




RESEARCH ARTICLE

## Explaining the Concept of Childhood in the Cultural Policies of the National Foundation of Computer Games of Iran

Bijan Zare<sup>1\*</sup>, Soleyman Pakseresht<sup>2</sup>, Reza Safaryshali<sup>3</sup>, Mehdi Nikahd<sup>4</sup>

- 1- Full Professor of Sociology, Kharazmi University, Tehran, Iran
- 2- Associate Professor of Social Sciences, Bou Ali Sina University, Hamedan, Iran
- 3- Associate Professor of Sociology, Kharazmi University, Tehran, Iran
- 4- Phd Student of Cultural Policy, Kharazmi University, Tehran, Iran

\*Corresponding Author's Email: [Zare@khu.ac.ir](mailto:Zare@khu.ac.ir)

 <https://doi.org/10.22059/jppolicy.2023.91402>

Received: 30 July 2022  
Accepted: 16 November 2022

### ABSTRACT

The main issue of this research is what reading of the child is considered in the policies of the N.C.G.F. For this and qualitative studies, data was obtained by purposeful sampling from among documents and policies and regulations of the foundation, speeches and comments of foundation officials and interviews with foundation employees and experts. Thematic analysis method was used to analyze. The findings confirmed that the child's role in the foundation's policies is weak, but the reading of a child who is exposed to risks from games is evident. A child who must be cared for, monitored and educated to stay away from value, religious, security and political risks. The main the foundation is on the official and desirable child. The duality of opportunity/threat from childhood is tangible in the policies of the foundation and the policies of this institution aim to create a child resistant to cultural, security and political attacks that can defend the cultural and value boundaries.

**Keywords:** Childhood, National Computer Games Foundation, Cultural Policies, Thematic Analysis, Official Child.





مقاله پژوهشی

بررسی مفهوم کودکی در سیاست‌های فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران

بیژن زارع<sup>۱\*</sup>، سلیمان پاک‌سرشت<sup>۲</sup>، رضا صفری‌شالی<sup>۳</sup>، مهدی نیک‌عهد<sup>۴</sup>

۱- استاد جامعه‌شناسی دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

۲- دانشیار علوم اجتماعی دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

۳- دانشیار جامعه‌شناسی دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

۴- دانشجوی دکتری سیاست‌گذاری فرهنگی دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

\* رایانامه نویسنده مسئول: Zare@khu.ac.ir

doi <https://doi.org/10.22059/jppolicy.2023.91402>

تاریخ دریافت: ۸ مرداد ۱۴۰۱  
تاریخ پذیرش: ۲۵ آبان ۱۴۰۱

چکیده

اینکه چه خوانشی از کودک در سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مدنظر می‌باشد، مسئله اصلی این پژوهش بوده‌است. برای این منظور و طبق منطق مطالعات کیفی با روش نمونه‌گیری هدفمند و نظری از بین اسناد و آیین‌نامه‌های سیاستی و کلان بنیاد، سخنرانی‌ها و اظهارنظرهای مسئولین بنیاد و مصاحبه با کارکنان بنیاد و کارشناسان این حوزه، جمع‌آوری داده‌ها انجام شد. برای تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مضمون استفاده شد. یافته‌ها مؤید کم‌رنگ بودن نقش کودک در سیاست‌های بنیاد بود، اما خوانشی از کودکی که در معرض خطراتی از سوی بازی‌ها می‌باشد، مشهود است. کودکی که باید مورد مراقبت، نظارت و آموزش قرار گیرد تا از خطرات ارزشی، مذهبی، امنیتی و سیاسی دور بماند. عمده نگاه بنیاد متوجه کودک رسمی و مطلوب است. دوگانه فرصت/تهدید از دوران کودکی در سیاست‌های بنیاد ملموس بوده و سیاست‌های این نهاد قصد دارد کودکی مقاوم در برابر تهاجمات فرهنگی، امنیتی و سیاسی بسازد که بتواند از مرزهای فرهنگی ارزشی جامعه دفاع کند.

واژگان کلیدی: مفهوم کودکی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سیاست‌های فرهنگی، تحلیل مضمون، کودک رسمی.

## مقدمه

طی دهه های اخیر عرصه کودکی هم به گستره و حوزه دولت ها افزوده شده است. کودکان به وام گرفته شده اند تا تعریف و بازتعریف شوند و به بازتولید یک نظام اجتماعی، سیاسی و اقتصادی مدد رسانند. نکته ی مجهول و مورد کنکاش شاید این باشد که توجه به کودک و کودکی در دنیای امروز، چرا و با چه نیتی صورت می گیرد. به واقع گستره تملک دولت گویی قرار است بازتر شده و فضای بیشتری را از خانواده و جامعه بستانند. کودکی، کودک و دنیای کودکان با تمامی متعلقات آن، سالهاست که پیش چشم ما تغییر و تحولاتی داشته و با اندک تاملی می توان درک کرد که خود مفهوم کودکی هم دستخوش تغییراتی شده است. سیاست گذاری در عرصه کودکی در ایران آنگونه که مطالعات اخیر نشان می دهد مقوله ای متاخر است (Hatami, 2015; Zukai, 2015; Roshanfekr, 2017) و ایران هم مانند سایر کشورها تا دهه های گذشته به کودکی و کودکان بعنوان یک مقوله مهم و قابل برنامه ریزی نگاه نمی کرده است. در واقع کودکان و کودکی بعنوان یک مقوله اجتماعی و زیستی اخیراً مورد مطالعه، واکاوی و تدقیق قرار گرفته اند و دولت ها و حاکمیت ها قصد دارند با سرمایه گذاری، برنامه ریزی و سیاست گذاری در این حوزه بخشی از رسالت های تمدنی، تاریخی و اجتماعی خود را ایفا کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای<sup>۱</sup> یکی از سازمان هایی است که فعالیت ها و سیاست های فرهنگی مرتبط با کودک دارد. این بنیاد به واسطه مخاطب گسترده ای که در بین قشر کودک دارد و از سوی دیگر حساسیتی که در حوزه بازی های رایانه ای کودکان وجود دارد، سازمانی مهم در عرصه کودک و سیاست گذاری فرهنگی کودک می باشد. از طرفی ماهیت فرهنگی این بازی ها و اهمیت و تاثیر گذاری فرهنگی بازی ها شناخت و مطالعه سیاست های این حوزه را ضروری می سازد. اگرچه بخشی از تحولات عرصه فرهنگ برای دولت-ملتها اجتناب ناپذیر بوده ولی بخش قابل توجهی از این تحولات قابل درک و پیش بینی بوده و می توان برای آن «برنامه ریزی» و «سیاست گذاری» کرد (Ashtarian, 2013: 29-30). مباحث حوزه کودکی جزء مواردی است که نیازمند مدیریت، برنامه ریزی و سیاست گذاری فرهنگی مناسب است. مسائلی، از قبیل کار کودک، شکاف بین تجربه کودکی و نگرانی درباره کودکان عصر جدید رسانه (Keili et al., 2016: 19)، در کنار تغییرات اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی دهه های اخیر که باعث تغییر نگرش و دیدگاه نسبت به کودکان می شود (Corsaro, 2013)، کودکی و سیاست گذاری فرهنگی در حوزه کودکی را به یک موضوع مهم برای مطالعات سیاست عمومی بدل کرده است. پژوهش ها موید وجود برداشت های مختلف از مفهوم کودکی است که این تنوع نگاه بر سیاست ها، مواجها، برنامه ریزی ها و عملکرد نسبت به کودکان تاثیرگذار است. یافته های پژوهش ها طیفی از، تاثیر اندیشه های روشنگری بر تغییر مفهوم کودکی، برجسته بودن مقوله جنسیت در تلقی از کودکی، اهمیت نقش بازی و بازی کردن کودکان (Yasin, 2003; Quoted from Farzanfar, 2010: 12-13)، داشتن نگاهی چندگانه به زیست سیاست کودکی متعین از بسترها و زمینه های متنوع (Lee & Motzkau, 2011)، شنیدن صدای کودکان، مشارکت، حضور و دخالت آنها در برنامه ریزی فرهنگی (Lee, 2013)، تاثیر سیاست های دولتی بر شکل دهی به کودک و جایگاه آن (Nadesan, 2010)، تاثیر تلویزیون بر شکل گیری کودکی (Movahedi, 2014)، تغییر مفهوم کودکی از مفهومی بیولوژیک به ماهیتی اجتماعی، فرهنگی و تاریخی (Hosseinianazi, 2014)، تعیین شرایط اجتماعی بر کودکی (Shaaban, 2019)، را در برمی گیرند. پژوهش در حوزه کودکی و سیاست گذاری آن می تواند حلاء های اطلاعاتی و مختصاتی فراوانی را برای برنامه ریزان و سیاست گذاران این حوزه آشکار سازد، وضعیت موجود و برنامه ی پیش رو را مشهودتر و قابل ترسیم تر سازد. پررنگ شدن نقش کودکان، دانش و اطلاعات و مطالعات کودکان را به یک ضرورت اساسی تبدیل کرده است. نبود این دانش قطعاً تبعاتی برای آینده خانواده، نهادهای آموزشی و پرورشی مرتبط با آنها، نهادهای فرهنگی و اجتماعی و اقتصادی دخیل در این حوزه، نهادهای کلان جامعه و آینده و اکنون جامعه خواهد داشت. به واقع بخش اعظمی از این دانش نه صرفاً برای کودکان بلکه برای بزرگسالان است تا بهتر بتوانند، برنامه ریزی، سیاست گذاری، نهادینه سازی و فرهنگ سازی کنند. اصلی ترین بخش این شناخت خود مفهوم کودکی می باشد. لذا مفهوم کودکی محوری ترین مسئله ای است که نگارنده به کاوش آن در سیاست های بنیاد پرداخته است، با این هدف که این مفهوم و مفاهیم مرتبط با آن در حوزه سیاست های بنیاد مشهود و ترسیم گردد. با این پیش فرض که بخشی از این تعریف و تفسیر بطور آشکار یا مکنون در اسناد و سیاست های اتخاذی، موجود و قابل تفسیر و ترسیم است و یا در مصاحبه با مسئولان این حوزه و یا

۱ - در ادامه این نوشتار جهت رعایت اختصار عمدتاً از کلمه «بنیاد» استفاده شده است.

