

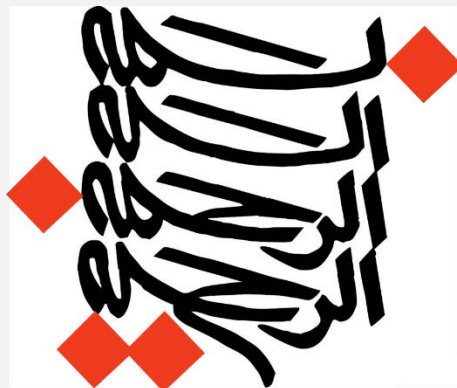
روند پژوهی تولیدات علمی حوزه  
بازی‌های ویدئویی در زیست‌بوم  
دانشگاهی ایران (پایان‌نامه‌ها و رسالات)



**DIREC**  
Digital games Research Center

دانش هدایتگر  
تفاوت‌هاست





## شناسنامه گزارش

**عنوان:** روند پژوهی تولیدات علمی حوزه بازی‌های ویدئویی در زیست‌بوم دانشگاهی ایران  
(پایان‌نامه‌ها و رسالات)

**پدیدآورنده:** بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش

**تهیه و تنظیم:** ریحانه رفیع زاده اخویان

**تاریخ انتشار:** بهار ۱۴۰۵

**نشانی:** میدان هفت تیر، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار غربی، نبش زیرک زاده، شماره ۳۲،

**کدپستی:** ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱

**تماس:** ۰۲۱۸۸۳۱۰۳۷۰

**وبسایت:** [www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)

**اینستاگرام:** iranvideogame

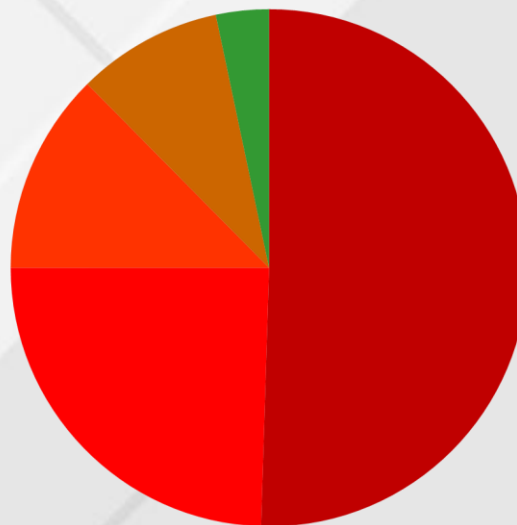
### روند پژوهی تولیدات علمی حوزه بازی‌های ویدئویی در زیست‌بوم دانشگاهی ایران (پایان‌نامه‌ها و رسالات)

ورود بازی‌های ویدئویی به ساحت پژوهش‌های دانشگاهی در ایران نشانه‌ای از گذار این پدیده از یک ابزار سرگرمی محض به یک عنصر فرهنگی و تکنولوژیک قابل‌مطالعه است. تحلیل حاضر باهدف تبیین الگوهای نام‌گذاری، پویایی‌شناسی رشد زمانی و نقشه‌کشی نهادی این حوزه بر اساس داده‌های مستخرج از رسالات دانشگاهی تدوین شده است. با توجه به داده‌های ارائه‌شده، می‌توان گفت که مطالعات بازی در ایران در مرحله تثبیت آکادمیک قرار دارد و همچنان با چالش‌هایی در زمینه استانداردسازی مفاهیم، توسعه پژوهش‌های دکتری و توازن بخشی میان رویکردهای فنی و نظری روبه‌رو است. حرکت به سمت چارچوب‌های جامع‌تر در استفاده از مفاهیم، تقویت رساله‌های دکتری برای تولید نظریه‌های بومی و گسترش پژوهش‌های تولیدمحور می‌تواند به بلوغ و کارآمدی بیشتر این حوزه کمک کند.

### واکاوی ترمینولوژیک و غلبه گفتمان سنتی بر مفاهیم مدرن

توزیع فراوانی عناوین نشان می‌دهد که در ادبیات آکادمیک ایران گرایش غالب به استفاده از اصطلاح «بازی‌های رایانه‌ای» وجود دارد. استفاده بیش از ۳۰۰ موردی از اصطلاح «بازی رایانه‌ای» در مقایسه با دیگر عناوین نشان‌دهنده غلبه گفتمان نهادهای رسمی بر ادبیات پژوهشی است. این اصطلاح که بیشتر ناظر بر سخت‌افزار رایانه شخصی است، همچنان پارادایم غالب پژوهش‌ها را تشکیل می‌دهد.

