و سیاست، ۱ (۴)، ؟.
- شاوردی، تهمینه؛ شاوردی، شهرزاد (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۲ (۳)، ۷۶-۴۷.
- شیرانی بیدآبادی، عزت؛ بهیان، شاپور؛ هاشمیان فر، سیدعلی (۱۳۹۶). تاثیر خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵. *فصلنامه فرهنگ-ارتباطات*، ۱۸ (۴۰)، ۲۲۳-۱۸۵.
- شیرانی بیدآبادی، عزت؛ بهیان، شاپور؛ هاشمیان فر، سیدعلی (۱۳۹۹). نقش خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱۶ (۶۰)، ۲۴۴-۲۰۹.
- صلواتیان، سیاوش؛ درفشی، احمدرضا (۱۴۰۱). تحلیل وضعیت صنعت بازی‌های ایرانی تلفن همراه برای رقابت در بازارهای جهانی. *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۲۳ (۵۷)، ۶۱-۳۱.
- صمدی، مجتبی؛ محسنیان راد، مهدی؛ حسینی پاکدهی، علیرضا (۱۴۰۰). ترسیم الگوهای رفتاری و کنش‌های ارتباطی کاربران بازی‌های رایانه‌ای در گیم‌نت‌های تهران. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷ (۲۷)، ۷۷-۱۱۹.
- طاهری، آرین؛ حسینی، سید بشیر (۱۳۹۶). رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای بازی عفو. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۳ (۱۱)، ۲۶۴-۲۲۵.
- طاهری، صدرالدین؛ مصطفوی، احمد (۱۴۰۰). روایت‌شناسی بازی‌های ویدئویی (مورد کاوی: خدای جنگ). *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۲۲ (۵۶)، ۲۱۸-۱۹۵.
- عاملی، سعیدرضا؛ اخوان، منیژه (۱۳۹۳). دو فضایی شدن جهان بازی‌ها و اولویت‌های ارزشی کاربران. *رسانه*، ۲۵ (۳)، ۲۸-۵.

اشرف سمنانی، بهروز، ذکایی، محمد سعید؛ امینی، سعیده (۱۴۰۴). تحلیل نظام‌مند مطالعات بازی در ایران: رویکردها، مفاهیم و دستاوردها. *جامعه*-

شناسی فرهنگ و هنر، ۷ (۱)، ۱۷۵-۱۹۸.

- عزیزی، فرید؛ اتابک، محمد؛ افخمی، حسینعلی. (۱۳۹۷). بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۴ (۱۴)، ۲۵۳-۲۲۱.
- علی‌پور، احمد؛ آگاه هریس، مژگان (۱۳۸۶). تأثیر انواع بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت متفاوت بر درجه حرارت پایه بدن در نوجوانان ایرانی: اثر جنسیت و شخصیت. *پژوهش‌های نوین روانشناختی*، ۲ (۷)، ۱۰۱-۱۲۱.
- فرجی، جمشید؛ علی‌پور، احمد؛ ملایی، عین‌الله؛ بیانی، علی اصغر؛ میرزایی، سید علی (۱۳۸۱). اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان. *روانشناسی*، ۲۳، ۲۴۳-۲۲۷.
- فرقانی، محمد مهدی؛ علیزاده، عبدالرحمان (۱۳۸۶). بررسی میزان استفاده از جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل موثر بر آن. *فصلنامه علوم اجتماعی*، ۱۴ (۳۸ و ۳۹)، ۱-۲۹.
- قنبری برزبان، علی (۱۳۹۶). تأثیر فراغت و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان. *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۱۸ (۳۹)، ۹۷-۱۲۰.
- کاروانی، عبداللطیف؛ کاوه، مهدی؛ یوسفوند، سامان (۱۴۰۲). تحلیل گفتمان بازنمایی خانواده در سریال میکائیل. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۱)، ۴۵-۶۰.
- کرم‌الهی، نعمت‌الله؛ دهقانی، روح‌الله (۱۳۹۳). روش‌شناسی بنیادین نظریه فرهنگی استوارت هال با رویکرد انتقادی. *دین و سیاست فرهنگی*، ۱ (۳)، ۱۵۵-۱۲۹.
- کوثری، مسعود؛ آقازاده، معصوم؛ سیدحسینی، سید محمدعلی (۱۳۹۷). سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال). *فصلنامه مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۱۹ (۴۱)، ۹۱-۱۲۰.
- کوثری، مسعود؛ حسینی، سید بشیر؛ طاهری، آرین؛ علیدادی، مسعود (۱۳۹۸). کاربرد منطق دو ارزشی در تحلیل کارکرد رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای هدفمند. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۵ (۱۹)، ۱۱۶-۸۵.
- کوثری، مسعود؛ شاقاسمی، احسان (۱۳۸۸). تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۲ (۳)، ۱۹-۱.
- کوثری، مسعود؛ طاهری، آرین (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه‌ی موردی بازی رایانه‌ای مک دونالد. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱۱ (۴۰)، ۱۴۹-۱۱۵.
- کوثری، مسعود؛ طاهری، آرین (۱۳۹۶). مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند. *مطالعات تطبیقی هنر*، ۱۴، ۱۱۹-۱۰۱.
- گودرزی، فرشاد؛ کاوند، رضا؛ شریفی، اسماعیل (۱۴۰۰). بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل. *رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۵ (۳۹)، ۱۷۲-۱۴۵.
- مائورا، فرانس (۱۳۹۸). *مطالعات بازی: بازی و فرهنگ از آغاز تا امروز*. ترجمه حمیدرضا سعیدی، تهران: فرهنگ نشر نو.
- مجدی، علی اکبر؛ اکبری، حسین؛ حیدری، محمدرضا (۱۳۹۷). فردگرایی در بازی‌های تلفن همراه: یک تحلیل نشانه‌شناختی. *تحقیقات فرهنگی ایران*، ۱۱ (۱)، ۸۵-۱۱۹.
- موسوی سامه، محدثه سادات؛ عسگری کیا، فرشاد (۱۴۰۱). بررسی نحوه بازنمایی اقلیت‌های دینی در سینمای ایران بعد از انقلاب اسلامی براساس آرای استوارت هال. *رهپویه هنرهای نمایشی*، ۱ (۴)، ۵۸-۴۹.
- مهدی‌زاده، سید محمد؛ دبستانی، سید مهدی (۱۳۹۹). نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی تروریسم به مثابه دیگری جدید غرب. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱۶ (۶۰)، ۲۷۲-۲۴۵.
- مهرابی، مقدار (۱۳۹۸). بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجیه جنگ طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت اتومبیل بزرگ. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۵ (۱۸)، ۲۸۴-۲۵۹.
- مهرابی، مقدار؛ دهقان، علیرضا (۱۳۹۶). مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ویدئویی فرزندان و ضرورت ایجاد نظام رتبه بندی. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۳ (۹)، ۱-۲۹.
- مینایی، بهروز؛ رازی زاده، علی (۱۳۹۳). عناصر شکل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای. *تحقیقات فرهنگی ایران*، ۷ (۲)، ۴۸-۲۵.
- مینایی، بهروز؛ سیدحسینی، سید محمدعلی (۱۳۹۴). تحلیل تماتیک سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز. *مطالعات رسانه‌ای*، ۱۰ (۱)، ۱۲۶-۱۱۱.
- نصرالهی کاسمانی، اکبر؛ شریفی، فرزانه (۱۴۰۰). بازنمایی شرقِ فرودست و غربِ فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی ندای‌وظیفه. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷ (۲۶)، ۲۳۸-۲۰۹.