مطالعین و نخبگان این حوزه قابل احصاء است. در واقع مسئله اصلی پژوهش حاضر این است که سیاست‌ها، سیاست‌گذاران و مسئولین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چه درک و شناخت و تفسیری از کودکی و مفهوم آن را مدنظر قرار داده‌اند. لذا سوال اصلی پژوهش این است که؛ مفهوم کودکی مورد توجه و قابل احصاء در سیاست‌ها و برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چیست و چگونه تفسیر می‌شود؟

### مفهوم کودکی در چشم‌انداز سیاستگذاری فرهنگی کودکی

اندرسون سیاستگذاری را مجموعه‌ای از اقدامات یا عدم انجام اقداماتی می‌داند که یک بازیگر یا مجموعه‌ای از بازیگران در برخورد با یک مسئله یا دغدغه پیش می‌گیرند (Smith, 2015: 26; Quoted from Haqshanas Gargabi & Haddadi Dozin, 2022: 35). از نگاهی دیگر، سیاستگذاری یا سیاستگذاری عمومی، مجموعه‌ای از کنش‌ها و فعالیت‌های دولت در پاسخ به مسائل اجتماعی است (Malekmohammadi, 2016: 179). سیاستگذاری فرهنگی مجموعه‌ای از راهبردهای فرهنگی جهت هویت بخشی در مسیر تحقق اهداف جامعه به همراه نظام دادن به ارزش‌های عقیدتی و ملی و تغییر رفتار جامعه و اعتلای اندیشه‌ها و سرشار کردن اوقات و شخصیت بخشیدن به جامعه است (Salehi-Amiri et al., 2013: 37). سیاستگذاری فرهنگی به اراده دولت در ایجاد یا تحکیم و یا تغییر مقررات و تنظیمات در عرصه فرهنگ معطوف است. چنین اراده‌ای، مطابق تعریف سیاستگذاری، می‌تواند ایجابی یا سلبی باشد (Vahid, 2016: 288). سیاستگذاری فرهنگی بر تمام حوزه‌های جمعیتی، اجتماعی و سیاسی، رفا اجتماعی و آموزش تاثیرگذار است (Homayoun & Jafari Heftkhani, 2008: 14). دو دیدگاه مخالف و موافق سیاستگذاری فرهنگی وجود دارد که در مقابل هم قرار می‌گیرند. بر اساس دیدگاه مخالف، اتخاذ سیاست فرهنگی مشخص، تهدیدی علیه آزادی انتخاب فرد و توسعه تجاری است. از طرف دیگر فرهنگ مقوله‌ای کیفی و حاصل زندگی عده‌ی کثیری از مردم در شرایط مشابه و در مدت زمان نسبتاً طولانی است، لذا نمی‌توان و نباید آن را از امر متعالی و کیفی به زمین خاکی و عالم انسانی برنامه‌ریزی تنزل داد (Salehi-Amiri & Azimi-Dolatabadi, 2015: 84). دیدگاه موافق، سیاستگذاری فرهنگی را نوعی ضرورت می‌داند (Shiri & Hasan-OstadAli, 2013) و برنامه‌ریزی و سیاستگذاری فرهنگی را نه تنها امری میسر و شدنی، بلکه آن را الزامی و اجتناب‌ناپذیر می‌داند. در این دیدگاه، برنامه‌ریزی فرهنگی تهدیدی برای آزادی انتخاب فرد محسوب نمی‌شود و اگر هم باشد، اصولاً گریزی از آن نیست (Salehi-Amiri & Azimi-Dolatabadi, 2015: 85). البته خیلی از دولت‌ها چه آشکار و چه مکنون در حوزه فرهنگ دست به سیاستگذاری می‌زنند. آنچه مسلم است هر برنامه یا سیاستی، ولو بطور ضمنی و نهفته، دارای یک تئوری برنامه است (Paksarshat & Afshar, 2016: 181). منظور از تئوری برنامه در اینجا، همان مفهوم و تعریفی است که قابل کشف و احصاء می‌باشد. در این میان خود مفهوم کودک و کودکی تعیین کننده بخش اعظمی از آنچه برای کودک بعنوان سیاست اتخاذ می‌شود، است. توجه به تاریخ‌مندی مفهوم کودکی در جهان برای نخستین بار توسط فیلیپ آریه در سال ۱۹۶۰ برانگیخته شد. به نظر او، تنها در طی قرون هفدهم و هجدهم بود که اندک اندک وجوه تمایز و تفارق میان جهان کودکی و بزرگسالی شروع به شکل گرفتن نمود (Hatami, 2015: 7-8). کودکی که به قول آریه (۱۹۶۲)، تا چند سده پیش، گویی به لحاظ اجتماعی وجود نداشت اکنون دارای تعاریف متنوع و متکثر شده و گویی هر گروه و جناحی سعی در تصاحب، جذب و جلب کودکان و کودکی دارد. لذا این نکته که کودکی و مفهوم آن جنبه تاریخی، اجتماعی، سیاسی و سیاستی به خود گرفته و متناسب با اقتضائات و شرایط مختلف جامعه و در بسترهای مختلف ممکن است معنا و درک متفاوتی از آن احصاء و مورد استناد قرار بگیرد توجه مطالعات کودکی را بخود معطوف داشته است. رویکردهایی وجود دارد که در تعاریف متنوع، متفاوت و گاهاً در تضاد با یکدیگر می‌باشند. کودک جامعه‌شناختی، از منظرهای؛ الف- برساختی؛ کودکی را یک سازه اجتماعی بزرگسالانه می‌داند، ب- کودک قبیله‌ای؛ به کودک از منظر مردم شناختی و منحصر به فرد آن می‌نگرد و بر امر پدیدارشناختی تأکید دارد. ج- کودک گروه اقلیت؛ از منظر شبیه به فمینیسم به کودکان و هستی شناختی آنها می‌پردازد و بر سازکارهای روابط قدرت بین کودکان و بزرگسالان تأکید دارد. د- کودک اجتماعی ساختاری؛ از منظر کارکردی، کلان، کلی و قابل اشتراک در بین تمام کودکان دنیا، به کودکان و بستر زندگی کودکان می‌پردازد (James et al., 2015: 70-85). جامعه‌شناسی کودکی جیمز و پروت از منظر سه پارادایم؛ کودک بعنوان دارایی بزرگسالان، کودک وابسته به بزرگسال بخاطر

نیاز به حمایت های آنها و کودک بعنوان عاملی کنشگر و فعال به کودکان نگریسته است (Leonard, 2016: 54). همچنین دیدگاه هایی برای کودک تعریف ارائه می دهند. این تعاریف در کل بدنه مطالعات کودکی به کار برده شده و صفاتی نظیر؛ کودک معصوم، آسیب پذیر، منفعل و ناتوان (James, Leonard, 2016; Keili et al., 2016; Woodhead et al.: 2017; Zukai, 2015; et al., 2015)، لوح سفید (Zukai, 2015: 348)، مقدس (Woodhead et al.: 2017: 88)، قهرمان (Zukai, 2015: 347)، شیطان صفت (James et al., 2015: 33)، زیاده خواه (Zukai, 2015: 348)، مهار نشدنی (Zukai, 2015: 349)، مینیاتور بزرگسالان (Zukai, 2015: 349)، ناخود آگاه و بی هدف (James et al., 2015: 54)، یادگیرنده جامعه پذیر (James et al., 2015: 63)، همچون کالا (Zukai, 2015: 350)، قربانی (Zukai, 2015: 351)، فعال (Zukai, 2015: 351)، جهانی و خلاق (Zukai, 2015: 352) به کودک داده اند. مرور این تعاریف و تنوع، این نکته را به ذهن متبادر می کند که اگر سیاستگذاران با هر کدام از این تعاریف به سراغ کودک و سیاستگذاری یا تولید سند سیاستی و ارائه دستورکار برای کودک بروند قطعاً نتیجه تصمیمات و سیاست ها، متنوع و متکثر خواهد بود.

