

## بررسی سند راهبردی توسعه زیست‌بوم صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران

شورای عالی انقلاب فرهنگی پیش‌نویس سندی پنج‌صفحه‌ای را با عنوان «سند راهبردی توسعه زیست‌بوم صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران» تدوین و برای اظهارنظر نهادهای کارشناسی منتشر کرده است. ستاد دیدگاه خود درباره این سند را به شرح ذیل ارائه می‌کند.

### معرفی سند

این پیش‌نویس از یک مقدمه و پنج فصل تشکیل شده است:

۱. مبانی، ارزش‌ها و اصول
۲. اهداف
۳. چالش‌های اصلی
۴. تکالیف معطوف به مسائل
  - ۴/۱. شکل‌گیری اقتصاد و بازار بازی‌های رایانه‌ای داخلی
  - ۴/۲. ضرورت‌های تنظیم‌گری متمرکز و مؤثر
  - ۴/۳. تولید محصولات راهبردی
  - ۴/۴. تولید علم و پژوهش دانش‌بنیان
  - ۴/۵. ارتقای سواد رسانه‌ای در زمینه بازی
۵. الزامات اجرایی
  - ۵/۱. الزامات ساختاری
  - ۵/۲. ضمانت اجرایی

### نواقص و کاستی‌ها

#### فقدان چشم‌انداز

۱. در فصل اول؛ مبانی، هفت عنوان ذکر شده است. هیچکدام از این مبانی «چشم‌انداز» و «انتظارات جامعه اسلامی» از بازی‌های رایانه‌ای را نمایندگی نمی‌کند. روشن است که امروز در جایگاهی نیستیم که نسبت به بازی‌های رایانه‌ای در موقعیت «باشد» یا «نباشد» از بود و نبود سخن بگوییم. هست و نمی‌شود بودن آن را نادیده گرفت. اما سند راهبردی را می‌نویسیم تا یک انتقال و جابه‌جایی را رهبری کنیم. از نقطه الف به سوی نقطه ب. پیش از توصیف نقطه ب چطور می‌شود اصول راهبردی آن را پیدا کرد.
۲. اگر بازی‌های رایانه‌ای و منشأ پدیدار شدن و رواج آن‌ها را با نگاهی عمیق بررسی کنیم، چه بسا به نسخه‌ای برسیم که تحقق آن امروز متصور نباشد، آیا «انسان مطلوب» وقتی برای صرف کردن در بازی دارد؟ اما آن‌چه را که نمی‌توانیم امروز به آن برسیم، اگر نصب‌العین شود، اگر پیش‌روی مان قرار گیرد، می‌توانیم مسیری طراحی کنیم که به سمتش پیش برویم، بلکه ده سال بعد، صد سال بعد، اگر کامل نرسیم، به آن نزدیک‌تر شویم. نقش

چشم‌انداز همین‌قدر مهم است.

۳. در فصل اول سند بایستی ابتدا مبانی نظری اسلامی و انسانی خود را بیان کنیم. «بازی» را معنا کنیم و نقش آن را در حیات بشری بررسیم. سپس آنچه متوقع است و مورد انتظار، آن گونه انسانی که مایلیم باشیم، آن جامعه‌ای که مطلوب‌مان است، آن را از بُعد بازی و به صورت خاص بازی‌های رایانه‌ای باز نماییم.
۴. بر محور این مبانی «چشم‌انداز» شکل می‌گیرد و حول این چشم‌انداز و در مسیر آن اهدافی نمایان می‌شود که می‌تواند مبانی دستیابی به اصول راهبردی باشد. راهبردها را در جهت این اهداف آرمانی می‌توانیم بنویسیم.

### تکیه بر راهبرد کلان دهم

۵. بند دوم این فصل به راهبرد کلان ۱۰ از سند نقشه جامع مهندسی فرهنگی کشور توجه داده است که می‌گوید: «طراحی و استقرار نظام جامع و کارآمد اطلاعات، ارتباطات و رسانه‌ای مبتنی بر آموزه‌های دینی، انقلابی و ارزش‌های اخلاقی، مقتضیات راهبردی کشور و سیاست‌های کلی نظام».
۶. تا وقتی آموزه‌های دینی، انقلابی و ارزش‌های اخلاقی درباره اصل «بازی» و در این مورد «بازی‌های رایانه‌ای» مورد بحث قرار نگرفته، نمی‌توانیم سندی را با اتکا بر این راهبرد کلان تدوین کنیم.

