



کرد. هر حوزه، از صنایع دستی تا اسباب بازی و میراث فرهنگی، اقتضائات خاص خود را دارد و سیاست یکسان برای همه کارساز نیست. او گفت نگاه پیش‌بینی‌شده در سند فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی، به‌ویژه در مرحله اجرا و پیگیری معاونت علمی، به‌اندازه انتظار محقق نشد. شکرانی برای نمونه از سند فرهنگی صنعت اسباب‌بازی یاد کرد که در آن زیست‌بوم و زنجیره ارزش صنعت، در کنار نگاه تربیتی و فرهنگی، مورد توجه قرار گرفت. او همچنین به سند صنایع دستی اشاره کرد که اکنون در مرحله اجرا است. به گفته او، باید بررسی شود اسناد مصوب تا چه اندازه به اهداف خود رسیده‌اند.

مالکیت فکری؛ مسئله‌ای فراتر از حمایت مالی

رضا مستمع، مدیر گروه فرهنگ عمومی، هنر و صنایع خلاق مرکز پژوهش‌های مجلس، گفت طرح‌های قبلی درباره حمایت از شرکت‌های خلاق کاستی‌هایی داشتند؛ از جمله تعریف ناروشن شرکت‌های خلاق و نبود سازوکار اجرایی روشن. او گفت تبصره ماده ۶ به‌تنهایی پاسخگوی همه ابعاد حقوقی این حوزه نیست و مالکیت فکری دغدغه مشترک بسیاری از فعالان است. نمونه‌ای که آورد، بازتولید بی‌کیفیت یک محصول طراحی‌شده با استفاده از نشان تجاری آن بود، که انگیزه نوآوری را تضعیف می‌کند.

مستمع همچنین به دشواری دسترسی تولیدکنندگان داخلی به حقوق استفاده از شخصیت‌های ایرانی اشاره کرد و گفت صنایع خلاق در هویت فرهنگی نیز نقش دارند. او افزود که مرکز پژوهش‌های مجلس حدود ۳۰ عنوان را بررسی کرده و ترجیح می‌دهد پیشنهادها از مسیر لوایح دولت یا طرح‌های مجلس پیگیری شوند.

مجلس آماده بررسی تقنینی و نظارتی

اسماعیل سیاوشی، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس، صنایع



ظرفیتی مهم دانست، زیرا واحدهای خلاق و حتی اشخاص حقیقی را به رسمیت شناخته است. با این حال، به گفته او، سازوکارهای حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان عمدتاً بر فناوری‌های سخت و محصول‌محور متمرکز است و حوزه‌هایی مانند فرهنگ و هنر هنوز جایگاه روشنی ندارند. او نمونه آورد که تجهیزات فیلم‌برداری در فهرست‌های مرتبط با حوزه خلاق قرار گرفته، اما ارزش اصلی بسیاری از محصولات خلاق در محتوا و فرایند خلاقانه است. در انیمیشن و بازی نیز اگر بخش نرم‌افزاری برجسته نباشد، محصول ممکن است معیارهای دانش‌بنیان را برآورده نکند. این نگاه به اعتبار مالیاتی نیز سرایت کرده و انگیزه شرکت‌ها را برای ورود به فعالیت خلاقانه کاهش می‌دهد. سجادی‌نیری افزود که به‌جز اعتبار مالیاتی، ابزار حمایتی مؤثر و متناسبی برای این شرکت‌ها دیده نمی‌شود.

نگاه فرهنگی در سیاست‌گذاری و اجرا

ابراهیم شکرانی، دبیر ستاد فرهنگی و اجتماعی شورای عالی انقلاب فرهنگی، بر ضرورت نگاه فرهنگی تأکید کرد و گفت در حوزه فرهنگ نمی‌توان تنها به رشد اقتصادی بسنده

خبر

تلفیق هوش مصنوعی، تجربه فیزیکی و مزیت‌های بومی بازنگری در آینده صنایع خلاق در حاشیه رویداد ملی مانوین



در حوزه سینما، موسیقی و بازی‌های رایانه‌ای نیز ظرفیت‌های بومی بسیار بالایی وجود دارد که اگر با رویکرد تجاری‌سازی و صادراتی ترکیب شوند، می‌توانند ارزش‌آفرینی چشمگیری برای اقتصاد کشور به همراه داشته باشند. ■

چشم‌انداز ۵ ساله صنایع خلاق لزوم تمرکز بر تجربه‌گرایی

در بخش پایانی این ارزیابی و جمع‌بندی چشم‌انداز ۵ ساله صنایع خلاق در بستر رویدادهایی چون مانوین، تأکید شد که تمرکز صرف بر فضای دیجیتال بدون پیوست فیزیکی محکوم به شکست است. فعالان و کارآفرینان این حوزه باید به سمت خلق تجربه‌های خلاقانه فیزیکی حرکت کنند. چرا که بازار دیجیتال به مرحله اشباع نزدیک شده و مزیت رقابتی پایدار در گرو تلفیق هوشمندی فناوری با اصالت حضور انسانی و تجربیات ملموس است. ■

رومیزی (Board Game) نوین طراحی کند، ماهیت اجرای آن نیازمند حضور در یک محیط فیزیکی و تعامل واقعی است که هوش مصنوعی نمی‌تواند جایگزین آن شود.