### مروری بر تاریخچه بازی ها و شکل گیری بنیاد ملی بازی های رایانه ای

از سال ۱۹۷۲ که «بوشنل» در شرکت آتاری بازی پونگ را ساخت، بازی های رایانه ای حیات یافتند (Wiki.media, 2011). محققین این بازی ها را به انواعی تقسیم می کنند که با رایانه، کنسول، اینترنت و تلفن همراه بازی می شوند (Raessens, Joost, 2006: 54). علی رغم روند کند ورود بازی ها به ایران توجه مطالعات و پژوهش های دانشگاهی به این بازی ها جلب و مطالعات فراوانی از اوایل دهه ۱۳۸۰ شمسی به بازی ها جلب می شود. توجهات دانشگاهی عمدتاً بر تاثیر، کاربرد و اهمیت بازی ها برای کابرن تمرکز کردند. برخی مطالعات تاثیرات مثبت و منفی جسمی، روانی و اجتماعی بازی ها بر مخاطبان (Zare Shahabadi & Nikahed, 2013; Safarian Hamdani et al., 2013; Jededian et al., 2012; Kathiri Dolatabadi et al., 2011) را مورد تأکید قرار دادند. برخی بر عوامل گرایش به این بازی ها (Nikahed, 2011) تأکید دارند. برخی بر حساسیت بازی ها و تاثیر محتوای آنها از نظر فرهنگی، امنیتی و تربیتی تأکید کردند (Panahi et al., 2021; Fallah et al., 2012; Rajab Alipour, 2011; Jalalzadeh & Doran, 2009). مطالعاتی هم بودند که به جنبه های سیاستگذارانه بازی ها، درک و کسب انتفاع و استفاده بهینه از بازی ها در اقتصاد، حکمرانی و مسائل فرهنگی پرداختند (Javaheri & Vaezinjad, 2014). هم راستا با حساسیت های فرهنگی، امنیتی، سیاسی، حاکمیتی و سیاستگذارانه، بنیاد تشکیل شد. برخی اکتبر ۱۹۷۶، را تاریخ ورود اولین کنسول بازی به ایران می دانند. اواسط دهه ۹۰ شاهد اولین تلاش های جدی در ساخت بازی های داخلی بودیم. شکارچی تانک اولین عرضه آنها بود. سال ۲۰۰۷، بنیاد تأسیس و در سال ۲۰۰۸ شروع به سرمایه گذاری روی برخی از بازی های ویدیویی مانند گرشاسپ کرد. می ۲۰۰۷ اولین جشنواره رسانه های دیجیتال به میزبانی ایران راه اندازی شد. آگوست ۲۰۱۱، بنیاد اولین مدرسه بازی ویدیویی با نام انستیتو ملی بازی سازی در ایران را تأسیس کرد. یک سال بعد، اولین مرکز رشد بازی ویدیویی را نیز تأسیس کرد. می ۲۰۱۱ بنیاد اولین جشنواره بازی ویدیویی را در ایران راه اندازی کرد. سال ۲۰۱۴، عصر طلایی بازی های موبایل بود. آوریل ۲۰۱۶، کلس آف کلنز<sup>۱</sup> که اولین بازی بزرگ غرب بود که به طور رسمی در ایران منتشر شد، بازار را قبضه کرد. ۱۶ جولای ۲۰۱۷، بنیاد اولین همایش بین المللی بازی های ویدیویی را برگزار کرد. در سال ۲۰۱۹ جشنواره و همایش تعطیل شد، انستیتو ملی بازی سازی پس از ۷ سال تعطیل شد، مرکز رشد بازی سازی نیز بسته شد. همه این ها به دلیل رکود اقتصادی و مشکلات مالی ایران اتفاق افتاد (Www.iresa.ir, 2018). بنیاد به توصیه رهبری در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. در سال ۱۳۸۳ رهبر انقلاب در جمع روحانیون همدان به بازی های رایانه ای و اینکه ابزاری هستند در دست قدرت های غربی برای نمایش و تبلیغات فرهنگ و تمدن خودشان اشاره کرد. ایشان در فروردین ۱۳۸۴ در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی توصیه هایی پیرامون نوسازی نظام آموزشی و تولید محصولات جدیدی همچون بازی های رایانه ای ارائه کرده و گویی مأموریتی در این راستا برای شورای ترسیم می کنند. در فروردین ۱۳۸۵ در سومین کنفرانس حمایت از حقوق مردم فلسطین، از بازی ها بعنوان ابزاری در دست صهیونیست ها و غرب برای زشت نمایاندن چهره اسلام، مسلمانان و ارزش های اسلامی یاد می کنند (Khamenei.ir). این

تأکیدها باعث فراهم شدن بستر و شرایط لازم برای ایجاد بنیاد شد. طرح تأسیس این بنیاد بر اساس ماموریتی از سوی شورای هنر در سال ۱۳۸۵ به عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گذاشته شد و پیش‌نویس اساسنامه آن توسط معاونت امور سینمایی و سمعی و بصری وزارتخانه آماده و به تصویب نهایی شورای عالی انقلاب فرهنگی رسید. بنیاد به عنوان بازوی حمایتی عرصه بازی‌های رایانه‌ای تعریف می‌شود و این سازمان نقش دوگانه حمایتی - نظارتی در حوزه‌های تولید و تأمین، واردات و صادرات و تکثیر و توزیع بازی‌های رایانه‌ای را بر عهده دارد (Shamsi & Jalali, 2013: 165-166).

## روش پژوهش

این پژوهش در پارادایم تفسیری و استقوامی دسته‌بندی شده و واجد رویکرد کیفی می‌باشد. از جهت کاربرد، جنبه اکتشافی و کاربردی دارد. تحلیل اسناد و سیاست‌ها، گام اساسی تحقق اهداف این پژوهش می‌باشند. ماهیت داده‌ها باعث شد تا از روش تحلیل مضمون برای استخراج و تحلیل داده‌ها بهره برده شود. تحلیل مضمون یا تماتیک از پرکاربردترین روش‌های تحلیل داده‌های کیفی است که در قالب طبقه‌بندی، شاخص‌بندی و سنخ‌بندی داده‌ها، از اهمیت زیادی برخوردار است. داده‌های مورد تحلیل در این روش شامل داده‌های متنی، مصاحبه‌ها و داده‌های مشاهده‌ای متنی شده هستند. تحلیل تماتیک عبارت است از تحلیل مبتنی بر استقرای تحلیلی که در آن محقق از طریق طبقه‌بندی داده‌ها و الگویابی درون داده‌ای و برون داده‌ای به یک سنخ‌شناسی تحلیلی دست می‌یابد. تحلیل تماتیک عبارت است از عمل کدگذاری و تحلیل داده‌ها با این هدف که داده‌ها چه می‌گویند. این نوع تحلیل در وهله اول به دنبال الگویابی در داده‌هاست (Mohammadpour, Volume 2, 2013: 66). زمانی که الگویابی از داده‌ها به دست آمد، باید حمایت تمی یا موضوعی از آن صورت گیرد (Mohammadpour, Volume 2, 2013: 67). در این پژوهش پس از مرور، تدقیق و تحلیل مصاحبه‌ها، متون و اسناد در سه مرحله تم‌ها یا مضامینی قابل تفسیر و تشریح احصاء و ارائه گردید، به این ترتیب که نخست کدهایی اولیه از متون و مصاحبه‌ها استخراج شد سپس با تفسیر این کدها تم‌های فرعی استخراج و ارائه شد و پس از آن تم‌ها یا مضامین اصلی استخراج و احصاء شده و در ادامه تفسیر و تحلیل شدند. میدان مطالعه پژوهش سیاست‌های فرهنگی حوزه کودک در بنیاد شامل اسناد و سیاست‌های کلان این بنیاد، دیدگاه‌ها و سخنرانی‌های مدیران بنیاد و مصاحبه با مسئولین بنیاد و کارشناسان و نخبگان این حوزه بوده‌است. جامعه در پژوهش‌های کیفی گاه‌آ اسناد، متون و مصاحبه‌ها می‌باشد. نمونه‌گیری پژوهش حاضر، نمونه‌گیری غیراحتمالی یا غیرتصادفی می‌باشد. نمونه‌های غیرتصادفی اطلاعات مفیدی را در پژوهش برای سیاست‌گذاری ارائه می‌دهند (Put and Springer, 2012: 257). در واقع نمونه‌ها کاملاً هدفمند و بر اساس موضوع تحقیق و ملاحظات مفهومی، نظری و تحلیلی انتخاب می‌شوند. در واقع راهبرد عمومی نمونه‌گیری در تحقیق کیفی گزینش مبتنی بر معیار است. هدف تحقیق کیفی دستیابی به فهمی از ماهیت و شکل پدیده مورد مطالعه جهت بازگشایی معنا، توسعه توصیف‌های ضخیم، تولید ایده‌ها، مفاهیم و نظریه‌های مبتنی بر داده‌ها است. لذا لازم است نمونه‌ها گزینش شوند تا ورود همه عناصر متشکله، رویدادها، فرایندها و مانند آن تأمین گردد (Mohammadpour, 2010: 128). نمونه‌گیری هدفمند شیوه‌های متعددی دارد که هر کدام با روش کیفی خاصی انطباق دارند (Mohammadpour, Volume 1, 2013: 109). لذا متناسب با اهداف تحقیق از نمونه‌گیری هدفمند نظری برای انتخاب اسناد و اخبار استفاده شد و نمونه‌گیری گلوله برفی و زنجیره‌ای برای انتخاب مصاحبه‌شوندگان اتخاذ شد. اطلاعات از سه منبع (۱) اسناد و متون سیاستی بنیاد (۲) گفتگوها و سخنرانی‌ها و اظهارنظرهای مدیران و مسئولین بنیاد و (۳) مصاحبه با نخبگان و کارشناسان و یا کارمندان و مسئولان بنیاد استخراج و حاصل شده‌است. نمونه معرف و تعداد مصاحبه‌ها بر اساس میزان تمایل و همکاری مسئولین بنیاد، و دیدگاه‌های مطلعین این حوزه، با استفاده از مصاحبه نیمه‌ساختار یافته با تعداد ۱۵ نفر به اشباع نظری رسید.

