



نگران تفسیرهای غلط از واژه «حمایت» هستیم

آب حیات بر هنر دستی مازندران

فرهنگسازی بدون صنعت ممکن نیست

بازی رایانه‌ای زمینه‌ساز دیپلماسی نرم

عروسک‌های بومی در معرض نابودی هستند

فهرست مطالب

صنایع دستی

۳



- ۷ ..... حل مشکل مستمری هنرمندان صنایع دستی
- ۸ ..... نگران تفسیرهای غلط از واژه «حمایت» هستیم
- ۹ ..... اولویت‌های اقتصادی صادرات صنایع دستی
- ۹ ..... اصلاح شیوه نامه صدور مجوزهای صنایع دستی در دست انجام است
- ۱۱ ..... آثار ارزشمند آستان قدس رضوی را اینجا خریداری کنید
- ۱۲ ..... آب حیات بر هنر دستی مازندران

بازیهای رایانه‌ای

۱۳



- ۱۴ ..... بازی رایانه‌ای زمینه‌ساز دیپلماسی نرم
- ۱۸ ..... فرهنگسازی بدون صنعت ممکن نیست
- ۲۳ ..... وقتی درآمد عرضه بازی‌های رایانه‌ای یک چهارم هزینه تولید است!
- ۲۴ ..... بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کار مرا گروگان گرفته است
- ۲۵ ..... بازار بکر بازی‌های رایانه‌ای از سیاست مسئولان تا انتظار بازی‌سازان
- ۲۸ ..... اقتصاد جهان زیر سایه «بازی‌های رایانه‌ای»

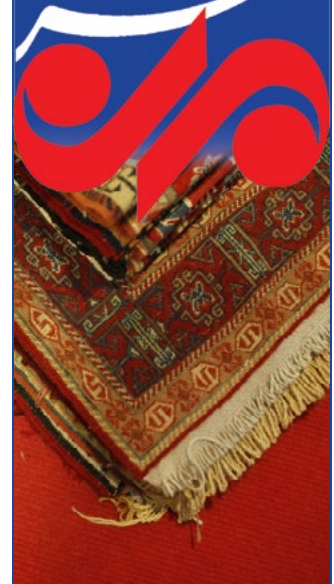
اسباب بازی

۳۱



- ۳۲ ..... سهم تولیدات داخل از بازار بازی کودکان ایران کمتر از ۱۰ درصد است
- ۳۳ ..... تولیدکنندگان اسباب بازی از معافیت مالیات و گمرک بهره‌مند می‌شوند
- ۳۴ ..... معرفی برگزیدگان نخستین جشنواره ملی اسباب بازی
- ۳۵ ..... سومین دورخیز «دارا و سارا» برای محبوبیت
- ۳۶ ..... وقتی عروسک‌ها، خوشی و ناخوشی زنان روستایی را روایت می‌کنند
- ۳۷ ..... عروسک‌های بومی در معرض نابودی هستند

مهر صنایع فرهنگی



شناسنامه مجله

مدیر مسئول: علی عسگری

شورای سردبیری: سید امیرحسین دهقانی، ایمان شمسایی، بهزاد شهبازی

دبیر تحریریه: زهره نیلی

همکاران این شماره: زهره نیلی، حسن عبداللهی، علیرضا نوری کجوریان، گروه عکس و استانیهای خبرگزاری مهر

مدیر هنری: محبوبه عزیزی

شماره تماس: ۸۸۰۹۵۰۰

پست الکترونیک: [culture@mehrnws.com](mailto:culture@mehrnws.com)

آدرس: ایران، تهران، خیابان استاد نجات الهی، کوچه بیمه، پلاک ۱۸

علاقتمندان می‌توانند مقالات و مطالب خود را برای مجله صنایع فرهنگی مهر ارسال کنند.



سیاست‌های کلی برنامه ششم توسعه ابلاغ شد. در این برنامه توجه ویژه‌ای به صنایع دستی و حمایت از آن شده بود و جالب این‌که همین موضوع، موجبات نگرانی معاون صنایع دستی کشور از تفسیرهای غلط در ارتباط با واژه حمایت را فراهم آورده بود. تا آنجا که جلساتی میان مدیران معاونت صنایع دستی کشور و هنرمندان برگزار شد تا هرکدام به تفسیر خود از این واژه پردازند و بخش‌های مختلف را در نظر بگیرند زیرا صنایع دستی در زمینه‌های گوناگون چون تولید و فروش و آموزش به حمایت نیاز دارد.

همچنین در این شماره از مجله صنایع فرهنگی به صادرات صنایع دستی و همنشینی فرش و صنایع دستی هم اشاره شده؛ چراکه امسال، نخستین سالی بود که همزمان با نمایشگاه فرش دستبافت که در محل نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار شد، صنایع دستی هم به نمایش درمی‌آمد.

# صنایع دستی

## صنایع دستی صاحب پیاده‌راه می‌شود؟! / سلطانی فر: باز هم دردی دوانمی‌شود!



و تمرکز بر فروش و صادرات صنایع دستی و راه اندازی فروشگاه‌های سیار، مجازی، بازارچه‌های سنتی و حراج صنایع دستی از دیگر مواردی است که در سال جدید به آن توجه خواهیم کرد و این مهم‌ترین حمایت از هنرمندان صنایع دستی است. معاون رئیس جمهور، نوآوری را یکی دیگر از مواردی دانست که سازمان میراث فرهنگی صنایع دستی و گردشگری در ارزیابی کار هنرمندان به آن توجه می‌کند و هنرمندانی مورد حمایت سازمان قرار می‌گیرند که کارهایشان، خلاقه باشد.

رئیس سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری، فروش را عمده‌ترین چالش صنایع دستی ایران برمی‌شمرد و بیان می‌کند: اگر شرایطی فراهم کنیم که تولیدات در کوتاه‌ترین زمان ممکن و به مناسب‌ترین و بهترین قیمت به فروش برسد، خوب است وگرنه اگر ما هنرمندان صنایع دستی را بیمه و مستمری آنها را برقرار کنیم تا زمانی که آنچه تولید می‌کنند در گوشه کارگاه‌ها خاک می‌خورد و به ثمن بخش خریداری می‌شود، چه فایده‌ای دارد؟! به گفته سلطانی فر، تقویت بخش بازرگانی

جایگزینی را تعریف کنند، چراکه در تهران بهترین محل برای تبدیل به بازارچه صنایع دستی، خیابان ویلاست و ما نباید دنبال احداث فضاهای تازه و غیرواقعی باشیم، در حالی که خیابان‌هایی مثل خیابان ویلا آماده تبدیل شدن به بازارچه است.

### پیاده‌راه «استاد نجات‌الهی» دردی را دوا نمی‌کند

مدتی پس از طرح این موضوع از سوی مدیرکل میراث فرهنگی استان تهران، با رئیس این پرسش را سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری نیز در میان گذاشتیم و روند کارها را از او جویا شدیم. مسعود سلطانی فر اما می‌گوید: این تصمیمی است که در دولت قبیل گرفته شده و فکر بدی هم نیست اما واقعیت این است که با پیاده‌راه شدن خیابان استاد نجات‌الهی (ویلا) دردی از صنایع دستی ما درمان نمی‌شود. نهایت این که این خیابان، به بورس صنایع دستی تبدیل می‌شود و مغازه‌داران، شرایط بهتری خواهند داشت.

رجبعلی خسروآبادی، مدیرکل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان تهران چندی قبل در گفتگو با خبرنگار مهر از تبدیل خیابان شهید استاد نجات‌الهی (ویلا) به پیاده‌راه صنایع دستی خبر داده و گفته بود: یک خیابان برای آن که به بورس تبدیل شود به دو ویژگی نیاز دارد: یک جامع باشد و دیگر مانع، خیابان ویلا از جامعیت برخوردار است به این معنی که انواع صنایع دستی را در آن می‌توان یافت اما هنوز، آنچنان که باید و شاید، مانع نیست.

او در پاسخ به اینکه «مانع» بودن به چه معناست هم توضیح داده بود: مانع بودن یعنی این که برای کسی به صرفه نباشد که غیر از صنایع دستی، چیز دیگری در خیابان ویلا بفروشد مثل سهرامین حضور که فقط به لوازم خانگی اختصاص دارد. خسروآبادی همچنین از نامه‌نگاری و تشکیل جلسه با شورای شهر و معاونت ترافیک خبر داده و گفته بود: ما با معاونت ترافیک تهران صحبت کرده‌ایم تا خیابان و مسیر

و منطقه‌ای را در سفر اخیرشان به اصفهان ترغیب کردیم تا این شهر را به عنوان شهر خلاق صنایع دستی توسط سازمان جهانی صنایع دستی ثبت کنند و آنها هم نمره خوبی به این شهر داده‌اند.

نامورمطلق همچنین به دلایل انتخاب تبریز به عنوان شهر جهانی فرش اشاره و بیان کرد: گزینه دیگری که به جز اصفهان برای ثبت جهانی مطرح شده، شهر تبریز است. ما تبریز را به عنوان شهر خلاق فرش معرفی کردیم و در این زمینه با مرکز ملی فرش هماهنگی‌های لازم انجام شده و نظر مساعد رئیس سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری هم گرفته شده است. در تبریز هم استاندار، شهردار و فرماندار اعلام آمادگی کردند تا تبریز به عنوان شهر خلاق فرش ثبت شود، چون در این مدت ما از کشورهای دیگر عقب افتاده‌ایم، به این ترتیب برای اولین بار دو شهر کشورمان در شورای جهانی صنایع دستی ثبت می‌شوند. چون تنوع هنری ما در این زمینه زیاد است، امکان ثبت دو شهر همزمان را داریم.

معاون صنایع دستی کشور در پاسخ به این که چرا تبریز به عنوان شهر فرش انتخاب شد و نه کاشان گفت: هیچ شهری به اندازه تبریز کارگاه فرش باقی ندارد. از سوی دیگر دلمان می‌خواست این شهر از انزوا خارج شود. مدت‌ها بود که هیچ خبری از تبریز شنیده نمی‌شد.

به گفته او دو شهر اصفهان و تبریز در صورت ثبت جهانی شدن هم توجه تجار و گردشگران خارجی را بیش از پیش به خود جلب می‌کنند هم طبق قوانین جهانی باید موزه دائمی ایجاد کنند و هر سال همزمان با جهانی شدن خود، گزارشی از فعالیت‌هایشان ارائه دهند ... نامور مطلق گفت: مشکلات جدی که صنایع دستی ما را تهدید می‌کند، تهی شدن از مابانی کلی است؛ چون صرفاً به یک کالای نوستالژی تبدیل شده و مابانی حکمی و معنویت و زیبایی‌شناسی خود را از دست داده است و تا حدودی نمی‌تواند نیازهای جامعه را برطرف کند که خوشبختانه در نشست که همزمان با نمایشگاه اخیر صنایع دستی خرداد برگزار شد، این مشکلات مورد توجه قرار گرفت.



پیش از این تاریخ، فقط دو هنرمند ما عضو شورای جهانی بودند، اما در حال حاضر این هنرمندان به بیش از ۱۲ نفر رسیده‌اند و هرچه این تعداد افزایش یابد، قدرت چانه‌زنی ما در سازمان جهانی صنایع دستی بالا می‌رود و ارتباطات هنرمندان ما با هم‌تایان خود و نمایشگاه‌های دیگر بیشتر می‌شود و این فرصت برای ما مغتنم است. نامورمطلق ادامه داد: در نشست روز جهانی صنایع دستی پیشنهاد کردیم در حوزه میابانی صنایع دستی جدی‌تر کار کنیم. مثلاً بحث زیبایی‌شناسی صنایع دستی و سلیقه‌شناسی مطرح شد که خوشبختانه مورد توجه قرار گرفت. من در این بحث‌ها متوجه شدم نه تنها صنایع دستی ایران، بلکه صنایع دستی جهان دچار فقر نظری شده و مابانی حکمی خودش را از دست داده است؛ ایران می‌تواند نقش خوبی برای بازتعریف زیبایی‌شناسی صنایع دستی در عصر معاصر ایفا کند تا مابانی فکری را بازتعریف کند. معاون صنایع دستی افزود: اعضای شورای اجلاس آسیایی

تبریز به عنوان شهر جهانی فرش و اصفهان به عنوان شهر جهانی صنایع دستی معرفی شدند. بهمن نامورمطلق به نشست مشترک با غذا هبجای، نماینده شورای جهانی صنایع دستی و رئیس منطقه آسیا و اقیانوسیه اشاره و بیان کرد: به گفته هبجای، ایران در گذشته، در صحنه جهانی بسیار فعال بوده اما ارتباط این کشور با شورای جهانی صنایع دستی در این ۱۵ سال، کاملاً قطع شده است. ما دوباره تلاش می‌کنیم تا این ارتباط برقرار شود و فالیبت مستمری در زمینه معرفی صنایع دستی خود داشته باشیم. به گفته معاون صنایع دستی کشور ما تاکنون در حوزه صنایع دستی شهر یا مکانی را ثبت نکرده بودیم. نمایشگاه صنایع دستی که ۲۰ خرداد امسال برگزار شد و همچنین نشست تخصصی منطقه‌ای غرب آسیا که همزمان با آن انجام گرفت، موجب شد فکرها و تازه‌ای به ذهن‌مان برسد و اتفاقات تازه‌ای در عرصه بین‌الملل بیافتد. وی اظهار کرد: یکی از مهمترین این اتفاقات این بود که

## منطقه آزاد انزلی به توسعه صنایع دستی گیلان کمک کند



توسعه زیرساخت های گردشگری منطقه را داریم. مدیرعامل منطقه آزاد انزلی با بیان اینکه دوره های آموزشی صنایع دستی از سوی این سازمان در راستای توانمندسازی مردم منطقه برگزار شده، گفت: امسال میزبان اولین نمایشگاه صنایع دستی مناطق آزاد ایران در منطقه بودیم و با افتتاح مرکز نمایشگاهی و همایش های در حال احداث منطقه در پایان امسال، ظرفیت

عملیاتی کردن کریدورهای بین المللی و تکمیل زیر ساخت ها را سه برنامه سازمان منطقه آزاد برای تبدیل شدن به هاب ترانزیتی داد و ستد کالاهای استراتژیک منطقه خزر عنوان کرد و افزود: توسعه روابط اقتصادی با کشورهای حاشیه دریای خزر و گسترش تعاملات بین المللی با این کشورها از راهبردهای اساسی این سازمان بوده و بر همین اساس آمادگی خود را برای کمک به معرفی صنایع دستی استان در سطح

داده شود. رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل سازمان منطقه آزاد انزلی نیز در این نشست، تجاری سازی و بازاریابی را مهمترین راهکار حمایت از صنایع دستی استان دانست و بر آمادگی این سازمان برای کمک به گسترش ارتباطات اقتصادی فعالان صنایع دستی کشور با کشورهای حاشیه خزر تاکید کرد. رضا مسرور با استقبال از راه اندازی بازارچه صنایع دستی کشورهای حاشیه

بهمین نامور مطلق در نشست مشترک با مدیرعامل منطقه آزاد انزلی به ظرفیت های منطقه آزاد انزلی در عرضه و صادرات کالاهای سنتی و صنایع دستی استان اشاره کرد و گفت: مناطق آزاد پل ارتباطی بازارهای داخلی و خارجی هستند و می توان با استفاده از ظرفیت مناطق آزاد همکاری های گسترده ای با نگاه صادرات محور در حوزه صنایع دستی داشت.

وی افزود: سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری خواستار ایجاد ارتباط با کشورهای حاشیه خزر از طریق منطقه آزاد انزلی است.

نامور مطلق مناطق آزاد را درگاه انتقال فرهنگ ها خواند و اظهار کرد: گیلان استانی پیشستاز در امر فرهنگ است و صنایع دستی به عنوان یکی از ارکان مهم فرهنگ باید همواره معرفی و تبلیغ شود و منطقه آزاد انزلی می تواند به توسعه صنایع دستی گیلان کمک کند.

معاون صنایع دستی سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری با بیان اینکه در حال حاضر بیشترین صادرات صنایع دستی از طریق صادرات چمدانی است، برگزاری نمایشگاه دائمی صنایع دستی در منطقه آزاد انزلی و بازارچه صنایع دستی کشورهای آسیای میانه و قفقاز را در راستای حمایت از تولید داخلی و رونق اقتصادی هنرمندان موثر دانست و تصریح کرد: وجه مشترک سازمان های مناطق آزاد و میراث فرهنگی و گردشگری در انجام مأموریت های مختلف حوزه های اقتصادی و فرهنگی است و با توجه به وجوهات مشترک رویکردها باید به سمت و سوی هم افزایی بیشتر سوق

**رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل سازمان منطقه آزاد انزلی نیز در این نشست، تجاری سازی و بازاریابی را مهمترین راهکار حمایت از صنایع دستی استان دانست و بر آمادگی این سازمان برای کمک به گسترش ارتباطات اقتصادی فعالان صنایع دستی کشور با کشورهای حاشیه خزر تاکید کرد**



میزبانی از نمایشگاه های گردشگری و صنایع دستی ملی و بین المللی در منطقه آزاد انزلی ایجاد می شود. وی ابراز امیدواری کرد: تجار و فعالان بخش خصوصی می توانند با بهره گیری از مزایا و معافیت های قانونی موجود و فرصت های تجاری مطرح شده، نسبت به تجاری سازی صنایع دستی استان گیلان اقدام کنند.

بازارهای منطقه ای اعلام می کنیم. مسرور با اشاره به کمبود زیر ساخت های گردشگری در استان و منطقه، توسعه این زیرساخت ها را از اولویت های این سازمان دانست و ادامه داد: خلق ارزش برای سرمایه گذاران بخش خصوصی در حوزه گردشگری و تقویت زیرساخت در توسعه گردشگری استان حائز اهمیت است و آمادگی همکاری مشترک برای

خزر و قفقاز در منطقه آزاد انزلی گفت: همراهی فعالان صنایع دستی استان در هیأت های اعزامی تجاری و همچنین نمایشگاه هایی که در ارتباط با کشورهای حاشیه دریای خزر و قفقاز برگزار می شود، می تواند نقش مناسبی در معرفی محصولات صنایع دستی استان و کشور داشته باشد. وی راه اندازی بورس کالا در منطقه،

یکی از برنامه های مهم معاونت است و در این مسیر اشتیاق و آمادگی کامل برای همکاری و حمایت از بخش های خصوصی وجود دارد.

نامور مطلق با تاکید بر فعالیت موفق مجموعه دیجیکالا گفت: خوشبختانه فعالیت های این مجموعه در عرصه فروش الکترونیک بسیار فراگیر و موفق بود و امیدواریم که تعامل سازنده میان معاونت صنایع دستی و دیجیکالا فرصت مناسبی برای توسعه فروش الکترونیک صنایع دستی فراهم آورد.

وی همچنین با اظهار امیدواری برای فعالیت مشترک بیان کرد: معاونت صنایع دستی آمادگی کامل دارد تا با برگزاری نشست ها و جلسات تخصصی از نظر پشتیبانی فنی و اطلاعاتی، دیجی کالا را در فروش الکترونیک صنایع دستی حمایت کند.

در این نشست مدیران مجموعه دیجیکالا نیز بخش های مختلف کار از سفارش گیری تا طبقه بندی و تولید محتوای سایت را به حاضرین معرفی کردند و به بیان شرایط کار و نیازهای فنی خود در خصوص فروش مجازی صنایع دستی پرداختند. همچنین در این برنامه مقرر شد تا جلسات اختصاصی به طور مجزا بین مدیران دیجیکالا و ادارات کل حمایت از تولید و صادرات صنایع دستی برگزار شود تا موانع کار برطرف و فرآیند های موجود سرعت بیشتری پیدا کند.



## امیدواریم فرصت مناسبی برای فروش الکترونیک صنایع دستی فراهم شود

کل صادرات، حمایت از تولید و تسهیلات سازمان میراث فرهنگی صنایع دستی و گردشگری نیز حضور داشتند. معاون صنایع دستی کشور رشد فروش مجازی در کشور را ظرفیت مهمی ارزیابی کرد و گفت: با توجه به توسعه روزافزون زیرساخت های فضای مجازی و افزایش روزانه کاربران این فضا، بهره برداری از تجارت و فروش الکترونیک صنایع دستی

این بخش خصوصی به بحث و تبادل نظر درباره زمینه های مشترک کاری پرداختند. در این بازدید که پیش از ظهر امروز، ۲۶ مرداد ماه در محل انبار مرکزی فروشگاه دیجیکالا صورت گرفت، بهمن نامور مطلق معاون صنایع دستی و هنرهای سنتی کشور، سید محمد حسین سجادی دبیرستاد توسعه فناوری های نرم و هویت سازمان معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مدیران

امروز فروش الکترونیک، جای خود را در میان روش های مختلف فروش باز کرده است، مسئولان صنایع دستی همواره بر این نوع فروش در کنار وجود بازارچه های جدید و سنتی تکیه کرده اند. بهمن نامور مطلق معاون صنایع دستی و هنرهای سنتی و دبیرستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز امروز با حضور در مجموعه دیجی کالا از بخش فروش آنلاین صنایع دستی بازدید کردند و با مدیران

## اقتصاد مقاومتی در صنایع دستی متبلور شده است

تمامی ویژگی های آن از جمله اشتغال زایی، ارز آوری، به روز بودن و دانش بنیانی را داراست.

نامور مطلق ادامه داد: در این دوره زمانی هرکس دوره پساتحریم را به خوبی درک کند آینده مناسبی را در پیش دارد. ما قصد داریم با درک مناسب و کامل این دوره آینده خوبی را برای هنرمندان و تلاشگران این حوزه فراهم آوریم. در این راستا اگر سه حوزه سازمان با یکدیگر هم سو شوند و خوانش هماهنگ داشته باشند به طور قطع به اهداف برنامه ریزی شده خواهیم رسید.

نامور مطلق با تاکید بر گزینش مدل رفتاری در دوره پساتحریم برای رونق صنایع دستی تاکید کرد: با برنامه ریزی های صورت گرفته در این حوزه سعی داریم مدل صنایع فرهنگی را معرفی کنیم تا با دیده شدن این مدل از دوره پیش از تحریم خارج شویم و بتوانیم صنایع دستی را به عنوان پیشاهنگ دوره پساتحریم عرضه کنیم.

معاون صنایع دستی و هنرهای سنتی سازمان با اشاره بر لزوم ایجاد توسعه در تمامی حوزه های سازمانی افزود: توسعه نباید تک بعدی باشد باید تمامی حوزه ها را در بر گیرد، نکته دیگر این است که توسعه بخشی نیست باید همه جانبه باشد چه در سازمان میراث فرهنگی و چه در دیگر ارگان ها و سازمان ها، توسعه فردی بیماری است توسعه با شرط تناسب توسعه است. در این زمینه با توسعه درون زا در کشور و با استفاده از ظرفیت های مختلف داخلی می توانیم به توسعه و استقلال کشور کمک کنیم.

وی در پایان گفت: امیدواریم با همکاری دوستداران و همکاران این حوزه در این دوره طلایی به شکوفایی و رونق بخش بیشتری از صنایع دستی و هنرهای سنتی در کشور و باز پس گیری حقوق خود برسیم.



است این حوزه دوباره به شکوفایی رسیده و حقوق از دست رفته خود را باز پس گیرد.

وی با بیان تاثیر مستقیم اقتصاد مقاومتی در جامعه و صنایع دستی گفت: حوزه صنایع دستی از جمله حوزه هایی است که بیش از بقیه با اقتصاد مقاومتی هماهنگی دارد و اقتصاد مقاومتی در آن متبلور شده و

توجه به رونق صنایع دستی در روزگار پساتحریم یکی از موارد مهمی است که باید به آن توجه شود. بهمن نامور مطلق معاون صنایع دستی با اشاره بر شرایط مناسب پساتحریم در رونق بخشی به صنایع دستی گفت: کشور در شرایط بسیار حساسی به سر می برد، شاید کمتر زمانی مانند امروز در یک مقطع زمانی تعیین کننده قرار بگیریم، در آستانه برنامه ششم توسعه قرار داریم که بسیار مهم است و می تواند برای بسیاری از بخش ها تعیین کننده باشد از جمله صنایع دستی که در این فرصت هنرهای فاخر ما به جایگاه مناسب خود دست یافته و به شکوفایی برسد.

وی با تاکید بر این مطلب که حوزه صنایع دستی در گذشته در بسیاری موارد مورد تضعیف قرار گرفته است افزود: خوشبختانه در حال حاضر به واسطه ابلاغیه مقام معظم رهبری به حوزه صنایع دستی و هنرهای سنتی توجه شد و بندی برای این حوزه تعریف شد تا بیش از پیش مورد حمایت و توجه قرار گیرد. در همین راستا همکاران ما و دوستداران صنایع دستی کمپینی با عنوان کمپین ۵۱ و کمپین حمایت از حمایت را تشکیل داده اند تا بیش از پیش به حوزه صنایع دستی توجه شود و واژه حمایت که از سوی رهبر معظم انقلاب به کار رفته است به بهترین شکل مورد تعبیر و برداشت قرار گیرد.

نامور مطلق با اشاره بر این مطلب که بخش های بسیاری در مدت تحریم زبان دیده اند گفت: صنایع دستی از جمله حوزه هایی بود که در این برهه در کشور بیش از پیش ضرر کرد و به واسطه متضرر شدن این حوزه بسیاری از بخش ها از جمله تولید، ارزآوری و صادرات نیز زبان دیده اند در این دوره زمانی بسیاری از بازارهای فروش از دست رفت که امیدواریم با این خیز مثبتی که در حال انجام

## حل مشکل مستمیری هنرمندان صنایع دستی / معوقه‌ها هم پرداخت می‌شود



سال آینده در نظر گرفته شود. نامور مطلق همچنین بیان کرد: اگر مشکل مستمیری هنرمندی همچنان حل نشده، می‌تواند به سازمان میراث فرهنگی یا وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مراجعه کند تا مستمیری‌اش برای او واریز شود.

معاون صنایع دستی سازمان میراث فرهنگی همچنین در پاسخ به اینکه میزان این مستمیری همان ۱۲۰ هزار تومان است یا افزایش پیدا کرده، تصریح کرد: همان میزان است و تغییری نکرده؛ اگر قرار به افزایش باشد این افزایش تمامی هنرمندان را در بر خواهد گرفت؛ اما در حال حاضر بودجه‌ای برای این کار نداریم؛ اگر هم داشته باشیم، به جای افزایش میزان این مستمیری، به تعداد هنرمندان تحت پوشش آن اضافه خواهیم کرد.

دستی و گردشگری و وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، گفت: براساس این توافقنامه مقرر شد تا در سال جاری، وزارت ارشاد، مستمیری هنرمندان صنایع دستی و هنرهای سنتی را پرداخت کند و حتی معوقه‌های این چند ماه محاسبه و پرداخت شود.

معاون صنایع دستی کشور در پاسخ به این که آیا پرداخت مستمیری هنرمندان صنایع دستی، سال آینده نیز برعهده وزارت ارشاد است یا نه گفت: وزارت ارشاد، صندوقی با عنوان صندوق حمایت از هنرمندان راه‌اندازی کرده و بهتر است که هنرمندان از هم جدا نشوند و یک نهاد و وزارتخانه، مسئولیت پرداخت مستمیری آنان را برعهده بگیرد. به همین خاطر خوب است که از همین حالا با همکاری سازمان برنامه و بودجه، تدبیری برای تأمین اعتبار

که همان بیمه است، بهره‌مند شوند، از این خدمات بهره‌مند نشده‌اند. جز این، بیمه تعدادی از هنرمندان عرصه هنرهای سنتی و صنایع دستی به دلیل آنچه «منسوخ شدن هنرشان» عنوان شده، قطع شده است.

بهمین نامور مطلق معاون صنایع دستی کشور، ضمن اشاره به امضا توافق‌نامه‌ای میان رئیس سازمان میراث فرهنگی، صنایع

یکی از دغدغه‌های جدی هنرمندان صنایع دستی، بحث بیمه آنها است؛ کمترین امکانی که سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری می‌تواند در اختیار هنرمندان صنایع دستی و هنرهای سنتی قرار دهد.

با این حال از شهریور ۹۳ تاکنون هنرمندان و صنعتگرانی که به معاونت صنایع دستی مراجعه کرده‌اند تا از حداقل حقوق خود

## برنامه ششم توسعه از صنایع دستی حمایت می‌کند

بهمین نامور مطلق، در پاسخ به سؤالی در زمینه ابلاغ سیاست‌های کلی برنامه ششم توسعه توسط رهبر معظم انقلاب که در بند ۵۱ آن به‌وضوح عبارت «حمایت از صنایع دستی» درج شده است اظهار داشت: ابلاغیه سیاست‌های کلی برنامه ششم توسعه موجب خرسندی و خوشحالی هنرمندان صنایع دستی کشور شده و آنها را بسیار امیدوار کرده است. بی‌گمان، این ابلاغیه، روح تازه‌ای در کالبد صنایع دستی می‌دمد و آن را از انزوای خارج می‌کند البته اگر به درستی از آن استفاده شود.

به گفته معاون صنایع دستی کشور، این ابلاغیه می‌تواند یکی از بهترین فرصت‌های تاریخی برای صنایع دستی ما و آغازگر فصلی تازه در زمینه تولید و صادرات صنایع دستی باشد، چرا که تا به حال، در هیچ سند بالادستی، تا این حد، به صنایع دستی توجه نشده و هنرمندان قدر این توجه را می‌دانند و سعی می‌کنند رهبر معظم انقلاب و مسئولان را ناامید نکنند.

نامور مطلق با ابراز نگرانی از خوانش‌ها و تفسیرهای متفاوتی که می‌تواند از این سیاست‌ها وجود داشته باشد گفت: در این ابلاغیه واژه «حمایت» از صنایع دستی آمده و امیدواریم مسئولانی که برنامه را می‌نویسند دغدغه صنایع دستی داشته باشند و به یک تفسیر قوی و همه‌جانبه از واژه حمایت بپردازند و از این واژه بدخوانی یا تفسیر غلط صورت نگیرد.

معاون صنایع دستی از شکل‌گیری کارگروهی در این معاونت خبر داد و گفت: ما با تشکل‌های صنایع دستی، جلساتی داشته‌ایم تا واژه حمایت را در بخش‌های مختلف تعریف کنیم و بگوییم حمایت از تولید یعنی چه؟ بعد حمایت در بخش آموزش و ترویج چه معنا و مفهومی پیدا می‌کند. ما نظر و دیدگاه خود را در اختیار برنامه‌ریزان می‌گذاریم تا آنان با آگاهی بیشتری درباره این حوزه تصمیم بگیرند.

نامور مطلق، صنایع دستی را به آدمی با تن بزرگ و سر کوچک تشبیه و بیان کرد: ما باید قدرت تصمیم‌گیری را در خود بالا ببریم. الان برای هر بخش از صنایع دستی، یک سازمان یا نهاد تصمیم می‌گیرد.

وی افزود: برای مثال بیمه هنرمندان زیر نظر سازمان تأمین اجتماعی، ارزش افزوده با وزارت صنایع و مستمیری برعهده وزارت فرهنگ و ارشاد است امیدواریم با اجرایی شدن این ابلاغیه، بخشی از اختیارات رفته به ما بازگردد و ما بر مدیریت خود کنترل داشته باشیم.

معاون صنایع دستی همچنین گفت: اگر به همین میزانی که در ابلاغیه رهبری آمده است در برنامه ششم مسئولان دولت هم به صنایع دستی توجه کنند در آینده نه‌چندان دور شاهد احیای بازاریابی، شکوفایی و بالندگی صنایع دستی خواهیم بود.