### عدم کفایت در آسیب‌شناسی

۷. وقتی چیزی «هست»، قبلاً تولید شده یعنی، بخواهیم با آن رقابت کنیم و به بازار آن ورود، ابتدا باید با دقت و به صورت مفصل آسیب‌شناسی کنیم، مزیت‌های رقیب را با مزیت‌های خود بسنجیم و راهبردهایی پیدا کنیم که دقیقاً بر نقطه ضعف حریف استوار شده باشد.
۸. در فصل سوم چالش‌های اصلی منحصر شده است در برخی نواقص کارکردی نهادهای داخلی، اما هیچ توجهی نشده است به دنیای بازی‌های رایانه‌ای و جهانی که پیش‌روی ماست.
۹. شرکت‌هایی که چهار سال پیش بازی‌هایی در حد آتاری و سگا تولید می‌کردند، با پیکسل‌هایی به اندازه یک دانه عدس یا لپه، چهار سال پیش رفته‌اند و امروز بازی‌هایی که با فیلم سینمایی مو نمی‌زنند، از بس رزولیشن و کیفیت بالایی دارند. حتی گاهی نمی‌شود تشخیص داد انیمیشن است یا انسان واقعی. فناوری موشن‌کپچر استفاده می‌کنند که حرکات را عین واقعیت پردازش می‌کند.
۱۰. مهم‌ترین چالش ما همین بازار جهانی‌ست. بخواهیم کالایی تولید کنیم که بتواند با بازار رقابت کند. این را باید تحلیل کنیم و برای این باید راهبرد بنویسیم. این سند فاقد آسیب‌شناسی مواجهه با چنین چالش بزرگی‌ست.
۱۱. دست و پای ما هم بسته است. وقتی درباره بازی رایانه‌ای صحبت می‌کنیم، حجمی از خشونت و فحشا پیش‌روی ماست که توان مقابله را کم می‌کند. این همه هیجان که پدید می‌آورد، از راهی‌ست که دست ما از آن کوتاه. این را به عنوان چالش بیان نکرده‌ایم. غارتگری یکی از ارکان تمامی بازی‌های استراتژیک است. با فرهنگ اسلامی و ارزش‌های اخلاقی ما هم ناسازگار. تا این چالش‌ها را ذکر نکنیم، تحلیل نکنیم، راه حلی برای آن‌ها نیابیم، چطور می‌توانیم هزینه کنیم و بازاری کاذب ایجاد کنیم که توان رقابت ندارد و تا فشار حاکمیت و حمایت دولت از پشت آن برداشته شود فرومی‌ریزد؟!!
۱۲. نه این‌که راه‌حل نباشد و باید این کسب و کار را رها کنیم، ولی نیاز به تحقیق و بررسی داریم، می‌خواهیم راهبردهایی تولید کنیم، تا سندی راهبردی بنویسیم، تا بازی‌هایی ساخته شود که به دور از این حجم از خشونت و فحشا و بی‌بندوباری و غارتگری باشد. تا راهکار آن را نیابیم که نمی‌شود مسئله اقتصاد این بازار را حل کرد.

### یافتن مزیت رقابت در بازار

۱۳. بند الف از فصل چهارم به اقتصاد و بازار بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده است. تلاش کنیم تا سرمایه لازم برای این بازار فراهم شود، دولتی و غیردولتی، بعد چه می‌شود؟ بازاری که می‌دانیم قطعاً در آن توان رقابت نداریم،

تمام سرمایه را بر باد می‌دهد. بازاری که توان رقابت در آن نداشته باشیم، از ابتدا محکوم به شکست باشیم، اتلاف هزینه است اگر سرمایه‌ها را تجمیع کنیم.