جدول ۱ - مشخصات اسناد و متون تحلیل شده

عنوان اسناد یا متون	توضیحات
اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	دسترسی در <a href="http://www.ircg.ir">www.ircg.ir</a>
برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای	
آیین‌نامه نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای	

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای	دستورالعمل صدور پروانه انتشار بازی رایانه ای	گفتگوها، اظهار نظرها و مصاحبه های مکتوب مدیران و مسئولین بنیاد

جدول ۲ - مشخصات افراد مصاحبه شونده

ردیف	سمت	توضیحات
۱	مسئول مشاوره روانشناسی بازی های بنیاد	دکتری علوم تربیتی
۲	کارشناس مشاوره روانشناسی بازی های بنیاد	لیسانس مشاوره
۳	مدیر ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز بنیاد	دکتری حقوق
۴	معاونت حمایت از بازی های رایانه ای بنیاد	دکتری علوم ارتباطات
۵	مدیر انستیتو ملی بازی سازی بنیاد	دکتری علوم ارتباطات
۶	کارشناس نظارت بر انتشار و توزیع بازی های رایانه ای	کارشناسی ارشد مدیریت فرهنگی
۷	معاونت پژوهش بنیاد	دکتری علوم ارتباطات
۸	کارشناس معاونت پژوهش بنیاد	کارشناسی علوم اجتماعی
۹	فعال فضای کارآفرینی و اپلیکیشن برای کودک، پژوهشگر حوزه دیجیتال و اپ کودک، نویسنده کتاب کودک.	دکتری فلسفه
۱۰	بازی ساز و طراح بازی و همکاری با بنیاد	کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر
۱۱	بازی ساز، انیماتور و گرافیست	کارشناسی گرافیک
۱۲	مدیر بخش سرگرمی های کانون پرورش فکری کودکان، طراح بازی و اسباب بازی، همکاری با بنیاد	دکتری علوم تربیتی، ارشد طراحی صنعتی
۱۳	پژوهشگر حوزه بازی های رایانه ای	دکتری روانشناسی
۱۴	گرافیست و بازی ساز	کارشناسی ارشد نرم افزار
۱۵	سناریست و بازی ساز	کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر

## یافته های پژوهش

در توصیف کلی آنچه که از سه منبع مختلف داده های پژوهش حاصل شد می توان گفت، مرور و تحلیل اسناد و متون بنیاد نشان می دهد که تقریباً در هیچکدام از اسناد بنیاد و حتی اساسنامه بنیاد اشاره خاصی به کودکان بعنوان یکی از مخاطبان اصلی بازی ها نشده و تعریف مشخصی از کودک و اقتضائات آن ارائه نشده است. عمده تأکیدات سلبی و در جهت پرهیز از مخاطرات و تهدیدات بازی ها از جنبه های مختلف می باشد. در برخی موارد که تأکید بر تهدید بازی ها صورت گرفته عبارت یا واژه کودک هم ذکر شده و خطر آن برای کودکان پررنگ تر بیان شده است. بعبارتی در اینجا تعریف و برنامه مشخص ایجابی در حوزه کودک نداشته و عمده برنامه ها از نگرانی از تهدید بازی ها و آسیب آنها می باشد که در این بین نگرانی های فرهنگی و سیاسی بسیار پررنگ تر از نگرانی های سلامت جسمی و روانی کودکان می باشد. نکته دیگر اینکه، اسناد، بازی سازان و تولیدکنندگان را مخاطب قرار داده و در آن مخاطب بطور کلی مورد نظر نبوده است. این اسناد کودکی را دورانی نیازمند آموزش و مراقبت می داند. البته دایره این مراقبت و آموزش گسترده است. همچنین تأکیدات اساسنامه و برنامه ملی بازی ها موید ضرورت و اهمیت ارزشی، سیاسی، فرهنگی و امنیتی موضوع بنیاد و تشکیل و فعالیت آن است. در مورد اظهار نظرها و گفتگوهای مدیران و مسئولان بنیاد که در سایت بنیاد بطور مکتوب ارائه شده، تکیه بر بهره گیری از پتانسیل آموزشی و اقتصادی بازی ها نقش و جایگاه پررنگ دارد. البته ضرورت محافظت و پیشگیری از تهاجم فرهنگی، مقوله و مضمون مورد اهمیت و چشمگیر در این داده ها است. در مصاحبه ها با مسئولین و کارشناسان بنیاد نکات و نقاط مورد اهمیت تر تأکید بر آموزش و مراقبت کودک، بخصوص مراقبت روانی و جسمی است، البته به مسائل و مخاطرات فرهنگی هم اشاره هایی وجود دارد. در کنار آن تأکیدهایی بر کودک اخلاقی و ارزشی وجود دارد. اما در دیدگاه های مصاحبه شونده های اشاره هایی هم به کودکی بود که با کودک موجود

در اسناد و یا دیدگاه‌های مدیران بنیاد متفاوت بود و در برخی حوزه‌ها در تقابل همدیگر قرار می‌گرفت. کودکی که باید بازی کند، غرق در لذت بردن از کودکی‌اش و شادی باشد و وارد دنیای بزرگسالان و مسائل سیاسی و ایدئولوژیک نشود، کودکی که خلاق و پرسشگر است. آنچه می‌توان پیرامون مضمون کودکی و مفاهیم مرتبط با آن در تمامی اطلاعات و شواهد پژوهش ارائه داد در جدول شماره ۳ ارائه شده است. در این جدول کدهای اولیه‌ای از متن اسناد و مصاحبه‌ها و اظهارنظرها به دست آمده و ارائه شده و از تفسیر و تدقیق در این کدها مضامین فرعی حاصل شده و سپس از ترکیب، تلخیص و تحلیل مضامین فرعی مضامین اصلی احصاء و ارائه شده است.

جدول ۳ - تحلیل مضمون مفهوم کودکی و مضامین مرتبط با آن در سیاست‌های بنیاد

تم یا مضامین اصلی	تم یا مضامین فرعی	کدهای اولیه	
۱) کودک مقاوم در برابر تهاجم فرهنگی و مدافع ارزش‌ها	کودک مقاوم در برابر تهاجم فرهنگی	ضرورت مقابله با تهاجم فرهنگی و نظارت و کنترل بازی‌ها تأثیرپذیری بالای کودکان از سبک زندگی غربی بازی‌ها	
	ترویج و تقویت توانمندی‌های فرهنگی و انقلابی	نمایش توانمندی‌های نظامی به دشمن ارائه راهکارهای تقویت کننده دیدگاه‌های فرهنگی، سیاسی کودکان	
	۲) کودک نیازمند مراقبت، کنترل و سواد رسانه‌ای	افزایش سواد رسانه‌ای و سطح دانش در انتخاب بازی متناسب	ضرورت سواد رسانه‌ای برای کودک ضرورت سواد رسانه‌ای، نظارت و کنترل والدین
		کودک در معرض آسیب‌های جسمی و روانی بازی‌ها	تأکید بر رده‌بندی سنی و محتوایی مناسب و متناسب فرهنگ‌سازی فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌ها
۳) استفاده از پتانسیل شغلی و اقتصادی بازی‌ها	در دست گرفتن بازار بازی‌ها بخصوص در رده کودک و اهمیت آن	بازار جذاب و پررونق بازی‌های کودکان ضرورت بومی‌سازی بازی کودک برای پیشگیری از تأثیرات فرهنگی	
	تربیت کودکان و نیروی‌های داخلی در حوزه ساخت بازی‌ها	سهولت در کنترل و نظارت بر بازی‌های داخلی جذب کودک به بازی‌های داخلی و آموزش بازی‌ساز	
	۴) کودک اخلاقی، ارزشی، انقلابی و اسلامی	تقویت ویژگی‌های اخلاقی و مذهبی از طریق بازی‌ها	تأکید بر اخلاق‌گرایی و قانون‌مداری متدین، معتقد و مومن
ترویج و تقویت ویژگی‌های ارزشی، انقلابی و اسلامی کودک از طریق بازی‌ها		آگاه و علاقمند به اسلام، انقلاب، دفاع مقدس و شخصیت‌های مهم ترویج کودک اسلامی، انقلابی، شیعی، ارزشی	
۵) استفاده از پتانسیل آموزشی بازی‌ها		کودک تأثیرپذیر، آموزش‌پذیر و تربیت‌پذیر از بازی‌ها	دورانی مهم برای یادگیری، شکل‌پذیری و تربیت مطلوب کودک جذابیت بازی‌ها برای کودک در مقابل سایر رسانه‌ها بخصوص کتاب
	استفاده آموزشی از بازی‌ها و تأکید بر محتوای هدفمند و آموزشی	قابلیت مهارت آموزی بالای بازی‌ها اهمیت بازی‌ها در نهادینه شدن فرهنگ، ارزش‌ها، مذهب و آرمان‌ها	

## توصیف و تحلیل مضامین اصلی

در ادامه پنج مضمون اصلی مستخرج از داده‌ها ذکر شده تفسیر و تحلیل شده‌اند. برای هر مضمون شواهدی از متن اسناد یا مصاحبه‌ها ارائه شده است. در حالت معمول برای هر مضمون از یک شاهد یا استناد استفاده می‌شود، اما در اینجا برای تدقیق بیشتر برای هر مضمون چند شاهد ارائه شده است.

### ۱- کودک مقاوم در برابر تهاجم فرهنگی و مدافع ارزش‌ها

مضمون کودک مقاوم در برابر تهاجم فرهنگی یا کودکی که آگاه باشد و در حوزه‌های مختلف، دانش و حساسیت لازم را داشته باشد یکی از مضامین اساسی مورد تأکید در سیاست‌های بنیاد بخصوص اسناد بالادستی بنیاد است. البته کارکنان و کارشناسان هم تأییدی با شدتی کمتر بر این مضمون دارند. در این خوانش، هم از کودک چنین هوشیاری انتظار می‌رود و هم اینکه سیاست‌ها و برنامه‌ها در حوزه کودک باید طوری طراحی شود که بتواند چنین مقوله‌ای را پوشش داده و در راستای تربیت



و آموزش کودک مقاوم در برابر تهدیدات بخصوص فرهنگی گام بردارد. حتی به مثابه سربازی فرهنگی باید در راستای حفظ و دفاع از ارزش ها پرورانده و توانمند شود. این خوانش البته مرتبط با ارزش های مذهبی و سیاسی کشور و مسائل استراتژیک بازی ها است.

• اساس نامه بنیاد؛ صفحه ۱: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی-ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان

• سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای؛ صفحه ۱: اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله موثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی-اسلامی

• بخش اخبار سایت بنیاد ۱۳۸۷/۹/۱۵: نایب رئیس بنیاد گفت که آگاهی بخشی به کاربران بازی برای شناخت اهداف سازندگان صنعت سرگرمی در غرب در کنار تولید و حمایت از بازی ملی دنبال می شود. وی افزود: بازی در حال حاضر به عنوان وسیله سرگرمی صرف به شمار می رود و بدیهی است که سازندگان آن در لایه های پنهان این صنعت اهداف خاصی را برای القا به کاربر خود دنبال می کنند. او با اشاره به هجمه مرموز غرب در عرصه بازی های رایانه ای و ترسیم چهره غیر واقعی از اسلام و مسلمانان به بهانه مبارزه با تروریسم اشاره کرد.