## حمایت هفت گانه از صنایع دستی

تدوین احکام برنامه ششم اهمیت زیادی دارد و این باور در معاونت صنایع دستی وجود داشته و دارد و برپایی این هم‌اندیشی در همین راستاست. به گفته او ابلاغیه سیاست‌های کلی برنامه ششم توسعه موجب خرسندی و خوشحالی هنرمندان صنایع دستی کشور شده و آنها را بسیار امیدوار کرده است. بی‌گمان، این ابلاغیه، روح تازه‌ای در کالبد صنایع دستی می‌دمد و آن را از انزوای خارج می‌کند البته اگر به درستی از آن استفاده شود.

نامور مطلق همچنین بیان کرد: این ابلاغیه می‌تواند یکی از بهترین فرصت‌های تاریخی برای صنایع دستی ما و آغازگر فصلی تازه در زمینه تولید و صادرات صنایع دستی باشد، چرا که تا به حال، در هیچ سند بالادستی، تا این حد، به صنایع دستی توجه نشده و هنرمندان قدر این توجه را می‌دانند و سعی می‌کنند رهبر معظم انقلاب و مسئولان را ناامید نکنند.

هم‌اندیشی هنرمندان و فعالان صنایع دستی کشور با معاون صنایع دستی و هنرهای سنتی و مدیران دولتی این حوزه در با محوریت بحث و بررسی برنامه ششم توسعه و ابلاغیه رهبر معظم انقلاب در ارتباط با لزوم حمایت از صنایع دستی عصر روز دوشنبه ۱۴ مردادماه در محل عمارت کوشک برگزار شد.

در این برنامه بیش از ۷۰ نفر از هنرمندان پیشکسوت و جوان صنایع دستی کشور، نمایندگان اصناف، اتحادیه‌ها و تشکل‌های صنایع دستی با بهمن نامور مطلق معاون صنایع دستی کشور و مدیران کل ستادی این حوزه به تبادل نظر درباره چگونگی تدوین احکام برنامه ششم توسعه در خصوص نایع دستی و نیز نحوه حمایت واقعی از این حوزه پرداختند.

معاون صنایع دستی کشور در این نشست، بر استفاده از نظرات هنرمندان صنایع دستی در تدوین برنامه تأکید کرد و گفت: استفاده از نظرات هنرمندان و فعالان این حوزه برای



## نگران تفسیرهای غلط از واژه «حمایت» هستیم

معاون صنایع دستی با ابراز نگرانی از خوانش‌ها و تفسیرهای متفاوتی که می‌تواند از این سیاست‌ها وجود داشته باشد گفت: در این ابلاغیه واژه «حمایت» از صنایع دستی آمده و امیدواریم مسئولانی که بر نامه را می‌نویسند دغدغه صنایع دستی داشته باشند و به یک تفسیر قوی و همه‌جانبه از واژه حمایت بپردازند و از این واژه بدخوانی یا تفسیر غلط صورت نگیرد. به همین خاطر، این جلسه هم‌اندیشی، برای این است تا واژه حمایت را در بخش‌های مختلف تعریف کنیم و بگویم حمایت از تولید یعنی چه؟ بعد حمایت در بخش آموزش و ترویج چه معنا و مفهومی پیدا می‌کند. ما نظر و دیدگاه خود را در اختیار برنامه‌ریزان می‌گذاریم تا آنان با آگاهی بیشتری درباره این حوزه تصمیم بگیرند.

### امید ما انسجام خانواده صنایع دستی است

نگرانیم از این بند ۵۱ خوانشی ضعیف یا بدخوانی صورت پذیرد و انتظارات هنرمندان برآورده نشود. زیرا در همین مدتی که از انتشار ابلاغیه گذشته است برخی از مسئولین ابراز می‌کنند که که قبلا هم از صنایع دستی حمایت می‌کردیم، اما باید بگویم که منظور خانواده صنایع دستی از این حمایت اینگونه حمایت‌های معمولی نیست. معاون صنایع دستی و هنرهای سنتی کشور با اشاره به شرایط پساتحریم نیز خاطر نشان کرد: بحث دیگر ما در خصوص شرایط بعد از تحریم و فضایی است که ایجاد خواهد شد و جای صنایع دستی و فرش در هیات‌های تجاری و نشست‌های تخصصی بازرگانی و اقتصادی خالی بماند. نامورمطلق ۷ گونه تفسیر از حمایت صنایع دستی را مطرح کرد و با شرح هر کدام افزود: به طور کلی تفسیرهای مورد نظر فعالان دولتی و خصوصی صنایع دستی شامل هفت دسته می‌شود: حمایت ساختاری از صنایع دستی، حمایت از روابط بیناسازمانی، حمایت فرهنگی و ترویجی، حمایت از تولید صنایع دستی، حمایت از بازرگانی و تجارت صنایع دستی، حمایت مالی و اعتباری و نیز حمایت علمی و آموزشی از این حوزه است. تحقیق همه این حمایت‌هاست که می‌تواند صنایع دستی را در جایگاه و موقعیت تعیین‌کننده‌ای قرار دهد.

نامورمطلق، صنایع دستی را به آدمی با تن بزرگ و سر کوچک تشبیه و بیان کرد: ما باید قدرت تصمیم‌گیری را در خود بالا ببریم. الان برای هر بخش از صنایع دستی، یک سازمان یا نهاد تصمیم می‌گیرد.

وی افزود: برای مثال بیمه هنرمندان زیر نظر سازمان تامین اجتماعی، ارزش افزوده با وزارت صنایع و مستمری برعهده وزارت فرهنگ و ارشاد است امیدواریم با اجرایی شدن این ابلاغیه، بخشی از اختیارات رفته به ما بازگردد و ما بر مدیریت خود کنترل داشته باشیم.

معاون صنایع دستی همچنین گفت: اگر به همین میزانی که در ابلاغیه رهبری آمده است در برنامه ششم مسئولان دولت هم به صنایع دستی توجه کنند در آینده نه‌چندان دور شاهد احیاء بازاریابی، شکوفایی و

بالندگی صنایع دستی خواهیم بود. وی افزود: بند ۵۱ ابلاغیه رهبر معظم انقلاب در خصوص برنامه ششم توسعه که بر حمایت از صنایع دستی تأکید دارد، اتفاق مهم و تعیین‌کننده‌ای است که با تلاش بخش خصوصی و دولتی زمینه برای تحقق آن فراهم می‌شود. اما ما از چگونگی این تفسیر نگرانیم. زیرا خوانش‌ها از این حمایت ممکن است آن چیزی نباشد که موجب استحکام و رشد صنایع دستی در کشور شود. این استاد دانشگاه همچنین تأکید کرد:

تنوع رشته‌های صنایع دستی دنیا در ایران، متأسفانه هنوز صنایع دستی به صورت بومی در مدارس ما آموزش داده نمی‌شود و باید در این زمینه اتفاقی بیفتد تا نتایج آن منجر به توسعه پایدار صنایع دستی شود. نرگس شایق از دیگر حاضرین در این برنامه بود که به ضعف تولید انبوه صنایع دستی در روستاهای کشور اشاره کرد و گفت: ما برای فروش الکترونیک صنایع دستی روستایی یک بازاریابی بین‌المللی انجام دادیم و توانستیم تا بازارهای فروش خوبی برای این آثار پیدا کنیم، اما در یک مورد وقتی به ما سفارش ۵۰۰ عدد از نوعی ربتون سفالی از سیستان و بلوچستان دادند آن روستاییان امکان تولید این تعداد را حتی در یک سال هم نداشتند و این معطل باید به گونه‌ای برطرف شود.

### کپی‌رایت، مشکل حل‌نشده صنایع دستی است

شهرام امیری هنرمند پیشکسوت صنایع دستی با تأکید بر بحث حایت از صنایع دستی، بیان کرد: بحث حمایت از صنایع دستی بسیار مهم است و معتقدم این حمایت باید در راستای رفع مشکلات و ضعف‌های این حوزه باشد. ما در خصوص بحث مالکیت معنوی و شرایط آن وضعیت مطلوبی نداریم و باید اقدامی برای آن صورت گیرد. صنایع دستی دانش بنیان ضرورت مهمی دیگری است که باید به طور جدی به آن پرداخته شود. حتی نیاز است تا یک صندوق اعتباری برای هنرمندان هنرهای سنتی و صنایع دستی راه‌اندازی شود تا هنرمندان این حوزه مثل حوزه‌های تجسمی بتوانند از نتایج آن برخوردار شوند.

در این نشست هم‌اندیشی هنرمندان دیگری نیز به بیان نظرات خود در

**بند ۱۵۱ ابلاغیه رهبر معظم انقلاب در خصوص برنامه ششم توسعه که بر حمایت از صنایع دستی تأکید دارد، اتفاق مهم و تعیین‌کننده‌ای است که با تلاش بخش خصوصی و دولتی زمینه برای تحقق آن فراهم می‌شود**

خصوص برنامه ششم توسعه و بحث چگونگی حمایت از صنایع دستی پرداختند و در پایان به بحث و گفتگو با مدیران صنایع دستی کشور پرداختند. همچنین مقرر شد تا این هم‌اندیشی‌ها به طور مستمر میان مدیران صنایع دستی و هنرمندان هم در تهران و هم در دیگر مراکز استانی کشور برگزار گردد تا به کمک این تعاملات موانع و مشکلات کاری بهتر شناخته شده و برنامه ریزی‌های لازم در خصوص رفع آنها انجام پذیرد.



## اصلاح شیوه نامه صدور مجوزهای صنایع دستی در دست انجام است



فریدون میرزالیو، مدیر کل حمایت از تولید صنایع دستی کشور با اشاره به دغدغه هنرمندان در خصوص شرایط صدور مجوزهای صنایع دستی گفت: طی نشست هایی که از نزدیک با هنرمندان و پیشکسوتان صنایع دستی داشتیم، یکی از موارد و مطالبات آنها اصلاح شیوه نامه صدور مجوزهای تولید انفرادی و کارگاهی است.

وی ادامه داد: در بررسی های اولیه اشکالات و محدودیت های لحاظ شده در این شیوه نامه مشخص شد و در تلاشیم تا با اصلاح دوباره و ابلاغ آن به سراسر کشور شرایط را برای فعالیت تولیدکنندگان تسهیل کنیم.

فریدون میرزالیو با اشاره به برخی از مشکلات این شیوه نامه بیان کرد: در بندهایی از این شیوه نامه گواهی سوء پیشینه و اجاره نامه با کد رهگیری آمده که برای برخی از متقاضیان ایجاد مشکل می کند. در نتیجه در تدارکیم با بررسی دقیق و تبادل نظر کافی در کوتاه ترین زمان ممکن شیوه نامه جدید را به استان ها ابلاغ کنیم.

این هنرمند پیشکسوت در پایان تسهیل فعالیت تولید کنندگان و هنرمندان را هدف این اداره کل دانست و خاطر نشان کرد: در حوزه حمایت از تولید یکی از اهداف اصلی و مهم ما در معاونت صنایع دستی و هنرهای سنتی، تسهیل شرایط برای فعالیت و حرکت هنرمندان این عرصه است. البته در کنار این حمایت ها تلاش خواهیم کرد تا کنترل و نظارت اصولی را با همکاری و کمک بخش خصوصی ارتقاء بخشیم.

گفتنی است یکی از خواسته هنرمندان صنایع دستی تغییر شیوه نامه صدور مجوزهای تولید انفرادی و کارگاهی صنایع دستی است که دارای بندها و موارد محدودیت زایی است و در نشست مشترک مدیر کل حمایت تولید صنایع دستی و هنرمندان این حوزه به عنوان یک مطالبه جدی مطرح شد.

## اصفهان و تبریز به عنوان شهرهای صنایع دستی و فرش ثبت جهانی شدند

سرانجام، طی پیگیری های حقوقی صورت گرفته از سوی معاونت صنایع دستی و هنرهای سنتی سازمان میراث فرهنگی صنایع دستی و گردشگری با اعضای شورای جهانی صنایع دستی و رازینی های انجام شده از سوی معاون صنایع دستی کشور در اجلاس آسیا اقیانوسیه در کشور هند (۲۰۱۵) در خصوص ثبت جهانی دو شهر اصفهان و تبریز این درخواست به تایید این شورا رسید.

در آخرین نشست مشترک شورای جهانی صنایع دستی و با رای اکثریت قاطع روسای مناطق آمریکای شمالی، آمریکای جنوبی، اروپا، آفریقا و آسیا-اقیانوسیه این دو شهر کشورمان به ثبت جهانی رسیدند.

همچنین، وانگ شان رئیس شورای جهانی صنایع دستی و غذا هیچایو رئیس منطقه آسیا اقیانوسیه این شورا، طی پیام هایی اختصاصی این موفقیت را به مسعود سلطانی فر معاون رئیس جمهور و رئیس سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری تبریک گفتند.

در سال ۲۰۱۵ میلادی در سطح دنیا تنها ۶ شهر کاندیدی ثبت جهانی بودند که اصفهان و تبریز به واسطه داشتن ویژگی ها و شرایط خاصی که در زمینه صنایع دستی و بافت فرش داشتند، برای نخستین بار به طور همزمان به ثبت جهانی رسیدند.

ارتقای جایگاه بین المللی صنایع دستی ایران و توسعه بازارهای جهانی و زمینه سازی برای حضور پررنگ تر صنایع دستی ایران در عرصه بین المللی، توسعه گردشگری فرهنگی و افزایش اشتیاق گردشگران برای دیدن این دو شهر از جمله نتایج مهم این موفقیت به شمار می رود.

یکی از برنامه های معاونت صنایع دستی و هنرهای سنتی در دولت تدبیر و امید شعار "هر استان یک برند جهانی و هر شهر یک برند ملی" بوده که ثبت همزمان اصفهان و تبریز شروع جدی و ارزشمندی برای تحقق این برنامه خواهند بود.



## اولویت های اقتصادی صادرات صنایع دستی / نفوذ به بازار روسیه و چین

### احداث پایانه صنایع دستی در انتظار تصویب

به گفته وی، طرح ارائه شده مورد استقبال قرار گرفته است. حتی فضایی که قرار است در اختیار پایانه صادراتی صنایع دستی قرار بگیرد، روی نقشه، لکه گذاری شده؛ تنها در انتظار تصویب طرح از سوی هیئت مدیره شهر فرودگاهی امام خمینی (ره) هستیم.

محمودیان به ماده ۱۶۶ قانون برنامه پنجم توسعه اشاره و بیان کرد: براساس این قانون «ایجاد شهر فرودگاهی در محدوده فرودگاه بین المللی امام خمینی (ره) و ایجاد منطقه آزاد تجاری و منطقه ویژه اقتصادی در بخشی از اراضی فرودگاه جهت ارائه خدمات بانکی و بیمه ای و سایر خدمات شهر فرودگاهی از قبیل گردشگری، پزشکی، رفاهی و مشابه آن» از جمله مواردی است که باید به آن توجه شود.

مدیر کل صادرات صنایع دستی کشور در پاسخ به این که با ایجاد پایانه صادراتی صنایع دستی چه امکانی در اختیار گردشگران قرار می گیرد، گفت: با توجه به این که منطقه، یک منطقه آزاد تجاری است همه علاقه مندان بدون دریافت ویزا می توانند به آنجا بیایند و با صنایع دستی ایران آشنا شوند و خرید کنند. ضمن این که نماینده گمرک و بانک هم در پایانه مستقر می شوند.

محمودیان همچنین درباره اصلاح چرخه معیوب تولید تا عرضه فرآورده های دستی گفت: اولین اقدام ما در این زمینه راه اندازی «شو روم» هایی در معاونت صنایع دستی است. همه کالاهایی که در این اتاق وجود دارند، دارای شماره شناسنامه های کوچکی هستند که در آن شماره مستقیم تولیدکننده آمده و کسی که کالا را می بیند می تواند به طور مستقیم با تولیدکننده ارتباط برقرار کند؛ این یعنی حذف واسطه ها.

پویا محمودیان، مدیر کل صادرات صنایع دستی کشور، تحلیل وضعیت اقتصادی را یکی از وظایف این بخش از معاونت صنایع دستی دانست و گفت: در بخش صادرات و بازرگانی وظیفه ما، تحلیل وضعیت اقتصادی است تا بتوانیم از فرصت ها استفاده کنیم.

وی افزود: برای مثال، شعار همیشه ما حفظ بازارهای سنتی و افزایش و توسعه بازارهای جدید بوده است؛ امروز یکی از بازارهای جدید، بازار کشورهای با اقتصاد نوظهور است. از این رو می کوشیم تا نمایشگاه هایی در روسیه و چین برگزار کنیم تا راه نفوذمان به این بازارها باز شود.

### نساجی و خودروسازی در صدر صنایع رو به رشد

مدیر کل صادرات صنایع دستی کشور به پیش بینی بورس اشاره و بیان کرد: براساس پیش بینی که بورس منتشر کرده، صنعت نساجی و خودروسازی در صدر صنایع رو به رشد هستند تا آنجا که صنعت نساجی، بعد از سال ها رکود در سال ۹۴ از یک رشد ۵۳۷ درصدی برخوردار بوده است. جالب این که معاون صنایع دستی، بهمن نامور مطلق، پیش از تحلیل بورس، سال ۹۴ را سال صنعت نساجی نامیده بود.

محمودیان، یکی دیگر از راه های رونق صنایع دستی را راه اندازی پایانه صادراتی صنایع دستی و کالاهای هنری و همچنین تالار حراج صنایع دستی در شهر فرودگاهی امام خمینی (ره) دانست و افزود: معاونت صنایع دستی، طی ماه های گذشته با مدیر سرمایه گذاری شهر فرودگاهی امام خمینی (ره) مکاتباتی داشته است مبنی بر این که پایانه صادراتی صنایع دستی و کالاهای هنری و همچنین تالار حراج صنایع دستی در این شهر فرودگاهی ایجاد شود.



## همنشینی فرش و صنایع دستی در نمایشگاه فرش دستبافت ایران

آثار صنایع دستی از امروز در معرض دید علاقمندان قرار می‌گیرد.

در این غرفه‌ها آثار رشته‌هایی چون: زیراندازها، خاتم کاری، قلمزنی فلز، معرق چوب، پارچه‌های قلمکار، مینا، فیروزه کوبی، ملبله‌سازی، مشبک فلز، نگارگری، زیورآلات سنتی، خراطی، نقاشی روی شیشه، سرامیک و سفال عرضه می‌شود تا دوستداران صنایع دستی ایران بتوانند آثار مورد نظر خود را تهیه کنند.

هنرمندان صنایع دستی از ۱۴ استان کشور با حضور در این نمایشگاه محصولات اصیل و بومی استان خود را به نمایش گذاشته تا در کنار فرش دستبافت ایرانی مجموعه کاملی از هنرهای ناب این مرز و بوم ارائه گرد.

بیست و چهارمین نمایشگاه فرش دستبافت ایران ساعت ۱۰ امروز یکشنبه ۱ شهریورماه در محل دائمی نمایشگاه بین‌المللی تهران افتتاح و تا هفتم شهریور ادامه خواهد داشت و علاقمندان می‌توانند با مراجعه به سالن ۱۲ این نمایشگاه از آثار صنایع دستی عرضه شده بازدید کنند.

### پای فرش ایران به آمریکا باز می‌شود

حمید کارگر در آیین گشایش بیست و چهارمین نمایشگاه فرش دستبافت ایران گفت: در سال‌های گذشته فرش دستبافت

نمایشگاه فرش دستبافت ایران برای نخستین بار شاهد حضور هنرمندان صنایع دستی در قالب یک سالن مستقل برای فروش و عرضه صنایع دستی ایران است تا در کنار فرش دیگر صنایع دستی کشورمان نیز ارائه گردد.

پویا محمودیان مدیرکل صادرات صنایع دستی کشور با بیان اهمیت حضور صنایع دستی و فرش در کنار یکدیگر گفت: یکی از دغدغه‌های هنرمندان ما این بود که نمایشگاه فرش و صنایع دستی در کنار یکدیگر برگزار شود و این آرزوی دیرینه اهالی صنایع دستی امسال با پیگیری‌های صورت گرفته از سوی معاونت صنایع دستی و هنرهای سنتی و همراهی مسئولین این نمایشگاه محقق شد.

وی همچنین افزود: متأسفانه هیچ‌گاه این فرصت مهیا نشد و از این ظرفیت بزرگ برای رونق صنایع دستی استفاده نشده است. امیدواریم این تجربه نخست نتایج سازنده‌ای را به همراه داشته باشد. محمودیان در خصوص نحوه حضور هنرمندان در این نمایشگاه نیز افزود: طی اطلاع‌رسانی که به استان‌ها صورت گرفت، تلاش شده تا هنرمندان توانمندی در این نمایشگاه حاضر شود و حضور تاثیرگذاری داشته باشند.

در بیست و چهارمین دوره این نمایشگاه امسال سالن ۱۲ به صنایع دستی اختصاص یافته و تعداد ۴۴ غرفه متنوع از

به گفته وی، آمریکایی‌ها از مشتریان قدیمی و آشنای فرش دستبافت ایران هستند که با توافق هسته‌ای، مجدد پای فرش دستبافت ایران به بازار آمریکا باز خواهد شد.

وی خاطر نشان کرد: در سال ۲۰۱۰ بیش از ۱۶.۵ درصد از بازار صادراتی ایران، آمریکا بوده و بیش از ۸۰ میلیون دلار صادرات فرش را به خود اختصاص داده است اما اکنون رقبا این بازارها را به دلیل تحریم، تصاحب کرده‌اند.

رئیس مرکز ملی فرش ایران ابراز امیدواری کرد با بهبود مناسبات سیاسی و با قرار گرفتن لغو تحریم فرش در توافق اخیر هسته‌ای، امیدواریم در سال ۲۰۱۶ شاهد جهش صادراتی فرش دستبافت باشیم.

بیست و چهارمین نمایشگاه فرش دستبافت با حضور محمد شریعتمداری معاون اجرایی رئیس‌جمهور در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی فرش دستبافت آغاز به کار کرد.

از دهه‌های اوج خود که در آن صادرات به لحاظ کمی، رشد مناسبی داشته فاصله گرفته و در سال ۹۲ به ۳۱۴ میلیون دلار رسیده که در دهه‌های اخیر کمترین عدد بوده است.

رئیس مرکز ملی فرش دستبافت ایران افزود: از اوایل سال ۹۳ روند کاهشی صادرات فرش دستبافت متوق و روند افزایش صادرات آغاز شده است که البته هنوز راضی‌کننده نیست ولی تا حدودی التیامبخش است.

کارگر تصریح کرد: در پایان سال ۳۱۴.۹۳ میلیون دلار صادرات فرش دستبافت که در سال ۹۲ اتفاق افتاده بود، به ۳۳۰ میلیون دلار رسید که به لحاظ وزنی و ارزشی از رشد مناسبی برخوردار بود اما اتفاق تازه‌ای که امسال رخ داده، لغو ممنوعیت واردات فرش به آمریکا است که این یک اتفاق خوشایندی است که در بازار سنتی فرش دستبافت ایران رخ داده است.

## فیلمی درباره فرش اهدایی مصدق به سازمان ملل نمایش داده می‌شود

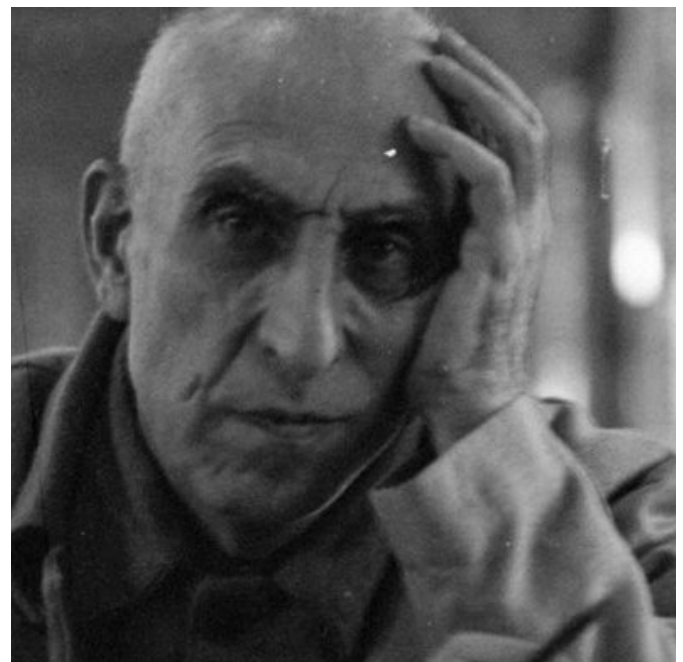
حمید کارگر رییس مرکز ملی فرش ایران از نمایش این فیلم خبر داد و گفت: مرحوم دکتر مصدق به هنگام نخست وزیری قالیچه دستبافت ایرانی را به سان هدیه‌ای فرهنگی و هنری از کشورمان به سازمان ملل متحد تقدیم کرد و حال برای نخستین بار تصاویر این فرش در قالب فیلمی ۱۰۰ ثانیه‌ای نمایش عمومی می‌یابد.

رییس مرکز ملی فرش ایران ادامه داد: با همکاری نمایندگی دایم جمهوری اسلامی ایران در سازمان ملل، و به سفارش مرکز ملی فرش ایران تصویری از این فرش دستبافت اهدایی تهیه شد و اکنون همزمان با سالروز کودتای آمریکایی علیه دولت دکتر مصدق و در آستانه بیست و چهارمین نمایشگاه فرش دستبافت ایران به نمایش در می‌آید.

کارگر با تاکید بر نقش فرش دستبافت در دیپلماسی هنری کشور گفت: فرش دستبافت به عنوان یکی از اقلام مهم صادرات غیرنفتی کشورمان که افزون بر وجوه اقتصادی جنبه‌های بارز فرهنگی و هنری را نیز داراست می‌تواند بستر مناسبی برای یک کنش دیپلماتیک در دیگر کشورها باشد.

وی با اشاره به فرش دیگری که با دارا بودن اشعاری از سعیدی در دولت اصلاحات به سازمان ملل اهدا شد و سال گذشته وزیر امور خارجه کشورمان با یادکرد از آن، تصاویرش را رسانه‌ای ساخت گفت: فرش دستبافت دستمایه مناسبی برای ترسیم چهره‌ای متفاوت از ایران در مجامع جهانی است.

رییس مرکز ملی فرش ایران اهدای فرش به چهره‌های سیاسی دیگر کشورها، بافت فرش برای مناسبت‌های مهم بین‌المللی مانند جام جهانی فوتبال، بافت فرش‌هایی با گره زدن نمایندگان ملل و نژادهای مختلف با عنوان پیام صلح و دوستی ایرانیان و مواردی از این دست را از نمونه‌های ابتدایی از ایفای نقش فرش در حوزه دیپلماسی هنری دانست. کارگر با اشاره به برگزاری بیست و چهارمین نمایشگاه فرش دستبافت ایران از یکم تا هفتم شهریورماه در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران، از پخش و انتشار فیلم «یادگار گمنام مصدق» در این نمایشگاه خبر داد



## آثار ارزشمند آستان قدس رضوی را اینجا خریداری کنید! کپی‌های نفیس

کتابخانه و موزه ملی ملک یکی از کتابخانه‌های شهر تهران است که در سال ۱۳۱۶ به همت حاج تأسیس و به همراه املاک و مستغلات وقف آستان قدس رضوی شد. حاج حسین ملک در تیر ماه ۱۳۳۳ قطعه زمین بزرگی را در باغ ملی تهران (میدان مشق) برای ساختمان جدید کتابخانه و موزه وقف کرد. احداث ساختمان جدید کتابخانه و موزه ملی ملک در سال ۱۳۶۴ آغاز شد و در ۱۳۷۵ به پایان رسید.

نمایندگی فروش محصولات مرکز آفرینش‌های هنری آستان قدس رضوی، یکی از بخش‌های موزه ملک است. از در که وارد می‌شوی، روبه‌رو، قسمتی را به فروش این محصولات که شامل کتاب، صنایع دستی و حتی زیورآلات می‌شود، اختصاص داده‌اند که محسن قریشی، از کارمندان موزه، مسئول فروش آنها است. به گفته قریشی بسیاری از پژوهشگران و دانشجویان هنر که علاقه به داشتن کتاب یا محصولی از محصولات آفرینش‌های هنری آستان قدس دارند و در عین حال نمی‌توانند به مشهد سفر کنند، به موزه ملک می‌آیند و آنچه می‌خواهند را تهیه می‌کنند یا سفارش می‌دهند.



شامل می‌شود قرار است خاتم و مینا و سفره قلمکار هم اضافه شود. از قریشی درباره میزان فروش می‌پرسی و او پاسخ می‌دهد: فروش جاهایی این چنین ارتباط مستقیم با تعداد بازدیدکنندگان از موزه دارد. طبیعتاً اینجا را نمی‌توان با کاخ گلستان یا نیلوران مقایسه کرد اما به نسبت تعداد بازدیدکنندگان از موزه ملک و همچنین بسته بودن موزه در ایام تعطیل، فروش خوبی است و درآمد ماهانه ما به دو میلیون تومان می‌رسد ضمن این که ما دو ماه است کار خود را آغاز کرده‌ایم و هنوز زمان زیادی نگذشته است. البته من کارمند موزه هستم اگر می‌خواستم این فضا را اجاره کنم، از عهده خرج و مخارج و اجاره بر نمی‌آمدم.

نگهداری می‌شود و آستان از آن، ۱۲ نسخه منتشر کرده و ما تاکنون ۵ نسخه از آن را در جلد ترمه و به ارزش ۱۵ میلیون ریال به علاقه‌مندان هدیه کرده‌ایم. قریشی گفت: بخش دیگری از آثار هم تصاویری از ضریح و بارگاه امام رضا (ع) است که در اختیار مخاطبان قرار می‌گیرد. به گفته مسئول فروشگاه محصولات فرهنگی موزه ملک بخش دیگری از کارهای ارائه شده در این فروشگاه به آثار متعلق به خود موزه اختصاص دارد. نمونه دیوان حافظ با جلد لاک‌سی است که طرفداران بسیار دارد و به قیمت ۵۰ هزار تومان به فروش می‌رسد. بخش دیگری از کارها هم به صنایع دستی اختصاص دارد و سفال و ترمه و زیورآلات را

### نسخ خطی را در کتابخانه شخصی خود داشته باشید

قریشی با اشاره به تنوع محصولاتی که در موزه ملک ارائه می‌شود گفت: آستان قدس رضوی، مجموعه‌ای از نسخ خطی بسیار نفیس را در اختیار دارد و بی‌گمان کسانی هستند که دوست دارند کپی این نسخه‌ها را در اختیار داشته باشند؛ از این رو بخشی از فعالیت مرکز آفرینش‌های هنری آستان، انتشار و تکثیر کپی این نسخه‌های خطی است.

وی ادامه داد: برای مثال قرآنی که در این مجموعه به مخاطبان عرضه می‌شود، کپی نسخه‌های خطی و بسیار نفیس از قرآنی است که اصل آن در موزه آستان قدس رضوی

## نمایشگاه ملی صنایع دستی در یاسوج/ مشکل اصلی نبود بازار دائمی است

صنایع دستی و فرهنگسازي در این زمینه، سرمایه‌گذاری کرده‌ایم و مساله اصلی ما بحث فروش و بازاریابی است. باید یک حلقه ارتباطی بین تولیدکنندگان و صادرکنندگان به‌وجود بیاید.

وی در ادامه و در پاسخ به این که آیا یاسوج، آن قدر گردشگر دارد که نیاز به بازارچه دائمی داشته باشد، بیان کرد: استان کهگیلویه و بویراحمد و شهر یاسوج در شمار مناطق بسیار خوش آب و هوای ایران هستند که در طول سال، گردشگران بسیاری از این استان دیدن می‌کنند، بی‌گمان وجود یک بازارچه دائمی صنایع دستی به رونق اقتصادی منطقه و حمایت از هنرمندان کمک می‌کند.