■ در مورد بازی‌سازی و واژه‌هایی نظیر گیمیفیکیشن نیز تعداد بسیار محدود پژوهش‌ها نشان‌دهنده آن است که رویکردهای تولیدمحور و فنی، در قیاس با مطالعات توصیفی و تحلیلی، سهم کمتری در تولید دانش داشته‌اند.

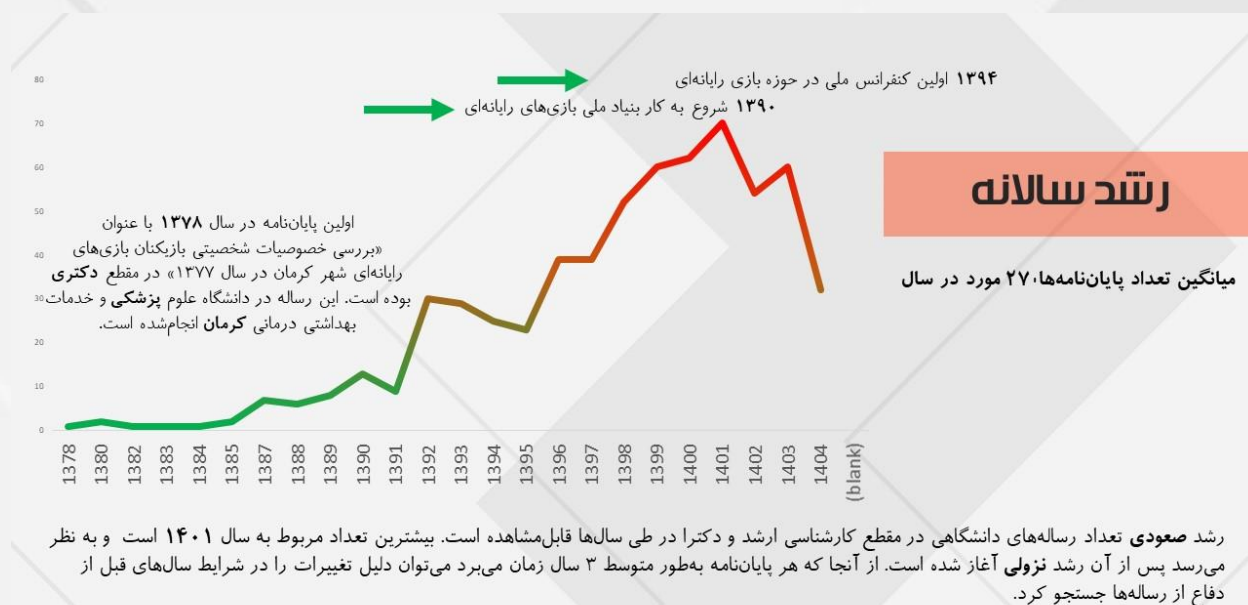


بازی دیجیتال   بازی ویدئویی   بازی رایانه‌ای  
بازی کامپیوتری   بازی سازی

## تحلیل زمانی و پویایی‌شناسی رشد

بررسی روند تاریخی نشان می‌دهد که تغییرات تولیدات علمی تحت تأثیر سیاست‌گذاری و نهادسازی بوده است. میانگین ۲۷ پایان‌نامه در سال با نقاط عطفی مانند تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۰ و برگزاری نخستین کنفرانس‌های تخصصی از سال ۱۳۹۴ همزمانی دارد. اوج تعداد دفاع‌ها در سال ۱۴۰۱ بازتاب پژوهش‌هایی است که در سال‌های ۱۳۹۸ و ۱۳۹۹ آغاز شده‌اند؛ دوره‌ای که به دلیل همه‌گیری کرونا، حضور در فضای دیجیتال گسترش قابل‌توجهی یافت. آغاز روند نزولی پس از سال ۱۴۰۱ ممکن است نتیجه اشباع موضوعی یا عدم ارتباط میان پژوهش دانشگاهی و نیازهای بازار باشد.