## ۲- کودک نیازمند مراقبت، کنترل و سواد رسانه ای

این مضمون بر کودکی تأکید دارد که در استفاده از بازی های رایانه ای نیازمند آموزش، مراقبت و کنترل است. این دیدگاه بر این تأکید دارد که کودک به دلیل شرایط سنی و بینشی که در آن قرار دارند و اقتضائات سن آنها، برخی مضامین و مفاهیم ممکن است به آنها آسیب های روانی و جسمانی وارد کند. لذا این خوانش بر آموزش و سواد رسانه ای کودکان و والدین آنها بسیار تأکید داشته و سعی دارد برنامه هایی را در این راستا محقق کند. در این خوانش بر آسیب هایی نظیر خشونت و ناهنجاری های اجتماعی و روانی که بازی ها برای کودکان ممکن است بوجود بیاورند تأکید می شود و با آنچه که آسیب های فرهنگی و تهاجم فرهنگی نام دارد متفاوت است. در اینجا بر سیاست های کنترلی هم تأکید می شود اما عمده تأکیدات بر آموزش کودکان، والدین و مربیان و مراقبت او می باشد.

• آئین نامه نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ صفحه ۱: با عنایت به اهمیت بازی های رایانه ای در نهادینه شدن فرهنگ و ارزش ها و رشد شناختی و ذهنی تعامل کنندگان با آنها، به خصوص در کودکان و نوجوانان، به منظور اتخاذ راهبردی پویا مطابق با ارزش های اسلامی، انقلابی و ملی برای رده بندی سنی بازی های رایانه ای و در نتیجه افزایش سطح دانش، آگاهی و مهارت افراد و خانواده ها در انتخاب بازی رایانه ای متناسب با رده های سنی و در راستای اهداف مندرج در مقدمه اساسنامه بنیاد، این آیین نامه به تصویب رسید.

• بخش اخبار سایت بنیاد ۱۸ خرداد ۱۳۹۵؛ مدیر عامل بنیاد: به نظر شخص من، بیشترین تاثیر گذاری بر روی بچه ها دارد. یعنی بچه ای ۱۰ ساله یا ۷ ساله که بازی می کند محتوایی می بیند و می شنود که مناسب سنش نیست و تاثیری که بر روی بچه دارد نه فیلم، نه ماهواره و نه کتاب می تواند بگذارد. بچه بعد از ۷۰ ساعت بازی تحت تاثیر قرار می گیرد چون با تمام وجودش با آن کاراکتر زندگی کرده است. اینقدر هم ذات پنداری بچه ها با بازی های رایانه ای زیاد است.

• مصاحبه با کارشناسان بنیاد: «باید والدین و کودکان نسبت به بازی ها آگاه بشن و آموزش ببینن، و نظارت و مراقبت کنن که بچه ها کدوم بازی رو انجام بده و کدوم رو انجام نده چون بازی ها خواه ناخواه روی بچه ها تاثیر میزارن و گاهی تاثیرات بد میزارن و مناسب کودک نیستن بازی ها و باید والدین کنترل کنن»

## ۳- استفاده از پتانسیل شغلی و اقتصادی بازی ها

در این خوانش در سیاست ها و برنامه های بنیاد با توجه به بازار و گردش مالی بالای بازی ها و امکان و فرصت شغلی بازی ها تأکید هایی بر استفاده از این پتانسیل وجود دارد. در واقع یکی از ضرورت هایی که در این خوانش وجود دارد تأکید بر جذب کودکان به بازی های داخلی است که اتخاذ این سیاست ها برای سیاستگذار، هم جنبه بهره اقتصادی دارد و هم جنبه ایجاد اشتغال

و تربیت بازی‌ساز از بین کودکان برای آینده و هم تأکید بر ایجاد جذابیت نسبت به بازی‌های داخلی در جهت اتخاذ و پیاده کردن سطح کنترل حداکثری بر مخاطب تا از تهدیدات بازی‌های خارجی هم پیشگیری شود. کودک مطلوب این خوانش کودکی است که از بازی‌های داخلی حمایت کرده و تحت نظارت نهادهای رسمی و فرهنگی از بازی‌های مجاز بهره می‌برد.

- سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ صفحه ۱: ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تامین و تقویت زمینه‌های مشارکت موثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه‌گذاری داخلی و فعالیت‌های مشترک بین‌المللی، کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای داخلی و ایجاد فرصت‌های جدید شغلی

- اساس‌نامه بنیاد؛ صفحه ۱: حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی

- مصاحبه با کارشناسان بنیاد: «باید بتوانیم مخاطب داخلی را جذب بازی‌های داخلی کنیم و کودکان فقط از بازی‌های داخلی استفاده نکن تا بتونیم هم از اقتصاد اون بهره بیشتری ببریم و هم از تاثیرات فرهنگی جلوگیری کنیم»

#### ۴- کودک اخلاقی، ارزشی، انقلابی و اسلامی

در این مضمون از کودکی، بر خوانشی از کودک تأکید می‌شود که متناسب با ارزش‌های مذهبی، اخلاقی، اسلامی و انقلابی مورد تأیید نهادهای رسمی است. در این خوانش هم بر رفتن به سمت تحقق چنین کودکی تأکید وجود دارد و هم بر این مسئله که این کودکان باید بازتولید کننده ارزش‌ها و اصول اساسی باشند.

- آئین‌نامه نظام رده‌بندی سنی؛ صفحه ۲: ترویج و فرهنگ‌سازی با استفاده از معیارها و سبک زندگی ایرانی-اسلامی در ساخت بازی‌های رایانه‌ای داخلی و ممانعت از نشر، توزیع و عرضه بازی‌های ناقض قوانین جمهوری اسلامی ایران و ارزش‌های بنیادین و بومی جامعه ایرانی و انقلاب اسلامی.

- مصاحبه با معاونین بنیاد: «مثلا بازی هست به نام قصه‌های قرآنی که در قالب روایت سعی میکنه ارزش‌های مذهبی و اسلامی رو آموزش بده و منتقل کنه. خب این بازی‌ها در راستای هدف‌گذاری برای کودک است»

- مصاحبه با کارشناس بنیاد: «بازی‌ها باید به قانون‌مداری و اخلاق‌مداری کودک و مخاطب کمک کند و چنین مقوله‌ای اولویت بنیاد در نظارت و حمایت از بازی‌ها است»

#### ۵- استفاده از پتانسیل آموزشی بازی‌ها

این مضمون در واقع مضمونی است که با توجه به دو ملاحظه بر آن تکیه می‌شود؛ نخست ویژگی یادگیری و سنین رشد، آموزش و تربیت‌پذیری کودکان و پتانسیل بالایی که برای یادگیری و دریافت مسائل مختلف دارند. ملاحظه دوم ویژگی یا امکان آموزشی یا پتانسیل آموزشی است که در بازی‌ها بطور مستتر یا آشکار وجود دارد. در واقع با تکیه بر این دو ملاحظه سعی شده سیاست‌ها یا برنامه‌هایی در راستای استفاده از این پتانسیل برای آموزش مفاهیم و مهارت‌های مختلف به کودکان ارائه شود.

- اساس‌نامه بنیاد؛ صفحه ۱: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به لحاظ تأثیرگذاری خود در زمینه فرهنگ‌سازی، رشد و تکوین شخصیت فرهنگی و علمی و ایفای نقش‌های آموزشی و کمک آموزشی و همچنین پر کردن بخشی از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف جامعه از جایگاه ویژه‌ای و مهمی برخوردار می‌باشند.

- بخش اخبار سایت بنیاد ۹ آذر ۱۳۹۹: معاون پژوهش بنیاد: در واقع از ابتدا برای بازی‌های جدی برنامه‌ای ریخته می‌شود تا یک هدف جدی را دنبال کنند که آن هدف می‌تواند آموزشی، مهارتی و یا در زمینه بهداشت و درمان باشد. ما بازی‌هایی را داریم که ریاضی و فیزیک به بچه‌ها یاد می‌دهد یا در بُعد مهارتی آموزش‌های ویژه نظامی و رزمی را به سربازان ارائه یا حتی در حوزه توان‌بخشی که به درمان بیماران کمک می‌کند.

