

وی همچنین از سامانه همگرا به‌عنوان بستری برای ثبت اطلاعات و ارتباط با فعالان زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای یاد کرد و افزود: برخی بازی‌سازان ایرانی توانسته‌اند محصولات خود را در بازارهای بین‌المللی عرضه کنند و به درآمدهای مناسبی برسند، اما به دلایل مختلف تمایلی به معرفی عمومی فعالیت‌های خود ندارند. این ملاحظات باید در تعامل با فعالان صنعت مورد توجه قرار گیرد.

اسلامی با تأکید بر اهمیت بخش‌های مختلف زیست‌بوم بازی، از جمله رسانه‌های تخصصی، استریم‌ها، ناشران، پژوهشگران، سرمایه‌گذاران و بازی‌سازان، گفت: فعال‌تر شدن این بخش‌ها می‌تواند به معرفی محصولات ایرانی، افزایش مخاطبان و توسعه بازار کمک کند.

استریم‌های بازی نیز از جمله ظرفیت‌هایی هستند که می‌توانند در تبلیغ و معرفی محصولات داخلی نقش داشته باشند. بر همین اساس، بنیاد تلاش کرده است با طراحی رویدادهای تخصصی و گسترش ارتباط با این گروه، زمینه مشارکت بیشتر آنها در توسعه بازار بازی‌های ایرانی را فراهم کند.

❖ صنایع‌دستی؛ ضرورت عبور از حمایت تولیدمحور

در کنار صنعت بازی، تکمیل زنجیره ارزش صنایع‌دستی نیز از موضوعات مطرح‌شده در رویداد ملی صنایع خلاق مانوین بود. برزین ضرغامی، معاون صنایع‌دستی و هنرهای سنتی وزارت میراث‌فرهنگی، گردشگری و صنایع‌دستی، با تأکید بر ضرورت اتصال تولیدات هنرمندان به بازار گفت: حمایت از تولید به‌تنهایی برای رونق صنایع‌دستی کافی نیست و باید حلقه‌های بازاریابی، برندسازی، بازاریابی و صادرات نیز تقویت شوند.

وی در حاشیه افتتاح این رویداد در اصفهان، با اشاره به جایگاه تاریخی و فرهنگی این شهر اظهار کرد: اصفهان بخشی از هویت فرهنگی ایران را نمایندگی می‌کند و ضروری است تولیدات هنرمندان این شهر بیش از گذشته به بازار متصل شود.

ضرغامی با بیان اینکه یکی از چالش‌های صنایع‌دستی، وجود حلقه‌های مفقوده میان تولید و مصرف است، افزود: تقویت ارتباط میان تولیدکنندگان و بازار، به‌ویژه در مناطقی که از ظرفیت‌های هنری و تولیدی گسترده برخوردارند، برای رونق این حوزه ضرورت دارد.

به گفته معاون صنایع‌دستی و هنرهای سنتی، سیاست‌گذاری در این حوزه نباید صرفاً بر افزایش تولید متمرکز باشد؛ بلکه باید ضمن تشویق و حمایت از هنرمندان و رفع موانع فعالیت آنان، امکان عرضه مؤثر محصولات و دستیابی به بازارهای جدید نیز فراهم شود.

وی تصریح کرد: بازاریابی، تسهیل دسترسی هنرمندان به بازار، حمایت از برندسازی و فراهم کردن زمینه حضور محصولات صنایع‌دستی در اقتصاد جهانی، باید در کنار حمایت از تولید دنبال شود.