عبور از اشباع دیجیتال به سمت طراحی تجربه

در ادامه این نشست، دکتر ذاکری با اشاره به سیر تکاملی فضای دیجیتال بیان کرد که جوامع امروزی در بسیاری از حوزه‌های دیجیتال به نقطه اشباع رسیده‌اند به طوری که حضور در فضای مجازی و ابزارهای دیجیتال دیگر جذابیت اولیه را به صورت مطلق ندارند. بر همین اساس، آینده صنایع خلاق به سمت طراحی تجربه (Experience Design) متمایل است. صنایعی موفق‌تر خواهند بود که بتوانند در کنار فناوری، ابعاد فیزیکی و تجربه‌های حضوری و ملموس را خلق کنند. در این حالت، حتی اگر افراد از ابزارهای واقعیت مجازی یا دیجیتال استفاده کنند، ارزش افزوده اصلی در حضور فیزیکی و تجربه زیسته خواهد بود که هوش مصنوعی توان رقابت کامل با آن را ندارد.

مزیت‌های منحصربه‌فرد بومی ایران

والگوپرداری از کره جنوبی

یکی از محورهای مهم این گفت‌وگو، بررسی جایگاه ایران در عرصه صنایع خلاق بین‌المللی با نگاهی به تجربیات جهانی بود. دکتر ذاکری با اشاره به الگوی موفق کشورهایی مانند کره جنوبی که توانسته‌اند صنعت، فرهنگ، موسیقی، سینما، گیم و ورزش را به عنوان زنجیره‌ای پیوسته به بازار جهانی عرضه کنند. تأکید کرد که ایران به دلیل ویژگی‌های فردی، پیشینه غنی فرهنگی و تنوع اقلیمی، پتانسیل فوق‌العاده‌ای برای موفقیت در این حوزه دارد.

وی افزود که نمونه‌های موفق داخلی در حوزه‌هایی نظیر انیمیشن‌سازی نشان می‌دهند آثار ایرانی کپی‌برداری صرف از نمونه‌های غربی نیستند، بلکه مسیر اصیل خود را یافته‌اند.

در آستانه تحولات نوین اقتصادی و فناوری، رویداد ملی صنایع خلاق مانوین با تمرکز بر گذر از تولیدمحوری به بازارمحوری و تحول در نظام تأمین مالی این حوزه میزبان چهره‌های برجسته علمی و صنعتی کشور بود.

در این نشست تخصصی و در حاشیه این رویداد ملی، دکتر ذاکری، عضو هیئت علمی گروه مهندسی صنایع دانشگاه اصفهان و متخصص برجسته حوزه‌های آینده‌پژوهی، فناوری و کسب‌وکار، با ارزیابی چالش‌ها و فرصت‌های پیش‌روی صنایع خلاق، بر لزوم هوش مصنوعی مولد (Generative AI) در کنار حفظ ابعاد فیزیکی و تجربه‌محور تأکید کرد. این گزارش جامع که برگرفته از نشست‌های کلان سیاست‌گذاری علم و فناوری و دغدغه‌های کارآفرینی است، چشم‌انداز تازه‌ای را برای تجاری‌سازی، توسعه دیپلماسی صنایع خلاق و بهره‌گیری از ظرفیت‌های بومی و فرهنگی ایران ترسیم می‌کند.

جایگاه هوش مصنوعی در صنایع خلاق

تفاوت Generative AI و AI Hard

ذاکری عضو هیئت علمی دانشگاه اصفهان که سابقه تحصیل در دانشگاه‌های معتبر داخلی و تجربیات آکادمیک در کشورهای آمریکا و هلند را در کارنامه دارد، با تمرکز بر حوزه تخصصی آینده‌پژوهی فناوری و کسب‌وکار به تحلیل تقاطع هوش مصنوعی و صنایع خلاق پرداخت. وی با اشاره به مفهوم Generative AI (هوش مصنوعی مولد) خاطرنشان کرد که اگرچه هوش مصنوعی امروزه قادر به خلق محتوا، متن و ایده‌های نو است، اما در مقابل، مفهومی تحت عنوان AI Hard مطرح می‌شود که به مرزهای نفوذناپذیر فناوری در برابر برخی ابعاد واقعی دلالت دارد.

به باور وی، برخی از حوزه‌های صنایع خلاق دارای یک جنبه فیزیکی و ملموس هستند به عنوان مثال، اگر فردی یک بازی