**۱۴.** انگلستان توان رقابت با صنعت ابریشم ایران و چین را نداشت؛ یکی دو قرن پیش. قانونی تصویب کردند که ورود پارچه ابریشمی به کشور ممنوع با جریمه‌هایی فوق‌العاده سنگین. نظارت دقیق بر گمرکات و جلوگیری از قاچاق. چند دهه بعد انگلستان بزرگ‌ترین تولیدکننده پارچه در جهان شد؛ ابریشمی و غیرابریشمی. آیا می‌توانیم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای چنین موضعی بگیریم؟

**۱۵.** بنابراین اگر بخواهیم به راهبرد دست یابیم، ابتدا باید قوت‌ها و ضعف‌های خود را بشناسیم، تهدیدات و فرصت‌های جهانی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای را هم. باید مزیت‌هایی را پیدا کنیم که بتواند مشتری را به سمت خود جذب نماید. مزیتی که جهان فاقد آن باشد و ما دارای آن. این مزیت‌ها می‌تواند محور تدوین و نگارش سند توسعه زیست‌بوم صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور باشد. چیزی که سند حاضر فاقد آن است.

### ناتوانی توسعه دستوری

**۱۶.** بارها اشاره شده و بسیاری از کارشناسان بیان کرده‌اند، توسعه با «دستور» اتفاق نمی‌افتد. به صرف وضع قوانین و صرف بودجه‌های سنگین نمی‌توانیم اتفاقی را در صنعت رقم بزنیم، اگر زیرساخت‌های نظری آن آماده نشده باشد.

**۱۷.** مراکز پژوهشی و آموزش را ملزم کنیم تا نیروی انسانی تربیت کنند، در ساختار آموزش عالی کشور جایی برای بازی‌های رایانه‌ای باز کنیم، وقتی بازار جواب نمی‌دهد، هزینه با درآمد نمی‌سازد، این نیروهای آموزش‌دیده به شغل‌های دیگر روی خواهند آورد.

### ناترازی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای

**۱۸.** ارزش‌های اخلاقی و انسانی ما از یک سو، پیوسته اصرار و ابرام دارد تا کودکان، نوجوانان و جوانان از بازی‌های رایانه‌ای دور باشند. چه برسد به بزرگسالان که اساساً پذیرفتنی نیست عمرشان هدر رود.

**۱۹.** از سوی دیگر، بازار داغی است و می‌خواهیم در دکان عطاری ما هم همان کالاهایی باشد که در دکان همسایه هست؛ کشورهای دیگر یعنی؛ بازی‌های رایانه‌ای.

**۲۰.** ابتدا ناچاریم تکلیف این تعارض را حل کنیم. اگر رسانه را بخواهیم برای ترویج بازی‌های ایرانی بسیج کنیم، برنامه‌هایی که امروزه تا حدی تولید می‌شود؛ کافه بازی مثلاً، آن قسمت فعالیت‌های رسانه را چه کنیم که پیوسته در حال ترویج پرهیز از بازی‌های رایانه‌ای و تشویق بازی‌های فیزیکی هستیم؟

**۲۱.** پیش از آن‌که این سند را ببریم برای تصویب، باید یک پژوهش پردامنه و گسترده نظری را برنامه‌ریزی کنیم، هزینه کنیم و تحقیق و بررسی، نظریه‌پردازان را فراخوانیم، ببینیم تکلیف ما با «بازی‌های رایانه‌ای» چه می‌شود. چشم‌انداز و اهداف آرمانی‌مان، مبتنی بر دین، انقلاب و ارزش‌های اخلاقی‌مان مشخص شود، سپس راهبردها را بر آن اساس بچینیم. قطعاً آن‌جا می‌توانیم مزیت‌هایی را پیدا کنیم که بازی را سمت و سو و جهت دهد.

**۲۲.** این سند اگر به تصویب برسد، حمایت‌های خوبی از بازی‌سازها هم بشود، ته قضیه این است که شرکت‌های بازی‌سازی ما بازی‌هایی خواهند ساخت در حد کال‌آودیوتی، بعد چه می‌شود؟ آیا می‌توانند آن را در داخل کشور به فروش برسانند؟ وقتی کال‌آودیوتی رایگان در اختیار است، قفل شکسته و کرک شده. فرض که فروش هم رفت، آیا جامعه را به همان سمتی نمی‌برد که کال‌آودیوتی داشت می‌برد؟ انسان‌هایی نمی‌سازد که همان بازی‌های غربی داشت می‌ساخت؟ ابتدا باید این بخش داستان را برایش فکری کنیم.