- مصاحبه با یکی از معاونین بنیاد: «بنیاد حمایت می‌کند از ساخت بازی‌هایی که برای آموزش و رشد ذهنی کودکان است و بازی‌های جدی که شامل هم آموزش نظری هست و هم آموزش مهارتی و حرکتی است»

## بحث

پنج مضمونی که در بالا بیان شد مضامین اصلی مرتبط با کودکی در اهداف، سیاست‌ها و حوزه فعالیت بنیاد می‌باشد. به واقع و همانطور که پیش از این بیان شد بخصوص در اسناد تأکیدها بیشتر بر مسائل فرهنگی بازی‌ها و ارتباط آن با کودکان است. مضمون پیشگیری از تهاجم فرهنگی مورد تأکیدترین مضمون است که در هر سه نوع داده تحقیق، قابل احصاء و نمایان است. این تأکید در واقع تأکیدی استراتژیک است که بنیاد با آن تشکیل شده و در ادامه فعالیت آن هم دارای اهمیت است. از سوی دیگر تأکیدی که بر دوران کودکی و آموزش‌پذیری و تأثیرپذیری این دوران وجود دارد، باعث شده که در اهداف و سیاست‌های بنیاد هم نسبت به این مسئله حساسیت و نگرانی وجود داشته باشد و هم اینکه بنیاد و سیاستگذاران به این مقوله پیانیدند که از این ویژگی کودکان در کنار پتانسیل آموزشی بازی‌ها بهره مطلوب برده و مفاهیم و موضوعات مورد نظر خودشان را از طریق بازی‌ها آموزش دهند. در واقع دو مضمون بحث تهاجم فرهنگی و آموزش از طریق بازی‌ها این نوید را می‌دهند که کودکی دوره‌ای است که ممکن است اگر از آن غفلت شود خطری بلقوه به بالفعل تبدیل می‌شود، در صورتی که می‌توان شهروندانی مطلوب از این دوران ساخت و یا آموزش‌هایی در راستای اهداف کلان جامعه به آنها داد. در این خوانش دو جنبه کنترل و ساختن کودک مطرح است. از سوی دیگر با توجه به خطر بازی‌ها برای سلامت جسم و روان کودک، باز هم تأکیدی بر مضمون مراقبت، کنترل و حمایت کودکان در برابر بازی‌ها مطرح می‌شود. در حوزه کودک اخلاقی و ارزشی هم تأکید عمیقی بر بحث تأثیرپذیری کودک و امکان پرورش و تربیت اخلاقی از طریق بازی‌ها وجود دارد. تأکیدهایی که در حوزه بهره‌گیری از پتانسیل اقتصادی و شغلی بازی‌ها وجود دارد، نوید خوانشی از کودک را دارد که امکان تاثیر و جذب او به محتوا و سلیقه خاص و بازی‌های ساخت داخل وجود دارد و باید در این راستا تلاش کرد. در جدول شماره چهار ارتباط مضامین احصاء شده با تعاریف نظری از کودک ارائه شده است. در واقع در این جدول نشان داده‌ایم که هر کدام از مضامین احصاء شده چه خوانش و تعریفی از کودک را به ذهن متبادر می‌کند و یا تلویحاً چه خوانشی از کودک و ویژگی‌های آن داشته است.

جدول ۴ - تطبیق مضامین احصاء شده با برخی با مفاهیم نظری

مفاهیم نظری کودک، متناظر با مفاهیم احصاء شده			مفاهیم احصاء شده
ضعیف	قربانی	جامعه‌پذیر	کودک مقاوم در برابر تهاجم فرهنگی و حافظ و مدافع ارزش‌ها
ضعیف	قربانی	لوح سفید	کودک نیازمند مراقبت، کنترل و سواد رسانه‌ای
جامعه‌پذیر	همچون کالا		استفاده از پتانسیل شغلی و اقتصادی بازی‌ها
معصوم	لوح سفید	جامعه‌پذیر	کودک اخلاقی، ارزشی، انقلابی و اسلامی
جامعه‌پذیر	لوح سفید		استفاده از پتانسیل آموزشی بازی‌ها

می‌توان گفت بین خوانش اسناد و دیدگاه‌های مدیران و معاونان بنیاد از کودک با دیدگاه برخی مصاحبه‌شوندگان که از کارشناسان بنیاد بودند تفاوت محسوس وجود دارد. برخی دیدگاه‌ها و تأکیدها در حوزه نیازها و ویژگی‌های دوران کودکی وجود داشت که با دیدگاه‌های اسناد و سیاستگذاران بازی‌ها متفاوت و متعارض بود. برخی کارشناسان بر کودکی و شادی و لذت و فارغ بودن کودکان از دنیای بزرگسالانه و مفاهیم سیاسی و ایدئولوژیک و جنگ تأکید داشتند که این موارد با دیدگاهی که می‌توان کودک رسمی و کودک مطلوب دانست متفاوت است. در واقع ما در اینجا شاهد نوعی فاصله بین کودک رسمی و مورد تأکید اسناد با کودک غیررسمی هستیم که به نظر می‌رسد این کودک غیررسمی به خوبی در سطح جامعه قابل مشاهده است و ویژگی‌های آن مشخص است، همانطور که کودک رسمی در اسناد و رسانه‌های رسمی قابل مشاهده است. می‌توان با توجه به سوابق پژوهش در حوزه کودکان و بازی‌های رایانه‌ای (Zare Shahabadi & Nikahd: 2014; Nikahd: 2012) در کنار مرور تاریخی اسناد و بستر اجتماعی شکل‌گیری و اقدامات بنیاد، بیان کرد که تا قبل از سال ۱۳۸۵ عمده مطالب یا مقالات و پژوهش‌هایی که در نشریات مختلف اعم از علمی یا خبررسانی درباره بازی‌های رایانه‌ای درج و چاپ شده است، به زیانها و تهدیدهای بازی‌ها پرداخته‌اند و بازی‌ها را به مثابه امری که ممکن است برای مخاطبان و به ویژه کودکان مضر باشد ترسیم و مشهود می‌سازند. مطالعات اندکی هم به تهدیدات ملی، هویتی، فرهنگی و استراتژیک بازی‌ها می‌پردازند و نگاه قالب در ایران

نگاهی آمیخته با پرهیز و دور کردن مخاطب از این بازی‌ها است و هراس‌ها و تردیدهایی برای والدین ایجاد می‌شود. هر چه به زمان تأسیس بنیاد نزدیک‌تر می‌شویم به مرور پژوهش‌هایی که به کارکردهای مثبت، فراغتی، محتوایی و آموزشی بازی‌ها می‌پردازند هم وارد عرصه می‌شوند. همچنین نگاه اقتصادی و انتفاع اقتصادی - صنعتی بازی‌ها در کنار نگاه فرهنگی و فرصت‌هایی که این بازی‌ها برای تربیت کودکان بوجود می‌آورند در کنار فضایی که برای ایجاد محتواهای هدفمند در جهت آموزش مسائل مهم ارزشی، فرهنگی، استراتژیک و سیاسی ایجاد می‌کنند مورد تأکید قرار می‌گیرد. به واقع به مرور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، آنچه که نخست تهدید بود، بیشتر تبدیل به بستری برای فرصت‌سازی و کسب انتفاع و ابزاری برای تحقق اهداف کلان می‌شود. در واقع بازی‌های رایانه‌ای به فضایی برای سیاستگذاری و اعمال سیاست‌های نرم و بازتولید فرهنگی تبدیل شده‌است. تأکیدات خاص فرهنگی که در دولت هشتم بخصوص اواخر آن وجود داشته و تقابل این تأکیدها با رویکرد دولت جدید؛ بستر و زمینه‌ای را فراهم می‌کند که دولت نهم و حاکمیت هم‌راستا با آن نسبت به مقوله فرهنگ حساس‌تر باشند. بخشی از این حساسیت متوجه بازی‌های رایانه‌ای شده که منجر به تأسیس بنیاد می‌شود. رواج و گسترش چشم‌گیر بازی‌های بخصوص خارجی در لایه‌های غیررسمی جامعه، حساسیت مسئله را دو چندان می‌سازد. از سوی دیگر جذابیت بازی‌های خارجی، نگرانی‌ها را بیشتر کرده و شرایط را برای تشکیل بنیاد و افزایش دامنه فعالیت‌های آن ضروری‌تر می‌سازد. البته این توجه عمدتاً نوعی واکنش است تا برنامه‌ای مشخص، لذا شکل‌گیری بنیاد در سال ۱۳۸۵ نشان از این دارد که ماهیت گزارشاتی که به حاکمیت منتقل شده از خطر یا فضاها آسیمی که بازی‌ها ممکن است داشته باشد روایت کرده و اینکه ادامه این روند انفعالی ممکن است آسیب‌ها و خلاءهای فرهنگی، امنیتی و ایدئولوژیک با خود به همراه داشته باشد. در واقع نوع توجه به مخاطب به طور عام و یا حتی کودک، در تأسیس بنیاد توجهی استراتژیک و در جهت پیشگیری از خطرات فرهنگی، امنیتی و ارزشی است. اساسنامه بنیاد ضرورت‌های اقتصادی و آموزشی را هم برای شکل‌گیری بنیاد گوشزد می‌سازد که در عمل بنا به نظر کارشناسان و صاحب‌نظران، دو ضرورت اقتصادی و آموزشی تحقق مطلوبی نیافته است. در بحث اقتصادی، گردش مالی بالای بازی‌ها، استقبالی که از برخی نمونه‌های خارجی بازی‌ها صورت گرفته و بازار فروش آن باعث شده که بنیاد و سیاستگذاران حوزه بازی‌ها بخواهند به این حوزه ورود داشته باشند و بازی‌ها را به مقوله صنعت - تجارت نزدیک کنند. اما دغدغه‌های کلان سیاسی و امنیتی و ارزشی این حوزه باعث شده که حمایت‌های بنیاد از بازی‌ها در ژانرهای خاصی صورت پذیرد و عملاً نتوانند تمام مخاطبان را جذب کرده و مجدد مخاطب به بازی‌های خارجی و زیرزمینی رجوع کرده و اقتصاد این حوزه هم بدون بازدهی باقی بماند. عملاً سیاست‌های خاص بنیاد در حوزه‌های ارزشی و فرهنگی فقط می‌تواند بخش اندکی از مخاطبان داخلی را با بازی‌های داخلی جذب کند و انبوهی از مخاطبان بخصوص کودک، جذب این بازی‌ها نشده و چرخه اقتصادی این حوزه را معیوب ساخته‌است. از طرفی بازی‌های خارجی به لحاظ تکنیک و ساخت بسیار جذاب‌تر از بازی‌های داخلی بوده، لذا صرفاً تأکید بر کودکی که جذب بازی‌های داخلی بشود بدون در نظر گرفتن نیاز و سلیقه آن عملاً مقوله‌ای است که می‌تواند در حد یک انتزاع باقی بماند و تحقق آن نیازمند توجه بیشتر به چرخه نیازسنجی و اقتصادی آن است.