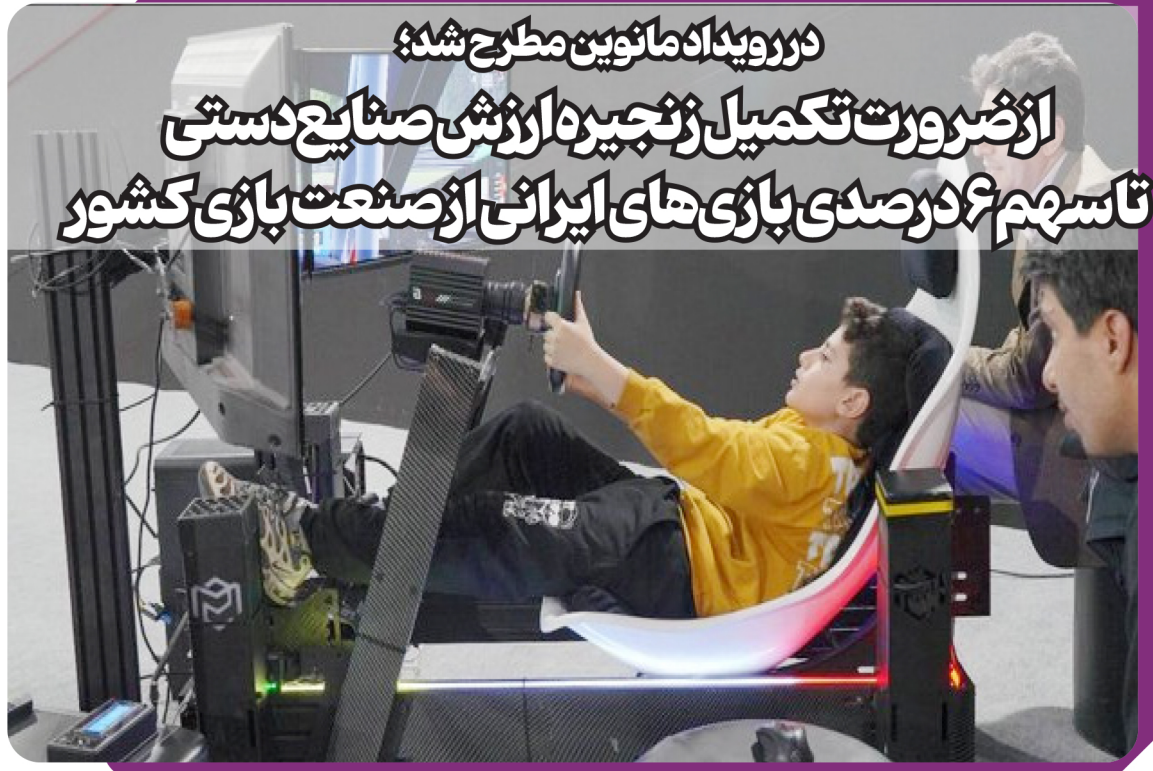
❖ تدوین سند زنجیره ارزش و حمایت از بازارگاه‌ها

ضرغامی با اشاره به تدوین سند زنجیره ارزش تولید صنایع‌دستی گفت: این سند با هدف تکمیل حلقه‌های زنجیره ارزش تهیه شده و عملیاتی کردن آن از جمله اقداماتی است که در دوره مدیریتی کنونی آغاز شده است.

وی افزود: در این چارچوب، تسهیلات حمایتی نباید صرفاً به بخش تولید اختصاص یابد، بلکه فعالان اقتصادی در سایر حلقه‌های زنجیره نیز باید امکان استفاده از این ظرفیت‌ها را داشته باشند.

به گفته وی، برای نمونه، اگر یک فعال اقتصادی برای راه‌اندازی بازارگاه و ایجاد بستر عرضه و فروش محصولات صنایع‌دستی اقدام کند، حمایت از چنین طرح‌هایی نیز باید مورد توجه قرار گیرد؛ زیرا توسعه زیرساخت‌های فروش می‌تواند به تکمیل زنجیره ارزش و تقویت اقتصاد هنرمندان کمک کند.

معاون صنایع‌دستی و هنرهای سنتی همچنین بر ضرورت شناسایی و تجمع ظرفیت نهادهای مؤثر در زنجیره ارزش تأکید کرد و گفت هم‌افزایی میان این مجموعه‌ها می‌تواند اجرای سیاست‌های حمایتی را اثربخش‌تر کند. ■



در رویداد مانوین مطرح شد؛

از ضرورت تکمیل زنجیره ارزش صنایع‌دستی تا سهم ۶ درصدی بازی‌های ایرانی از صنعت بازی کشور

نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد: برگزاری رویدادهای تخصصی و ایجاد فرصت عرضه محصولات در بازارهای بین‌المللی، از جمله اقداماتی است که می‌تواند به افزایش درآمد بازی‌سازان و کاهش وابستگی آنها به حمایت‌های مالی مستقیم منجر شود.

❖ تأمین مالی؛ حلقه مهم توسعه صنایع خلاق

یکی از چالش‌های اصلی صنعت بازی‌های رایانه‌ای، تناسب نداشتن منابع حمایتی با ابعاد اقتصادی و ظرفیت‌های این بازار است. به گفته اسلامی، در سال‌های اخیر تلاش شده است از طریق برگزاری رویدادهای سرمایه‌گذاری و جلب مشارکت صندوق‌های سرمایه‌گذاری خطرپذیر، شرکت‌ها و سازمان‌های فعال، زمینه تأمین مالی گسترده‌تر صنایع خلاق فراهم شود. وی با اشاره به ضرورت هم‌افزایی میان بخش‌های مختلف زیست‌بوم صنایع خلاق گفت: ایجاد سازوکارهای مشترک سرمایه‌گذاری و استفاده از ظرفیت نهادهای مالی می‌تواند مسیر رشد شرکت‌های فعال در این حوزه را هموارتر کند.

اسلامی همچنین به شکل‌گیری صندوق همگرا و راه‌اندازی صندوق فناوری در مؤسسه کمک اشاره کرد و گفت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌عنوان یکی از سهام‌داران این صندوق حضور دارد؛ ظرفیتی که می‌تواند به توسعه تأمین مالی فعالان صنایع خلاق کمک کند.