نخستین نمایشگاه ملی صنایع دستی یاسوج، با حضور نمایندگان ۲۳ استان از ۲۶ تا ۳۱ مرداد در پارک مهرورزی این شهر برقرار شد.



بوده‌ای که به برگزاری این نمایشگاه اختصاص پیدا کرده مبلغی برابر با ۳۰ میلیون تومان است. به همین خاطر آنان توانستند تنها اسکان هنرمندان را فراهم کنند و غرفه رایگان در اختیارشان بگذارند ضمن این که ۸۵ غرفه که به سوغات شهرها و استان‌های مختلف اختصاص یافته پولی است. وحدتی‌پور به ضرورت ایجاد بازارچه‌های دائم صنایع دستی در یاسوج هم اشاره و بیان کرد: ما در زمینه آموزش

سید روح‌الله وحدتی‌پور، معاون صنایع دستی استان کهگیلویه و بویراحمد از برگزاری نخستین نمایشگاه ملی صنایع دستی در این استان خبر داد و گفت: ۲۵ استان برای حضور در این نمایشگاه اعلام آمادگی کرده‌اند و ۲۳ استان حضور یافتند. ۵۵ غرفه از ۱۴۰ غرفه به صنایع دستی استان‌های مختلف و باقی به سوغات اختصاص یافته است. به گفته معاون صنایع دستی استان کهگیلویه و بویراحمد،

علیرضائوری کجوریان

## آب حیات بر هنر دستی مازندران / سوته دلی به رسم نمدمالان

صدایش در اتاق می پیچید، از عشق مینا و پلنگ، افراسیاب پهلوان و گوهر و امیر می خواند و با صدای دورگه و مخملی اش، قطعاتی از داستان طالب و امیری را سر می دهد «امیر گنه کدوم...»، معلوم است، همپطوری یک چیزهایی را سرهم می کند، همکارانش به شوخی می گویند: آواز نخونی بهتره. صدای یار علی در فضای خانه کاه گلی می پیچید و دخترکان و پسرکان و نوه های عمو امیر از پشت شیشه های پنجره، حلاجان را می نگرند و خنده های کودکانشان در محیط آرام و باصفای روستایی بیلاقی چنارن می پیچد.

تلاش دوباره نمدمالان برای نقش زدن بر روی نمد آغاز می شود، طنابها را از دوره کیسه های که ساعتها می مالیند باز می شود و آن پشم های چیده شده، شکل و رنگ می گیرد. نمدمالان قیچی هایی را که در گوشه اتاق است در دست می گیرند و حاشیه های نمد را به نوعی هرس می کنند و سپس نقش ماهیها را بر روی نمد، ترسیم می کنند. این نقشها مایهها تلفیقی از پشمها به رنگهای مختلف است که در دورادور و مرکز نمد می آرایند و تصویری از گل را نقش می زنند.

استاد فتح الله دیگر همکار استاد ابراهیم حلاج، می گوید: این نقشها به سلیقه مشتری طراحی می شود و از انواع گل گرفته تا عکس شاخ گوزن و...، می گوید: نمدمالی را دوست دارم، شغل آینا و اجدادیم است اما افسوس که دیگر خریداری ندارد و همکاران قدیمی مان یا در قید حیات نیست و یا دیگر دستشان به کار نمی رود.

هوا گرگومیش شده و باید از نمدمالان خداحافظی کنم و هنوز نوای کمانشان که همانند زخمه تار می ماند در گوشم می پیچد و نغمه یا علی مددشان، روح را تسکین می دهد. افسوس که هنر نمدمالی دیگر بر ایمان خاطره شده است و به استاد یحیی شاه نظری، نمدمال رامسری می اندیشم که سالیهای سال با هزاران خون دل خوردن در آرزوی ایجاد شهرک نمدمالی در جواهر ده است و زخمه های دستان پینه بسته اش بر کمان حلاجی، همانند آب حیاتی است برای هنر نمدمالی.



حدود ۱۰ صبح را نشان می دهد و قل قل کنتری روی پیک نیک گوشه اتاق، زمان میان وعده صبحگاهی را گوشزد می کند و سفره کوچکی که در آن عطر نان محلی، کره، مربا و شیر سرمستمان می کند.

### فرش خانه ماشینی شده

استاد ابراهیم درحالی که لقمه نان برمی دارد، به همکارانش می گوید شاید امسال این آخرین کارمان باشد و دیگر نتوانیم سفارش جدید بگیریم و باز باید به فکر کارگری یا بنایی باشیم. وقتی دلیل کم کاری شان را جویا می شوم می گوید: دیگر فرش خانهها، ماشینی شده و کمتر کسی پیدا می شود که بخواهد از نمد برای فرش خانهاش استفاده کند.

از اینکه چگونه حلاج و نمدمال شده، سخن می گوید: اولین باری که کار حلاجی را شروع کردم نوجوان ۱۵ ساله ای بودم که به همراه پدر و عموهایم این روستا و آن روستا می رفتیم و در هر روستا چند ماه در منزل دامداران اطراق می کردیم و شبانه روز به کار حلاجی و نمدمالی می پرداختیم. یار علی شاگرد اوستای حلاج پس از خوردن میان وعده صبحگاهی، زیر آواز می زند و

قوت گفتن، درب چوبی خانه کاه گلی و نمود را می گشاید و می گوید: بفرمایید شیر سر «نوعی غذای محلی است».

یار علی، از اینکه بعد از سالها دوباره بساط نمدمالی و حلاجی اش را پهن کرده خرسند است، برق شادی را در چشمانش می توان دید. شاگرد کهنسال استاد ابراهیم، پشمها را روی کیسه بزرگ که نقش هایی بر آن زده شده، پهن می کند، از وی می پرسیم چرا از جوان ترها برای این شغل استفاده نمی کنید، انگار داغش را تازه کرده باشیم، می نشیند، پکی به چپش می زند و می گوید: فرزندانمان اشتیاقی به این کار ندارند و از شغل مان خجالت می کشند، چه رسد به جوان های مردم.

کار پهن کردن پشمها با چارچوب پنجره ای مانند به پایان می رسد، با آبپاش، آب جوش را روی پشمها می پاشند تا نرم پشمها بخوابد. هر سه حلاج، کیسه را همانند قالی لوله کرده و دور آن را با طناب های بزرگ، محکم می بندند و گاهی با پا و گاهی با دست آن را می مالند و از این سر به آن سر اتاق می تابانند.

زیرلب نغمه ای را زمزمه می کنند، شبیه ذکر است، خوب که دقت می کنم، نوای « علی مدد یا علی مدد» به گوش می رسد، حالا راز وضو گرفتنشان قبل از شروع کار را درک می کنم. با دستهایشان ضربه های یکدست و هماهنگ را روی پشم زده شده فرود می آورند و پیکرهای خمیده شان را روی نمد لوله شده می تابانند و این ترانه را می خوانند «بهتر ز هزار فرش اطلس نمدم» تا قوت به دستانشان بچهد و ضربهها را محکم تر بگویند.

می خوانند و ضربه می زنند و در هر ضربه عصاره جان خود را هم به پای اثری می ریزند که می آفرینند و مهیا می کنند برای آن که برود در خانه ای و پهن شود زیر پای یک پسرزن روستایی یا شاید هم جلوی در ورودی یک خانه شیک یا...  
عقره های ساعت زنگی و قدیمی روز طاقتچه،

خروس خوان سحر است که نغمه موسیقایی حلاجان به گوش می رسد و صدای بنگ و بنگ سازشان، فضای محله را پر می کند. تار کمان حلاجی شان بیشتر شبیه تار است، یک چوب کمانی شکل که دو سر آن با سیمی فنر مانند بسته شده و با هر ضربه دوک هم نغمه سرایی می کند و هم پشمها را از هم می گشاید.

چند کیسه پشم تازه چیده شده گوسفندانی که در بیلاقیات بسر می برند، چند کمان، آبپاش، قیچی برای پرداخت دادن، قالب، ترازوی محلی برای ورن کردن پشم و پنجره برای پهن کردن پشم به اضافه کیسه هایی بزرگ و چند رشته طناب، ابزار کارشان است. معمولاً سیار کار می کنند و کارگاه نمدمالی شان، منزل روستاییانی است که تقاضای درست کردن نمد را دارند و بیشتر این روستاییان را دامدارانی تشکیل می دهند که هنوز تمایل دارند فرش خانههایشان کلیه های پر نقش و نگار نمد باشد تا قالی های ماشینی.

### هنرمان دیگر خریدار ندارد

استاد ابراهیم علیجانی، حلاج معروف غرب مازندران است که به همراه دو همسر و سالیان، بساط حلاجی را در یک خانه روستایی در کجور مازندران پهن کرده اند. دستهای پینه بسته اش، حکایت رنج رفته بر او و هنرش را دارد و می گوید: هنرمان دیگر خریدار ندارد و سوته دل هستیم.

او که بیشتر سال به بنایی و کارگری می پردازد، از اینکه بعد از سالها دوباره بساط نمدمالی و حلاجی اش را پهن کرده خرسند است، برق شادی را در چشمانش می توان دید. خروس محله که بانگ سحر می دهد، با خنده می گوید «خروس ها بی محل شده اند، آفتاب به نیمه رسیده اما تازه می خوانند». سگهای گله هم پارس می کنند، آنان نیز از حضور مهمانان غریبه به وجد آمده اند و عمو امیر چوپان و دامدار محله برای خدا



# پنجمین جشنواره

2015

# بازی‌های رایانه‌ای

۱۳۹۴

# تهران

۹ خرداد  
۵ شهریور

tehrangamefestival.ir ^

FIFTH TEHRAN VIDEO GAME FESTIVAL

20May - 27August



برگزاری پنجمین بازی‌های رایانه‌ای، یکی از مهم‌ترین رویدادها در این زمینه بود. «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» به عنوان بهترین بازی سال و همچنین بهترین بازی موبایلی سال انتخاب شد و غزال زرین این بخش را از آن خود کرد.

علاوه بر معرفی بهترین‌ها، وزیر فرهنگ و ارشاد و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وعده دادند که از تولید و انتشار بازی‌های رایانه‌ای حمایت و زمینه‌های لازم برای معرفی و تبلیغ بازی‌ها فراهم می‌شود.

در چهارمین شماره از مجله صنایع فرهنگی گفتگوی مفصلی هم با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای درباره بیمه و کپی رایت و دانلود غیرمجاز و آموزش بازی‌سازان و مشکلات و موانع دیگر تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای آمده است.

## بازی‌های رایانه‌ای

## بازی رایانه‌ای زمینه‌ساز دیپلماسی نرم/تشکیل کمیته اقتصاد خلاق



علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مراسم اختتامیه پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای که چهارم شهریورماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار شد، از تشکیل یک کمیته مستقل برای اقتصاد خلاق خبر داد و گفت به دستور رئیس جمهور قرار است کمیته‌ای مستقل برای اقتصاد خلاق تشکیل شود چرا که در سال ۲۰۱۴ حجم مبادلات کالاها ناشی از این نوع اقتصاد در دنیا ۸۲۰ میلیارد دلار بوده و سهم ما از این مبلغ بسیار ناچیز و نزدیک به صفر است. امیدوارم با توجه به تمهیداتی که در وزارت فرهنگ و ارشاد در نظر گرفته شده به اقتصاد خلاق دست پیدا کنیم.

اما تأثیرات فردی و اجتماعی این بازیها به اندازه‌ای گسترده است که دیگر از انقلاب بازیهای رایانه‌ای یاد می‌شود. وزیر فرهنگ با اشاره به اینکه هنر صنعت بازیهای رایانه‌ای امروز به گسترده‌ترین و سودآورترین صنعت سرگرمی تبدیل شده، گفت: امروز صنعت ساخت بازیهای رایانه‌ای به پرمخاطب‌ترین و سودآورترین صنعت سرگرمی تبدیل شده و ما نمی‌توانیم نسبت به محتوای بازیها بی‌تفاوت باشیم. بنابراین در دوره‌ای که رقابت میان شرکتها و تولیدکنندگان به سمت فروش بیشتر بازیهای رایانه‌ای با ایجاد جذابیت بیشتر است، ما هم باید به جنبه‌های اخلاقی و تولید بازیهای رایانه‌ای با محتوای ایرانی-اسلامی بیندیشیم.

جنتی به تأثیرات مثبت و منفی بازیهای رایانه‌ای اشاره و بیان کرد: از یک سو بازیهای رایانه‌ای با محتوای منفی خود می‌توانند آسیب‌های جسمانی و پیامدهای منفی تربیتی به همراه داشته باشند، از سوی دیگر می‌توانند بر خلاقیت کودکان اثر گذارند.

وی افزود: امروز دنیای کودکان با انواع فناوریها درآمیخته و یکی از مهمترین راهها برای پرورش خلاقیت بچه‌ها پرداختن به بازیهای رایانه‌ای است. بنابراین به بهانه مضراتی که بازیهای رایانه‌ای دارند نمی‌توان از تولید و حمایت بازیهای داخلی خوب بازماند.

به گفته وزیر ارشاد: بسیاری از مردم جهان تشنه آشنایی با فرهنگ اخلاق مدار و خانواده پرور ایران هستند و بازیهای رایانه‌ای محمل خوبی برای این آشنایی هستند. جنتی جشنواره بازیهای تهران را مقدمه‌ای برای ساخته شدن صدها بازی با تکیه بر مولفه‌های فرهنگی تاریخی ایران دانست و گفت: آثار تولید شده در سالهای اخیر از کیفیت خوبی برخوردار هستند، گرافیک خوبی دارند و امیدوارم با محتوای خوبی هم که به آن می‌پردازند بتوانند با بازیهای خارجی رقابت کنند.

جنتی بازی رایانه‌ای را بستری برای دیپلماسی نرم دانست و گفت: ما با بازیهای رایانه‌ای خوب می‌توانیم فرهنگ خود را



تعمیلات میان فردی کودکان و ارتباط آنها با والدین، خواهران و برادران و همسالان را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

به گفته جنتی در هنگام بازی است که بچه‌ها چگونگی بروز عواطف، کنترل و ارضای مناسب آن را فرا می‌گیرند. گرچه در حال حاضر بازیهای رایانه‌ای به عنوان وسیله‌ای برای گذران اوقات فراقت به عرصه بزرگسالان هم کشیده شده‌اند.

معرفی کنیم، آن هم در شرایط پس از تحریم که فرصت‌های بسیاری پیش روی ماست که با برنامه ریزی هوشمندانه زمینه جهانی شدن این هنر صنعت و رقابت در بازارهای خارجی را فراهم آوریم. البته شرط اصلی این است که شرایط رقابت در بازار داخلی را فراهم آورد.

### آزمایشگاه موبایلی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود

اما این همه وعده و وعده‌ها نبود. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نیز در نشست خبری پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای که دوم شهریورماه برگزار شد، از راه‌اندازی آزمایشگاه موبایلی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و گفت: حجم عمده‌ای از تولیدات ما به بازی‌های موبایلی برمی‌گردد و یکی از عمده‌ترین دغدغه‌های بازی‌سازان در این مدت، امتحان کردن بازی‌هایشان بوده به همین خاطر با بازار موبایل تفاهنامه نوشته‌ایم تا یک آزمایشگاه موبایلی راه‌اندازی شود و بازی‌سازان محصولات خود را در این آزمایشگاه امتحان کنند.

او با اشاره به اینکه امروز بازی‌های رایانه‌ای درآمذآورترین صنعت سرگرمی است، بیان کرد: سهم فروش این بازی‌ها ۸۱ میلیارد دلار در جهان است، چرا که یک میلیارد و ۷۰ میلیون کاربر برای بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و آینده سرگرمی در دست بازی‌هاست. امروز اگر به کتاب گینس نگاه کنیم، بازی رایانه‌ای از منظر فروش در شمار آخرین دستاوردهای صنعت سرگرمی در دنیا به حساب می‌آید. کشورهای غربی از این ظرفیت استفاده کرده و پیام‌های خود را از طریق بازی به مردم دنیا انتقال داده‌اند. ما هم باید مساله بازی‌ها را جدی بگیریم.

کریمی قدوسی به تدوین برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای اشاره و بیان کرد: ما سال گذشته طی جلساتی که با شورای عالی فضای مجازی داشتیم، برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای را تدوین کرده‌ایم اما صنعت بازی‌های رایانه‌ای هنوز جزو صنایع نوپا در جهان است. البته تعداد مخاطبان این صنعت بالاست و به خاطر پیش‌رو بودن همیشه روی لبه تکنولوژی قرار دارد و باید بتواند مخاطبان خود را راضی نگه دارد. ما باید ببینیم در این میان کجا هستیم و چه سهمی از بازار بازی‌های رایانه‌ای به کشور ما اختصاص دارد.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ادامه به سهم یک درصدی ما از فروش بازی‌های رایانه‌ای اشاره و بیان کرد: سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای در دنیا ۸۱ میلیارد دلار است؛ از این میزان فروش این نوع بازی‌ها در ایران به ۱۲۳ میلیون دلار می‌رسد که از این مبلغ تنها یک درصد سهم بازی‌های داخلی است. کشور ما در دنیا رتبه ۴۹ و در منطقه بعد از عربستان و ترکیه جایگاه سوم را دارد.

او با اشاره به تغییر و تحولات صنعت گیم در ۱۰ سال اخیر، گفت: در دهه گذشته صنعت بازی‌سازی در حال تغییر و تحول بوده است. کشورهایی چون ترکیه، لهستان و فنلاند در پازل جهانی نقشی را برای خود تعریف کرده‌اند. ما باید ببینیم در این ۱۰ سال در سه کشور نام برده چه اتفاقاتی رخ داده که توانسته‌اند حرفی برای گفتن در زمینه صنعت گیم داشته باشند. این کشورها برنامه‌ریزی دقیق، راهبردی مشخص و حمایت‌های روشن و برنامه‌ریزی شده داشته‌اند.

کریمی قدوسی گفت: ما در تلاش هستیم تا برنامه‌های اقتصادی بنیاد ملی بازی‌ها را طی پنج سال آینده تدوین کنیم و بدانیم نیازمند چه حمایت‌هایی هستیم. طبیعتاً بدون داشتن یک اکوسیستم مشخص نمی‌توان به شکل‌گیری صنعت گیم در ایران امیدوار بود. در این دو سال اخیر بودجه‌ای که در اختیار بنیاد قرار گرفته، محدود بوده اما شرکت‌های بازی‌سازی بدون حمایت‌های مالی بنیاد توانسته‌اند بازی بسازند و حتی بازی صادر کنند؛ پس این نشان می‌دهد که صنعت ما بعد از ۷-۸ سال به یک بلوغ رسیده و زیرساخت‌هایی توسط بنیاد برای بازی‌سازان به وجود آمده است.

او به ضرورت رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای اشاره و بیان کرد: از ابتدای مهرماه امسال قرار است تمام بازی‌های موبایلی



رده‌بندی سنی شوند، چرا که امروز ۴۰ درصد فروش بازی‌ها در دنیا به بازی‌های موبایلی تعلق دارد. حتی ما در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای نه تنها به انتخاب بهترین بازی سال می‌پردازیم که بازی موبایل سال را هم انتخاب می‌کنیم. مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای همچنین به ضرورت پژوهش در زمینه بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد و افزود: ما یک گروه پنج نفره را موظف به پژوهش در زمینه بازی‌های رایانه‌ای کرده‌ایم. نتایجی که توسط این گروه بدست آمده، نشان‌دهنده لزوم شناخت بازار و مخاطب است. بازی‌سازان ما باید مخاطب خود را بشناسند و بازار داخلی و خارجی را شناسایی کنند. کریمی قدوسی در ارتباط با داندو غیرمجاز

و بزرگ شدن دایره داوری، این شائبه را کم رنگ می‌کند که در فلان جشنواره، ملاک‌های داوری مشخص و برگزیدگان از ابتدا تعیین شده‌اند.

ایزدی در پاسخ به این که در این میان سهم بازی‌های رایانه‌ای چقدر است؟ گفت: ۴۸ بازی ساده در این مرحله داوری شده‌اند که ۹۵ درصد این بازی‌ها، بازی‌های رایانه‌ای هستند. متأسفانه به خاطر زمانبر بودن ساخت بازی و کم درآمد بودن آن، تعداد زیادی از بازی‌سازها به سمت بازی‌های موبایلی گرایش پیدا کرده‌اند، چرا که بازی‌سازی اقتصاد پررونقی ندارد و جای کمی برای ریسک کردن وجود دارد؛ بنابراین بازی‌سازها ترجیح می‌دهند به جای ساختن بازی‌های رایانه‌ای که پرهزینه و زمانبر است، به بازی‌های موبایلی روی آورند.

او «بلوغ» را شعار اصلی پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: به نظر ما صنعت بازی‌سازی دیگر کودک نیست و به بلوغ خود نزدیک شده است. یکی از دلایل این اعتقاد، شکوفایی بازار موبایل در سال گذشته است؛ ضمن اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیش از یک سال است که از بازی‌سازها به طور مستقیم حمایت مالی نمی‌کند، اما امسال بیش از ۱۰۰ اثر به جشنواره راه پیدا کرده‌اند.

دبیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای همچنین بیان کرد: قرار است در جشنواره ششم با رایزنی‌هایی که انجام شده از کشورهای امارات، هلند، ایتالیا و احتمالاً کشورهای دیگر نیز در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای شرکت کنند. امیدواریم که سال آینده نخستین جشنواره بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران را با حضور چندین کشور اروپایی و آسیایی برگزار کنیم تا مقوله بازی‌های رایانه‌ای در ایران بیش از پیش شناخته شود و راه ارتباط بازی‌سازهای ایرانی با بازارهای خارجی هموارتر شود.



دست ما رسیده است. دبیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای گفت: ۱۲۹ اثر به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است که ۱۲۹ بازی و ۲۰ بازی‌نامه را شامل می‌شود. ۱۲۹ بازی را انتخاب و جمع‌بندی کردیم؛ در نهایت ۹۳ اثر به داوری نهایی رسیدند و در هشت ژانر دسته‌بندی شده‌اند. ما ۱۵ بازی در سبک اکشن، شش بازی در اکشن ماجراجویی، دو اثر در سبک سکوبازی، ۱۰ بازی ورزشی، ۴۸ بازی ساده یا کژوال و شش بازی در سبک مدیریتی داشتیم.

وی همچنین بیان کرد: امسال برای اولین بار از داوران بین‌الملل دعوت کردیم تا اثر را مورد بررسی قرار دهند؛ ۱۳ داور ایرانی و ۱۲ خارجی، بازی‌ها را انتخاب کردند و بزرگترین مزیت وجود داوران خارجی این است که بازی‌سازها می‌توانند از نظر بازی‌سازهای خارجی بهره ببرند، نقاط مثبت و منفی بازی‌های خود را دریابند و جشنواره را از یک جشنواره ملی به یک جشنواره بین‌المللی تبدیل کنند؛ ضمن اینکه سنگ‌بنای بین‌المللی شدن جشنواره بازی‌های رایانه‌ای گذاشته شده و اگر این اتفاق بیفتد، به نفع بازی‌سازهای داخلی است. از سوی دیگر وجود داوران خارجی

بازی‌ها پردازد. علاوه بر این جایزه نقدی که به بازی‌های PC تعلق می‌گیرد، هفت میلیون تومان است و قرار است برای این بازی‌ها، بنر ویژه‌ای در سایت دیجی کالا طراحی شود. بازی‌های موبایلی هم علاوه بر جایزه نقدی، روی سایت کافه بازار، تبلیغ و معرفی می‌شوند.

ایزدی با توجه به اینکه جایزه‌های جشنواره امسال در سه حوزه دستاورد، ژانر و بازی سال تعریف می‌شوند، گفت: مجموعه‌ای از عوامل، یک بازی رایانه‌ای خوب را تشکیل می‌دهند؛ صدا، موسیقی، بازی‌نامه، طراحی، کارگردانی و ... از جمله این عوامل هستند. ما یک بازی را در دستاوردهای مختلف، بررسی و انتخاب می‌کنیم. برای مثال ممکن است یک بازی در دستاورد موسیقی جایزه بگیرد.

بازی دیگر با دستاورد طراحی، انتخاب و برگزیده شود. همچنین بازی‌ها را به ژانرهای مختلف چون اکشن، ورزشی، ساده و ... تقسیم کرده‌ایم. هر بازی در سبک و ژانر خود مورد بررسی قرار می‌گیرد و در نهایت بازی سال، بازی است که از هر لحاظ برگزیده شناخته شود. همچنین قرار است امسال به بازی برگزیده از نگاه مخاطبان هم جایزه دهیم. تاکنون ۲۵ هزار پیامک به

بازی‌ها گفت: ما در پلیس فتا و در کمیته تعیین مصادیق مجرمانه، کمیته‌های راه انداختیم اما تا وقتی کنوانسیون یرن را نپذیریم و عضو قانون کی‌رایت نشویم، بازی‌های رایانه‌ای همچنان به صورت غیرمجاز دانلود می‌شوند و بازی‌سازان ما ضرر مالی و معنوی می‌بینند.

## جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بین‌المللی می‌شود

این همه ماجرا نیست. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از تشکیل کمیته خلاق خبر داد و مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از راه‌اندازی آزمایشگاه موبایلی برای بازی‌های رایانه‌ای، اما این همه وعده و وعیدها نبود. متین ایزدی دبیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای هم از بین‌المللی شدن جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران خبر داد. او در نشست خبری که دوم شهریور ماه در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد، مهمترین انتقاد به جشنواره را عدم اتصال آن به بازار دانست و گفت: ما برای رفع این معضل تلاش کردیم تا با تمام بازارهایی که بازی رایانه‌ای در آنها عرضه می‌شود، تعامل برقرار کرده و تفاهمنامه‌ای را به امضا برسانیم. همچنین قرار است به معرفی بازی‌های رایانه‌ای بپردازیم و بنیاد برای رسیدن به این منظور تلاش می‌کند از همه ظرفیت‌های ارتباطی و اطلاع‌رسانی بهره ببرد. علاوه بر این دو مورد قرار است یکسری جوایز عملیاتی را (برای بازی‌های برگزیده تدوین کنیم.

وی در ادامه با توضیح درباره جوایز عملیاتی گفت: بنیاد قرار است زمینه حضور بازی‌های برگزیده در جشنواره را فراهم آورد؛ به این معنی که بازی‌های برگزیده با حمایت بنیاد در نمایشگاه‌های داخلی و خارجی شرکت می‌کنند. همچنین قرار است بنیاد بسته‌های طلایی، نقره‌ای و برنزی را در اختیار برگزیدگان قرار دهد و بر اساس آن به تبلیغات شهری و رسانه‌ای

## «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» بهترین بازی سال شد

ورزشی به بازی «ویراز» اختصاص یافت. در ژانر بازی‌های ساده یا کژوال هم غزال زرین به «رینگ مانیا» و «مگنیس» و لوح تقدیر برای «کیپری» و «هاقهرمان نیستیم» تعلق گرفت.

### معرفی بهترین بازی سال

اما «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» به عنوان بهترین بازی سال و همچنین بهترین بازی موبایلی سال انتخاب شد و غزال زرین این بخش را از آن خود کرد.

۱۴۹ اثر به دبیرخانه پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ارسال شده بود که ۱۲۹ بازی و ۲۰ بازی‌نامه را شامل می‌شدند.

در نهایت ۹۳ اثر به داوری نهایی رسیدند و در هشت ژانر دسته‌بندی شدند. ما ۱۵ بازی در سبک اکشن، شش بازی در اکشن ماجراجویی، دو اثر در سبک سکوبازی، ۱۰ بازی ورزشی، ۴۸ بازی ساده یا کژوال و شش بازی در سبک مدیریتی بودند.

در بخش دستاورد موسیقی، غزال زرین به «خاله قزی» و در صدا، غزال زرین به «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» اختصاص یافت. در دستاورد بازی‌نامه هم غزال زرین به «نبرد حران» و لوح تقدیر به بازی «مبارک» رسید. در دستاورد داستان بازی هم دیپلم افتخار به «قتل در کوچه‌های تهران ۲» و غزال زرین به «جنون سیاه» تعلق گرفت.

### برگزیدان بخش ژانرها

«شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» غزال زرین ژانر اکشن و «جنون سیاه» غزال زرین ژانر اکشن ماجراجویی را به خود اختصاص دادند.

دیپلم افتخار در ژانر استراتژی - مدیریتی به زور مشترک با دو بازی «نبرد آون» و «هشت خون» و غزال زرین ژانر سکوبازی به «خاله قزی» تعلق گرفت.

غزال زرین در بخش ماجراجویی به‌طور مشترک به «موراند» و «شهر بخت‌ها» و دیپلم افتخار در ژانر

چهارم شهریورماه، برگزیدگان پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی در سه بخش دستاورد، ژانر و بازی سال انتخاب و معرفی شدند.

این مراسم با حضور علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و جمع کثیری از بازی‌سازان در سالن همایش‌های برج میلاد برگزار شد و طی آن برگزیدگان بخش‌های مختلف جشنواره به شرح زیر اعلام شدند:

### برگزیدگان بخش دستاوردها

در بخش دستاورد فنی دیپلم افتخار به بازی «جنون سیاه» و غزال زرین به «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» تعلق گرفت. در طراحی بازی، دیپلم افتخار به «کیپری» و غزال زرین به «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» و در دستاورد هنری، دیپلم افتخار به «جنون سیاه» و غزال زرین به طور مشترک به بازی «شمشیر تاریکی آخرین جنگاور» و «خاله قزی» تعلق گرفت.

# گزارش تصویری اختتامیه پنجمین جشنواره بازیهای رایانه‌ای

مراسم اختتامیه پنجمین جشنواره بازیهای رایانه‌ای شامگاه چهارشنبه با حضور علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در سالن همایش‌های بین‌المللی برج میلاد برگزار شد.







# فرهنگسازی بدون صنعت ممکن نیست/ رقابت بازی سازان در زمین بایر!



گفتگو: زهره نیلی

«بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» امروز تنها متولی رسمی مدیریت و سامان‌دهی یکی از حساس‌ترین محصولات فرهنگی در حوزه سرگرمی کودکان و نوجوانان است. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل این بنیاد است. با او درباره فعالیت‌های بنیاد و چگونگی حمایت از بازی‌سازان و نبود کپی‌رایت و حقوق ثابت و بیمه و دیگر مشکلات بازی‌سازان پاسخ دهد.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بنیاد در پی رقابت با بخش خصوصی نیست و بر آن است تا به جای آن که به طور مستقیم وارد عمل شود و با ناشران قرارداد ببندد از سیاست‌های کلان در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای حمایت کند و با تعامل با نهادها و سازمان‌های قانون‌گذار به ضوابط و قوانینی محکم در حمایت از بازی‌سازان داخلی دست پیدا کند.

گفتگوی مشروح ما با کریمی قدوسی را می‌خوانید:

**|| برای شروع اجازه دهید از یک انتقاد از سوی فعالان بازی‌ساز آغاز کنیم؛ بعضی از بازی‌سازان معتقدند که بنیاد ملی، نقش حاکمیتی دارد و با ناشر به‌طور مستقیم وارد مذاکره شده و قرارداد می‌بندد؛ بی آن که حق و حقوق باری‌سازان را در نظر بگیرد؟**

بنیاد با هیچ ناشری، به‌طور مستقل، مذاکره نکرده و هیچ قراردادی بدون نظر تولیدکننده بسته نشده؛ مدارکش هم موجود است و هر بازی‌ساز جز این فکر می‌کند می‌تواند به بنیاد مراجعه کند و مدارک را ببیند.