• بخش اخبار سایت بنیاد؛ ۳ دی ۱۳۹۷: مدیر عامل: باید بپذیریم که بازی‌های خارجی کیفیت بیشتری دارند و نباید فراموش کنیم که قانون کپی رایب در کشور ما رعایت نمی‌شود و برای همین بازار بازی‌های رایانه‌ای در کشور را عملاً از دست داده‌ایم.

• مصاحبه با کارشناس حوزه اپ و بازی‌ها و پژوهشگر حوزه کودک: «میلیون‌ها تومن هزینه کردن در بنیاد برای ساخت بازی گرشاسب که استقبالی از اون نشد و کسی از اون نخرید».

• مصاحبه با کارشناس بنیاد: «یکی از دلایل توفیق کمتر بازی‌های داخلی اینه که ساخت و سناریوی با کیفیتی نداره و مخاطب رو جذب نمیکنه و یا نمیتونه همه سلیق رو دربرگیره بخصوص که ما محدودیت‌های فرهنگی و ارزشی و مذهبی هم داریم که قطعاً در ساخت بازی اعمال میشه»

در نگاه آموزشی بنیاد و اهمیتی که در عرصه کودکی دارد، علی‌رغم اینکه سعی شده در این حوزه کمتر سلبی برخورد شود و کمی از نگاه آسیب‌شناسانه فاصله گرفته شود اما باز هم دربردارنده مفهوم و برداشتی خاص از کودک است که همان نگاه کنترل و مراقبت و پیشگیری از خطر را به ذهن متبادر می‌کند. رویکرد آموزشی بنیاد، این مقوله را به ذهن متبادر می‌کند که به نظر گریزی از نگاه مدرن به کودک در ایران وجود ندارد و این مفهوم مدرن در کنار اینکه توانسته است کودک را موجودیتی

متمایز و متفاوت ببینند و شاید از حالت مکنون به روایتی آشکار تبدیل کند، اما هرگز در راستای توجه به کودک به ماهو کودک یا کودک برای کودکی نتوانسته گام بردارد. بعبارتی تمام درکی که از کودک در این بستر سیاستگذاری فرهنگی مورد تأکید است نوع خاصی از برداشت از سوژه مدرن است که یا متصلب در ساختار مدرن است؛ ساختار مدرنی که گاه در قامت یک حاکمیت مدرن با تمایل به تصاحب و نظارت بر تمام حوزه‌ها خود را نمایان می‌سازد و یا در قالب یک شکل از آموزش و تربیت نیروهایی در جهت اهداف جامعه عمل می‌کند. به نظر می‌رسد در اینجا آموزش هم با توجه به تأکیدهای اسناد و دیدگاه‌های مدیران در راستای آموزش مسائل خاص عمدتاً امنیتی و سیاسی، هشدارها و آگاه‌سازی‌هایی انجام می‌شود که مشخصاً نوعی ابزاری نگاه کردن به آموزش و سنین یادگیری کودک است. گویی روایت بازسازی سوژه‌های جدید و بازتولید و تولید سنخ‌بندی و دسته‌بندی‌های جدید از سوژه‌های انسانی رسالتی است که در یک وضعیت دوگانه می‌تواند هم نیاز حاکمیتی به سنخ‌بندی و دسته‌بندی برای کنترل را فراهم کند و هم آموزش خاص خود را متمایز سازد تا بتواند بهتر و مطلوب‌تر کانال‌های مجاز مسیر کودکی را فراهم و ترسیم نماید. به واقع بیشتر خوانشی از کودک مورد تأکید است که باید به رسمیت شناخته شود و بتوان مجاری مجاز و مطلوب برای آن ترسیم کرد و همچنین به آن آموزش‌های مورد انتظار را ارائه داد و از او شهروندی مطلوب و مفید ساخت. آموزش‌هایی که به دلیل تراکم بالا و مستقیم بودن باعث شده کودکان نسبت به آنها زاویه پیدا کنند.

- مصاحبه با کارشناس بنیاد: «بازی‌های ساخت داخل پرداخت خوبی ندارند، گاهی هم داستان خوبی ندارند و خیلی رک و آشکار وارد مسائل سیاسی میشن و توی ذوق مخاطب و کودک میزنه، باید داستان خوب داشته باشه بازی تا غیرمستقیم‌تر به مسائل ورود کنه ... اکثر قصه‌های خیلی سیاسی میشن و خیلی آشکار می‌خوان به بچه‌ها چیزی یاد بدن و کودک هم میفهمه اینو»

## جمع‌بندی

در حوزه کودک و مفهوم کودک برای سیاستگذار چند مقوله مشهود است. نخست دیدگاهی که با تأکید بر ارزش‌ها و تعاریف مذهبی قائل به نوعی تعریف و تحدید کودک رسمی و مطلوب است که تأکید بر این نگاه به کودک و قائل بودن به چنین ساحتی، سیاستگذار را وادار می‌کند که در هر شرایطی به دنبال کنکاش و تحقق کودکی مطلوب و مورد نظر خودش بوده و خود را موظف و مکلف می‌داند که چنین کودکی را محقق کرده و بسازد. در صورتی که ممکن است این مقوله موجب شود که سیاست‌ها با ابهام و گاهاً انتزاع نگاه‌شده شود و در عمل امکان تحقق نداشته باشد. این مقوله خود را در فاصله بین کودک رسمی با کودک غیررسمی نشان می‌دهد. این فاصله در دیدگاه‌های برخی کارشناسان مشهود بود. دیدگاه بعدی تأکید بر آموزش و تربیت کودک است که باعث می‌شود دوگانه فرصت / تهدید درباره کودکان تبدیل به دوگانه‌ای قوی در بین تمام کارشناسان و صاحب‌نظران باشد و زنگ خطرهای فراوانی را به صدا در بیاورد و این زنگ خطرها، هم بر ذهن سیاستگذار و هم بر افکار عمومی جامعه و خانواده‌ها تأثیرگذار است. می‌توان گفت، این نگاه‌ها به کودک فراتر از سیاستگذاری فرهنگی قرار می‌گیرد و به نگاه ابزاری به کودک نزدیک است. شاید این نگاه قصد دارد در مقابل تأثیرات فرهنگی و ارزشی بیرون از مرزها مقاومت کرده و این مقاوم‌سازی‌های فرهنگی و ارزشی در جهت مقابله با نفوذ و تأثیر فرهنگی و ارزشی بیگانه است. اما گویی بر ایجاد محدودیت و صرفاً آمارهای رسمی تأکید دارد و بر چرخش زیرزمینی بازی‌ها تأکیدی ندارد. در صورتی که کودک بنا به اقتضاء و خصلت کودکی این ویژگی را دارد که اعتراض و انتقاد خود از سیاست‌ها را آشکارا بیان نکند، اما قطعاً به دنبال راه‌حلی برای گریز از محدودیت‌ها می‌باشد. این درک که مقاومت و مخالفت کودک یک مخالفت آشکار نخواهد بود و دور از چشمان بزرگترها از تمام محدودیت‌ها خود را رها می‌داند، کمک می‌کند که بتوانیم رصد مطلوب‌تری از آنچه برای کودکان تنظیم کرده‌ایم به دست بیاوریم. آنچه بعنوان ضرورت تشکیل بنیاد و مأموریت آن مدنظر قرار گرفته می‌شود مؤید آن است که تشکیل بنیاد، یک سیاست فرهنگی استراتژیک و تقابلی بوده‌است. در واقع بحث تهاجم فرهنگی و تأثیر بازی‌ها به لحاظ فرهنگی، پیش‌فرض اصلی تشکیل بنیاد بوده‌است و در ادامه دستور کار و توصیه‌هایی مرتبط با بازی‌ها بیشتر جنبه ارزشی، مذهبی و سیاسی پیدا می‌کند. اما نکته اساسی‌تر این است که تمام مضامین احصاء شده به نحو آشکار و یا مکنون نوعی نگاه فرصت / تهدید به کودک و مقولات مرتبط با کودک در بازی‌ها را در خود دارند. همچنین عدم توجه کافی به جنبه‌های فراغتی بازی‌ها

و کودکی کردن و اصطلاحاً «اکنون کودکی» در این سیاست‌ها مشهود بوده و نگاه «بزرگسال محور با توقعات بزرگسالانه از کودک» در اکثر مضامین احساس می‌شود. در واقع غیاب ملاحظات پیرامون کودک و کودکی با ویژگی‌های فارغ از سیاست‌های بزرگسالانه مشهود است. هم‌راستا با پژوهش‌های پیشین می‌توان گفت که نقش و جلوه کودکان در دنیای معاصر روز به روز پررنگ‌تر می‌شود و همچنین رسانه‌ها و سیاست‌های دولت‌ها هر روز نقش پررنگ‌تری در تشخیص و هویت بخشی به کودکان ایفا می‌کنند. اما نکته مهم هدف از توجه به کودک، نوع نگاه به کودک، مشارکت و میزان شناختی است که از کودک در ملاحظات و سیاست‌ها لحاظ می‌شود. در سطح نظری می‌توان اینگونه توضیح داد که آنچه سیاست‌گذاری را محقق‌تر می‌کند، جنبه «شناختی» عملکرد سیاستگذار است ولی در اینجا با توجه به ملاحظات که ذکر شد بر جنبه «سازی» تأکید می‌شود، بطور مثال باید کودک‌شناسی رخ بدهد و متناسب با آن شناخت و اقتضائات زمانه تصمیماتی اتخاذ شود، اما گویی اینگونه نیست و با فرض پذیرش برخی پیش‌فرض‌ها و بدیهی انگاشتن آنها، کودک‌سازی در دستور کار قرار گرفته است. به‌عنوان جمع‌بندی می‌توان گفت، مفهوم قابل احصاء از کودکی در حوزه سیاست‌گذاری بنیاد، واجد دوگانه فرصت/تهدید، آموزش‌پذیر و قابل برنامه‌ریزی با تأکید بر مفاهیم ارزشی، مذهبی و سیاسی است. این نگاه به دنبال ترسیم کودکی ایده‌آل و مطلوب است که آگاه به مسائل سیاسی و ارزشی باشد و بتواند از طریق آموزش‌ها و دانش و هوشیاری که کسب می‌کند انسان و نماینده مطلوبی برای ارزش‌ها و مفاهیم مورد تأکید سیاستگذاران کشور باشد. همچنین تأکید بر آسیب‌پذیری کودک باعث شده که حساسیت‌ها در جامعه و خانواده‌ها بیشتر شده و مراقبت و کنترل و نظارت با رضایت پذیرفته شود. سیاستگذار هم به سمت خوانش کودک بازتولید کننده ارزش‌های جامعه سوق بیابد. می‌توان گفت سیاست‌ها بدنبال ایجاد یک کودک مقاوم و قوی در برابر تهاجمات فرهنگی است که بتواند ضمن استفاده از بازی‌ها؛ از مرزهای ارزشی، مذهبی و سیاسی جامعه دفاع کند.