نصرالهی کاسمانی؛ اکبر، مهرابی، مقداد؛ شریفی، فرزانه (۱۳۹۷). فراترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی. *تحقیقات فرهنگی ایران*، ۱۱ (۱)، ۲۰۷-۱۸۳.

هال، استوارت (۱۳۹۱). *معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی*. ترجمه احمد گل محمدی، تهران: نشر نی

References

- Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H. & Negus, K. (2013). *Doing cultural studies: the story of the Sony Walkman*. London: Sage.
- Elmezeny, A. & Wimmer, J. (2018). Games without frontiers: a framework for analyzing digital game cultures comparatively. *Media and Communication*, 6 (2), 80-89.
- Felczak, M. (2020). Local eSports media analyzed through the circuit of culture framework: Onet-RAS case study. *GamiFIN Conference*, 177-187.
- Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 63-82.
- Hall, S. (۱۹۹۷). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage
- Hammell, K. W. & Carpenter, C. (2004). *Qualitative research in evidence-based rehabilitation*. London: Elsevier Limited.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework /Gameplay*. London: Sage.
- Leve, A. M. (2012). The Circuit of culture as a generative tool of contemporary analysis: Examining the construction of an education commodity. *APERIA International Conference*, (p. 12). Sydney.
- Mitgutsch, K., Huber, S., Wimmer, J., Wagner, M. & Rosenstingl, H. (2013). Context matters! Exploring and reframing games and play in context—An introduction. In K. Mitgutsch, S. Huber, J., Wimmer, M. Wagner, & H. Rosenstingl, (Eds.), *Context matters! Exploring and reframing games in context. Proceedings of the 7th Vienna games conference* (pp. 9–16). Vienna: New Academic Press.
- Mora, E., Noia, E., & Turrini, V. (2019). Practice theories and the “Circuit of Culture”: Integrating approaches for studying material culture. *Sociologica*. 13(3), 59–86.
- Newzoo. (2022). *Global games market report*. Newzoo Press
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: a practical guide*. Padstow: Blackwell Publishing.
- Saldanha, L., Marques da Silva, S & Ferreira, P. (2023). “Community” in Video Game Communities, *Games and Culture*. 0(0). 1-19.
- Shaw, A. (2010). What is video game culture? cultural studies and Game Studies, *Games and Culture*. 5(4). 403-424.
- Shliakhovchuk, E & Muñoz García, A. (2020). Intercultural perspective on impact of video games on Players: insights from a systematic review of recent literature. *Educational Sciences: Theory & Practice*. 20 (1). 40-58.