**|| یعنی بنیاد فقط نقش معرف را برعهده دارد؟**

نه، کلا در بحث قراردادهای مشکلی وجود داشته که هنوز هم برطرف نشده و آن وجود بازی‌هایی است که بنیاد در دوره مدیریت قبلی در ساخت آن مشارکت داشته است و قرار بوده، سهمی از فروش آن به بنیاد تعلق بگیرد.

گرچه حتی اصل پولی هم که بنیاد سرمایه‌گذاری کرده برنگشته است، ما در حال حاضر، بالغ بر یک میلیارد تومان، مطالبات مشکوک‌الوصول داریم که نتیجه حمایت‌ها و قراردادهای مشارکتی است که بسته شده و پول آن به ما برنگشته است.

**|| بنیاد در سه چهار سال گذشته بحث هولوگرام حمایتی را وارد کرده تا براساس آن به ناشر بازی ایرانی کمک کند اما در عمل چنین اتفاقی نیفتاد و به انتشار بازی کمک نکرد.**

واقعیت این که ناشران به بخش بازی ایرانی رغبت نشان نمی‌دادند؛ بنیاد گفت من هولوگرام حمایتی می‌دهم، یعنی به ازای خرید بازی ایرانی هولوگرام می‌دهم تا روی بازی خارجی نصب شود.

**|| برای این که بنیاد به میزان هولوگرامی که در اختیار ناشر می‌گذاشت، پی ببرد، ناچار بود خودش بازی‌ها را قیمت‌گذاری**

کند. شما فکر کنید دولت می‌خواهد یارانه بدهد، آیا می‌تواند این مساله را برعهده بخش خصوصی بگذارد و بگوید تو برو با فلانی قرارداد ببند و ما براساس عددی از آن قرارداد به تو یارانه یا هولوگرام حمایتی می‌دهیم؟ صد در صد گاوپندی می‌شود، همان‌طور که الان هم این اتفاق می‌افتد.

**|| چطور؟**

برای مثال، تولیدکننده به پول نیاز دارد، ناشر می‌گوید هزینه تولید بازی تو می‌شود ۱۰۰ میلیون، بیا ۲۰۰ میلیون قرارداد ببندیم و براساس آن هولوگرام دریافت کنیم، در هر حال، بحث هولوگرام به معنی ورود و دخالت در نشر بازی‌های رایانه‌ای نیست.

**|| اصلا آماری دارید که تا امروز چقدر هولوگرام حمایتی به ناشران داده شده است؟**

بله، ما آمار داریم. تنها چیزی که نمی‌دانیم این است که از سال ۹۲، دقیقا چند هولوگرام روی بازی‌های خارجی نصب شده است، یعنی روی هر عنوان چقدر نصب شده و بازی چقدر فروش داشته است.

اما بنیاد در دوره مدیریت قبلی، در ساخت بعضی بازی‌ها شراکت داشته و ممکن بوده ترجیح بدهد اول آن بازی‌ها به فروش برسند. این مساله را توجیه نمی‌کنم اما حتی این مورد هم به معنای دخالت در بازار نشر نیست.

**|| حتی همان بازی‌ها که با مشارکت بنیاد بوده هم منتشر نشده است؟**

در آن فهرست، بازی‌های مشارکتی بنیاد در صدر تولید هستند. بنابراین در دوره مدیریت جدید، اولین کاری که کردیم، جلوی ساخت بازی‌های مشارکتی را گرفتیم. فقط دو قرارداد مشارکتی بستیم، آن هم تهدد مدیریت قبلی بود و ما باید به آن عمل می‌کردیم.

**|| آن دو قرارداد کدام است؟**

بازی «باغ وحش من» و «اریو» قولی

بوده که به شرکت‌ها داده شده بوده و شرکت‌ها خود را تجهیز کرده بودند و عملا صدمه می‌دیدند. بنیاد وارد چرخه نشر نمی‌شود اما چون مشارکت داشته و طبیعتا قیمت‌گذاری هم می‌کرده این مساله موجب دخالت شده است.

**|| دامنه این دخالت تا کجاست؟**

ما رقیب بخش خصوصی نیستیم، تنها جایگاه حاکمیتی بازی در کشور هستیم و باید در سیاست‌گذاری‌های کلان نقش داشته باشیم. بنیاد ملی باید شرایط را مهیا کند که بخش خصوصی جلو برود. نباید ذی‌نفع باشد چون آن زمان می‌گوید بگذار در وهله اول بازی خود من بفروشد.

**|| بازی رایانه‌ای تاریخ مصرف دارد و اگر دیر تولید و منتشر شود، کهنه شده و جذابیت‌های گرافیکی خود را از دست می‌دهد. چرا قراردادهایی که بسته شده، به سرانجام نرسیده است؟**

ما یک اداره کتاب داریم که تعدادی از کتاب‌های منتشر شده را می‌خرد و پخش می‌کند، موسسه رسانه‌های تصویری را داریم که تعدادی از فیلم‌ها با مخاطب خاص را خریداری می‌کند. اما در بازی این‌طور نیست و بنیاد تنها نهادی است که می‌تواند چنین کاری را انجام دهد و برای انجام آن، به یک بودجه مشخص نیاز دارد.

با بودجه سالانه، ۳ یا ۴ میلیارد تومان، نمی‌توان این هزینه را تامین کرد. اگر به ما بودجه مستقل بدهند خوب است.

**|| البته در ارتباط با خرید کتاب توسط نهاد کتابخانه‌های عمومی هم، کلی اما و اگر وجود دارد. این که تنها از تعداد اندکی ناشر خریداری می‌شود و مسایل دیگر...**

این درست است. مشکل اصلی نبود یک اکوسیستم درست در حوزه گیم است، از دیدگاه ما، بازی ایرانی، یک محصول ضررده است، چون در بازار، نسبت قیمت به کیفیت تنظیم نیست. بازی ایرانی با یک قیمت و نمونه خارجی هم با همان قیمت

ارائه می‌شود. در هیچ صنعت موفق‌تری این حالت وجود ندارد. در دنیا یک بازی هست ۵ دلار یک بازی هست ۶۰ دلار، ما همه را به یک چشم نگاه می‌کنیم. تا این اکوسیستم حل نشود مشکل ما برطرف نمی‌شود.

**|| این مشکل چطور حل می‌شود با توجه به این که ما کپی‌رایت نداریم. بازی‌های خارجی به راحتی، دانلود نمی‌شود و...؟**

ما برای اصلاح وضع نشر بازی در کشور، یک بازه سه ساله در نظر گرفته‌ایم. الان ۱۰ ناشر، هم‌زمان یک بازی خارجی را پخش می‌کنند. عملا یک جنگ قیمت پیش می‌آید و از میزان سود کم و شرکت ضعیف می‌شود و کمتر ناشری به حمایت از تولید بازی ایرانی رغبت نشان می‌دهد.

**|| چطور می‌شود به ۱۰ ناشر، هم‌زمان اجازه نشر یک بازی خارجی را داد؟**

ما جزو قانون کپی‌رایت نیستیم، در نتیجه مجوز تکثیر بازی را می‌دهیم نه انتشار آن را. از نظر حقوقی مشکل خاصی به وجود نمی‌آید.

این روالی بود که سنگ بنایش، از ابتدا در بنیاد گذاشته شد؛ شاید آن زمان، چنین طرحی لازم بود اما امروز، این مساله باعث شده حاشیه سود ناشران که هزار تومان بود به ۵۰ تومان برسد و ناشران در حال ورشکستگی هستند.

**|| قرار بود طرح «سابر» به شناسنامه‌دار کردن بازی‌ها بپردازد. این طرح از چه زمان اجرایی می‌شود؟**

طرح «سابر»، بازی‌ها را شناسنامه‌دار می‌کند. از اول تیر، یک طرح دیازپامی به‌وجود آورده‌ایم به نام «کوپن». به این معنی که هر ناشری که می‌خواهد بازی خارجی توزیع کند باید تعدادی کوپن بسوزاند.

این تعداد، متغیر است. برای یک بازی ممکن است یک کوپن برای بازی دیگری ۱۰۰ باشد. این تفاوت عدد از میزان فروش

بازی در بازار به دست می‌آید. هر چه بازی محبوب باشد، کوپن بیشتری به دست می‌آورد. این کوپن از خرید بازی ایرانی به دست می‌آید.

### || قبلا هم چنین طرحی داشتیم که فروش و تکثیر بازی خارجی در گرو انتشار بازی‌های ایرانی است. به نظر می‌رسد فقط اسم طرح تغییر می‌کند و در عمل، اتفاق تازه‌ای نمی‌افتد؟

قبلا یک کف حمایتی داشتیم که بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ میلیون متغیر بود و می‌گفتیم هر ناشری خواهد کار کند، این اندازه از بازی‌اش حمایت می‌کنیم. دوم این که پیش از این، بنیاد همیشه وارد ماجرا می‌شد و مرامی ماجرا را حل می‌کرد و می‌گفت فلان بازی معروف، مثلاً «فیفا» آمده؛ تو می‌خواهی این بازی را توزیع کنی پس بیا فلان بازی ایرانی را هم بخر. این باعث می‌شد، بحث سلیقه هم پیش بیاید. اما کوپن، به قول معروف، دیجیتال نیست آنالوگ است. یک شرکت ممکن است ۲۰ میلیون و دیگری به اندازه ۴۰۰ میلیون حمایت کند.

### || این‌طور که شرکت‌های ضعیف از بین می‌روند؟

نه باقی می‌ماند اما محدوده فعالیت‌شان کم می‌شود. محو نمی‌شوند احتمال دارد با شرکت‌های دیگر یکی شوند و بتوانند در این بازار رقابت کنند. برای مثال از تیرماه، میزان درخواست مجوزها کم شده است. الان ناشران دو دو تا چهار تا می‌کنند. می‌گویند کانال‌های توزیع من خوب است پس روی این محصول سرمایه‌گذاری می‌کنم و کوپن می‌سوزانم. این مساله برای بنیاد هم خوب است چون به جای ۱۰ شرکت با سه شرکت روبه‌رو است.

از سوی دیگر، شش ماهه دوم سال جاری، فضایی برای خرید بازی ایرانی فراهم می‌شود چون کوپن ناشران، ابتدای سال ۹۵ صفر می‌شود و اگر بخواهند به توزیع بازی بپردازند، باید کوپن داشته باشند و آن را از خرید بازی ایرانی به دست می‌آورند. ناشران برای بقای خود باید بازی ایرانی تولید کنند و هرکس براساس توان خود این کار را می‌کند.

### || الان دغدغه‌ای که وجود دارد این است که بازی‌های ایرانی سودآور نیستند. برای مثال ۲۰۰ میلیون برای تولید و انتشار یک بازی هزینه می‌شود، اگر ۵۰ هزار نسخه هم بفروشند، پولش برگردانده نمی‌شود!

مساله اصلی ما این است که بیشتر تولیدکننده‌های ما برای دلشان بازی می‌سازند نه برای بازار. چون بنیاد، پیش از این، رویکردی حمایتی داشته، بازی‌سازان می‌گفتند خوب بنیاد با یک روش پدرانیه مشکل را حل می‌کند.

ما ابتدای سال ۹۴ یک واحد پژوهش راه انداختیم. دو ماه از ناشر و تولیدکننده و فعالان

اصلی صنعت بازی در کشور، سوال کردیم مشکل اول شما چیست؟ مخاطب شناسی؟ بازار؟ تبلیغات؟

جالب این که هم تولیدکننده هم الیت‌های صنعت روی بازار تمرکز کردند. ما از ابتدای شهریور یا با مرکز ملی آمار یا سازمان پژوهش‌های صدا و سیما بر شناخت وضعیت بازار متمرکز می‌شویم. اولویت اول بنیاد، فرهنگسازی است. اما این فرهنگسازی، بدون داشتن صنعت شکل نمی‌گیرد و در حد شعار باقی می‌ماند. بازی تا به دست مخاطب نرسد فایده ندارد.

### || یکی دیگر از مشکلات بازی‌سازان، ارزان بودن بازی‌های خارجی و دانلود غیرمجاز آن است. با این مساله چه می‌کنید؟

بله... عدم تنظیم نسبت قیمت به کیفیت باعث شده که مخاطب به تولید کالای داخلی رغبت نشان نمی‌دهد. الان چرا شما پراید می‌خری؟ چون قدرت خرید ماشین ۱۵۰ میلیون تومانی نداری. نمی‌گویم

کامنیت کاربران در سایت بازی‌های ایرانی را بخوان. همه نوشته اند بازی ایرانی به درد نمی‌خورد. بازی خارجی خوب است. چرا چون بازی خارجی را با ۵ هزار تومان می‌خرند.

بعضی از دوستان که رفته‌اند خارج از ایران برای ادامه تحصیل، می‌گویند ما چند ماه صبر می‌کنیم و پول پس‌انداز می‌کنیم برای خرید فلان بازی یا منتظر می‌مانیم تا قیمت بازی‌ها شکسته شود. گیم در دنیا یک کالای لوکس و در ایران کالای کف خیابان است.

الان بازی‌هایی که در ایران، مورد توجه گیمرهاست، ۶۰ دلار است پس بازی‌سازان داخلی نمی‌توانند با آن بازی رقابت کنند.

### || به همین خاطر به سراغ ساخت بازی‌های موبایلی می‌روند؟

اگر می‌روند سمت تولید بازی‌های موبایلی به این خاطر است که هنوز امکان رقابت در این بازی وجود دارد. البته این هم در آینده نزدیک نخواهد بود. الان به خاطر توافقات هسته‌ای، گشایشی



صنعت خودرو بی‌عیب و نقص است اما صنعت خودرو بعد از ۴۰ سال فرصت داشته خود را برای ساخت یک محصول خوب آداپته کند.

صنعت سینما هنوز پرده را از دست نداده پس یک جایی محصول سینمایی وجود دارد. چین در سال ۲۰۰۰ فروش کنسول‌های غربی را به مدت ۱۳ سال، ممنوع کرد. تولیدکننده‌ها برای کامپیوتر بازی ساختند و نتیجه این شد که ما الان سبک آسیای شرقی داریم.

### || یعنی لغو تحریم‌ها به نفع بازی‌سازها نبوده است؟

اولین چیز مهم در حوزه گیم، بحث قانون‌گذاری است و امیدمان هم مصوبه شورای عالی فضای مجازی است. ما با قدرت قصد داریم بحث برنامه ملی بازی را در بنیاد دنبال کنیم. اصلاً گروهی را مستقر کرده‌ایم تا آیین‌نامه‌های مختلف را بنویسد. نخستین آنها، آیین‌نامه نشر دیجیتال است و اولین چیزی که به آن توجه می‌کنیم، بازار موبایل و خرید اینترنتی است.

چون بالای ۵۰ درصد خرید بازی در دنیا از طریق اینترنت است و اگر قانون درستی وضع نشود و نتوانیم از محل فروش بازی‌های خارجی در کشور، عوارض

بگیریم، بازار موبایل هم از بین می‌رود.

### || یعنی با گران کردن قیمت بازی‌های خارجی هم مشکلی حل نمی‌شود؟

نه. الان من بازی خارجی را هم گران کنم، یک مشکل دیگر دارم و آن، این که اینقدر کپی زیاد است که اگر قیمت بازی مجاز بالا برود، کپی کل بازار را پر می‌کند. نکته قابل تامل این که، ما در دنیا رتبه ۴۹ را در ارتباط با درآمد حاصل از بازی‌های رایانه‌ای داریم. البته این آمار، تأیید شده نیست و در خاورمیانه، پس از ترکیه و عربستان، رتبه سوم را دارا هستیم.

این در حالی است که سهم بازار مجاز ما زیر ۱۰ درصد و سهم بازی‌های ایرانی در این میان، به کمتر از یک درصد می‌رسد.

### || ظاهراً قانون بازدارنده‌ای هم وجود ندارد که افراد تخلف نکنند و دانلود غیرمجاز نشود؟

الان یک مغازه که تخلف می‌کند ۲۰۰ هزار تومان جریمه می‌شود. وقتی فروشنده، این مبلغ را طی دو ساعت به دست می‌آورد پس چرا تخلف نکند. در خارج از کشور با این که قانون کپی‌رایت هست، با این وجود بعضی تخلف می‌کنند. من در ترکیه دنبال یک بازی می‌گشتم برخی بازی غیرمجاز داشتند اما عرق می‌کردند از ترس... به جرایم تخلف رایانه‌ای در روسیه نگاه کنید. جرایم ما شوخی است نه بازدارنده است و نه گزنده. ما باید قوانین بازدارنده داشته باشیم. شما ببین، به بستن کمر بند، عادت نداشتیم الان قانون شده و جریمه بستن بالاست.

بنابراین، بسیاری کمر بند می‌بندند بگذریم از این که قانون برداشته شود همه چیز به حالت اول بازمی‌گردد. در کشورهای خارجی هم قانون برداشته شود مردم خلاف می‌کنند. حالا در فضای موبایل، به خاطر ماهیتش بحث کپی‌رایت مطرح نیست و بچه‌ها می‌توانند رقابت کنند اما اگر قانون‌گذاری لازم وجود نداشته باشد، اتفاقی نمی‌افتد.

### || مشکل فقط تامین بودجه لازم برای تولید نیست. بازی‌سازها نه حقوق ثابتی وجود دارد نه بیمه‌ای؛ به عبارتی بازی‌سازی به یک شغل تبدیل نشده. بنیاد تا چه اندازه می‌تواند این مشکلات را برطرف کند؟

ابتدا باید بازار را درست کرد و کارهای زیرساختی انجام داد نه روبرویی. ما چند پروژه را شروع کردیم. مهم‌ترین، نشر دیجیتال است. ضریب نفوذ اینترنت در ایران بالا رفته و ذائقه مخاطب به سمت دیجیتال گرایش پیدا کرده، چه از طریق خرید اینترنتی چه دانلود از طریق اینترنت؛ این در حالی است که زیرساخت‌ها به صورت مشخص و درست در ایران وجود ندارد و این به بازی لطمه می‌زند.

یکی دیگر از مواردی که بنیاد به آن می‌پردازد، موسسات فرهنگی تک منظوره



## به‌طور تخصصی معنی و مفهوم ندارد؟

من احساس می‌کنم لزومی ندارد دانش‌کده‌های علمی - کاربردی در سطح وسیع به آموزش بازی‌سازی بپردازند. بازی‌سازی باید محدود تدریس شود. ما یک هیئت چند میلیونی لازم نداریم ما یک جمعیت چند هزار نفره از بازی‌سازان نخبه می‌خواهیم. چون بازی‌سازی یک کار بسیار تخصصی است. در کشورهای اروپایی و آمریکایی جستجو کنید ببینید چند دانشگاه بازی‌سازی وجود دارد؟ دانشجویان نخبه وارد این دانشگاه‌ها می‌شوند.

انستیتوی بازی متمرکز در تهران است. بالغ بر نیمی از نیروهای شرکت‌های بازی‌سازی، فارغ‌التحصیلان انستیتو هستند. همه بازی‌سازان خوب، آنجا درس می‌دهند. البته من از شفافیت این جذب دفاع نمی‌کنم.

## پس با وزارت علوم و دانشگاه‌ها در زمینه آموزش، ارتباط نگرفته و تنها به انستیتو ملی بازی‌سازی بسنده کرده‌اید؟

نه. در حال بستن قرارداد با دانشگاه علم و صنعت هستیم. از اول مهر امسال، دوره آموزش بازی‌سازی مجازی برگزار می‌شود. پارسال هم سه تفاهم نامه بستیم با جاهای مختلف اما بودجه نداریم که انستیتو را به شهرهای دیگر تریق کنیم و تمرکز بازی‌سازی در تهران است.

اما در شرایط کنونی هم، گرایش بازی‌سازی در ذیل نرم‌افزار در دانشگاه‌های تبریز، شریف تهران علم و صنعت هست و شما می‌توانید نرم‌افزار بخوانید با گرایش بازی‌سازی. کارشناسی ارشد بازی‌سازی هم تصویب شده و دوره‌هایش در دانشگاه تبریز برگزار می‌شود.

## بازی‌سازها، فضایی ندارند تا در آن به تولید بپردازند. قرار است بنیاد فضایی را در اختیار بازی‌سازها بگذارد؟

ما یک مرکز رشد در تهران داریم. در شهرستان‌ها هم یک تفاهم نامه با ستاد فن‌آوری‌های نرم و هویت‌ساز، در معاونت علمی ریاست جمهوری بسته شده و در اولین بند آمده استفاده فعالان صنعت گیم از مراکز رشد معاونت در شهرستان‌ها فراهم شود و قرار شده در شهرستان‌هایی چون شیراز، مشهد اصفهان و کرمان قسمتی از این مراکز به بازی‌سازان تعلق بگیرد. ما باید چارچوب‌های بنیاد را مشخص کنیم و بگوییم بنیاد، اینجا هست یا اینجا نیست. گیم، پدر نمی‌خواهد. بنیاد باید فضای کسب و کار ایجاد کند و گیم را به یک صنعت تبدیل کند.

ما سه سال پیش، از ترکیه جلو بودیم اما حالا آنها کجا و ما کجا؟ ما هنوز فکر می‌کنیم بازی یعنی نرم‌افزار. در حالی که بازی آینده سرگرمی نیست و تاثیرگذاری فرهنگی آن از تمام محصولات دیگر بیشتر است. پس باید اکوسیستمش را درست کنیم و آن را به صورت ملی ببینیم.

بازی‌های غیرمجاز وجود ندارد، چند درصد مردم از شهر بازی‌ها، خرید می‌کنند؟

## الان دکه‌های فروش بازی وجود دارد. چه نظارتی بر این دکه‌ها وجود دارد. پروانه کسب دارند؟ زیر نظر بنیاد بازی‌ها هستند؟

مغازه نیازمند فروش است. بازی مجاز، فروش ندارد پس دوباره به یک کالای حمایتی تبدیل می‌شود. یا باید شهرداری یا ارشاد بیایند پای کار. فروشگاه تخصصی بازی نداریم. این ماجرا باید به صورت حمایتی دیده شود. چون به بودجه هنگفت نیاز دارد. ما هنوز در بنیاد به شهرداری طرحی نداده‌ایم. امید که شهرداری حمایت کند.

## از این دکه‌های فروش فیلم و بازی، آماری دارید؟

۳۴۰۰ واحد فروش در تهران داریم. ما حتی این دکه‌ها را خیابان بندی کرده‌ایم با پلاک.

## به هر حال تعداد زیادی از این مغازه‌ها، اجاره‌ای هستند و ممکن است بروند؟

ما اطلاعات خود را به‌روز می‌کنیم. اطلاعات ما، متعلق به یک ماه پیش است. ما در بازرسی نیروهای داریم که رصد می‌کنند.

## آموزش، یکی دیگر از مواردی است که باید به آن توجه شود.

چون بسیاری از بازی‌سازان نه به طور تخصصی که به صورت ذوقی و تجربی بازی‌سازی را یاد گرفته‌اند.

## آیا بنیاد با آموزش عالی ارتباط دارد؟

بزرگ‌ترین ضعف ما در تولید، نداشتن نیروی متخصص است به‌ویژه در بخش مدیریت پروژه. بسیاری بازی‌سازان می‌گویند، نمی‌شود بنیاد، یک دوره آموزشی راه بیندازد تا توان ما در این زمینه بالا برود؟ در حال حاضر، بنیاد یک انستیتوی ملی دارد و سالانه به طور متوسط، ۱۰۰ تا ۱۲۰ نفر را جذب می‌کند. امسال رویکردمان تغییر کرده است؛ متقاضیان، امتحان اولیه می‌دهند و مصاحبه و تایید می‌شوند.

## اما هنوز آموزش بازی‌سازی

شرایط صدا و سیما طوری است که خیلی سخت بتوان به او گفت بازی، فرهنگی است. امیدوارم بعد از این مصوب شدن در شورا، صدا و سیما، تخفیف خوبی را به پخش تیزر بازی‌ها تعلق بدهد.

## در کل دنیا همیشه فروشگاه‌های اختصاصی بازی وجود دارد. مثل گیم استاپ... قرار نیست در ایران چنین فروشگاه‌هایی شکل بگیرد؟

در ایران چنین فروشگاه‌هایی وجود ندارد و نبود این فروشگاه‌ها یک مشکل دیگر هم ایجاد کرده؛ سال ۹۰ بنیاد ۲۸ میلیون هولوگرام در اختیار تولیدکنندگان بازی گذاشت. این تعداد سال گذشته به ۹ میلیون رسیده است.

یعنی حجم بازار فیزیکی، به یک سوم سال ۹۰ رسید. الان، فیلم و موسیقی سر از سوپرمارکت درآورده چون این دو کالای فرهنگی به خبرگی برای فروش نیاز ندارند اما بازی از همان ابتدا نظر خبرگی می‌خواست. اولین سوال مخاطب این‌که، این بازی روی سیستم من نصب می‌شود یا نه؟

از یک مغازه‌دار نمی‌توان توقع خبرگی داشت. در نتیجه بحث فروش بازی در سوپرمارکت شکست خورده و ما به فروشگاه‌های تخصصی نیاز داریم. طرحی را به ارشاد دادیم که های پارک بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم تا در آن، هم بازی کنند هم بازی بخرند.

## چند سال پیش، شهر کتاب‌ها شکل گرفت و دسترسی مردم به کتاب، آسان تر شد. سوال اینجاست من اگر بخواهم بازی بخرم حوصله ندارم سوار ماشین بشوم و بروم فلان نقطه شهر از فروشگاه‌های تخصصی خرید کنم یا ترجیح می‌دهم از اولین جایی که در دسترس من است بازی بخرم؟

کتاب با بازی فرق دارد. ما کتاب غیرمجاز، خیلی کم داریم. مردم هم خیلی کم، دنبال کتاب غیرمجاز هستند. پس بازارش هست و می‌تواند به شهر کتاب برود. شهر کتاب، همه محصولاتش مجاز است اما در ویدئو کلپ‌ها، کلی بازی و فیلم و موسیقی غیرمجاز فروخته می‌شود. چون هنوز قوانین گزنده و بازدارنده‌ای برای

هستند.

این موسسات، معاف از مالیات و بیمه شده و بازی‌سازان می‌توانند در فضای مسکونی کار کنند و از برق صنعتی بهره ببرند.

## بنیاد، چه اقدامی برای دانش‌بنیان کردن شرکت‌های بازی‌ساز کرده است؟

تفاهم‌نامه‌ای داشتیم با معاونت علمی - فناوری ریاست جمهوری. ۱۲ شرکت را معرفی کردیم تا دانش بنیان شوند. برای ۵ شرکت این اتفاق افتاده است. اما دانش‌بنیان شدن نیاز به لیست بیمه و... دارد. قرار است بنیاد ملی بازی‌ها، کارگزار فنی دانش بنیان شدن شرکت‌ها شود. قبل از سال ۹۳ هیچ شرکت دانش‌بنیانی در زمینه بازی رایانه‌ای وجود نداشت و حالا ۵ شرکت، دانش بنیان هستند.

## هیچ کدام از ما در اهمیت تبلیغ شک نداریم. بنیاد چه کمکی به تبلیغ و معرفی بازی‌ها می‌کند.

چقدر با صدا و سیما و آموزش و پرورش ارتباط برقرار کرده است؟ در مراسم رونمایی از «ارتش‌های فرازمینی» گفتیم ۱۵۰ میلیون برای تبلیغ این بازی هزینه شده است. ما بسته طلایی و نقره‌ای و برنزی داریم. هر سال سه بسته ترسیم می‌کنیم برای بازی‌های ایرانی تا هزینه را بپردازیم.

تبلیغ به پول زیاد نیاز دارد. ما از اول امسال، عوارض بازی‌های خارجی را می‌گیریم و این پول به حسابی ریخته می‌شود که بنیاد به آن، دست نمی‌زند. این مبلغ برای تبلیغ بازی‌های ایرانی هزینه می‌شود.

## معاونت پژوهشی وزارت آموزش و پرورش از تهیه بسته‌های آموزشی شامل بازی رایانه‌ای و فیلم به دانش‌آموزان خبر داده بود. بنیاد چه اندازه با این وزارتخانه تعامل برقرار کرده است؟

ما تفاهم‌نامه امضا کردیم با آموزش و پرورش برای توزیع بازی‌های ایرانی در مدارس. خیلی پیگیری کردیم از سازمان دانش‌آموزی، خود من، تا به حال هیچ موضوعی را این اندازه پیگیری نشده بود. نام بازی‌ها، فیلم و یک نسخه از آن را برای آموزش و پرورش ارسال کردیم تا در قالب نمایشگاهی که در استان تهران و البرز برگزار می‌شود، به نمایش درآیند اما هنوز این اتفاق نیفتاده است.

رود به بحث مدارس باید با تایید آموزش و پرورش باشد. چون میانگین سنی گیم‌ها در ایران، ۱۳ سال است اما هنوز هیچ خبری نشده و توپ در زمین ما نیست. آنها با ورود بازی، موافقت کردند اما هنوز اجرایی نشده است.

و اما در ارتباط با صدا و سیما، ما یک جلسه داشتیم با شورای فرهنگ عمومی و در حال آماده کردن طرحی هستیم که هم شورا، در زمینه فرهنگ‌سازی کند، هم بازی‌های ایرانی در صدا و سیما، شامل معافیت‌های مختلف تبلیغاتی بشوند. اما

## ناآشنایی ۹۰ درصد خانواده‌ها با رده‌بندی بازی‌ها/ «اسرا» ۷ ساله شد

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به این که بسیاری از خانواده‌ها، تعریفی از رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ندارند، گفت: طبق آماري که داریم، ۹۰ درصد خانواده‌هایی که برای بچه‌هایشان، بازی می‌گیرند، نمی‌دانند رده‌بندی سنی چیست. فرهنگ خانواده‌ها این است که بچه‌مان توی کوچه نرود و با غریبه بازی نکند. در صورتی که بازی‌های رایانه‌ای اگر هماهنگ با سن و سال بچه‌ها نباشد، بیشتر آسیب می‌زند. مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به طرح «اسرا» که به رده‌بندی سنی می‌پردازد اشاره و بیان کرد: اسرای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۷ سال است تاسیس شده. ۹ جلد کتاب پژوهشی داریم. کاری که در اسرا شده در هیچ بخش فرهنگی کشور نشده است. قطعاً خطاهایی هم داریم چون نحوه رده‌بندی مان غلط است و کپی‌رایت نداریم. به همین خاطر است که یک بازی خارجی را از اول تا آخر بازی می‌کنیم. کریمی قدوسی ایراز امیدواری کرد که «اسرا» به مرجعی برای رده‌بندی بازی در کشورهای مسلمان تبدیل شود و گفت: ما با سازمان‌های رده‌بندی سنی در دنیا از جمله در اروپا و آمریکا هم تعامل خوبی برقرار کرده‌ایم تا اسرا را جزو جامعه جهانی سازمان رده‌بندی سنی به نام «آی آر ک» کنیم. می‌خواهیم نگاه جهانی داشته باشیم.

وی ادامه داد: اگر این اتفاق بیفتد شاید بتوانیم مرجعی برای رده‌بندی سنی بازی‌ها در کشورهای مسلمان شویم. اگر عضو آی آر ک شویم با ورود به گوگل پلی یا اپ استور، آی پی ایران تشخیص داده می‌شود و رده‌بندی سنی در کشورهای مسلمان برای معرفی بازی‌ها مطابق با شاخص‌های اسراست. جز آمریکا، اروپا، استرالیا و چین، در هیچ کدام از کشورهای اسلامی، رده‌بندی سنی وجود ندارد.