## References:

- 1- Aries Philippe. (1962), Centuries of Childhood, A Social History of Family Life, translate by Robert Baldick, New York: Vintage Books.
- 2- Ashtarian Kyomarth, 2013, an introduction to the cultural policy method, Tehran: Sociologists, first edition. (in persian)
- 3\_ "Computer Game History", retrieved from world wide web, 24/ 03/ 2011, Http:// wiki.media ñ culture.org.au/ index.phd/ videogames ñ history.
- 4- Corsaro Williams, 2013, Sociology of Childhood, translated by: Alireza Kermani and Masoud Rajabi-Ardashiri, Tehran: sales, first edition. (in persian)
- 5- Electronic Sports Association Date of content entry: March 14, 2018: www.iresa.ir (in persian)
- 6- Fallah Vahid, Mahmoudi Qahraman and Kazemi Seydeshahin, 2013, the effect of non-native computer games on students' identity change, information and communication technology in educational sciences, third year, fourth issue: pp. 59-83. (in persian)
- 7\_ Farzanfar Javad, 2010, investigation of childhood philosophy and the role of stories in the development of philosophical spirit in children, Tarbiat Moalem University of Tehran, Faculty of Educational Sciences and Psychology, doctoral dissertation in the field of educational sciences, philosophy of education. (in persian)
- 8- Hatami Zahra, 2015, history of childhood in Iran (from the beginning of the Nasrid era to the end of Reza Shah's period), Tehran: Nashr Alam, first edition. (in persian)
- 9- Haqshanas Gargabi Mohammad and Haddadi Dozin Javad, 1401, Identifying obstacles to the realization of cooperative sector policies in Iran, Public Policy, Volume 8, Number 2, pp. 33-47. (in persian)
- 10- Homayoun Mohammadhadi and Jafari Heftkhani Nader, 2008, an introduction to the concept and method of cultural policy making, lessons for policy makers, Management Thought, second year, second issue: pp. 5-35. (in persian)
- 11- Hosseiniainazi Soudabeh, 2014, on the social construction of childhood in contemporary Iranian children's literature; Narrative analysis of index texts of children's literature after the Islamic revolution until now, Islamic Azad University, Central Tehran Branch: Faculty of Psychology and Social Sciences, Department of Sociology, PhD thesis. (in persian)
- 12- Jadian Ahmad Ali, Pashashrifi Hassan and Ganji Hamzeh, 2013, meta-analysis of the effect of violent and non-violent computer games on aggression, information and communication technology in educational sciences, second year, third issue: pp. 107-127. (in persian)
- 13- Jalalzadeh Bahare and Doran Behzad, 2009, Decoding computer games: a case study of the computer game "Special Operations 85", Cultural Research, second volume, number 7: pp. 77-96. (in persian)
- 14- James Allison, Jenks Chris and Pruitt Allen, 2006, Sociology of childhood, translated by: Alireza Kermani and Alireza Ebrahimabadi, Tehran: sales. second edition. (in persian)
- 15- Javaheri Javad and Vaezinejad Mohammad, 2014, Pathology of computer games industry in Iran with a systemic approach, Culture Strategy, No. 30: pp. 113-135. (in persian)
- 16- Kathiri Doulatabadi Nireh, Eslami Ahmed Ali, Mostafavi Firouzeh, Hassanzadeh Akbar and Moradi Azam, 2013, the relationship of computer games on the quality of life in 12-15-year-old adolescents of Barkhar city, health system research, 7th year, 3rd issue. (in persian)
- 17- Keili Merijin and a group of authors, 2016, an introduction to childhood studies, translated by: Alireza Kermani, Tehran: sales. first edition. (in persian)
- 18\_ Lee Nick. (2013) Childhood and Biopolitics. Studies in Childhood and Youth. Palgrave Macmillan, London.
- 19\_ Lee nick., & Motzkau johanna. (2011). Navigating the biopolitics of childhood. Childhood, 18(1), 7 -19.
- 20- Leonard Madelin, 2016, Sociology of Children, translated by: Mansour Hekhedian and Ali Seifzadeh, Tehran: Sociologists, first edition. (in persian)
- 21- Mohammadpour Ahmad, 2012, Qualitative research method against method 1 (logic and design in qualitative methodology), Vol. 1, Tehran: Sociologists. second edition. (in persian)

- 22- Mohammadpour Ahmad, 2013, Qualitative research method against method 2 (practical steps and procedures in qualitative methodology), vol. 2, Tehran: Sociologists. second edition. (in persian)
- 23- Mohammadpour Ahmad, 2009, meta method; Philosophical and practical foundations of mixed research method in social and behavioral sciences, Tehran: Sociologists. second edition. (in persian)
- 24- Malekmohammadi Hamidreza, 2016, Knowledge and method policymaking, domestic policy, first year, first issue, pp. 177-190. (in persian)
- 25- Movahedi Mojtaba, 2014, Phenomenology of the world of childhood in the TV of the Islamic Republic of Iran and the study of the relationship between its educational requirements and the ideal education in the formal and public education system, Master's thesis, Tehran: Faculty of Humanities, Tarbiat Modares University. (in persian)
- 26\_ Nadesan Majia Holmer. (2010) Governing Childhood into the 21st Century. Critical Cultural Studies of Childhood. Palgrave Macmillan, New York.
- 27- National Computer Games Foundation of Iran: www.ircg.ir (in persian)
- 28- Nikahed Mehdi, 2011, investigation of the influencing factors on the tendency to play computer games, master's thesis, Yazd: Faculty of Social Sciences, Yazd University. (in persian)
- 29- Office of preservation and publication of Ayatollah ozma Khamenei's works: KHAMENELIR (in persian)
- 30- Paksarshat Suleiman and Afshar Zainul Abdin, 2016, evaluation of the theory of anti-corruption policy program in Iran after the Islamic revolution, strategic studies of public policy, volume 7, number 25, pp. 179-201. (in persian)
- 31- Panahi Hamid, Ghorbani Ebrahim, Pourmanafi Abolfazl and Qolizadegan Farzin, 2021, computer games and committing crimes against internal security, National Security, Volume 11, Number 39: pp. 345-376. (in persian)
- 32- Put Allen and Springer Fred, 2012, research methods for social policy; Concepts of methods and applications, translated by Reza Fazel, Tehran: University of Tehran, first edition. (in persian)
- 33\_ Raessens, Joost,(2006). playful Identities, or the Ludification of culture, Gamesand culture, Vol.1, n.1, pp: 52 ñ 57,.
- 34- Rajab Alipour Hossein, 2011, Representation of terrorism in computer games (based on the game of generals), master's thesis in the field of social communication, Allameh Tabatabai University. (in persian)
- 35- Roshanfekar Payam, 2017, Social situation of children in Iran, Tehran: Agah, first edition. (in persian)
- 36- Safarian Hamdani Saeed, Abdullahi Mehbobe, Daiizadeh Hossein and Bayat Yaqoub, 2013, the relationship between the use of computer games and the mental health and academic performance of students, Information and Communication Technology in Educational Sciences, 3rd year, 3rd issue: pp. 20-5. (in persian)
- 37- Salehi-Amiri Seyedreza and Azimi-Dolatabadi Amir, 2015, Basics of Policymaking and Cultural Planning, Tehran: Qaqnos, first edition. (in persian)
- 38- Salehi-Amiri Seyedreza, Rabiei Ali and Alaf Behbahani Zahra, 2013, surveying the rate of recruitment of cultural management students and graduates in managerial and cultural jobs in the country and presenting strategies for effective policy making, cultural management, 7th year, 20th issue: pp. 31-50. (in persian)
- 39- Shamsi Mitra and Jalali Yaser, 2013, the status of computer games in Iran and the world, policies, approaches and organizations involved, strategic studies of globalization, fourth year, seventh issue (10 consecutive): pp. 161-193. (in persian)
- 40- Shaaban Maryam, 2019, Sociological analysis of childhood in Iran: Emergence and transformation, University of Tehran, Faculty of Social Sciences, Department of Sociology, PhD thesis. (in persian)
- 41- Shiri Tahmourth and Hasan Ostad Ali Zahra, 2013, factors affecting the performance and cultural policies of the 9th and 10th government, Iran Social Development Studies, 6th year, 1st issue: pp. 121-135. (in persian)
- 42- Vahid Majid, 2007, a discussion on cultural policy making, Politics, Volume 37, Number 3: pp. 287-306. (in persian)
- 43- Woodhead Martin et al., 2017, A survey of childhood studies, translated by: Zainab Ghani et al., Tehran: Sociologists, first edition. (in persian)
- 44- Zare Shahabadi Akbar and Nikahed Mehdi, 2013, evaluation of factors affecting the tendency to play computer games in Yazd city, Global Media, Volume 8, Number 2, Serial Number 16: pp. 151-171. (in persian)
- 45- Zukai Mohammad Saeed, 2015, an introduction to childhood studies in Iran (collection of articles), Tehran: Agah, first edition. (in persian)