از نگاه وی، هدایت بخشی از ظرفیت‌های مالیاتی شرکت‌های بزرگ به سمت تولید و فعالیت‌های مرتبط با صنایع فرهنگی و خلاق، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، نیز می‌تواند فرصت‌های تازه‌ای برای سرمایه‌گذاری و رشد این صنعت ایجاد کند.

با توجه به ابعاد اقتصادی بازار بازی، افزایش سهم محصولات داخلی صرفاً به تولید بازی‌های بیشتر محدود نمی‌شود؛ بلکه توسعه زیرساخت‌های سرمایه‌گذاری، تقویت شبکه ناشران، دسترسی به بازارهای خارجی و ایجاد ارتباط مؤثر میان بازی‌سازان و سایر فعالان اقتصادی نیز در این مسیر اهمیت دارد.

❖ ظرفیت‌های هنری ایران در بازار جهانی بازی

نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به توانمندی‌های هنری و فنی بازی‌سازان ایرانی اظهار کرد: ظرفیت‌های قابل توجهی در کشور وجود دارد که هنوز به اندازه کافی از آنها حمایت نشده است.

وی با اشاره به نمونه‌ای از فعالیت یک بازی‌ساز ایرانی که نزدیک به ۵۰ جایزه بین‌المللی کسب کرده است، گفت آثار این هنرمند از نظر سبک هنری، مرز میان پویانمایی و بازی را کمرنگ می‌کند و نشان‌دهنده قابلیت‌های خلاقانه فعالان این حوزه است.

اسلامی تأکید کرد: برای بهره‌گیری از چنین ظرفیت‌هایی، باید زمینه حمایت مؤثرتر، معرفی محصولات، توسعه بازار و ارتباط با سرمایه‌گذاران فراهم شود.

به گزارش بازارکار، توسعه صنایع خلاق و فرهنگی، از بازی‌های رایانه‌ای تا صنایع‌دستی، به یکی از محورهای مهم تقویت اقتصاد دانش‌بنیان، ایجاد فرصت‌های شغلی و گسترش بازار محصولات ایرانی تبدیل شده است؛ حوزه‌هایی که با وجود برخورداری از ظرفیت‌های قابل توجه انسانی، هنری و فناورانه، همچنان با چالش‌هایی در زمینه تأمین مالی، بازاریابی، تجاری‌سازی و دسترسی به بازارهای داخلی و بین‌المللی مواجه‌اند.

در همین راستا، رویداد ملی صنایع خلاق «مانوین» در اصفهان، میزبان طرح دیدگاه‌هایی درباره وضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت افزایش سهم محصولات داخلی از گردش مالی این صنعت و همچنین تکمیل زنجیره ارزش صنایع‌دستی بود؛ دو حوزه‌ای که هرچند از نظر ماهیت فعالیت تفاوت‌هایی دارند، اما در نیاز به سرمایه‌گذاری، توسعه بازار، تقویت برند و پیوند دادن تولیدکنندگان به مصرف‌کنندگان، اشتراکات قابل توجهی دارند.

❖ بازار ۷۰ هزار میلیارد تومانی بازی‌های رایانه‌ای و سهم اندک محصولات ایرانی

وحید اسلامی، نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در نشست صنایع خلاق «مانوین» با اشاره به ابعاد اقتصادی صنعت بازی در کشور اعلام کرد: بر اساس آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۲، گردش مالی این صنعت به ۷۰ هزار میلیارد تومان رسیده و حدود ۳۰ میلیون نفر در کشور به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند که نزدیک به چهار میلیون نفر از آنان در گروه بازی‌بازان حرفه‌ای قرار دارند.

به گفته وی، با وجود گستردگی بازار و ظرفیت بالای مخاطبان، سهم بازی‌های ایرانی از گردش مالی این صنعت حدود شش درصد است؛ موضوعی که ضرورت تقویت تولید داخلی، حمایت از بازی‌سازان و ایجاد مسیرهای مؤثرتر برای ورود محصولات ایرانی به بازار را برجسته می‌کند.

اسلامی با اشاره به فعالیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۸۵ اظهار کرد: این بنیاد در حوزه‌های پژوهش، حمایت، نظارت، آموزش و توسعه صنعت بازی فعالیت داشته و بخشی از بازی‌سازان و شرکت‌های فعال امروز، فعالیت خود را از مسیرهای آموزشی این مجموعه آغاز کرده‌اند.

وی افزود: در دوره‌هایی که تربیت نیروی انسانی و شکل‌گیری نسل نخست بازی‌سازان کشور در اولویت قرار داشت، بنیاد در فرایند تولید نیز مشارکت می‌کرد تا فعالان این حوزه بتوانند فعالیت خود را آغاز کرده و به مرحله رشد برسند. با تغییر شرایط و محدودیت منابع، رویکردهای حمایتی به‌تدریج به سمت اتصال بازی‌سازان به بازارهای جهانی و فراهم کردن زمینه کسب درآمد مستقل تغییر کرد.