نخستین رساله ثبت‌شده در سال ۱۳۷۸ در دانشگاه علوم پزشکی کرمان نشان می‌دهد ورود این حوزه ابتدا از منظر سلامت‌محور و رفتارشناختی رخ داده و نه از منظر هنری یا فرهنگی. در سال‌های آغازین، مطالعات بازی‌های ویدئویی در ایران همانند بسیاری از کشورهای دیگر، عمدتاً با رویکرد آسیب‌شناسانه و نگرانی نسبت به پیامدهای منفی آن‌ها آغاز شد.

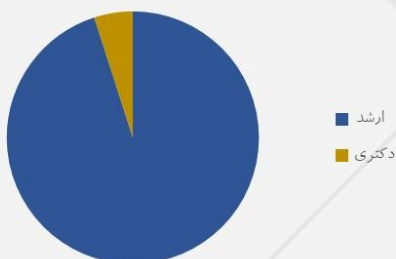


## ساختار نهادی و توزیع دانشگاهی

پراکندگی دانشگاه‌ها نشان می‌دهد که تمرکز قابل‌توجهی در تهران وجود دارد. دانشگاه علامه طباطبائی تهران پیشتاز است و نشان می‌دهد مطالعات ارتباطی و علوم اجتماعی بیشترین سهم را در شکل‌دهی به این حوزه داشته‌اند. پس از آن، دانشگاه تهران و دانشگاه هنر تهران قرار دارند که بیانگر حضور رشته‌های هنر، رسانه و فناوری در هسته این مطالعات است. حضور دانشگاه‌های تبریز، مشهد، اهواز و اصفهان در رتبه‌های بعدی نیز نشان‌دهنده گسترش تدریجی این مطالعات به مناطق مختلف کشور است، هرچند فاصله قابل‌توجهی میان قطب‌های استانی و دانشگاه‌های تهران وجود دارد.

سهم کمتر از ده درصدی پایان‌نامه‌های دکتری نشان‌دهنده آن است که این حوزه هنوز در مرحله تثبیت است و بیشتر خروجی‌ها در سطح کارشناسی ارشد تولید شده‌اند.

## توزیع دانشگاهی

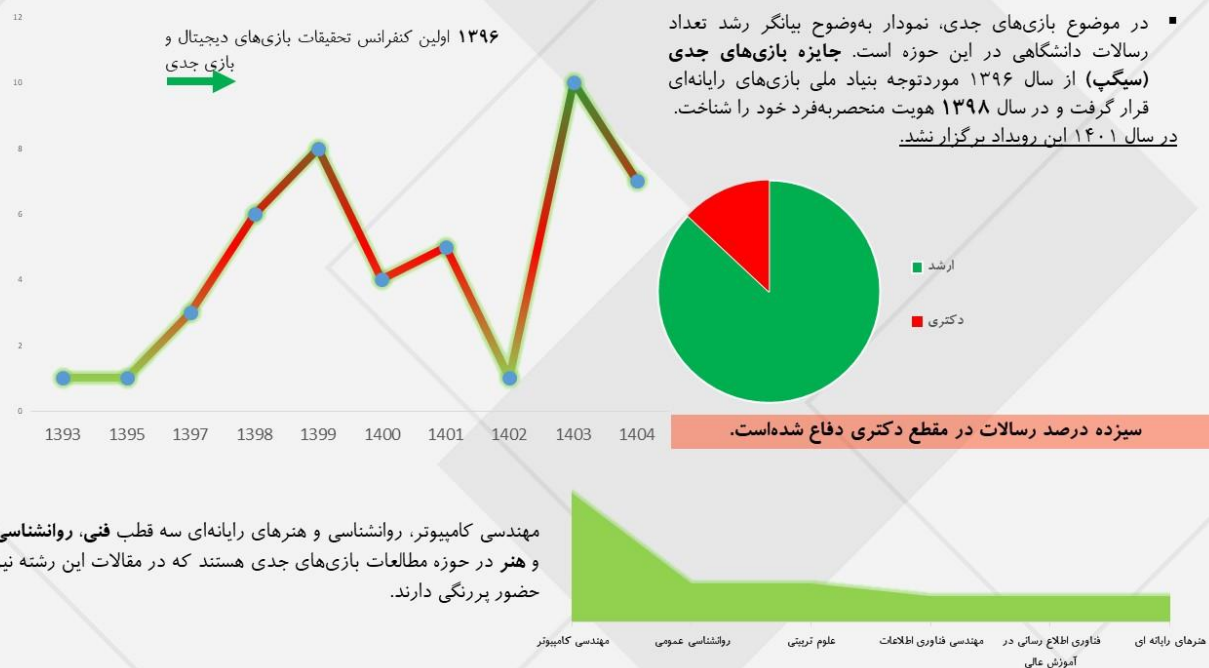


کمتر از ده درصد رسالت در مقطع دکتری دفاع شده است.