نسخه بتای بازی CALL OF DUTY: BLACK OPS ۳ سرانجام بعد از ماه‌ها انتظار برای کنسول پلی استیشن ۴ یک روز قبل از موعد مشخص شده عرضه شد. به نقل از دیجیتال ترید، نسخه بتای بازی CALL OF DUTY: BLACK OPS ۳ قرار بود فردا برای کاربران پلی استیشن ۴ آماده و عرضه شود امروز همه دوستداران و کاربران پی اس ۴ را هیجان زده کرد.

کمپانی Treyarch طی بیانیه‌ای رسمی اعلام کرد که این بازی را برخلاف اخباری که اعلام کرده امروز در اختیار هودارنش می‌گذارد. البته مدت زمان بازی آزمایشی این بازی محدود است و تنها تا پایان روز بیست و سوم آگوست امکان بازی رایگان با نسخه بتا وجود دارد.

به گزارش ترید افرادی که پیش از این برای دریافت نسخه بتا ثبت نام کردند امروز کد بازی را از طریق ایمیل‌هایشان دریافت می‌کنند و می‌توانند بازی را با پلی استیشن ۴ تجربه کنند.

کاربران با استفاده از نسخه بتا می‌توانند موقعیت‌های مختلف بازی CALL OF DUTY: BLACK OPS ۳ OF DUTY: BLACK OPS ۳ را تجربه کنند و با بخش‌های مختلف بازی، امکانات و برنامه‌های جدید آن آشنا شوند.

کمپانی Treyarch اعلام کرده که نسخه اصلی بازی CALL OF DUTY: BLACK OPS ۳ قرار است روز ششم نوامبر معادل ۱۵ آبان سال جاری برای کنسول‌های مختلف ایکس باکس وان و ۳۶۰، پلی استیشن ۴ و ۳ و همینطور برای کاربران کامپیوترهای شخصی عرضه شود.

## اهداف ایران از حضور در «گیمز کام» آلمان/ اولویت تربیت بازی‌ساز است



دیگر از اهداف حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان دانست و افزود: ما در حال شناسایی بازار هستیم. شرکت‌های مختلف، علاقه‌مند به سرمایه‌گذاری در ایران هستند و هدف اول ما این است که بگوییم گیم در ایران، پدر و مادر دارد و این طور نیست که بیاید و سرمایه‌گذاری کنید و هیچ نهادی هم به عنوان متولی و سیاست‌گذار وجود نداشته باشد.

سرمایه‌گذاری‌های خارجی باید به نفع بازار و تولید داخل باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد: این سرمایه‌گذاری باید به نفع بازار و تولید داخلی باشد. نباید به گونه‌ای عمل کنیم که یک‌باره بازی‌های خارجی وارد نشوند و همین تولید داخلی نصف و نیمه‌ای هم که داریم از بین برود. بنابراین، هدف ضمن معرفی بازی‌ها، معرفی بنیاد هم هست.

وی در ادامه بیان کرد: ما از سرمایه‌گذاران خارجی استقبال می‌کنیم. چه اشکالی دارد بیایند شرکت بزنند در ایران از بازی‌سازهای داخلی استفاده کنند و برای بازار داخلی بازی بسازند. ما تضمین می‌کنیم که بازی‌شان به فروش برسد. بازی‌سازهای ما در کنار کسانی که تجربه دارند آموزش می‌بینند.

بحث نظام رده‌بندی سنی، چهارمین محوری بود که به گفته کریمی قدوسی در نمایشگاه آلمان به آن توجه شد. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار است اسفند امسال، سمیناری با حضور نظام‌های رده‌بندی سنی در ایران برگزار شود.

وی در پایان گفت: در یک کلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کوشید تا در این نمایشگاه تنها به محصول توجه نکند بلکه باید در سطح بالاتری تعامل کند. وگرنه این که من به عنوان مدیرعامل بنیاد بروم با ناشر صحبت کنم که بازی مرا منتشر کند، محلی از اعراب ندارد چون ذی‌نفع نیستم و دغدغه برگشت سرمایه را ندارم.

هفتمین نمایشگاه بین‌المللی بازی با عنوان «گیمز کام»، ۱۴ مردادماه در آلمان آغاز به کار کرد و ایران به عنوان تنها نماینده خاورمیانه در این نمایشگاه حضور داشت.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ضمن اشاره به این که بنیاد با حضور در این نمایشگاه، چهار موضوع را بررسی می‌کند، گفت: امسال ما دنبال چهار حوزه مشخص هستیم. حوزه اول آموزش است. ما یک جلسه مشترک با دانشگاه کلن داریم. چون کلن، محل رفت و آمد بسیاری از بازی‌سازان مطرح دنیاست. می‌کشیم تا با مونیخ و برلین هم، یک سری جلسات مشترک داشته باشیم و افراد نخبه را بورس کنیم تا به آلمان بروند و دوره ببینند.

### آموزش اولویت نخست ما است

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آموزش اولویت نخست است و انستیتو ملی بازی‌سازی ایران با همین هدف شکل گرفته و عملکرد آن، به گونه‌ای بوده که دانشگاه کلن قبول کند با ما وارد مذاکره شود.

وی ادامه داد: حوزه دوم بحث نمایشگاه و جشنواره است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر آن است تا با حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان به بین‌المللی شدن نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایران کمک کند. همچنین بنیاد می‌کوشد تا کشورهای مسلمان با جشنواره گیم در ایران آشنا شوند و محصولات خود را برای دآوری به جشنواره‌ای بفرستند که در خاورمیانه از اهمیت بسیار برخوردار است.

کریمی قدوسی، شناسایی بازار گیم را یکی

## انتقاد از مافیای توزیع بازی‌های رایانه‌ای / مستقل‌ها نقشی ندارند!



حسین آزادپور، مدیر شرکت شیوپراداز کرمان و مدیر تولید بازی رایانه‌ای «مقاومت خرمشهر» است مجله صنایع فرهنگی مهر، در ادامه سلسله گفتگوهای خود با فعالان حوزه بازی‌سازی رایانه‌ای پیرامون آسیب‌شناسی تولید و عرضه در این حوزه، با حسین آزادپور درباره بازار و شبکه توزیع و مشکلات تولید و ارائه بازی‌های رایانه‌ای گفتگو نشستیم که در ادامه می‌خوانید:

**فصل تابستان، بهترین زمان برای ارائه بازی‌های رایانه‌ای است. با توجه به این فصل، وضعیت بازار بازی‌ها چگونه است؟** شبکه توزیع بازی‌های رایانه‌ای به یک مافیا شبیه است و هر کسی نمی‌تواند وارد این شبکه بشود. ممکن است من به عنوان یک بازی‌ساز مستقل، یک بازی با کیفیت و مطابق با استانداردهای جهانی تولید کنم اما چون در دایره این مافیا قرار نمی‌گیرم نمی‌توانم نقشی در توزیع اثر تولیدشده داشته باشم.

**شما به طور مستقل اقدام می‌کنید یا ناشر، این مسئولیت را برعهده می‌گیرد؟** کسی که طراح بازی است نمی‌تواند به طور مستقل رفتار کند. او باید به یک ناشر مراجعه کند تا ناشر در درجه اول، منابع مالی را تأمین کند و بعد بازار را بسنجد و نظر بدهد که بازی مورد نظر تا چه اندازه با سلیقه مخاطبان هماهنگ است و بازار فروش آن به چه صورت است.

**اما یکی از مشکلات اصلی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، بازاربایی است. یعنی این طور نیست که اول بازار سنجیده و بعد بازی تولید شود؟** من نمی‌گویم همه ناشران چنین می‌کنند اما ناشرانی موفق هستند و می‌توانند به برگشت سرمایه خود امیدوار باشند که مخاطب و شرایط بازار را بسنجند.

**یکی از مواردی که باید در شناخت مخاطب و سنجش بازار به آن توجه شود، گروه سنی مخاطبان است. تا چه اندازه بازی‌سازان به این مساله توجه می‌کنند؟** متأسفانه رده‌بندی سنی بازی‌ها رعایت نمی‌شود. برای

وقتی تعداد بازی‌های خارجی که به روش غیرمجاز کپی شده‌اند به حداقل برسد می‌توان به برقراری این موازنه امیدوار بود.

وقتی بازی داخلی ۵۰۰۰ هزار تومان و بازی با کیفیت خارجی، ۱۰۰۰ یا ۲۰۰۰ تومان است و بیشتر مخاطبان و خانواده‌ها به قیمت فکر می‌کنند، چگونه می‌توان به رقابت برابر میان بازی‌های داخلی و خارجی امیدوار بود.

**بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای کنترل محدود این مساله، نصب هولوگرام را از سوی ناشران اجباری کرد. با این روش تا چه اندازه از میزان کپی‌های غیرمجاز جلوگیری شد؟**

واقعیت این‌که این روش با شکست مواجه شد. مساله بازی‌های غیرمجاز در بطن جامعه وجود دارد. ما از ابتدا یاد گرفته‌ایم که همه چیزمان مجانی باشد. مثلاً نرم‌افزار و بندوز را رایگان نصب می‌کنیم در حالی که ارزش واقعی آن، ۲۰۰ دلار است.

نیاید به صورت ضربتی با این مساله برخورد کرد. یکی از دلایلی که موجب می‌شود، امروز بازی‌های ایرانی در سطح جهانی مطرح شوند به جهت همین رقابت با بازی‌های خارجی است.

**اما این رقابت، نابرابر است. قیمت‌ها قابل مقایسه با یکدیگر نیستند؟**

من گفتم یکی از دلایل نزدیک شدن بازی‌های داخلی به استانداردهای جهانی، وجود بازی‌های خارجی در بازار بوده است. اما بازاری که وجود دارد از سویی، غیر رقابتی است. به این معنی که کنترلی بر قیمت بازی‌های خارجی وجود ندارد و یک خانواده وقتی می‌خواهد برای فرزندش بازی بگیرد، اول به قیمت آن فکر می‌کند.

**با این تفاسیر بازی‌های ایرانی چگونه می‌توانند با نمونه‌های خارجی رقابت کنند؟** باید داستان جذاب داشته باشند. بازی‌های ایرانی به شرط ایرانی بودن می‌توانند برای مخاطبان، جذاب‌تر باشند و کاربرد با آن همذات‌پنداری کند. برای مثال همه ما از کودکی داستان سیاوش و رستم و سهراب را شنیده‌ایم حالا اگر این داستان‌ها به خوبی بازآفرینی شوند با مخاطب ایرانی بیشتر و بهتر ارتباط برقرار می‌کنند.

**با مخاطب خارجی چطور؟** مخاطب خارجی را با گرافیک خوب می‌توان جذب کرد. او یک بازی با کیفیت بالا می‌پسندد. در کل داستان خوب و گرافیک خوب و کیفیت بالا به کمک هم می‌آیند و هر کدام، مثل حلقه‌های زنجیر، مکمل یکدیگر هستند.

**هزینه‌ای که صرف تبلیغات می‌شود چقدر است؟**

در کشورهای دیگر، ۲۰ میلیون دلار، برای ساخت یک بازی رایانه‌ای هزینه و ۱۰ برابر آن خرج تبلیغ می‌شود اما در کشور ما این طور نیست. تبلیغ در تلویزیون به لحاظ تعداد بیننده، قابل مقایسه با تبلیغ در مجله و روزنامه و سایت نیست اما هزینه تبلیغات تلویزیونی بسیار بالاست.

**قرار بود آموزش و پرورش بسته‌هایی را با عنوان بسته فرهنگی که بازی رایانه‌ای هم جزو آن بود در اختیار دانش‌آموزان بگذارد. این طرح تا چه اندازه عملی شد؟**

تا به حال چنین اتفاقی نیفتاده. هنوز آموزش و پرورش به این نتیجه نرسیده که در قالب بازی بهتر می‌توان آموزش داد تا در قالب‌های خشک و قدیمی.

مثال یک بچه ۸ ساله، بازی را تماشا می‌کند که برای نوجوانان و جوانان است. چون نگاه کلی حاکم بر جامعه این است که بازی یک وسیله تفریحی است که بچه‌ها در اوقات فراغت خود به آن می‌پردازند نه یک صنعت فرهنگی که می‌تواند در بسته آموزشی بچه‌ها قرار بگیرد.

واقعیت این است که جامعه به گروه سنی و امکان آموزشی - فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای توجه نمی‌کند. به همین خاطر همه قدرت فروش به پخش‌کننده‌ها منتقل می‌شود و یک توزیع‌کننده عمده و بزرگ به وجود می‌آید که باقی، زیرشاخه او هستند.

**میانگین هزینه‌ای که صرف تولید یک بازی رایانه‌ای می‌شود چقدر است؟**

خیلی متفاوت است از ۳۰ یا ۴۰ میلیون آغاز می‌شود و به چند میلیارد می‌رسد. مساله اینجاست که تولیدکنندگان ایرانی، پتانسیل این را دارند که بازی‌هایی با استاندارد جهانی تولید کنند اما از آنجا که منابع مالی تأمین نمی‌شود، کیفیت کار خود را پایین می‌آورند تا با رقمی که به بازی اختصاص داده شده جور در بیاید.

**مبلغی که به تولید بازی «مقاومت خرمشهر» تعلق گرفت چقدر است؟**

نصف آن هزینه‌ای است که ما برآورد کرده بودیم. مساله اینجاست که بخش دولتی با تأمین منابع مالی مشکل دارد و محدود ناشران خصوصی هم که می‌توانند در این زمینه سرمایه‌گذاری کنند نگران کسب سود بیشتر و برگشت سرمایه خود هستند.

**چه زمان این موازنه برقرار می‌شود یعنی هزینه تولید با بودجه اختصاص یافته برابری می‌کند؟**

## وقتی درآمد عرضه بازی‌های رایانه‌ای یک چهارم هزینه تولید است!

خصوصی، به تنهایی قابل حل نیست. وی با اشاره به نقش حمایت‌های دولتی تأکید کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید وارد عمل شود و به گونه‌ای سیاست‌گذاری کند که ناشران سود بیشتری ببرند و اختلاف قیمت میان تولید و فروش بازی‌ها، این اندازه زیاد نباشد.

### ۹۵ درصد بازی‌های بازار غیرمجاز است!

به گفته احمدی، یکی از اقدامات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که موجب بالا رفتن سود ناشران می‌شود، جمع کردن بازی‌های غیرمجاز است. وقتی ۹۵ درصد بازی‌هایی که فروخته می‌شود، غیرمجاز است چگونه می‌توان انتظار داشت ناشران باقی بمانند و کار نکنند.

او به شرایط بسیار بد بازی‌سازی کامپیوتری در ایران اشاره و بیان کرد: در شرایط کنونی بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی با مشکل مالی روبه‌رو هستند و وضعیت مالی بازی‌سازها بسیار وخیم است. این شرایط، تنها گریبانگیر بازی‌سازان نیست بلکه ناشران را هم مبتلا کرده است.



ماجرای برعهده می‌گیرند و تنها کاری که بر دوش آنها نیست، کار بانکداری و عمده‌فروشی است. معلوم است وقتی سود، یک چهارم هزینه تولید است خود را به دردسر نمی‌اندازند. مدیر شرکت آروین‌تک با اشاره به این که بازی‌سازان و شرکت‌های خصوصی نمی‌توانند اصلاح بازار را به دست بگیرند، گفت: معضلات بازار بازی‌های رایانه‌ای با تلاش بخش

رایانه‌ای از مرحله تولید تا آماده‌سازی کالا برای توزیع را برعهده دارند.

### ناشران بازی‌ها تنها بانکداری نمی‌کنند!

وی تأکید کرد: ناشران بازی‌های رایانه‌ای باید علاوه بر تولید محصولات خوب و باکیفیت، بسته‌بندی شکلی برای کارهایشان در نظر بگیرند و روی آن تبلیغ کنند. آنها به نوعی صفر تا صد

حسین احمدی، بازی‌ساز رایانه‌ای، یکی از دلایل اصلی نابسامانی شبکه توزیع بازی‌های رایانه‌ای را مشکلات متعدد ناشران دانست و افزود: واقعیت این است که ناشران بازی‌های رایانه‌ای، تمایل چندانی به ادامه فعالیت در این زمینه ندارند به این خاطر که انتشار بازی‌های رایانه‌ای، کار سودآوری نیست.

مدیر تولید بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر» با اشاره به این که تولید یک بازی خوب و با کیفیت به مبلغی حدود ۴۰۰ میلیون تومان نیاز دارد گفت: یک ناشر برای تولید یک بازی رایانه‌ای خوب و باکیفیت به مبلغی برابر با ۳۰۰ میلیون تومان نیاز دارد که ۱۰۰ میلیون هم برای تبلیغات آن هزینه می‌کند. این بازی در بهترین زمان و خوش‌بینانه‌ترین حالت، ۵۰ هزار نسخه می‌فروشد و درآمد حاصله به ۱۰۰ میلیون تومان می‌رسد حالا ناشر اختلاف فاحش ۳۰۰ میلیونی را چگونه می‌خواهد جبران کند؟

احمدی در پاسخ به این که آیا بازی‌های رایانه‌ای هم، چون کتاب از شبکه توزیع جداگانه‌ای برخوردارند گفت: بازی با کتاب، تفاوت دارد و یک کالای دیجیتال است. در نتیجه ناشران بازی‌های



بازی‌های رایانه‌ای ترتیب و روال منظمی برای پرداخت حمایت‌های مالی خود در نظر بگیرد. به این معنی که تولیدکننده به روز هزینه می‌کند و چند سال منتظر می‌ماند تا بنیاد، مبلغی را که وعده کرده‌اند به او برگردانند.

این بازی‌ساز ادامه داد: از طرف دیگر، بازی‌های رایانه‌ای هم تاریخ مصرف دارند. اصلاً ماهیت محصولات تکنولوژیک این است. گرافیک و تکنیکی که امروز روزآمد و جذاب است و مخاطب دارد یک یا دو سال بعد، جذابیت خود را از دست می‌دهد پس من نمی‌توانم دو سال، یک بازی را منتظر نگه دارم اما بنیاد به تنها چیزی که فکر نمی‌کند، همین مساله است.

نیروهای انسانی خود را بیمه کند به همین خاطر کسی نمی‌تواند به طور ثابت در این کار باقی بماند و از طریق آن زندگی خود را بگذراند.

### ضرورت تربیت نیروی متخصص

سازنده بازی رایانه‌ای «ترانتون» تربیت نیروی متخصص را یکی از ضرورت‌های جدی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای برشمرد و گفت: تا زمانی که نیروهای متخصص تربیت نشوند نمی‌توان به آینده صنعت گیم امیدوار بود. این سال‌ها، کارهای نسبتاً خوبی انجام شده اما می‌توان بهتر و قوی‌تر عمل کرد و این مساله به وجود نیروی متخصص نیاز دارد. به گفته سلطانی، بهتر است بنیاد ملی

## انتقاد از تمرکز بازی‌سازان در تهران / فقر فضا و نیروی متخصص داریم

جالب‌تر این که از هر بازی، ۳۰ درصد سهم شرکت اپل است اما بنیاد انتظار دارد ۵۰ درصد سود ببرد.

### ساخت بازی به تهران معطوف شده است

سلطانی فراهم آوردن فضایی برای تولید بازی را یکی از حمایت‌های جدی بنیاد ملی بازی‌های پارنه‌ای دانست و افزود: بسیاری از بازی‌سازان فضایی ندارند که بتوانند در آن به تولید بپردازند و عملاً ساخت بازی به تهران معطوف شده است؛ چه اشکالی دارد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، فضایی را در اختیار این افراد قرار دهد.

به گفته سازنده بازی «عصر پهلوانان»، حمایت مالی، حداقل و کم اهمیت‌ترین کمک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌سازان است. یکی از عمده‌ترین مسایل، معافیت مالیاتی است. مگر درآمد ما چقدر است که بخواهیم مالیات هم بپردازیم؟!

بیمه یکی دیگر از حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان است. به گفته سلطانی، تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای، این توان مالی را ندارد که

محمود سلطانی، بازی‌ساز رایانه‌ای به این که هیچ تیمی در ایران، بازی بزرگ نمی‌سازد اشاره و بیان کرد: هزینه ساخت هر بازی رایانه‌ای، ۲۰۰ تا ۳۰۰ میلیون تومان است. کدام یک از بازی‌سازان می‌توانند این مبلغ را تأمین کنند؟ به همین خاطر است که تیم‌های بازی‌سازی، سراغ اپلیکیشن رفته‌اند چون هم بازار موبایل و بازی‌های موبایلی داغ است هم نامنی در بازار بازی‌های بزرگ و عدم اطمینان از برگشت سرمایه موجب چنین مساله‌ای شده است.

مدیر شرکت رسنا افزار شریف با اشاره به نقش بنیاد ملی بازی‌های پارنه‌ای در سامان‌دهی این شرایط گفت: من به‌عنوان تولیدکننده نمی‌توانم برای کار خود ناشر پیدا کنم. وقتی بنیاد، حامی یک کار است خودش به انتخاب ناشر می‌پردازد و می‌خواهد اعمال سلیقه کند و نقش حاکمیتی داشته باشد.

وی ادامه داد: این مساله باعث می‌شود تعداد ناشرانی که با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همکاری می‌کنند به حداقل برسد. از سوی دیگر بنیاد توقع دارد به اندازه تولیدکننده بازی سود ببرد.

## بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای، کار مرا گروگان گرفته است



محمود سلطانی، مدیر شرکت رسانا افزار شریف درباره انتشار بازی «ترائتون» گفت: متأسفانه بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای، محصول ما را گروگان گرفته است به این معنی که مراحل تولید و آماده‌سازی این بازی دو سال پیش نهایی شده و از همان زمان در انتظار انتشار و توزیع آن هستیم اما از دو سال پیش تاکنون این اتفاق نیفتاده و بازی «ترائتون» منتشر نشده است چون بنیاد به عنوان حمایت‌کننده برآن است تا مستقیم وارد عمل شود و با ناشر قرارداد ببندد و معمولاً ارتباط خوبی میان ناشران و بنیاد وجود ندارد. این بازی ساز همچنین به نقش حاکمیتی بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای اشاره و بیان کرد: من به عنوان تولیدکننده نمی‌توانم برای کار خود ناشر پیدا کنم. وقتی بنیاد، حامی یک کار است خودش به انتخاب ناشر می‌پردازد و می‌خواهد اعمال سلیقه کند و نقش حاکمیتی داشته باشد. این مسأله باعث می‌شود تعداد ناشرانی که با بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای همکاری می‌کنند به حداقل برسد. اما همه چیز به اینجا ختم نمی‌شود. بنیاد از بازی‌سازان و حتی از ناشران حمایت نمی‌کند.

سلطانی، حمایت مالی بنیاد از بازی‌سازان را کوچک‌ترین و کم‌اهمیت‌ترین نوع پشتیبانی دانست و افزود: ما بیش از هر چیز به معافیت مالیاتی و بیمه و آموزش دانشگاهی نیاز داریم. از سوی دیگر، همه جای دنیا، حمایت‌های پس از تولید، مهم‌تر از پیش از تولید است. ما برای کار خود به تبلیغ نیاز داریم و هزینه لازم برای این کار را نداریم و بنیاد می‌تواند در این زمینه‌ها از بازی‌سازان حمایت کند و نمی‌کند.

به گفته این تولیدکننده بازی‌های یارانه‌ای بهتر است بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای ترتیب و روال منظمی برای پرداخت حمایت‌های مالی خود در نظر بگیرد. به این معنی که تولیدکننده به روز هزینه می‌کند و چند سال منظر می‌ماند تا بنیاد، میلیاری را که وعده کرده به او برگرداند. ضمن این که روزگاری، بنیاد، مبالغ بالایی را در اختیار برخی بازی‌سازان می‌گذاشت اما حالا این حمایت‌ها به صفر رسیده و بهتر است ترتیب و ضابطه‌ای برای این کار وجود داشته باشد و بنیاد دچار افراط و تفریط نشود. سلطانی، ساخت بازی یارانه‌ای را به پختن کیک تشبیه کرد و افزود: کیک هرچه تازه‌تر باشد، خوشمزه‌تر است. بازی‌های یارانه‌ای هم تاریخ مصرف دارند. اصلاً ماهیت محصولات تکنولوژیک این است. گرافیک و تکنیکی که امروز روزآمد و جذاب است و مخاطب دارد یک یا دو سال بعد، جذابیت خود را از دست می‌دهد پس من نمی‌توان دو سال، یک بازی را منتظر نگه دارم اما بنیاد به تنها چیزی که فکر نمی‌کند، همین مسأله است.

تولیدکننده بازی «ترائتون»، درباره فضای کلی داستان و گرافیک این بازی گفت: این بازی در واقع دنباله‌ای بر بازی «عصر پهلوانان» است که اولین نسخه‌های آن در سال ۸۶ تا ۸۷ منتشر شد و حالا داستان در فضا و گرافیکی مدرن‌تر در «ترائتون» ادامه پیدا می‌کند.

بر اساس معرفی این بازی در سایت رسمی، ترائتون یک بازی اکشن - نقش محور (Action-RPG) است که با الهام از اساطیر ایران زمین ساخته شده است. ترائتون که به طور دقیقتر در اوستا بصورت «ثره آته اونه» آمده است، همان فریدون است و به معنای دارنده سه نیرو است.

این نام بدین دلیل برای این بازی انتخاب شده است که در آن سه شخصیت متفاوت به عنوان کاراکترهای اصلی قابل بازی هستند: مهرداد جنگجو (Fighter)، ادار منگ (Mage) و آتار هنرمند (Bard). هر کدام از این سه شخصیت مسیری متفاوت از یک داستان را طی می‌کنند و فقط با طی همه مسیرها و بازی کردن با همه کاراکترها رازهای داستان آشکار می‌شوند.

این بازی به صورت اپیزودیک عرضه می‌شود که در قسمت اول مهرداد شخصیت اصلی است. داستان بازی ادامه بازی عصر پهلوانان است که محوریت آن دروغ و استحاله شخصیتی است.

## بازی چگونه جدی شد؟/قدرت‌نمایی یک صنعت بیلیون دلاری

به طور خلاصه تکنولوژی و دانش بشری سر بزنگاه به کار این صنعت آمد و موجب شد تا محبوبیت و اقبال بازی‌های کامپیوتری به اوج برسد و در مدت زمانی کوتاه به یک صنعت بزرگ تبدیل شود.

### سال ۲۰۱۵ سال موفقیت بازی‌های گوشی‌های هوشمند

اما این موفقیت‌ها همچنان ادامه دارد. کارشناسان معتقدند امسال بازی‌های گوشی‌های تلفن همراه می‌تواند به رشد مضاعف صنعت بازی در جهان کمک کند. افزایش محبوبیت این گروه از بازی‌ها و فراگیری تلفن‌های همراه هوشمند در سراسر جهان طراحان و تولیدکنندگان بازی را به سمت تولید بازی‌هایی مناسب برای تلفن همراه کرده است.

بازی‌هایی جذاب که می‌تواند هر مخاطبی را مجذوب خود کند. بازی‌هایی که هم به صورت آنلاین و هم در صورت دانلود شدن روی گوشی تلفن همراه در هر زمان و مکانی می‌تواند همراه کاربر باشد و وابستگی او را به دستگاه‌های دیگر کاهش دهد. همین امر موجب می‌شود تا متخصصان و کارشناسان این حوزه سال ۲۰۱۵ را به عنوان سال موفقیت بازی‌های گوشی‌های هوشمند بشناسند.

این گروه معتقدند بازی‌هایی که برای گوشی‌های تلفن همراه هوشمند طراحی می‌شود خود می‌تواند به عنوان یک صنعت پرفروش و موفق ارزش بازی‌های وابسته به کنسول‌ها را در سایه خود کم‌رنگ و بی‌رنگ و بسو کند.

یکی از دلایل موفقیت بازی‌های تلفن همراه هوشمند قابلیت شرکت در مسابقات و فراخوان‌هایی است که در سراسر جهان امکان پیوستن به آنها وجود دارد. این قابلیت می‌تواند به طور موازی جذابیت‌هایی برای کاربر داشته باشد و درآمدی موازی درآمدهای حاصل از عرضه و فروش محصولات و بازی برای کاربران بازی‌های تلفن همراه هوشمند داشته باشد.

### اقتصاد رو به رشد صنعت بازی

آمارها نشان می‌دهد که صنعت بازی‌های ویدیویی در سال‌های گذشته به رشد اقتصادی ایالات متحده آمریکا کمک بسیاری کرده و چیزی حدود ۲۱ بیلیون دلار برای این کشور به همراه داشته است. این در حالی است که صنعت بازی در فاصله زمانی سال‌های ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۲ با رشدی ۹ درصدی روبه‌رو بوده در حالی که میزان متوسط رشد اقتصادی در دیگر صنایع در این کشور ۲/۴ درصد در همان بازه زمانی بوده است و این تنها یک نمونه از موفقیت‌های این صنعت است.

آن‌گونه که پراگ پست نقل می‌کند، صنعت بازی در طول دهه گذشته در جهان با چنان رشدی رو به رو بوده که به راحتی می‌توان گفت درآمد حاصل از آن برای کمپانی‌ها و شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های کامپیوتری سر به فلک کشیده است.

به سادگی می‌توان از صنعت بازی به عنوان یکی از موفق‌ترین صنایع در جهان نام برد. این صنعت تنها در ایالات متحده آمریکا به یک صنعت بیلیون دلاری تبدیل شده است صنعتی که همچنان در حال رشد است. حال سوال اینجاست که این صنعت تا چه حد قابل بزرگ شدن است؟ و آیا زمانی فرا می‌رسد که رشد آن متوقف شود و یا نادیده گرفته شود؟

بازی همیشه محبوب بوده چه در گذشته و چه امروز. صنعت بازی برای نخستین بار در دهه ۱۹۶۰ و با ورود بازی‌های ویدیویی به دل مردم راه یافت و آنها را سرگرم کرد. در آن زمان ورود چنین سرگرمی به خانه‌ها توجه بسیاری از مردم را به این صنعت و تولیدات آن جلب کرد. با این وجود در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ بود که اتفاقی عجیب باعث کم‌رنگ شدن صنعت بازی شد. در آن زمان با حضور کنسول‌ها و کامپیوترهای شخصی و لب‌تاپ تمرکز از روی بازی‌ها کمتر شد و بر کامپیوترها و کنسول‌ها بیشتر شد. بنابراین بازار فروش بازی‌ها در مقایسه با کنسول‌ها و کامپیوتر در سایه قرار گرفت.

### عبور از سرگرمی و هیجان به سودآوری

همانطور که تکنولوژی پیشرفت می‌کند، صنعت بازی از یک پدیده سرگرم‌کننده و هیجان‌انگیز به یک صنعت سودآور و میلیارد دلاری حرکت می‌کند. پیشرفت‌ها و خلاقیت‌های متخصصان این حوزه در خصوص طراحی و جذابیت‌های گرافیکی و از طرفی فراگیر شدن اینترنت در سراسر جهان به رشد این صنعت کمک کرد و ناخواسته آن را به یکی از گول‌های پرسود تبدیل کرد.

به مرور بازی‌هایی در جوامع مختلف توسعه یافت که از آنها با نام بازی‌های آنلاین یاد می‌شد. بازی‌هایی که با وجود اینترنت خیلی سریع در میان مردم در سراسر جهان فراگیر شد و علاقمندان زیادی را به خود جلب کرد. این بازی‌ها دو قابلیت داشتند به این ترتیب که کاربر می‌توانست به صورت آنلاین با آن بازی کند و یا آن را بعد از دانلود شدن روی کامپیوتر شخصی‌اش فعال کند و با آن بازی کند. این روند بعدها به مرور از کامپیوترهای شخصی و خانگی به لب‌تاپ و بعد از آن تبلت و گوشی‌های تلفن همراه هوشمند منتقل شد.



گزارش: حسن عبدالهی

## بازار بکر بازی‌های رایانه‌ای از سیاست مسئولان تا انتظار بازی‌سازان

استعدادی هستند که در صورت حمایت از آنها می‌توان شاهد شکوفایی صنعت بازی سازی کشور، ارزآوری فراوان و مقابله با جنگ نرم از طریق رسانه‌هایی چون بازی‌های رایانه‌ای بود.

مثال‌های فراوانی برای تأیید این ادعا وجود دارد و «افسانه ملک محمد (سیب طلائی)» که توسط تعدادی از بازی‌سازان جوان آذربایجان شرقی در حال تولید بوده و موفق به دریافت مجوز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز شده، تنها نمونه‌ای از همین دست تولیدات است که در ارزیابی‌های اخیر این بنیاد از میان ۱۶ اثر بررسی شده به عنوان یکی از هفت اثر پذیرفته شده قرار گرفت و تنها بازی رایانه‌ای با مؤلفه‌های کمی و کیفی برتر در سطح منطقه اعلام شد و به گفته سازندگان آن، این بازی برای معرفی در یکی از نمایشگاه‌های مهم مرتبط شرکت کرده و در معرض نمایش عموم قرار خواهد گرفت.

### حمایت حلقه مفقوده صنعت بازی سازی رایانه‌ای در ایران

هومن کیانور از دست‌اندرکاران اصلی ساخت و تولید این بازی رایانه‌ای که در رده بازی‌های گونه اکشن با صحنه‌های ماجراجویی و جذاب رزم آوری بوده و مضامین اخلاقی چون احترام به والدین، شجاعت، وفاداری، تعهد و عشق پاک در قالب روابط شخصیت‌های بازی مورد توجه قرار گرفته، گفت: پیش از این حمایت از بازی‌سازان در ساخت بصورت مشارکت در سود فروش بود که از امسال با تغییر سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به اعطای وام یک میلیارد ریالی شده و آن هم به شرط بررسی وضعیت و قدرت شرکت‌های سازنده بازی از لحاظ مالی اعطا می‌شود. وی با بیان اینکه سیاست و شاخص‌های مشخصی در خصوص اعطای این تسهیلات وجود ندارد و عموماً بصورت سلیقه‌ای و به شرکت‌های دارای اسم و رسم که نیاز چندانی نیز به این مبالغ ندارند، پرداخت می‌شود، تصریح کرد: این رویکرد موجب شده تا نوعی قطب‌گرایی در صنعت بازی سازی کشور بوجود آید و شرکت‌های



با پروژه‌های بازی‌سازان متقاضی برخورد خواهد شد و نخست پروژه‌های بالای ۷۵ درصد که در مرحله پایانی هستند و به علت نیاز مبرم به پول با ساز و کار آسان تری به آنها وام اعطا می‌شود و دوم پروژه‌های زیر ۷۵ درصد که برای ساخت نیاز به سرمایه دارند.

صلاحیت دریافت وام و میزان آن نیز از سوی بخش تولید بنیاد تأیید می‌شود و مؤلفه‌هایی چون استفاده از سیستم رتبه‌بندی شرکت‌ها براساس محورهای بازی‌های ساخته شده، بازی در حال ساخت، میزان فضای اختصاص داده شده، تعداد و میزان تخصیص نیروی انسانی و میزان مالیات برای تعیین صلاحیت شرکت‌ها مورد توجه قرار می‌گیرند و جالب اینکه سیستم رتبه‌بندی شرکت‌های بازی‌ساز که از دو سال پیش در دستور کار قرار داده شده و قرار است با اصلاحاتی راه‌اندازی شود، با انتقاداتی روبروست.

در این بین شرکت‌های نوپا و جوانان با

برای ترویج مفاهیمی چون اسلام‌هراسی در ذهن کودکان و نوجوانان ایرانی، توجه به فرهنگ اصیل ایرانی و اسلامی و ترویج نمادها و مفاهیم آن بین نسل‌های جوان از طریق ابزارهای بنام بازی‌های رایانه‌ای امری اجتناب‌ناپذیر می‌نماید و بدون شک این امر مستلزم تولید آثار داخلی با درون‌مایه‌ها و داستان‌های بومی بوده و اینجاست که بحث حمایت از شرکت‌ها و فعالان بازی‌سازی داخلی اهمیتی بالا به خود می‌گیرد، موضوعی که مسئولان این حوزه دم‌از‌اجرای آن می‌زنند و در مقابل بسیاری از فعالان عرصه تولید بازی‌های رایانه‌ای معتقد به سیاست‌گذاری‌های سلیقه‌ای و ناکارآمد در این خصوص هستند.

### تشکیل معاونت حمایت در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بدون شک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ای مهم‌ترین و شاید تنها نهادی است که حوزه را عهده‌دار است و سیاست‌گذاری‌های کلان آن را انجام می‌دهد و در همین چارچوب با تشکیل معاونت حمایت، طریقی چون اختصاص وام به بازی‌سازان را در دستور کار خود قرار داده و بنا دارد در دو بخش ریالی و غیر ریالی به حمایت از بازی‌سازان بپردازد.

بر اساس مصوبات این بنیاد یکی از روش‌های حمایت‌های ریالی از بازی‌سازان، تخصیص وام‌هایی با بهره سود پایین خواهد بود و به همین منظور شاخص‌هایی برای مورد تأیید قرار گرفتن شرکت‌ها وجود دارد و اگر شرکتی بر اساس این شاخص‌ها مورد تأیید قرار گیرد، برای دریافت وام متغیر تا سقف یک میلیارد ریال به بانک‌ها معرفی می‌شود به گونه‌

بدون شک در دهکده جهانی ارتباطات و دنیای دیجیتال امروز، رایانه‌ها و تمامی شاخه‌ها و حوزه‌های مربوط به آن نقشی انکارناپذیر در زندگی بشر و شکل‌دهی به افکار، اندیشه‌ها و تعریف فرهنگ برای او دارد و در این میان حوزه بازی‌های رایانه‌ای بواسطه مخاطب‌گیری نسل جوان بطور اخص و طیف گسترده‌ای از کاربران بصورت اعم، جایگاه منحصر بفردی بخود اختصاص داده و کشورها و شرکت‌های فعال در این حوزه به دنبال بهره‌برداری حداکثری از بازار پرسود چنین محصولاتی و در سطح کلان‌تر انتقال مبانی و مفاهیم فرهنگی خود به مخاطبان هستند.

ذکر این نکته خالی از لطف نخواهد بود که کشوری چون سوئیس به عنوان یکی از خواستگاه‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از تجهیزات پیشرفته سخت‌افزاری ماهانه یکصد بازی را با بالاترین کیفیت‌های فنی و گرافیکی و بدون کمترین محدودیتی به بازارهای جهانی ارائه می‌کند و اما در این بین با اعمال محدودیت‌ها و درجه‌بندی‌های مختلف بویژه محتوایی برای بازار و کاربران داخلی خود، بدنبال حفظ منافع و البته فرهنگ بومی است و این در حالی است که ماهانه در ایران میلیون‌ها بازی با محتوایی چون پوچ‌گرایی، خشونت، عریان‌پرستی و منافی با فرهنگ اصیل ایرانی و اسلامی عرضه می‌شود و تنها اقدام شاخص صورت گرفته در این خصوص، الصاق پرچسب‌های تعیین‌گروه‌های سنی است که آن هم در بسیاری از مواقع تأثیری بر انتخاب کاربران بویژه از گروه‌های سنی نوجوان و جوان ندارد.

با توجه به بازار ۲۰ میلیونی بکر بازی‌های رایانه‌ای ایران و تلاش خزانده و حساب‌شده معاندان فرهنگی این کشور



قدرتمند و دارای نفوذ و سرمایه که اغلب نیز محتوایی برای ارائه ندارند، روز بروز توانمندتر شوند و در مقابل شرکت های کوچک اما دارای نیروهای متخصص و فاقد سرمایه که می توانند موجب تحول در بازار بازی های رایانه ای کشور شوند، مورد بی مهری قرار گیرند و شرکت سازنده بازی هایی چون ملک محمد که به فرهنگ ایرانی و اسلامی مقید و وفادار هستند، لقای دریافت چنین تسهیلاتی را به عطای آن ببخشند.

این بازی ساز رایانه ای جوان به بحث بازی های خارجی نیز اشاره و تصریح کرد: سرمایه ای که تنها برای تولید یکی از بازی های ضد فرهنگ خارجی اختصاص داده می شود، ۴۵ میلیون دلار است که خروجی آنها تخریب ذهنی و اثر گذاری منفی فرهنگی است در حالی که بازی سازان فاقد حمایت داخلی به دنبال ارائه مفاهیم و مضامین درست و دوری از فرسایش آموزشی و خشونت در بازی ها هستند که پیامدهای روانی بدی دارد و بازی های رایانه ای بومی می توانند عامل مؤثری در پرورش فرهنگ داخلی و مضامین دینی باشند.

وی در ادامه افزود: توانایی تولید آثار فاخر در این حوزه و بدست جوانان علاقمند و مستعد بومی وجود دارد اما متأسفانه به دلیل عواملی چون سیاست گذاری های نادرست زمینه برای بروز این توانایی ها فراهم نمی شود و بسیاری از این جوانان دچار یاس و ناامیدی می شوند و حتی با وجود آمادگی برای ساخت بازی های اسلامی با مفاهیم قرآنی و دینی، متأسفانه هیچ گونه حمایتی از سوی سازمان ها و نهاد ها صورت نمی گیرد در حالی که در نقطه مقابل دشمنان از چنین ابزارهای نوینی که در کشور ما چندان مورد توجه نیست، به بهترین وجه برای تاثیر گذاری فرهنگی و اخلاقی و ضد دینی استفاده می کنند.

کیانور با بیان اینکه در حوزه بازی های رایانه ای ایران سوال و جواب و بازخواست وجود دارد اما عمل و حمایت متناسب با آن به چشم نمی خورد، گفت: عدم حمایت لازم از صنعت بازی سازی مشکل عمده این طیف است و عموماً بازی هایی در ایران موفق بوده اند که یک سازمان دولتی یا بخش خصوصی قدرتمند از آنها حمایت کرده و تعداد انگشت شماری از بازی های ایرانی که به سرانجام رسیده اند در اولین حضور خود در مجامع بین المللی با استقبال ناشران جهانی مواجه شده اند و نشان داده اند که اگر حمایت لازم از این حوزه صورت گیرد، علاوه بر اشتغالزایی برای جوانان این مرز و بوم، ارزآوری قابل توجهی نیز خواهد داشت.

### بازی سازانی که روزها نقاش دیوار هستند و شبها انیماتور و شخصیت پرداز

رضا موسوی یکی دیگر از جوانان مستعدی که در ساخت بازی «افسانه ملک محمد» همکاری می کند، گفت: این محصول منحصر به یک منطقه نیست و می تواند

پیامی عمومی داشته باشد و چنین ابزارهایی بهترین سفیر برای صدور و اشاعه فرهنگ اصیل بومی است و همین امر موجب می شود تا این سؤال را بپرسیم که چرا باید گروه جوانی که برای انجام این کار گرد هم آمده اند، منزل مسکونی خود را بفروشند و با سرمایه شخصی برای دستیابی به چنین اهداف ملی هزینه کنند در حالی که چنین اموری وظیفه سازمان ها و نهادهای متولی است.

وی در ادامه اظهار داشت: فضا و موقعیت لازم برای تولید هرچه بیشتر بازی هایی از این دست وجود دارد که شکوفایی آن نیازمند حمایت است چون برای نمونه دوازده نفر به عنوان گروه سازنده در ساخت افسانه ملک محمد فعالیت دارند که تعدادی بصورت مستقیم و برخی نیز بصورت پروژه ای با شرکت کار می کنند و تمام هزینه های آنها را خود شرکت بدون کوچکترین حمایتی از سازمان های متولی چون بنیاد ملی بازی های رایانه

تبدیل به یک شرکت دانش بنیان کنیم تا شاید تسهیلات لازم را از این طریق تامین کنیم و علاوه بر این در حال ساخت یک قطعه سخت افزاری در حد استانداردهای بین المللی هستیم که برای نخستین بار در سطح جهانی در زمینه بازی های رایانه ای ارائه می شود اما با همه این اوصاف برای رشد و توسعه بازی سازی کشور با هدف ترویج و تبیین فرهنگ بومی در مقابل هجمه های نرم دشمنان، نگاه به بازی سازی باید تغییر کرده و حمایت ها از آن با رویکرد یک صنعت انجام شود.

### تسلط خارجی ها بر بازار داخلی بازی های رایانه ای که ماهانه ۲۰۰۰ میلیارد ریال گردش مالی دارد

در این بین سخنان رئیس هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور که چندی پیش به تبریز سفر کرده بود، جای تامل دارد چرا که از سخنان آقای رئیس

خارجی است و افزود: می توان با ورود به این بازار باعث ارز آوری و نیز غلبه بر ورود فرهنگ های غیراسلامی به کشور شد و نهادهای انتظامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در تلاش هستند نسخه های داخلی از بازی های رایانه ای پرفرمدار تولید کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز تاسیس شده تا متولی تولید و تکثیر و تبلیغ بازی های تولید داخل شود.

آنچه گفته شد تنها خراشی بر واقعیت عریان صنعت بازی سازی رایانه ای کشور بود که با وجود تمام ظرفیت ها با راحتی هرچه تمام در اختیار نسخه های خارجی قرار گرفته تا علاوه بر بستن توشه های میلیاردری از این بستر بکر ۲۰ میلیون کاربری، با خیالی آسوده به ترویج تمام تفاله های فرهنگی و فکری بپردازند که جوانان این مرز و بوم از بیش از سه دهه گذشته برای مقابله با آنها جان و نفس خویش را فدا کرده اند. البته شاید چنین نگاه تلخی از دید برخی



با نقل مصداق هایی از موفقیت بازی های رایانه ای ایرانی غیر منصفانه بنظر آید اما بلمون شک شمارش این تعداد انگشت شمار در مقابل لشگری عظیم از نسخه های خارجی که گاه با نازل ترین قیمت در اختیار کودکان کم سن و سال این کشور قرار می گیرند، می تواند به شرایط موجود رنگ واقع بینانه تری ببخشد.

هر چند که اخیراً خبرهایی جسته و گریخته از سوی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای مبنی بر برخی تلاش ها جهت محدود کردن ورود بازی های خارجی به بازار و تعیین قیمت تولیدات داخلی جهت خنثی کردن فعالیت بومی این عرصه به گوش می رسد و باید منتظر نشست و دید که این سیاست جدید به شکوفایی صنعت بازی سازی ایران کمکی خواهد کرد یا مانند وعده ها و اقدامات پیشین تنها جنبه تشریفاتی و سلیقه ای به خود خواهد گفت.

پر واضح است که وی و مجموعه تحت مدیریت به خوبی از بستر مهیا برای بهره برداری مادی در صنعت بازی های رایانه ای مطلع هستند اما چرا فکری بحال سیاست گذاری های درست با هدف حمایت از فعالان این عرصه نمی کنند، علامت سووالی بزرگ است.

بهر روز مینایی گفت: ایران ۲۰ میلیون کاربر بازی های رایانه ای دارد و روزانه ۴۰ میلیون ساعت در کشور صرف انجام بازی می شود و به همین دلیل بزرگترین بازار بازی های رایانه ای خاورمیانه را دارد که این بازار هر روز در حال گسترش است بطوریکه مردم ایران ماهانه بین یک هزار و ۴۰۰ تا دو هزار میلیارد ریال صرف خرید بازی های رایانه ای می کنند.

رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اذعان کرد که نزدیک به ۹۰ درصد این بازار متعلق به محصولات

ای پرداخت می کند و حتی یکی از اعضای تیم سازنده برای تامین مخارج خود، روزها در سطح دیوارهای شهر نقاشی می کند و در مواقعی که وقتی داشته باشد، کارهای مربوط به پروژه را انجام می دهد.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای خاطر نشان شد: چنین مواردی نشان از قابلیت های بالای اعضای تیم است اما متأسفانه با وجود اینکه هزینه های حمایت از صنعت بازی سازی چندان رویایی و دست نیافتنی نیست، پشتیبانی لازم از چنین گروه ها و جوانان مستعد اما بی ادعا انجام نمی شود. وی با اشاره به تصمیم جدی گروه برای اتمام ساخت و ارائه این بازی تاکید کرد: به یقین و حتی بدون انجام حمایت های لازم از سوی نهادهای مسؤوّل این کار را به سرانجام خواهد رسید و با وجود تمام مشکلات به کار خود ادامه می دهیم و بر همین اساس قصد داریم شرکت را

## نشست تخصصی بازی‌های رایانه‌ای با حضور دکتر ولایتی برگزار شد



مردادماه و هفته نخست شهریور، روزها و هفته‌های پرخبری در زمینه بازی‌های رایانه‌ای بود. نشست هم با حضور دکتر علی اکبر ولایتی برگزار شد. این نشست یکساعته با حضور نمایندگان از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، انستیتو ملی بازی‌سازی، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای انجمن صنفی، ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز، شورای عالی فضای مجازی، مرکز رشد، انجمن بازی‌های الکترونیک وزارت ورزش و تعدادی از بازی‌سازان بزرگ کشوری برگزار شد. در ابتدای جلسه دکتر ولایتی رییس مرکز تحقیقات استراتژیک مجمع تشخیص مصلحت نظام از اهمیت فراوان صنعت بازی در جهان امروز سخن گفت و سپس به نظرات افراد مهم شاغل در این حوزه گوش فرا داد. در این جلسه یکساعته به مباحث مهمی همچون مشکلات بازی‌سازان، رشد صنعت بازی در جهان و نقش مهم مرکز تحقیقات استراتژیک در پیشرفت صنعت بازی پرداخته شد.

**دکتر ولایتی: با توقف در شرایط فعلی هیچ آینده روشنی بر ایمان وجود ندارد، اما اگر سختی‌های پیش رو را تحمل کنیم شاید بتوانیم به اهدافمان دست پیدا کنیم**

بابک کرباسی به نمایندگی از طرف اعضای کارگروه انجمن صنفی از مشکلات متعدد بازی‌سازان سخن گفت. کرباسی که بیش از یک دهه است در صنعت بازی ایران فعالیت می‌کند گفت: «تا به حال چندین نهاد به بازی‌سازان قول شرایط بهتر را داده‌اند، اما هیچ کدام تا این لحظه حتی به یک قول خود هم عمل نکرده‌اند.» او اضافه کرد: «اگر تنها به یکی از این قول‌ها جامه عمل پوشانده می‌شد، گیم کشور در وضعیت بسیار بهتری قرار می‌گرفت.» دکتر ولایتی هم در پاسخ اعلام کرد که هدف برگزاری این جلسه هم بررسی مشکلات و به دست آوردن راهکاری برای ارتقا سطح کیفی صنعت بازی کشور است. مرکز تحقیقات استراتژیک مجمع تشخیص مصلحت نظام گفت «ما دو راه پیش روی خود داریم. یا در همین‌جا متوقف شویم یا این شرایط سخت را تحمل کنیم.» او ادامه داد: «با توقف در شرایط فعلی هیچ آینده روشنی بر ایمان وجود ندارد، اما اگر سختی‌های پیش رو را تحمل کنیم شاید بتوانیم به اهدافمان دست پیدا کنیم.»

حسن مزروعی برگزارکننده استارت‌آپ ویکند گیم ایران و یکی از داوران پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران از نبود سرمایه و عدم توجه مسئولان به گیم کشور گفت: «هن همیشه فوتبال و گیم با یکدیگر مقایسه می‌کنم. دو صنعت به شدت پول‌ساز در سطح جهانی که در ایران تنها هزینه‌های گزاف را برای دولت به همراه داشته‌اند. باین حال برای شکوفایی این صنعت نوپا ابتدا دولت باید

سرمایه‌گذاری کرده و سپس شرکت‌های خصوصی این راه را ادامه دهند» دکتر ولایتی هم در پاسخ به سخنان مزروعی و یکی دیگر گفت: «هدف مرکز تحقیقات استراتژیک بررسی زمینه‌های مختلف و مطالعه استراتژیک آن‌هاست تا در نهایت راهکار و استراتژی درست اتخاذ شود و امید می‌رود با چنین نظراتی، مشکلات بازی کشور شناسایی شده و یک استراتژی قدرتمند طراحی شود.»

حسن کرباسی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن مثبت قلمداد کردن برگزاری چنین جلساتی گفت: «ورود مرکز تحقیقات استراتژیک می‌تواند به پیشرفت صنعت گیم کمک کند. امید داریم این امر موجب بهبود وضعیت فعلی و تکمیل کننده راهی باشد که پیش‌تر از سوی مراجع مرتبط با بازی همچون بنیاد ملی بازی و شورای عالی فضای مجازی دنبال شده بود. حضور دکتر ولایتی باعث خوشحالی بود، ایشان دیپلمات مقتدری است و به خوبی با جهان امروز آشناست.»

میثم طهماسبی دبیر انجمن بازی‌های الکترونیک هم ضمن مثبت خواندن این جلسه اعلام کرد: «امید داریم با ورود مرکز تحقیقات استراتژیک، صنعت بازی در ایران شکوفا شده و در کشور به آن بهای بیشتری داده شود. حضور دکتر ولایتی اتفاقی مسرتبخش بود و خوشحالیم که مشاور بین‌الملل رهبر معظم انقلاب به این صنعت رو به رشد در کشور اهمیت می‌دهد.»

عماد رحمانی نماینده کارگروه بازی‌های رایانه‌ای انجمن

از اهمیت آموزش در این حوزه سخن گفت: «خوشحالیم که چنین جلساتی در مرکز تحقیقات استراتژیک و آن هم با حضور دکتر ولایتی برگزار شد. امیدواریم بازهم شاهد برگزاری جلسات باشیم تا افراد شاغل در این حوزه از مشکلاتشان سخن گفته و در نهایت به یک راهکار مشترک دست پیدا کنیم. متأسفانه به بخش آموزش کم‌توجهی شده و باید بیشتر به آن بها بدهیم، در غیر این صورت دیگر شاهد هنرچویمان بازی‌های رایانه‌ای نبوده و با کمبود نیروی متخصص روبرو خواهیم شد. این در حالی است که تعداد زیادی از دوستداران بازی خواهان ورود تخصصی به این حوزه بوده و دوست دارند در این رشته به تحصیلات خود ادامه دهند. برای بهبود وضع آموزشی به کمک دوستان حاضر در مرکز تحقیقات استراتژیک و شخص دکتر ولایتی نیاز داریم.»

حمید عبدالهی‌ها بازی‌ساز با سابقه و کارگردان بازی شبگرد نیز ضمن اظهار امیدواری از برگزاری این جلسه گفت: «صنعت بازی ما با مشکلات بزرگی دست‌وپنجه نرم می‌کند. مشکلاتی که تمامی بازی‌سازان خوب این کشور با آن‌ها آشنا هستند و در چنین شرایطی ورود مرکز تحقیقات استراتژیک می‌تواند گامی مثبت برای صنعت بازی باشد. حضور دکتر ولایتی در این جلسه نشان می‌دهد که بازی‌سازان می‌توانند افق‌های روشن‌تری را برای این صنعت نوپا در ایران متصور شوند.»

حمزه آزاد مسئول برگزاری جشنواره بازی‌های مستقل



ایران هم ضمن ابراز رضایت، خواستار به توافق رسیدن تمامی سازمان‌های مرتبط با بازی کشور شد. «بی‌شک ورود مرکز تحقیقات استراتژیک مجمع تشخیص مصلحت نظام در حوزه کلان گیم کشور می‌تواند اتفاق فرخنده‌ای باشد به شرط آنکه مباحث و مصوبات مطرح‌شده اجرایی شوند و سازمان‌های مرتبط مختلف شانه خالی نکنند و همگی در راستای ساماندهی و کمک به پیشرفت این حوزه گام بردارند. حضور و تأثیرگذاری چهره‌های فرهیخته همچون دکتر ولایتی که فردی با سوابق عالی و ارزشمند که در خدمت نظام بوده و از نزدیکان به رهبری است، آغاز فصلی جدید در حوزه گیم کشور خواهد بود و باید آن را به فال نیک گرفت و از حداکثر این ظرفیت‌ها برای ساختن مسیری روشن استفاده کرد.»

صنفی هم در گفته‌هایش اظهار امیدواری کرد که چنین جلساتی به صورت مستمر برگزار شده تا سازندگان ایرانی بتوانند از مشکلات و سدهای پیش رویشان سخن بگویند «خوشحالیم که چنین جلساتی برگزار شد. این نخستین باری بود که سیاستمدار بزرگی همچون دکتر ولایتی در جمع بازی‌سازان حاضر شده و به مشکلات آن‌ها گوش فرا داد. بسیار امید داریم که چنین جلساتی بازهم برگزار شده و به بازی‌های رایانه‌ای بهای بیشتری داده شود. ما با توجه به برنامه سنگین دکتر ولایتی انتظار حضور ایشان را در تمامی جلسات بعدی را نداریم؛ اما دوست داریم آقای دکتر با توجه به تجربه و پیشینه فرهنگی بالایشان روی چنین جلساتی نظارت کنند»

دکتر محمدحسین رضوانی، مدیر دانشگاه بازی‌سازی هم ضمن اظهار امیدواری به برگزاری دوباره چنین جلساتی



## اقتصاد جهان زیر سایه «بازی‌های رایانه‌ای»/گیمرها همچنان می‌تازند!

صنعت بازی‌های ویدیویی در جهان در سال ۲۰۱۱ با افزایش ۶/۸ درصدی در نرخ فروش مواجه شد و تمامی توان خود را به کار گرفت تا این روند را حفظ کند و روز به روز آن را ارتقاء دهد تا سرانجام در سال ۲۰۱۵ به اعتراف کارشناسان و مشاوران برجسته اقتصادی به یک صنعت ۸۲ میلیارد دلاری تبدیل شود.

در حقیقت رشد ۶/۸ درصدی این بازی‌ها در فاصله زمانی سالهای ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۱ آنچنان تحولی در اقتصاد ایالات متحده ایجاد کرد که توجه بسیاری از اقتصاددانان در جهان را به خود جلب کرد. این روند رشد موجب شد تا صنعت بازی در همان بازه زمانی ۲/۶ میلیارد دلار سودآوری بیشتر برای اقتصاد ایالات متحده رقم بزند. درصدی که توجه بسیاری از کارشناسان و صاحبان صنایع را به صنعت بازی به عنوان سودآورترین صنعت در جهان جلب کرد.

### عبور نرخ سودآوری بازی‌ها از رشد اقتصادی آمریکا

بر اساس گزارشی که سازمان ESA در سال ۲۰۱۲ منتشر کرد کارشناسان از پیشی گرفتن نرخ سودآوری صنعت بازی از رشد اقتصادی آمریکا در آینده نزدیک خبر دادند. آنها در این گزارش پیش‌بینی کردند که صنعت بازی به ویژه بازی‌های دیجیتال تا سال ۲۰۱۵ به ارزشی حدود ۸۲ میلیارد دلار برسد

که با یک کاربر و یا به طور همزمان با چند کاربر انجام می‌شوند.

### تأثیر گوشی‌های هوشمند بر رشد اقتصادی بازار بازی‌ها

سیستم عامل‌های جدید و پلتفرم‌های جدید بازی مانند تبلت و گوشی‌های هوشمند البته به رشد روز افزون اقتصاد بازی کمک شایانی کردند. حضور این پلتفرم‌ها شرایط جدیدی را برای توسعه بازی‌ها و اقبال عمومی به آنها همراه داشت این پلت فرم‌های جدید که امکان بازی را در هر شرایط و مکانی برای کاربر فراهم می‌کنند و در اصطلاح پلتفرم‌های بی‌سیم نامیده می‌شوند فراوانی زیادی بین کاربران و هواداران بازی در سراسر جهان دارند.

نمودارها نشان می‌دهد که روز به روز به تعداد کاربران تلفن‌های هوشمند در جهان

پیش‌بینی‌ای که کم و بیش به واقعیت نزدیک شد. اگر چه همین روند را می‌توان در مقایسه نرخ رشد صنایع مختلف در کشورها و مناطق مختلف مانند کانادا و کشورهای آسیایی و اروپایی نیز مطالعه و بررسی کرد.

طبق گزارش موسسه اقتصادی (PricewaterhouseCoopers) - بیشترین رشد در صنعت بازی‌های دیجیتال مدیون بازی‌های آنلاین و تبلیغاتی است که برای بازی‌های بی‌سیم به ویژه بازی‌های ویژه تلفن‌های هوشمند، تبلت و ویدیوگیم‌ها صورت می‌گیرد.

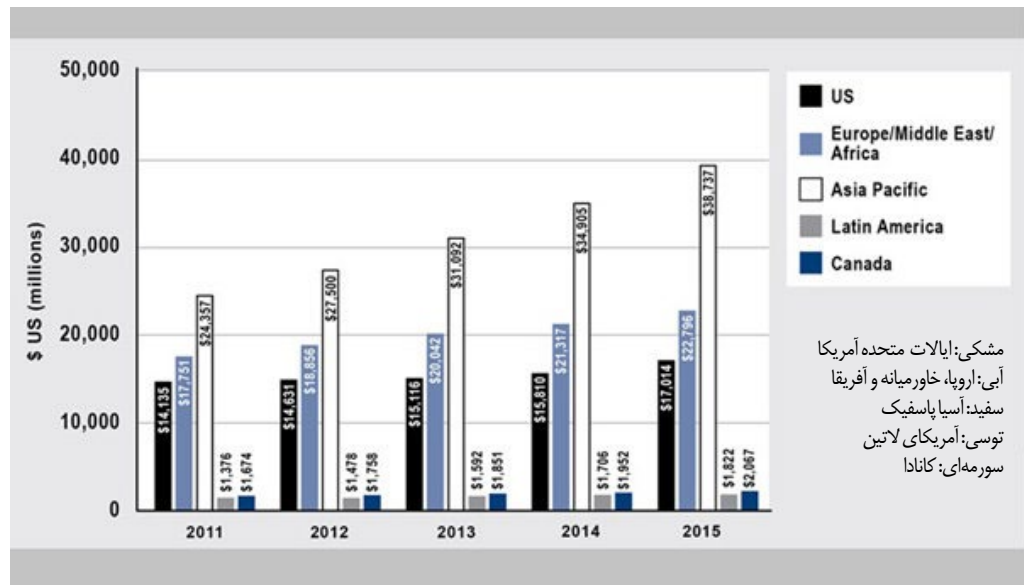
پیشرفت و اقبال بازی‌های آنلاین روز به روز در حال افزایش بود و دلیل آن هم نفوذ سراسری اینترنت در گوشه گوشه جهان است که موجب شد تا این بازی‌ها به سادگی در کشورهای و شهرهای در مختلف جهان به دست کاربران برسد. بازی‌هایی

افزوده می‌شود. آمارها نیز این موضوع را تصدیق می‌کنند تا امروز بیش از یک میلیارد و پانصد هزار نفر در جهان از گوشی‌های تلفن همراه هوشمند استفاده می‌کنند و بدون تردید این گروه کاربران زیادی برای اضافه شدن به گروه کاربران بازی‌های دیجیتال و بی‌سیم دارند. این در حالی است که آمار کاربران تلفن همراه در سه سال گذشته به سختی به یک میلیارد نفر در جهان می‌رسید. براساس این دیدگاه چیزی زیادی طول نمی‌کشد تا در مدت زمانی مشابه ۳- سال آینده - سهم بازی‌های آنلاین تلفن‌های هوشمند و بازی‌های دانلود شده روی آنها با رشدی ۱۵ درصدی رو به رو باشد. پیش‌بینی‌ای که می‌تواند صنعت بازی را همچنان در صدر بزرگترین غول‌های بیلیون دلاری در جهان به تثبیت برساند.