## تحلیل روند پایان‌نامه‌های دانشگاهی در حوزه بازی‌های جدی

مطالعات مرتبط با بازی‌های جدی در دانشگاه‌های ایران را می‌توان به‌عنوان یکی از شاخه‌های نوظهور در حوزه مطالعات بازی‌های دیجیتال تلقی کرد. بررسی داده‌های موجود نشان می‌دهد که توجه دانشگاهی به این حوزه در سال‌های اخیر به‌تدریج افزایش یافته و از اواسط دهه نود شمسی به بعد وارد مرحله رشد قابل‌توجهی شده است. بازی‌های جدی به دلیل ماهیت کاربردی خود که در حوزه‌هایی نظیر آموزش، سلامت، فرهنگ و تربیت مورد استفاده قرار می‌گیرند، توانسته‌اند توجه پژوهشگران رشته‌های مختلف را جلب کنند و به‌تدریج جایگاهی مشخص در فضای پژوهشی کشور به دست آورند.

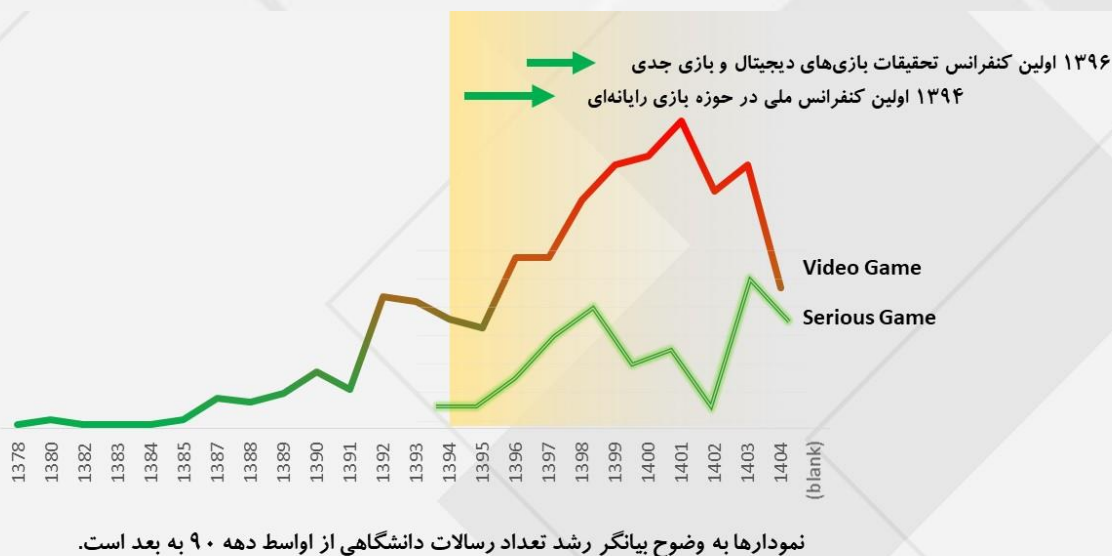


بررسی روند زمانی پایان‌نامه‌ها نشان می‌دهد که رشد تولیدات علمی در این حوزه از میانه دهه ۱۳۹۰ شتاب بیشتری گرفته است. این افزایش را می‌توان تا حدی با رویدادهای نهادی و علمی مرتبط دانست. برگزاری نخستین کنفرانس ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۴ و پس از آن نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال و بازی جدی در سال ۱۳۹۶ بستری برای شکل‌گیری شبکه‌های علمی و افزایش توجه پژوهشگران به این حوزه فراهم کرده است. علاوه بر این، توجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به حوزه بازی‌های جدی و شکل‌گیری جایزه بازی‌های جدی از سال ۱۳۹۶ و تثبیت هویت مستقل آن در سال ۱۳۹۸، موجب افزایش مشروعیت و دیده‌شدن این حوزه در فضای علمی و صنعتی کشور شده است. نمودارهای مربوط به تعداد رسالات نیز به‌وضوح نشان می‌دهند که پس از این مقطع زمانی، روند تولید پایان‌نامه‌ها با شیبی صعودی ادامه یافته است. هرچند در سال ۱۴۰۱ (شاید) به دلیل برگزار نشدن رویداد مرتبط با این حوزه، نشانه‌هایی از کاهش یا نوسان در روند فعالیت‌ها مشاهده می‌شود.