### نمودار: چشم‌انداز صنعت بازی و سرگرمی را در فاصله زمانی سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۵

بازی‌های بی‌سیم در جهان به تنهایی در سال ۲۰۱۵، ۱۱ درصد نسبت به سال قبل افزایش رشد داشته است. تبلیغات بازی‌های ویدیویی هم جریانی موازی برای افزایش این موفقیت ایجاد کرد و به افزایش درآمد بازی‌های دیجیتال، آنلاین و بازی‌های تلفن‌های هوشمند کمک کرد و با افزایش نرخ فروش ۱۰ درصدی در سال ۲۰۱۵ در کنار صنعت بازی‌های آنلاین حرکتی رو به جلو را دنبال کرد.

در جدول بالا که چشم‌انداز صنعت بازی و سرگرمی را در فاصله زمانی سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۵ در ایالات متحده آمریکا، اروپا، خاورمیانه، آفریقا، آسیا پاسیفیک، آمریکای لاتین و کانادا نشان می‌دهد به وضوح مشخص است که نرخ رشد فروش بازی‌ها در سراسر جهان با رشد فزاینده‌ای همراه بوده است:



در پی تشدید اعتراضات؛

# سونی تسلیم خواست هواداران شد/ ادامه بازی «آخرین نگهبان»



می‌گوید: با توجه به کاستی‌هایی که در بخش توسعه کنسول‌های نسل هشتم سونی و پلی‌استیشن ۴ داشتیم و با توجه به محدودیت‌های سخت‌افزاری، تصمیم گرفتیم توسعه این بازی را متوقف کنیم. اما فشار هواداران این بازی و تمایل آنها به ادامه تولید ما را وادار کرد تا برای شروع مجدد آن تلاش کنیم.

وی اضافه کرد: تصور می‌کنم با تسهیل روند تولید و از بین رفتن مشکلات بتوانیم نسخه جدید این بازی را در سال ۲۰۱۶ به مخاطبان این بازی ارائه کنیم.

یوشیدا با اشاره به این مطلب که «آخرین نگهبان» نخستین بار در سال ۲۰۰۹ تولید شد و در سال ۲۰۱۱ با تغییراتی اساسی به یکی از غول‌های دنیای بازی و گیم تبدیل شد می‌گوید: طراحی و توسعه این بازی دشواری‌های خاص خودش را دارد. هماهنگی مسائل فنی و سخت‌افزاری و چشم‌اندازی که باید برای این بازی متصور شویم با هم تطابق ندارد. البته این مسئله به مرور زمان حل می‌شود و حمایت و اشتیاق هواداران این بازی ما را در پشت سر گذاشتن این مشکلات همراهی می‌کند.

علاقه‌مندان این بازی صورت گرفت و کمپانی سونی را وادار کرد تا علی‌رغم همه دشواری‌هایی که برای توسعه این بازی پیش رو دارد برای تولید و انتشار نسخه جدید این بازی اقدام کند.

شوپیو یوشیدا سخنگوی این کمپانی درباره تصمیمی که سونی برای توقف توسعه «آخرین نگهبان» گرفته بود،

به نقل از تک‌تایمز، با وجود آنکه کمپانی سونی در نشست مطبوعاتی‌اش از عدم توسعه و پیشرفت بازی «آخرین نگهبان» (The Last Guardian) خبر داده بود اما نتوانست در مقابل اعتراض هوادارانش مقاومت کند.

بعد از انتشار خبر توقف توسعه بازی «آخرین نگهبان» اعتراض‌های زیادی از سوی هواداران و

## درآمدزایی از بازی‌های خاک گرفته/ ۹۲ درصد خریداران اهل بازی نیستند



نتایج تحقیقات گیم‌استاپ نشان می‌دهد که ۹۲ درصد از علاقه‌مندان به بازی بعد از خرید بازی‌ها آنها را رها می‌کنند تا روی میزها و قفسه‌هایشان خاک بخورند!

به نقل از گیم‌استاپ، نتایج این بررسی که در جامعه آماری فروشندگان و کاربران بازی‌ها صورت گرفته تعداد قابل توجهی از کاربران بعد از خرید بازی‌ها از آنها استفاده نمی‌کنند. از نگاه کارشناسان این کاربران تنها بازی‌ها را در خانه‌هایشان جمع‌آوری و تلبسار کردند و هیچ استفاده‌ای از آنها نمی‌کنند.

این تحقیق که هفته گذشته منتشر شد نشان می‌دهد که از هر ۵ خریدار بازی ۲ نفر بیش از ۲۰۰ دلار برای خرید بازی صرف کرده‌اند اما از بازی‌های خریداری شده استفاده نمی‌کنند.

این تحقیق که با همکاری گیم‌استاپ و شرکت تحقیقاتی - آماری سوواتا صورت گرفته این نتیجه را از نظرسنجی که میان ۴۰۰ کابیر بازی در فاصله زمانی ۲۲ تا ۲۴ ماه زوکن صورت داده، به دست آورده است. به گفته مدیر این پروژه کاربرانی که نظرسنجی با کمک آنها انجام شده

و نتایج درخشانی را در دراز مدت ب همراه داشته باشد.

گیم استاپ پیشنهاد تبادل و خرید و فروش بازی‌های خاک خورده را هفته گذشته با کاربران و هواداران بازی‌های کنسول‌های مختلف مطرح کرد و به آنها قبول داد در آینده نزدیک امکان تبادل این بازی‌ها و خرید و فروش آنها به صورت آنلاین را نیز برای کاربرانش فعال کند.

این شرکت امیدوار است بتواند این بازی‌های خاک گرفته را در قالب بازی‌های دسته دوم با قیمت کمتر در اختیار علاقه‌مندان قرار دهد.

۳۸ درصد آنها بین ۱۰ تا ۲۰ بازی دارند که هرگز سراغ آنها نرفتند.

گیم استاپ بعد از بررسی‌های انجام شده تصمیم دارد از این روند به نفع خود بهره برداری کند و از کاربران بازی‌ها بخواهد بازی‌های استفاده نشده و رها شده در گوشه کمد یا قفسه کتاب را با دیگران به اشتراک بگذارند تا از این طریق در قبال داد و ستد بازی‌ها مبلغی نیز به خریدار آن تعلق بگیرد.

به گفته کارشناس فروش این کمپانی که خرید و فروش بازی را برعهده دارد تبادل بازی‌های فراموش شده می‌تواند منبع سودی برای کاربران و گیم استاپ باشد

در گروه سنی ۲۵ تا ۵۴ سال بودند و به صورت آنلاین در این نظرسنجی شرکت کرده‌اند.

حاصل این پروژه نظرسنجی نشان می‌دهد که ۹۲ درصد کاربران بازی‌ها دست کم یک بازی در خانه دارند که هرگز سراغ آن نرفته‌اند. به ادعای شرکت تحقیقاتی - آماری سوواتا احتمال و ضریب خطای آرا ارائه شده توسط این شرکت ۴.۷۹ درصد است بنابراین احتمال خطای اندکی متوجه نتایج این تحقیق است.

نتایج به دست آمده می‌گوید ۳۳ درصد از کاربران شرکت کننده در این نظرسنجی بین ۳ تا ۵ بازی استفاده نشده در خانه دارند و

## هفت کاراکتر محبوب بازی‌های رایانه‌ای / «بت‌من» همچنان پشیمان است



به نقل از شیک‌نوز با انتشار بازی شخصیت «بت‌من» دوباره بین هواداران بازی‌ها جانی تازه پیدا کرده است. با وجود آنکه در سال‌های گذشته بازی‌های مختلفی براساس این کاراکتر به بازار بازی‌های رایانه‌ای آمده و روز به روز ارتقاء یافته، همچنان بت‌من می‌تواند شخصیت یکه‌تاز بازی‌ها باشد.

از آنجا که هواداران بازی‌های بت‌من هر بار با شخصیتی متفاوت و ماجراهایی عجیب در بازی‌ها رو به رو بودند و همین مسئله باعث می‌شد انگیزه بیشتری برای دنبال کردن بازی‌هایی که این شخصیت را در خود داشته باشند. مکانیزم قوی، برنامه ریزی بی‌نقص و ماجراجویی‌های پر تعلیق و مبارزات تن به تن و شخصی بت‌من با دشمنانش از جمله هیجان‌انگیزترین نکاتی است که کاربران و هواداران این بازی‌ها از آن یاد می‌کنند. اما بعد از بت‌من، شخصیت لارا کرافت در بازی توم ریدر

است که در میان کاربران بازی‌ها محبوبیت زیادی دارد. لارا کرافت شخصیت اصلی و مرکزی بازی ویدیویی توم ریدر است. او یک باستان شناس است که در جریان بازی ماجراجویی‌های مختلفی را پشت سر می‌گذارد. این بازی که نسخه اولیه‌اش در سال ۱۹۹۶ تولید و منتشر شد در مدت زمانی کوتاه به یکی از سودآورترین بازی‌های ویدیویی جهان تبدیل شد. به زعم بسیاری از کارشناسان توم ریدر محبوبیت خود را به شخصیت اصلی خود لارا مدیون است. آمارها نشان می‌دهند که لارا کرافت در مدت زمانی کوتاه چنان محبوبیتی بین هواداران بازی‌های کامپیوتری پیدا کرد که نامش در کتاب گینس ثبت شد و باعث شد بازی توم ریدری به عنوان موفق‌ترین بازی‌های قهرمان محور در جهان معروف شود. این بازی و شخصیت لارا کرافت به حدی معروف شد که بعدها دو فیلم با اقتباس از داستان بازی با نام‌های لارا کرافت

مهاجم مقبره و گهواره حیات با بازی آنجلیا جلوی تولید شد و همین مسئله مقبولیت لارا کرافت این شخصیت جنجالی را نزد هوادارانش بیشتر و بیشتر کرد.

و اما در جایگاه سوم محبوب‌ترین شخصیت‌ها در بازی‌ها «شل» جای دارد که در مجموعه بازی‌های پورتال یک و دو به عنوان شخصیت اصلی دیده می‌شود. این شخصیت که در سراسر بازی حتی یک کلام رد و بدل نمی‌کند و همیشه صامت است با یک ریات هوشمند در مبارزه است و ماجراهایی هیجان‌انگیز را برای مخاطب به تصویر می‌کشد. طراحی بازی و اسلحه‌هایی که در این بازی استفاده می‌شود رمز و رازی که درباره زندگی شل وجود دارد و بیوگرافی اندک و رازآلودی که از او در این بازی‌ها مطرح می‌شود او را به یکی از شخصیت‌های محبوب بازی‌های تبدیل کرده است.

شخصیت کلماتین در «بازی مردگان متحرک» یکی دیگر از شخصیت‌های محبوبی است که اقبالی خوب در بین هواداران بازی‌های ویدیویی یافته است کلماتین شخصیتی تنهاست که در حالی که رنجور و ناتوان و گرسنه است توسط فردی به نام لی در یک خانه درختی پیدا می‌شود. بازی از همین جا آغاز می‌شود و برای یافتن خانواده‌اش دست به یک ماجراجویی بزرگ می‌زند.

آماندا ریپلی نیز یکی دیگر از شخصیت‌های محبوب در جمع هواداران «بازی بیگانه: جداسازی» است. این کاراکتر که در جمع هواداران این بازی به امی نیز معروف است در سال ۲۰۱۴ منتشر شد و در مدتی کوتاه هواداران زیادی برای خود جلب کرد. بازی بیگانه از جمله بازی‌های ژانر بقا و وحشت است که توسط سگا در پلت فرم‌های ایکس‌باکس وان و ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن منتشر شده است.

در جایگاه ششم برادران دولوی داتنه و ورژیل قرار دارند. این دو شخصیت که در بازی «شیطان هم می‌گیرد» حضور دارند محبوبیت خاصی در بین هواداران دارند آنها در این بازی که برای پلی استیشن ۲ طراحی شده با شخصیت‌پردازی ویژه‌ای که دارند نظرها را به خود جلب کرده‌اند.

ورژیل برادر کوچکتر شخصیتی بسیار ساکت و کم حرف دارد. او به شدت سریع و چالاک است از تکنیک‌های رزمی که دارد برای مبارزه با شیطان استفاده می‌کند. از طرفی داتنه برادر بزرگتر اما از سلاح‌هایی که در اختیار دارد استفاده می‌کند و شخصیتی میان انسان و اهریمن دارد.

و اما در آخرین جایگاه شخصیت‌های معروف کارتون‌های کارگاه ۴۷ جای دارد. این شخصیت در بازی هیت‌من توجه بسیاری از هواداران بازی‌های پلیسی و اکشن را به خود جلب کرده است

## اسرار «جنگ ستارگان» لورفت

به نقل از بی‌جی‌آر، بر اساس گزارش رسمی تولیدکننده بازی قرار بود در روزهای آینده نسخه آزمایشی بازی Star Wars Battlefront به صورت آنلاین در اختیار کاربران و علاقمندان این بازی قرار گیرد تا اشکالات و نواقص احتمالی آن در این روند شناسایی و بازسازی شود.

این اتفاق قرار بود فردا با هماهنگی کمپانی EA انجام شود اما در روزهای گذشته نسخه‌ای ناقص از این بازی در سایت‌ها و فضای مجازی قرار گرفت و تعجب سازندگان آن را برانگیخت.

این نسخه ناقص اطلاعاتی درباره روند بازی، سلاح‌های جدید و سفینه‌ها و ماشین‌های جدید این بازی را قبل از انتشار رسمی به مخاطبان لو می‌دهد. اگر چه کمپانی EA قصد داشت به زودی نسخه آزمایشی‌اش را به صورت رایگان در اختیار کاربران قرار دهد اما هنوز در شوک لو رفتن اطلاعاتش به سر می‌برد.

نسخه ناقص بازی جنگ ستارگان توسط فردی ناشناس منتشر شده و کمپانی EA هنوز نتوانسته عامل نفوذی به کمپانی‌اش را شناسایی کند.

به گفته سخنگوی کمپانی EA بازی جنگ ستارگان بعد از تست نهایی و دریافت بازخورد یک ماهه کاربران از نسخه آزمایشی و اصلاح نهایی نواقص در نوامبر پیش رو منتشر و روانه بازار می‌شود.

این نسخه قرار است روز هفدهم نوامبر سال جاری برای ایکس‌باکس وان، پلی‌استیشن چهار و رایانه‌های شخصی منتشر شود.



کودکان بسیاری در گوشه و کنار دنیا، ساعات بسیار از وقت و زندگی خود را سرگم بازی با عروسک و دیگر اسباب‌بازی‌هاشان هستند. از این رو تنها به چشم سرگرمی و تفریح نمی‌توان به این وسایل نگاه کرد و از تاثیر هر کدام بر روح و روان بچه‌ها غافل ماند.

گرچه سهم ما از تولید اسباب‌بازی بسیار اندک است، اما به این بهانه نمی‌توان چشم بر این واقعیت بست که امروز عروسک‌ها و اسباب‌بازی‌ها، سفیران فرهنگی هستند؛ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به برگزاری نخستین جشنواره ملی اسباب‌بازی با حضور ۸۰ تولیدکننده داخلی پرداخت. اسباب‌بازی‌ها و عروسک‌هایی که توان رقابت با نمونه‌های مشابه خارجی را نداشتند اما در این میان وجود عروسک‌های بومی، پرنرنگ‌تر از سایر عروسک‌ها به نظر می‌رسید.

عروسک‌های بومی که با ما از فرهنگ و آداب و رسوم مردم هر منطقه می‌گویند و خوب است نهادهای مرتبط فرهنگی با حمایت از این عروسک‌ها به تقویت اقتصادی مناطق روستایی بپردازند.

## اسباب‌بازی



هشدار مدیرعامل کانون پرورش فکری؛

## سهم تولیدات داخل از بازار بازی کودکان ایران کمتر از ۱۰ درصد است

دست مخاطب رساند و برای موفقیت در این عرصه لازم است همه فعالان کودک و نوجوان از جمله دست اندرکاران حوزه اسباب بازی و تولید محصولات فرهنگی با هم متحد شوند و به نوآوری در زمینه ساخت محصولات فرهنگی بپردازند. ما باید نگاه خود به کودک و مفهوم کودکی را متحول کنیم.

مدیرعامل کانون پرورش فکری به ضرورت بازنگری در تعریف کودک و دوران کودکی اشاره و بیان کرد: ما باید کودک امروز را بشناسیم تا بتوانیم به سمت طراحی، تولید و عرضه محصولاتی هماهنگ با نیازهای او روآوریم. کانون پرورش فکری در این حوزه نقشه نقشی حمایتی و ترویجی بر عهده دارد و بر آن است با برنامه ریزی درست این نقش را به خوبی انجام دهد و به یک پیوست فرهنگی جامع دست پیدا کند.

حاجیان زاده با اشاره به اینکه کودک امروز از نخستین روزهای زندگی استفاده از ابزارهای دیجیتال و هوشمند را تجربه می کند، گفت: ما نمی توانیم چشم بر این واقعیت بندیم چراکه نادیده گرفتن این مسئله وضعیتی را ایجاد کرده که امروز شاهد آن هستیم. بنابر بررسی های انجام شده کمتر از ده درصد از استفاده روزانه کودکان و نوجوانان کشورمان از ابزارهای دیجیتال چون موبایل ها و تبلت ها به محصولات داخلی اختصاص دارد. پس ما باید این واقعیت را به رسمیت بشناسیم و خود را برای جبران فرصت های از دست رفته آماده کنیم. وی در ادامه بیان کرد: حمایت از محصولات هوشمند ایرانی که هم از استانداردهای هنری و کیفی لازم برخوردارند و هم با معیارها و ارزشهای امروز جامعه هماهنگ هستند، یکی از راههایی است که می توان از طریق آن سهم محصولات ایرانی را در زندگی کودکان و نوجوانان افزایش داد.



در روز برای کودکان و نوجوانان طبقه متوسط شهری در کشور، آینده ای امیدوار کننده برای صنعت سرگرمی پیش روی ما می نهد. گرچه بخش عمده ای از این بازار در دست بازیگران غیر رسمی و وارد کنندگان کالاهای فرهنگی ناشناس است و همه ما باید بکوشیم تا این فرصت درخشان بیش از این از دست نرود و با استفاده حداکثری از تمام ابزارهای موجود و مجهز شدن به آخرین فناوری ها به تعامل با این مخاطبان عظیم بپردازیم و در حد توان خود کودکان و نوجوانان را به مشتریان وفادار تبدیل کنیم.

حاجیان زاده به فعالیت های کانون پرورش فکری اشاره و بیان کرد: ما در کانون بر این باوریم که می توان در چارچوب ارزشها و آرمانهای متداول در اجتماع و در جهت راهبردهای کلان جمهوری اسلامی محصولاتی مفید و جذاب خلق کرد و به

مستحکم کنیم به ویژه که این فضا از مناسب ترین فضاها برای ظهور و بروز فرهنگ کشورمان در عرصه های جهانی است. اگر ظرفیت های عظیم مغفول مانده و مزیت های فرهنگ غنی و ریشه دار ایرانی - اسلامی با ظرافت و هوشمندی در قالب صنایع فرهنگی و سرگرمی برای کودک و نوجوان ریخته شود ما به سهم قابل قبولی از این بازار گسترده دست پیدا می کنیم.

مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به سهم بالای استفاده روزانه بچه ها از محصولات کارگاه های فرهنگی اشاره کرد و افزود: کشور ما در شمار ده کشور ابتدایی نرخ استفاده روزانه کودکان و نوجوانان از کالاهای فرهنگی، نرخ میلیونی استفاده از بازی های رایانه ای، ضریب نفوذ بالای ۷۰ درصد محصولات ویدیویی و سرانه بازی بیش از دو ساعت

علیرضا حاجیان زاده مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در مراسم افتتاحیه نخستین جشنواره ملی اسباب بازی که دوازدهم مردادماه برگزار شد، عصر حاضر را عصر «صنایع نرم» دانست و گفت: در این عصر صنایع زیرساختی و حرفه های سنگین همچون صنایع نظامی یا کسب و کارهای کارخانه ای و معدنی جایگاه و نقش پیشین خود را ندارند و همچون گذشته به عنوان منابع اصلی ثروت و قدرت ملی شناخته نمی شوند، بلکه این صنایع کارگاهی سبک و مولفه های فرهنگی هستند که منبع نفوذ فرهنگ ها در عرصه بین الملل و سرچشمه نفوذ به قلب مردم در سراسر جهان به حساب می آیند. اگر زمانی کشورهای قدرتمند را با نشان ها و نشانه های خودرو یا لوگوهای صنایع سنگین می شناختند، حالا این شمایل های فرهنگی هستند که با کمترین هزینه فرهنگ یک کشور یا منطقه را در سطح بین المللی رواج می دهند.

به گفته مدیرعامل کانون پرورش فکری، امروز مجموعه دستگاه ها و نهادها متوجه حساسیت، اهمیت و تاثیر صنایع نرم شده اند و اکنون در کشور ما نیز جایگاه پر اهمیت صنایع فرهنگی کودک و نوجوان از جمله صنعت اسباب بازی و سرگرمی به خوبی شناخته شده و تأکیدات مکرر مقام معظم رهبری بر مقوله فرهنگ و پیوست فرهنگی بارزترین نشانه اهمیت این صنایع در سیاست های کلی کشور است. حاجیان زاده به نقش اقتصادی صنایع فرهنگی اشاره و بیان کرد: گردش مالی چند هزار میلیارد دلاری این دسته از صنایع نشانه ای است که باید آن را جدی گرفت، بنابراین شایسته است هم برای ترویج فرهنگ غنی خود و هم برای بهره مندی از امکانات داخلی و بین المللی در این عرصه، جایگاه کشورمان را در زمینه تولید و ارائه صنایع فرهنگی





دبیر ستاد فناوری های نرم ریاست جمهوری:

# تولید کنندگان اسباب بازی از معافیت مالیات و گمرک بهره مند می شوند

بخش های مختلفی را در برمیگیرد که بخش طراحی و تولید و همچنین بازاریابی از مهم ترین قسمت ها در این زمینه است. ما باید بازارهای هدف را مشخص کنیم و بدانیم برای کدام بازار به تولید اسباب بازی می پردازیم و گرنه از فروش خوبی برخوردار نخواهیم بود.

مدیر عامل صندوق کارآفرینی امید اسباب بازی را سومین تجارت پرسود دنیا دانست و افزود: پس از مواد مخدر و تسلیحات نظامی اسباب بازی سومین تجارت پرسود دنیاست و ایران در این زمینه نقش پررنگی ندارد و بیشترین سهم اسباب بازی در کشور ما به اسباب بازی های وارداتی برمی گردد. بیگمان این کالاها ارزش های هویتی و فرهنگی ما را نیز تحت تاثیر قرار می دهند.

نورالله زاده درآمد چین از صادرات اسباب بازی را دوبرابر درآمد نفتی ایران دانست و افزود: امریکا پیشتر صنعت اسباب بازی در جهان است اما چین با پیشرفتی که در تولید اسباب بازی و رفع قوانین محدود کننده داشته، سهم عمده ای را در بازار تولید و فروش به خود اختصاص داده است. به گونه ای که در سال ۲۰۰۷ میلادی صادرات اسباب بازی در این کشور برابر با ۶۴ میلیارد دلار بوده و این دو برابر درآمد نفتی ماست. در حالی که کشور ما هنوز در عرصه بین الملل موفق به حضور و بروز توانمندی های خود نبوده است.

بالاترین سرانه هزینه اسباب بازی را داریم تا آنجا که خاورمیانه رتبه نخست استفاده و خرید از اسباب بازی را در کل جهان دارد. بنابراین اسباب بازی می تواند یک پیش ران برای محصولات فرهنگی دیگر باشد. سجادی به نگاه منفعلانه به حوزه اسباب بازی در ایران اشاره و بیان کرد: ما مدعی هستیم که کشور ما از یک سابقه فرهنگی برخوردار است، پس نباید نگاهمان به حوزه اسباب بازی تا این اندازه منفعلانه باشد. ما بر آن هستیم تا موانع را کمتر کنیم، قوانینی در جهت پیشرفت تولید طراحی و بازاریابی اسباب بازی فراهم آوریم و استارت آپ ویکندهایی در حوزه اسباب بازی راه اندازی کرده و به جمع آوری ایده های خلاقه بپردازیم.

## درآمد چین از فروش اسباب بازی دوبرابر درآمد نفتی ما است

نورالله زاده مدیر عامل صندوق کارآفرینی امید نیز یکی دیگر از سخنرانان مراسم افتتاحیه جشنواره ملی اسباب بازی بود. او با اشاره به اینکه ای کاش جشنواره ها و نمایشگاه های این چنین در استان ها نیز متناسب با فرهنگ بومی و ظرفیتی که برای تولید اسباب بازی دارند برگزار شود، گفت: یکی از رسالت های اصلی صندوق کارآفرینی امید حمایت از کسب و کارهای کوچک است و عمده تولیدات اسباب بازی در محیط های کوچک و کارگاه های خانگی است. به گفته نورالله زاده صنعت اسباب بازی

دبیر ستاد فناوری های نرم ریاست جمهوری با اشاره به نقش مهم اسباب بازی ها گفت: بحث اسباب بازی سالهاست که در کشور مورد توجه قرار گرفته، اما هنوز صنعتی با این عنوان در کشور ما شکل نگرفته است. چراکه مسئولان به این نکته مهم بی توجه بودند که اسباب بازی تاثیرات روحی و شخصیتی بسیار عمیقی بر کودکان می گذارد. تأثیری که سالها همراه کودک باقی می ماند.

سجادی به ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان اشاره کرد و افزود: قانون معافیت مالیاتی، معافیت گمرکی و کمک به در اختیار گرفتن نیروهای نخبه که دوران سربازی خود را می گذرانند از جمله تسهیلاتی است که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در اختیار شرکت های دانش بنیان می گذارد، اما تلاش ما این است که سازوکار دانش بنیان شدن شرکت های فعال در زمینه اسباب بازی را فراهم آوریم.

دبیر ستاد فناوری های نرم ریاست جمهوری با اشاره به اینکه تولید اسباب بازی در کشور ما به صنعت تبدیل نشده گفت: ما هنوز به تولید انبوه در زمینه اسباب بازی نرسیده ایم و همچنان برای صادرات این دسته از محصولات فرهنگی با مشکلات متعدد روبرو هستیم. امروز بیش از ۵۰ درصد فارغ التحصیلان ما در رشته هنر و علوم انسانی درس خوانده اند اما درصد کمی از این افراد در حوزه اسباب بازی به کار گرفته شده اند و همه این شرایط در حالی است که ما



سید محمدحسین سجادی نیری دبیر ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در مراسم افتتاحیه نخستین جشنواره ملی اسباب بازی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان با اشاره به اینکه فناوری باید باعث ایجاد ثروت در یک کشور شود، گفت: توسعه فناوری باید موجب توسعه و رشد یک کشور شود. وی افزود: امروز بحث فناوری های نرم و فرهنگی در شمار یکی از ۱۳ فناوری مهم و با اولویت کشور است. به همین منظور در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری ستادی با عنوان فناوری های نرم تشکیل شده و تلاش ما این است که به توسعه در این زمینه و در نهایت به رشد و پیشرفت کشور کمک کنیم.

## رییس فراکسیون کودکان و نوجوانان مجلس:

# دست اندرکاران اسباب بازی نیازهای قانون گذاری را گزارش دهند



قاسم جعفری، نماینده مردم بجنورد در مجلس شورای اسلامی تأکید کرد که هر چند گاهی انتظاری وجود دارد که مربوط به اختیارات مجلس نیست، اما در حوزه قانون گذاری که کار مجلس است، متخصصان باید پیشنهاداتشان را ارائه کنند و خلاه های قانونی گزارش شود.

وی در این زمینه تأکید کرد که این خلا و کمبودهای قانونی هم می تواند از طریق دولت تبدیل به لایحه شود، تا مجلس بتواند قانونش را تصویب کند، و صرفاً نباید از مجلس انتظار داشت.

جعفری با اشاره به این که ما در فراکسیون سعی کرده ایم پشتوانه معنوی باشیم برای دوستانی که در این عرصه فعال اند، تأکید کرد که مثلاً نمایش های که برای کودکان است، گروه هایی که برای کودک در صداوسیما و نهادهای دیگر کار می کنند، جشنواره فیلم کودکان، جشنواره های ادبی مربوط به کودکان، یا خود کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اگر درست وارد میدان شوند، در فصل بودجه می شود از آن ها دفاع کرد و حتی از آن ها کمک گرفت.

او بار دیگر بر لزوم حمایت از طراحی و تولید داخل تأکید کرد و گفت: به نظر من آسیب اسباب بازی های وارداتی

خلاقیت بچه ها نمی بینم، اما سوسوی آمیدی برای حرکت به این سو وجود دارد، به شرطی که در سیاست گذاری های کلان و اقتصادی هم از این موضوع حمایت شود.

به عقیده این نماینده مجلس، نمی شود با دستور و وضع قانون مسایل فرهنگی را به جای مطلوب رسانه، هرچند قانون ها و آیین نامه ها بی تاثیر نیستند، اما ابتدا باید زیرساخت های فرهنگی را طراحی کرد.

این نماینده که در حاشیه اولین جشنواره و نمایشگاه ملی اسباب بازی در مرکز آفرینش های فرهنگی هنری کانون سخن می گفت، نفس برپایی این رویداد را به شرط هدفمندی؛ مناسب ارزیابی کرد و گفت: این جشنواره ها برای تقویت اراده، حرکت به سوی تولیدات داخلی و جذب و سوق دادن تولید کنندگان و طراحان به سوی آداب، سنن و اندیشه های داخلی موثر و مفید است.

جعفری به دوران کودکی خود نیز اشاره کرده و گفت: اسباب بازی در دوران ما به این تنوع و جذابیت نبود و اگر هم چیزی داشتیم همان اسباب بازی های دست ساخت خانواده ها بود. ما خودمان با کاغذ فرفره درست می کردیم و مسابقه می گذاشتیم که کدام تندتر می چرخد. یا سر قوطی های کبریت نخ می بستیم و تلفن بازی می کردیم. این نماینده به بومی بودن اسباب بازی بچه ها در قدیم نیز تأکید کرد: در زمان کودکی ما، شاید ۸۰ درصد اسباب بازی ها مان از محصولات بومی منطقه های خودمان بود، مواردی هم از جاهای دیگر وارد می شد ولی تنوع زیادی نداشت. ما این حال من فکر می کنم بچه ها شور و نشاط خوبی داشتند چون اسباب بازی ها را خودشان می ساختند و از آن استفاده واقعی می کردند.

بیشتر از سودش است. از سوی دیگر، من بین تولیدات داخلی بعضاً اسباب بازی های فکری یا بومی خوبی هم دیدم. اسباب بازی هایی که آداب و رسوم و فرهنگ ما را به کودکان منتقل کنند مفیدتر هستند.

جعفری در تحلیل شرایط فعال این حوزه گفت: در حال حاضر بازار اسباب بازی را زیاد به نفع پرورش درک و

## معرفی برگزیدگان نخستین جشنواره ملی اسباب بازی/ «فامیل دور» اول شد

به شرکت مدیریت ارتباطات عارف برای تولید جورچین‌های معماری ایرانی مانند عالی‌قاپو، حافظیه و کلیسای وانک رسید. یونس خلیلی نیز لوح تقدیر، ۲ هزار هولوگرام و جایزه‌ی پنج میلیون ریالی رتبه سوم را برای تولید بلوک‌های خانه‌سازی گرفت.

### جوایز ویژه

امسال هیات داوران در چند بخش، جوایز ویژه و تقدیری نیز به برخی فعالان، شرکت‌ها و گروه‌ها اهدا کرد.

در همین بخش، لوح تقدیر و جایزه پنج میلیون ریالی هیات داوران به آمنه نصیری به خاطر پژوهش‌های ارزشمندی که منجر به تولید اسباب‌بازی‌های موفق و جذابی شده، اهدا شد.

همچنین تندیس جشنواره، لوح تقدیر و جایزه‌ی پنج میلیون ریالی به شهرام مقصودی به خاطر ارائه‌ی ایده‌های نو، تجاری‌سازی ایده‌ها و ایجاد زمینه‌های صادرات اسباب‌بازی اختصاص یافت.

دبیر جشنواره نیز جایزه‌های ویژه‌اش را به موسسه‌ی سراچه‌ی آفرینش‌های چهارباغ به خاطر تلاش برای احیای بازی‌های سنتی و بومی مانند بادبادک اهدا کرد. جایزه‌ای که شامل تندیس جشنواره، لوح تقدیر و پنج میلیون ریال بود.

### تقدیر از طراحان

در بخش طراحان، داوران جشنواره ۱۲ جایزه‌ی تقدیری داشتند. این جایزه شامل لوح تقدیر و پنج میلیون ریال بود.

بر این اساس، در مراسم اختتامیه اولین جشنواره‌ی ملی اسباب‌بازی کشور، این هدایا به طراحان برتر و صاحبان ایده اهدا شد.

مرجان عالی دوست برای طراحی نبرد تخته و سنگ، فرامرز عقبایی برای طراحی چوبین ربا، فرزاد خضایی برای سودوکو کلان سبز، محمد رضانی برای پشت بوم و محمدحسین حداد برای شهروند و محیط زیست (ماموریت نجات) مورد تقدیر هیات داوران قرار گرفتند. در همین حال، مسعود و علیرضا نویدی برای طراحی شطرنگ ۹×۹



عصر جمعه ۱۶ مرداد در مراسمی که با حضور مدیر عامل کانون و یکی از مسئولان معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری و برخی نمایندگان مجلس شورای اسلامی برگزار شد، نزدیک به ۶۰ جایزه در بخش‌های اصلی و جنبی این جشنواره به فعالان، طراحان، تولیدکنندگان و واردکنندگان این حوزه اهدا شد تا پنج روز فعالیت این جشنواره و نمایشگاه کار خود را پایان دهد. گروه داوران در پنج بخش ویژه و چند جایزه و تقدیر جنبی، نتایج بررسی بیش از ۵۰۰ طرح را در قالب یک بیانیه اعلام کردند تا برگزیدگان جوایز خود را از مسئولان فرهنگی کشور دریافت کنند.

همچنین در گروه الکترونیکی و رایانه‌ای، جایزه‌ی رتبه‌ی اول شامل تندیس جشنواره، لوح تقدیر، ۵ هزار هولوگرام و جایزه ۱۰ میلیون ریالی را به شرکت نوین افزار سینا برای تولید بازی رویت تعقیب خط روبومکس دادند.

رتبه دوم این گروه نیز تعلق گرفت به آقای نوید اشرفزاده و خانم غزل حسین‌زاده ظروفچی برای تولید بسته آموزش رویتیک سام، لوح تقدیر، ۳ هزار هولوگرام و جایزه هفت میلیون و پانصد هزار ریالی جایزه این برگزیدگان بود.

در همین حال، در رتبه سوم این بخش نیز لوح تقدیر، جایزه‌ی پنج میلیون ریالی و ۲ هزار هولوگرام به شرکت ژرف صنعت برق آذران برای تولید مجموعه آموزشی ارومگا ۲ اهدا شد.

داوران جشنواره در گروه آموزشی و کمک آموزشی در سه بخش جوایز خود را اعلام کردند که بر این اساس، رتبه اول به شرکت کاوشگر نیاز فردا برای تولید جرتقیل تلسکوبی مهارت‌افزا رسید. تندیس جشنواره، لوح تقدیر، ۵ هزار هولوگرام و جایزه ۱۰ میلیون ریالی جایزه این برگزیده بود.

علیرضا شریفی‌راد برای تولید کیت ساعت زنگ‌دار آونگی برنده رتبه دوم شد و لوح تقدیر، ۳ هزار هولوگرام و جایزه‌ی هفت میلیون و پانصد هزار ریالی را دریافت کرد. رتبه سوم این گروه نیز به سیدحسین حسینی برای تولید بازی فکرنه روبو بابو تعلق گرفت، که شامل لوح تقدیر، ۲ هزار

عصر جمعه ۱۶ مرداد در مراسمی که با پر اساس رای داوران این جشنواره، که در این مراسم قرانت شد، در گروه فرهنگی و هنری رتبه اول، تندیس جشنواره، لوح تقدیر، ۵ هزار هولوگرام و جایزه‌ی ۱۰ میلیون ریالی به ایرج طهماسب و حمید جلیلی برای تولید عروسک‌های فامیل دور، اهدا شد. در این بخش و در رتبه دوم، لوح تقدیر، ۳ هزار هولوگرام و جایزه هفت میلیون و پانصد هزار ریالی اهدا شد به سمیه ناصری، حفیظه منعی، شهره بهرامی و مهتاب کامیاب برای تولید عروسک‌های منو بدوز؛ بال ناز و جوجو، شیرجان، فیل کوچولو و خال‌خالی، و رتبه‌ی سوم هم با دریافت لوح تقدیر، ۲ هزار هولوگرام و جایزه پنج میلیون ریالی به شرکت جم ویژن راه نیک برای تولید عروسک‌های پولیشی و نمایشی مدرسه موش‌ها رسید.

در گروه حرکتی و مهارتی، رتبه‌ی اول، تندیس جشنواره، لوح تقدیر، ۵ هزار هولوگرام و جایزه‌ی ۱۰ میلیون ریالی اهدا شد به آقای هانی جیواد برای تولید بازی رنگ‌رنگ، در همین حال جوایز رتبه دوم، شامل لوح تقدیر، ۳۰۰۰ هولوگرام و جایزه هفت میلیون و پانصد هزار ریالی به موسسه‌ی کودکان هوشمند برای تولید بازی حرکت توپ‌ها تقدیم شد. رتبه‌ی سوم این بخش نیز با اهدای لوح تقدیر، ۲ هزار هولوگرام و جایزه‌ی پنج میلیون ریالی به خانم سارا نظامی برای تولید بازی واکنش تعلق گرفت. داوران اولین جشنواره ملی اسباب‌بازی



گزارش مهر از یک پروژه ناکام؛

## سومین دورخیز «دارا و سارا» برای محبوبیت / مرغ همسایه چگونه غاز شد!



ایده ساخت عروسک‌های ملی «دارا و سارا»، سال ۱۳۷۵ شکل گرفت. پس از پنج سال این دو عروسک، با لباس‌های محلی که نشان از اقوام مختلف ایرانی داشت ساخته شد تا کودکان ایرانی را با فرهنگ ایرانی آشنا کند.

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، علاوه بر عروسک‌های دارا و سارا، وسایل جنبی چون نوشتافزار و تقویم و پوسته‌های مرتبگی را هم تولید و روانه بازار کرد اما این تلاش به فراگیری حضور این دو عروسک نوپا در بازار اسباب‌بازی ایران منجر نشد.

پیش از این محسن چینی‌فروشان، مدیرعامل پیشین کانون پرورش فکری گفته بود: به دلیل کیفیت نامرغوب عروسک‌های ایرانی، ساخت این عروسک‌ها به چین واگذار شده است. البته چین تنها مجری طرح تولید است و هیچ نظارتی بر طراحی و ساخت این عروسک‌ها نداشته است.

نسل اول و دوم عروسک‌های دارا و سارا، بیشتر جنبه تزئینی داشتند و بچه‌ها به راحتی نمی‌توانستند با آنها بازی کنند. لباس‌های فاخر به تن داشتند و چشم و دست‌ها و پاهایشان، فاقد هرگونه حرکت مفصلی بود. از سوی دیگر سنگین بودند و کودکان باید انرژی بسیاری را صرف بالا و پایین بردن عروسک و بازی با آن می‌کردند. طبیعی است که این عروسک‌ها نتوانستند مورد توجه بچه‌ها قرار بگیرند.

همزمان با نخستین جشنواره ملی اسباب بازی که ۱۲ مردادماه امسال در تهران آغاز به کار کرد از سومین نسل دارا و سارا رونمایی شد. در ساخت عروسک‌های جدید، تغییراتی صورت گرفته که حرکت مفصل آرنج و زانو، مهم‌ترین آن‌ها است اما شکل ظاهری‌شان، تغییر چندانی نکرده و همان دارا و سارایی هستند که بچه‌ها کمتر می‌پسندیدند!

### ما عروسک‌ساز نیستیم

پیش از این، علیرضا حاجیان‌زاده در گفتگو با خبرنگار مهر با اشاره به این که ما عروسک‌ساز نیستیم و تنها کار تجاری انجام نمی‌دهیم گفته بود: عروسک‌سازی یک کار تجاری است ما باید در کنار ساخت عروسک، یک کار فرهنگی انجام دهیم و با نوع پوشش عروسک‌ها و نوشتن رمان و قصه و حتی ساخت فیلم و پویانمایی بر اساس عروسک‌های دارا و سارا، سبک زندگی خود را ترویج کنیم. مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در عین حال خبر داده بود: قرار است خانواده «دارا و سارا» شکل بگیرد و ما بچه‌های خود را در قالب

و مریم عباسی دستچردی و زینب السادات صغیرا برای سکرون در سکرون تقدیر شدند. مقدماتی برای بازی نمایش تقدیر شد و ساجده آقا بابایی، حسین پور و فروتن کودهی به صورت گروهی برای رنگینه مورد تقدیر قرار گرفتند. مهنام منفرد برای طرح توچو، اسماعیل عظیم‌پور شفیمی برای منج ریاضیت تقدیر شدند.

در این آیین همچنین گروه برگزارکننده جشنواره از فعالان و چهره‌های پیشکسوت عرصه اسباب‌بازی کشور نیز با اهدای لوح تقدیر، تجلیل به عمل آورد. مهدی معینی از موسسان مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون و طراح اسباب‌بازی، جوادشیر نیناب‌طراح سرگرمی و پیشکسوت این حوزه به همراه زرتشت هوشور نمونه‌ساز و مولف اثر پژوهشی دانشنامه اسباب‌بازی‌های تهران قدیم، در کنار فرزانه بابایی، طراح عروسک، از جمله هنرمندان و طراحانی بودند که در این آیین از سوی مدیرعامل کانون و دبیر جشنواره و مسئولان فرهنگی کشور مورد تقدیر قرار گرفتند.

علیرضا حاجیان‌زاده در متن لوح تقدیر این فعالان، تاکید کرده که صنایع فرهنگی کودک و نوجوان و از جمله صنعت سرگرمی و اسباب‌بازی، حلقه‌ی وصل مناسبی برای پیوند فرهنگ و هنر به صنعت و اقتصاد به شمار می‌آید و بی‌تردید این پیوند می‌تواند نقشی شایسته در فرهنگ‌سازی، شکل‌گیری هویت کودکان، فراگیری مهارت‌های زندگی و شکوفایی خلاقیت‌ها و استعدادها بر عهده داشته باشد.

در همین حال، مسعود ناصری مسئول موزه عروسک‌های ملل، امیر سهرابی از موزه اسباب‌بازی کاشان نیز از سوی این جشنواره تقدیر شدند. شرکت‌های بازی «تا و هویا» به عنوان تولیدکننده و شرکت «سرزمین ذهن زیبا» به عنوان واردکننده و شرکت «پرتو بیتا» به عنوان برگزارکننده‌ی نمایشگاهی مورد تقدیر قرار گرفتند.

از میان پیشکسوتان حوزه اسباب‌بازی نیز از سال‌ها تلاش مهندس مصطفی کریمی و مهندس سید علی اصغر آقامیری پیشکسوت تولید اسباب‌بازی تقدیر شد.

در این آیین، همچنین حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی به خاطر تولید مجموعه «شکرستان»، از ویگاه دانش‌آموزی دانشگاه شریف به خاطر برگزاری مسابقات طراحی اسباب‌بازی و اداره کل آموزش‌های شهروندی برای تولید سرگرمی‌هایی با محتوای آموزش شهروندی مورد تقدیر داوران و مسئولان قرار گرفتند.

سید شجاع‌الدین موسوی‌زاده نیز به خاطر همکاری در تهیه استانداردهای اسباب‌بازی و تولیدکننده در کنار مریم نیری تهیه‌کننده استانداردهای حوزه کودک به‌ویژه در زمینه‌ی اسباب‌بازی مورد تقدیر این داوران قرار گرفتند.

مهدی سالم، عرشیا صادقی و علیرضا عظیم‌زاده نیز به عنوان واردکنندگان اسباب‌بازی‌های خلاقانه‌ی آموزشی و فکری از سوی دبیرخانه‌ی اولین جشنواره‌ی ملی اسباب‌بازی تجلیل شدند

ویژگی‌های صنعتی و فیزیکی یک عروسک آیا می‌تواند خلا هویت فرهنگی آن را پر کند؟

### قصه‌های فراوان عروسک‌های پارچه‌ای

اما در کنار نسل سوم دارا و سارا، عروسک‌های پارچه‌ای زیبایی هستند که هرکدام، قصه‌های فراوانی را در دل خود جا داده‌اند. بعضی‌شان از عشقی گمشده می‌گویند و بعضی دیگر یادآور آیین‌های سنتی این سرزمین هستند. عروسک‌هایی که شیوه و روش ساختشان، نسل به نسل به ما رسیده؛ عروسک‌هایی که زیبا هستند و می‌توانند سفیران فرهنگی ما باشند. علاوه بر آن می‌توانند برای زنان و مردان روستایی ما درآمزیایی کنند. بهتر نیست کانون پرورش فکری به جای ساخت عروسک‌های صنعتی به عروسک‌های پارچه‌ای و تولیدکنندگان آن توجه نشان دهد؟

نکته قابل توجه این که عروسک‌های بومی، سازگاری با محیط زیست است و اینکه هر یک نشانه‌های فرهنگ غنی منطقه را با خود همراه دارند.

وقتی امکان تولید عروسک صنعتی در کشور ما وجود ندارد بهتر نیست به جای این که ساخت عروسک‌های صنعتی دارا و سارا را به چینی‌ها سفارش دهیم و تنها بر تشنان لباس محلی بپوشانیم، از آنچه با فرهنگ ما درآمیخته حمایت کنیم و عروسک‌هایی را درآییم که از آذربایجان و کردستان و یزد و قزوین و همان آمده‌اند و با من و تواز ویژگی‌های فرهنگی آن منطقه می‌گویند.

عروسک‌هایی که اگرچه با حصیر و پارچه و برگ درخت خرما ساخته شده‌اند اما دنیایی از فرهنگ را در دل خود دارند. باور کنیم مرغ همسایه هم با چنین عقبه‌ای امروز به چشم برخی چون غاز فخرفروشی می‌کند!

بازی رایانه‌ای و قصه و فیلم که براساس این دو شخصیت عروسکی نوشته و ساخته شده‌اند با سبک زندگی ایرانی-اسلامی آشنا کنیم.

ما نمی‌خواهیم عروسک‌های دارا و سارا را با «باربی» مقایسه کنیم چراکه این قیاس، محلی از اعراب ندارد و بی‌معناست. پیشینه ساخت عروسک‌های باربی به سال ۱۹۵۹ برمی‌گردد و بیش از ۶۵ سال از این زمان می‌گذرد در حالی که دارا و سارا، امسال ۱۴ ساله شده‌اند.

اما این همه ماجرا نیست. طراح و تولیدکننده عروسک باربی شناخت درست و دقیقی از سلیقه مخاطب خود داشته و عقبه فرهنگی جامعه خود را به خوبی می‌شناخته اما عروسک‌های دارا و سارا چقدر ایرانی‌اند و چقدر از فرهنگ چین به عنوان کشور تولیدکننده بهره برده‌اند.

### جای خالی پیوست فرهنگی

یکی دیگر از مواردی که باید به آن توجه شود، همان چیزی است که مدیران ارشد فرهنگی و صاحب‌نظران بارها از آن به‌عنوان پیوست فرهنگی یاد کرده‌اند. امروز چند درصد از کودکان، دارا و سارا را می‌شناسند؟ چه تعداد فیلم و پویانمایی و بازی اینترنتی بر اساس این دو عروسک ساخته شده است؟ چگونه دارا و سارا می‌خواهند فرهنگ و سبک زندگی ایرانی-اسلامی را معرفی و ترویج کنند؟ آیا ساخت دو عروسک و پوشاندن لباس محلی بر تن آنها به معنی فرهنگ‌سازی است؟

در قبال جای خالی پاسخ به این سوالات اما اعلام شده است نسل سوم دارا و سارا دارای حرکت مفصلی هستند! مدیران کانون پرورش فکری، چنان با آب و تاب از این امکان سخن می‌گویند که گویی نسل تازه عروسک‌های انسان‌نما را ندیده یا دربار آن نشنیده‌اند و گر نه تا این اندازه ذوق زده نمی‌شدند!

## وقتی عروسک‌ها، خوشی و ناخوشی زنان روستایی را روایت می‌کنند

استعدادهای آنان شکوفا شود. استعدادهایی که به زنده شدن صنایع دستی در این منطقه و رسیدن زنان به اشتغال پایدار منجر شد.

او منحصر به فرد بودن را از دیگر ویژگی‌های عروسک‌های بومی می‌داند؛ چراکه هنرمند بومی با تکیه بر استعداد و خلاقیت خود هر اثر را ویژه خلق می‌کند. همچنین، سازندگان با تولید عروسک‌های محلی خود بیش از پیش به فرهنگ و پوشش بومی منطقه خود نزدیک و به آن علاقمندتر می‌شوند. علاوه بر این، زنان هنگام ساخت این محصولات، لالایی می‌خوانند پس لالایی‌ها، شعرها، خاطرات گذشته و سایر ارزش‌های بومی مرتبط یادآوری می‌شوند.

به گفته رئیس هیات مدیره موسسه آوای طبیعت پایدار این عروسک‌ها سازگار با محیط زیست هستند و نشانه‌های فرهنگ غنی منطقه را با خود همراه دارند. بنابراین نسل جوان با ساختن عروسک‌های این چنین، نه تنها با فرهنگ خود آشتی می‌کند بلکه با فروش آنها، وابستگی خود را به منابع طبیعی کاهش می‌دهد و



ها و مراتع کشور از روستای حسین آباد در خراسان جنوبی شروع شد و به روستاهای چاه یک، چاه دو، همت آباد، تجمیر و... رسید. زنان روستایی، داستان‌های زندگی و ارزش‌هایشان را می‌نویسند و به عروسک‌های خود می‌آویزند. حس سازندگی، تقویت خلاقیت و اعتماد به نفس و افزایش امید به زندگی علاوه بر ایجاد شغل و معیشت مکمل از مزایای تولید این محصولات به شمار می‌رود. افسانه احسانی می‌گوید: «وقتی زنان، عروسک‌ها را درست می‌کردند از آنها خواستیم داستان عروسک‌هایشان را برای ما بنویسند.» برخی سواد دارند و خودشان می‌نویسند. بعضی از آنها سواد ندارند، بنابراین قصه را روایت می‌کنند و بچه‌های طرح برایشان می‌نویسند تا عروسک‌ها به پایتخت که رسیدند رازهای مگوی آنها را برای غریبه‌ها بگویند. عروسک‌ها همان زنان روستایی هستند که با ما از غم‌ها و شادی‌ها می‌گویند. از شوهرانی که زنان خود را دوست دارند یا آنها را رها کرده‌اند. احسانی، پیش از پروژه عروسک‌های بومی خراسان جنوبی، به قشم و توانمندسازی زنان این جزیره پرداخته و موفقیت‌هایی را به دست آورده بود. از این رو طرح ترسیب کرین از آنها دعوت کرد تا زنان خراسان جنوبی را هم وارد ماجرا کنند. بنابراین او و دوستانش در گام نخست، کنار زنان روستایی نشستند و با آنها رفاقت کردند. چون می‌خواستند بدانند زنان روستایی چه می‌خواهند؟ به آنها کمک کردند تا

طرح «ترسیب کرین» خراسان جنوبی هم با هدف مدیریت منابع و تولید پایدار در جوامع محلی استان وارد ماجرا شد. طرحی که با همکاری سازمان جنگل‌ها، منابع طبیعی و آبخیزداری و سازمان ملل در خراسان جنوبی شکل گرفته و نتیجه آن ساخت عروسک‌های پارچه‌ای شده که میراث این بخش از کشور را در پایتخت به معرض تماشا گذاشت تا راهی برای بهبود زندگی سازندگان آن پیدا شود.

عروسک‌ها یا آن طور که احسانی می‌گوید، «پیکرک‌ها»ی دست‌ساز زنان روستایی خراسان جنوبی و قشم و روستای اردبیلک قزوین هم نتیجه همین طرح «ترسیب کرین» هستند. عروسک‌هایی که علاوه بر روایت زندگی زنان سرسخت روستایی، گوشه‌ای فراموش شده از فرهنگ و آداب و رسوم مردم منطقه را به معرض تماشا می‌دارند. فرهنگی که از لایه لایه خاطرات خاک گرفته زنان این منطقه شکل گرفته است. عروسک‌های پارچه‌ای که باورها، رسم‌ها و شیوه زندگی جوامع محلی را به خوبی نشان می‌دهند.

به گفته رئیس هیئت مدیره موسسه «آوای طبیعت پایدار»، طرح «ترسیب کرین» بخشی از برنامه سازمان ملل است؛ برنامه‌ای برای کاستن از میزان انتشار گازهای گلخانه‌ای و حفاظت از محیط زیست. ترسیب کرین به جذب دی اکسید کرین توسط گیاهان و کاهش اثر سوء گرمایش زمین گفته می‌شود. برنامه‌ای که با حمایت سازمان جنگل

نمایشگاه دو روزه عروسک‌های بومی، فرصتی بود برای آشنا شدن با خوشی‌ها و ناخوشی‌هایی زنان روستایی در خراسان جنوبی و قشم و قزوین. عروسک‌هایی که با پیشینه چند هزار ساله، سهم مهمی در اشتغالزایی زنان دارند.

تیسر و اول مرداد ماه، نمایشگاه دو روزه عروسک‌های بومی در موسسه آوای طبیعت پایدار برگزار شد تا پیکرک‌هایی که پیشینه‌شان به ۵۰۰۰ سال قبل برمی‌گردد از خراسان جنوبی و اردبیل، قزوین و قشم به تهران آمده‌اند تا با من و تو از شادی و غم و خوشی و ناخوشی زنان این مناطق بگویند. تعداد زیادی از این عروسک‌ها، یادآور رنج زنان خراسان جنوبی بودند. بخش از استان پهناور خراسان که بادهای ۱۲۰ روزه سیستان، زندگی را بر مردمانش دشوار کرده است. این «تف باد»ها با خشکسالی می‌آمیزند و زندگی را در این منطقه دشوار می‌کنند. همین است که پای سازمان‌ها و نهادهای بین‌المللی برای ایجاد اشتغال پایدار و مکمل برای جوامع روستایی به خراسان جنوبی باز می‌شود. گروه‌هایی که به گفته افسانه احسانی، رئیس هیئت



مدیره موسسه «آوای طبیعت پایدار» و مجری یکی از طرح‌های ایجاد کسب و کار پایدار برای حفاظت از مراتع، با خود شغل نمی‌آورند بلکه سعی می‌کنند با کنار زدن شن‌های ناشی از تف باد‌ها، فرصت‌های مغفول مانده در منطقه را برای شکوفایی جوامع روستایی آن شناسایی کنند.



ارزش‌های فرهنگی خود را به سایر مناطق صادر می‌کند. آن هم در روزگاری که تعداد کسانی که به ساخت عروسک‌های پارچه‌ای با پیشینه تاریخی - فرهنگی می‌پردازند، بسیار اندک است و این عروسک‌ها که زیبا و ایرانی هستند جای خود را به باری‌های چینی داده‌اند.



## عروسک بازیچه‌های دوتوک و دوهتولوک به قرقیزستان رفتند



عروسک-بازیچه‌ها جان می‌گرفته است. به گفته این فعال صنایع دستی، بعدها با تغییر شیوه زندگی، همچنان که بسیاری از آداب و رسوم و مناسبات فرهنگی به فراموشی سپرده شد، ساخت عروسک توسط مادران و بازی کودکان با آن نیز از خاطرها رخت برپست. حالا جمعی از زنان و مردان فرهنگ دوست ایرانی همت کرده و این عروسک‌های پارچه‌ای را دوباره به جامعه امروزی معرفی کرده‌اند. دیگر این عروسک‌ها، بازیچه‌های کودکانه نیستند بلکه عنصر ناب فرهنگی هستند که داستان‌ها، لالایی‌ها، اعتقادات و بخشی از فرهنگ عامیانه‌ای که به فراموشی سپرده شده را به یاد من و تو می‌آورند.

احسانی، توجه به اشتراکات فرهنگی را علت رفتن عروسک‌های خراسان جنوبی و قشم به قرقیزستان دانست و افزود: از آنجایی که نزدیکی‌های بی شماری بین عروسک‌های مادر ساخت در تمامی جوامع به چشم می‌خورد عروسک‌های ایرانی در نخستین سفر خود به حوزه آسیای میانه می‌روند تا اشتراکات قومی و فرهنگی خود را با عروسک‌های قرقیزی، قزاقی، تاجیکی و گرجی در میان گذارند. در این سفر مرا، پویک عظیم‌پور پژوهشگر و عضو هیئت علمی دانشگاه تهران و دوتن دیگر از بانوان داوطلب و فعال در حوزه توانمند سازی زنان به نام‌های پرور قویدل و مریم مفاخری تیم ایرانی را همراهی خواهند کرد. همچنین عظیم‌پور درباره «عروسک‌های ایرانی سفیران فرهنگی» سخنرانی می‌کند.

در جشنواره صنایع دستی OIMO که از تاریخ ۳۰ جولای تا ۹ اگوست، برابر با ۸ تا ۱۸ مردادماه جاری در کشور قرقیزستان برگزار شد. بیش از ۱۲۰ هنرمند از کشورهای روسیه، ترکیه، هند، افغانستان، گرجستان، قزاقستان، تاجیکستان و ازبکستان در این جشنواره که یکی از رویدادهای مهم فرهنگی- هنری در منطقه آسیای میانه است شرکت کردند.

دوتوک‌های تاجمیری و دوهتولوک‌های قشمی، عروسک بازیچه‌هایی هستند که به تازگی و به همت زنان این دو منطقه احیا و برای تبادل فرهنگی و همگرایی اقوام و کشورهای همسایه ایران عازم قرقیزستان شدند.

افسانه احسانی، مدیر موسسه «آوای طبیعت پایدار»، از احیای دوباره خبر داد دوتوک‌های تاجمیری و دوهتولوک‌های قشمی خبر داد و گفت: این عروسک-بازیچه‌ها، اخیراً به همت برخی پژوهشگران و فعالان توانمندسازی زنان، شناسایی و احیا شده‌اند. دوتوک عروسک منطقه تاجمیر در خراسان جنوبی، مهرماه سال ۹۳ در فهرست آثار ملی ثبت شده است. دوتوک و دوهتولوک به معنای دختر کوچک است و از بازیچه‌هایی ساخته شده‌اند که در روزگاران قدیم توسط مادران و مادر بزرگ‌ها بافته می‌شده و آمال و آرزوی بچه‌ها در بازی‌های کودکانه با این

## عروسک‌های بومی در معرض نابودی هستند

کم باشد و در آمد سازنده عروسک دچار رکود شود، چهره عروسک‌ها از نشاط کمتری برخوردار می‌شوند. گاه این عروسک‌ها باورهای آیینی و فرهنگی خاصی را معرفی می‌کنند. در بسیاری از نقاط ایران و حتی دیگر کشور های جهان عروسک‌ها بدون چهره ساخته می‌شوند. سازندگان آنها معتقدند ساختن و آفرینش کامل فقط مختص خداوند است و اگر انسانی دست به ساختن پیکر کی انسان گونه می‌زند باید با نقص توأم باشد.

کنش زاده در گفت و گو با خبرنگار سایت پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری (richt.ir) با اشاره به گزارش‌های آرایه شده در این نشست افزود: ساخت عروسک‌ها توسط مادران و مادر بزرگ‌های یک قوم و یا یک جامعه محلی از ایجاد گسست نسلی می‌کاهد. با ساخت عروسک‌ها و توجه به آداب و رسوم گذشته توجه کودکان را به هویت ملی خود جلب می‌کند و پرسش‌هایی در باره چیستی و چگونگی آنها ایجاد می‌کند.

این پژوهشگر گفت: همچنین توجه به ساخت عروسک ایرانی با رعایت زیبایی شناسی و فرهنگ ایرانی به صورت غیرمستقیم باعث می‌شود تا کودکان ضمن آشنایی بیشتر با فرهنگ کشور خود دچار بی هویتی نشوند.

وی با اشاره به حضور فعال دفتر پژوهش و آموزش کودکان و نوجوانان پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری در این نشست افزود: این دفتر با همکاری موسسه آوای طبیعت پایدار و دفتر ثبت میراث ناملموس موفق شده است اولین عروسک ملی ایران را به نام دوتوک در فهرست آثار ملی ثبت کند.

به گفته کنش زاده در نشست مورد اشاره برنامه کارگروه های تخصصی با ترسیم درخت مشکلات عوامل بازدارنده در توسعه ساخت و تولید عروسک‌های بومی بررسی و راه کارهایی ارائه شد.

به گفته او شرکت کنندگان در این نشست مشکلات عمده در راه ساخت عروسک بومی و گسترش آن را نبود حمایت کافی نهادهای سیاست گذار فرهنگی، نبود معرفی کافی و مناسب، وجود کالاهای وارداتی بی هویت اعلام کردند.



به گفته کنش زاده این عروسک‌ها به خودی خود برای فروش و یا عرضه عمومی ساخته نمی‌شوند اما کارشناسان حوزه‌های گوناگون فرهنگی بر این عقیده‌اند که حمایت و گسترش این هنر بومی می‌تواند تاثیر شایانی بر اعتلای فرهنگی جوامع و زنده نگه داشتن خرده فرهنگ‌ها داشته باشد.

کنش زاده افزود: ساخت یک عروسک با خود نحوه لباس پوشیدن، مشاغل اجتماعی، شیوه معماری و سکونت، آداب و رسوم و حتی حالات روانی سازنده را با خود به مخاطب منتقل می‌کند.

به عنوان نمونه وقتی سازنده عروسک‌ها بار دار است عروسک‌های چاق تری می‌سازد و یا اگر بارش در منطقه

لیلا کنش زاده مسئول دفتر پژوهش و آموزش کودکان و نوجوانان پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری با بیان این مطلب و با اشاره به برگزاری نشست «در جستجوی آینده عروسک» که روز گذشته، پنجم مردادماه در موزه عروسک‌های ملل برگزار شد، هدف از برگزاری این نشست را بررسی پیشینه موجود در حوزه ساخت عروسک‌های بومی، وضعیت سازندگان، پژوهشگران و مروجان عروسک اعلام کرد.

وی گفت: عروسک‌های بومی و یا مردم ساخت به عروسک‌هایی اطلاق می‌شود که توسط جوامع محلی و با مواد و مصالح ساده بومی برای بازی کودکان ساخته می‌شوند.