از منظر مقاطع تحصیلی نیز داده‌ها نشان می‌دهد که بخش عمده پژوهش‌ها در مقطع کارشناسی ارشد انجام شده است. از مجموع رسالات بررسی شده در حوزه بازی‌های جدی، ۴۰ مورد مربوط به پایان‌نامه‌های کارشناسی ارشد و ۶ مورد مربوط به رسالات دکتری است. بر این اساس حدود سیزده درصد از کل پژوهش‌ها در مقطع دکتری دفاع شده‌اند. این نسبت بیانگر آن است که مطالعات بازی‌های جدی در فضای دانشگاهی ایران هنوز در مرحله تثبیت و گسترش اولیه قرار دارد و بخش عمده تولید دانش در سطح پژوهش‌های کاربردی و پایان‌نامه‌های کارشناسی ارشد صورت می‌گیرد. سهم محدود رسالات دکتری نشان می‌دهد که این حوزه هنوز به سطح گسترده‌ای از نظریه‌پردازی و توسعه چارچوب‌های مفهومی نرسیده و همچنان ظرفیت قابل‌توجهی برای تعمیق پژوهش‌های بنیادی در آن وجود دارد.

از نظر توزیع رشته‌ای نیز سه حوزه اصلی در شکل‌گیری پژوهش‌های مرتبط با بازی‌های جدی نقش محوری ایفا کرده‌اند. مهندسی کامپیوتر به عنوان قطب فنی این مطالعات، بر طراحی و توسعه زیرساخت‌های نرم‌افزاری و الگوریتمی بازی‌های جدی تمرکز دارد. در کنار آن، رشته روان‌شناسی به بررسی ابعاد شناختی، رفتاری و آموزشی این بازی‌ها می‌پردازد و تلاش می‌کند کارآمدی آن‌ها را در فرآیند یادگیری، تغییر رفتار یا مداخلات درمانی ارزیابی کند. سومین قطب نیز حوزه هنرهای رایانه‌ای و طراحی بازی است که بر ابعاد زیبایی‌شناختی، روایت‌پردازی و تجربه کاربری در بازی‌های جدی تمرکز دارد. هم‌زمانی حضور این سه حوزه علمی نشان می‌دهد که مطالعات بازی‌های جدی ماهیتی میان‌رشته‌ای دارند و در نقطه تلاقی فناوری، علوم رفتاری و هنرهای دیجیتال شکل گرفته‌اند.

در مجموع، تحلیل روند پایان‌نامه‌های دانشگاهی در حوزه بازی‌های جدی نشان می‌دهد که این حوزه در سال‌های اخیر به تدریج جایگاه خود را در نظام پژوهشی کشور پیدا کرده است. رشد تعداد رسالات از اواسط دهه نود شمسی، همراه با شکل‌گیری رویدادهای علمی و توجه نهادهای مرتبط، بیانگر گذار این حوزه از مرحله معرفی اولیه به مرحله تثبیت علمی است. با این حال، سهم محدود رسالات دکتری و تمرکز بخش عمده پژوهش‌ها در سطح کارشناسی ارشد نشان می‌دهد که برای دستیابی به بلوغ نظری و توسعه چارچوب‌های بومی در این حوزه، نیاز به تقویت پژوهش‌های عمیق‌تر و میان‌رشته‌ای در سال‌های آینده وجود دارد.





لطفا سوالات، پیشنهادها و انتقادهای خود را با ما در میان بگذارید:

ایمیل: [INFO@DIREC.IR](mailto:INFO@DIREC.IR)

تماس: ۰۲۱ - ۸۸۳۱۰۳۷۰

@Game\_Research

[WWW.DIREC.IRCG.IR](http://WWW.DIREC.IRCG.IR)

نشانی: تهران، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲، طبقه اول.