

به نام خدا

اصلاح ساختار سبک‌گرمی و طراحی شورای راهبردی بازی طرح اولیه

Error! Bookmark not defined.	مقدمه
Error! Bookmark not defined.	۱) شورای نظارت بر اسباب بازی
Error! Bookmark not defined.	۱-۱) دبیرخانه شورای نظارت
Error! Bookmark not defined.	۲) کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
Error! Bookmark not defined.	۳) مسئله جایگاه دبیرخانه شورای نظارت
Error! Bookmark not defined.	۱-۳) خدشه دار شدن جایگاه شورا
Error! Bookmark not defined.	۲-۳) تقلیل ماهیت سیاستگذارانه و نظارتی شورا
Error! Bookmark not defined.	۳-۳) تعارض منافع
Error! Bookmark not defined.	۴-۳) کاهش قدرت شورا جهت مقاومت در مقابل اقدامات تمامیت خواهانه
Error! Bookmark not defined.	۲) لزوم اصلاح ساختاری صنعت سرگرمی به صورت یکپارچه
۴.....	۳) مدل پیشنهادی مطلوب سیاستگذاری در صنعت سرگرمی
۴.....	۳-۱) اصول اساسی در طراحی ساختار جدید: شورای ملی و راهبردی بازی
۵.....	۳-۲) حوزه شمول سیاستگذاری
۷.....	۳-۳) تعیین جایگاه

(۱) مقدمه

کشور ایران در سرگرمی غیردیجیتال ظرفیت های بسیار زیادی برای رشد در منطقه دارد و بسیاری از بازار های اطراف کشور پذیرای حضور تولیدکنندگان ایرانی هستند که این امر به تازگی در حد اقدامات فردی کلید خورده است. از طرف دیگر شورای نظارت بیشتر از سایر وظایف، چنبه نظارتی به خود گرفته است و این امر هم در اقدامات شورا نمایان است و هم فعالان صنعت این تلقی را از شورای نظارت دارند و به همین دلیل ارتباط شورا با بدنه صنعت چندان مطلوب نیست و ارتباط موثری بین آنها وجود ندارد. به طور کلی رویکردهای اینچنینی منجر به عقب ماندگی صنعت از برخی از کشورهای اطراف علیرغم ظرفیت های مطلوب ایران شده است. به طور کلی صنعت سرگرمی را نمی توان دارای متولی مشخص و فعال دانست. در زمینه قانونگذاری هم قوانین کارآمدی جهت حمایت از حقوق معنوی طراحان و تولیدکنندگان نداریم؛ ضمن اینکه نگاه فرهنگی به اسباب بازی در بسیاری از سیاستگذاران وجود ندارد. از طرف دیگر این صنعت ارتباط موثری با دانشگاه ها نیز ندارد. در نگاه متولیان امر نگاه بین المللی و حضور در بازارهای جهانی چندان به چشم نمی خورد. به طور کلی می توان مسائل سیاستی صنعت بازی غیردیجیتال را اینگونه برشمرد:

- جایابی نادرست شورای نظارت بر اسباب بازی که در بخش قبلی مفصلاً شرح داده شد
- عدم وجود متولی مشخص و **راهبردی** در حوزه بازی (شورای نظارت بیشتر صبغه نظارتی به خود گرفته)
- ناکارآمدی شورای نظارت در حمایت و جهت دهی به صنعت به عنوان مهمترین شورای صنعت سرگرمی
- عدم وجود نگاه فرهنگی به اسباب بازی در سیاستگذاران
- قوانین ناکارآمد در حمایت از حقوق معنوی
- رویه های نادرست مانند: ارتباط ناموثر حاکمیت با بدنه صنعت و دانشگاه و عدم دغدغه حضور در بازارهای جهانی

در کشور ما سیاستگذاری واحد و یکپارچه ای در صنعت سرگرمی وجود دارد و سیاستگذاری آنگونه که باید و شاید رقم نخورد و در اجرا نیز با مشکلات متعددی مواجه بوده ایم و اکنون به نظر می رسد از بازیگران هم تر از گذشته، بسیار عقب افتاده ایم و آن طور که شایسته است از ظرفیت های این رسانه بهره نمی بریم. صنعت سرگرمی اعم از دیجیتال و غیر دیجیتال است. با اندکی بررسی درباره متولیان امر سیاستگذاری بازی در کشور، در صدر لیست، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در رده های بعد، شورای عالی انقلاب فرهنگی، شورای عالی فضای مجازی، کانون پرورش فکری و ... مشاهده می شوند که در راس آنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد.

صنعت سرگرمی دیجیتال نیز نیاز به اصلاحات ساختاری اساسی است که در پژوهش دیگری که توسط این مجموعه انجام شده است به طور مفصل بررسی شده است و به ضمیمه این پژوهش ارسال می شود. به طور خلاصه مهمترین مسائلی که در زمینه سیاستگذاری این صنعت وجود دارد عبارتند از:

- وجود مشکلات در زیرساخت
- ناکارآمدی قوانین انتشار و تبلیغات
- عدم وجود ثبات رویه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای
- فقدان نگرش سیاستگذارانه در بنیاد
- عدم آمادگی برای تغییرات سریع صنعت بازی
- فقدان نگاه همه جانبه به بازی در کشور
- دخالت سایر نهادها در حوزه بازی
- جدی نگرفتن بازی توسط حاکمیت
- جایابی غلط بنیاد در حاکمیت

در نتیجه می توان گفت در سطح ساختاری نیاز به اصلاحات اساسی در صنعت سرگرمی وجود دارد.

(۲) مدل پیشنهادی مطلوب سیاستگذاری در صنعت سرگرمی

همانگونه که ذکر شد صنعت سرگرمی ایران نیاز به اصلاحات ساختاری اساسی می باشد. در تهیه مدل پیشنهادی و ایجاد اساسنامه آن باید اصول زیر مورد توجه قرار گیرد:

(۲-۱) اصول اساسی در طراحی ساختار جدید: شورای ملی و راهبردی بازی

در طراحی ساختار جدید و نگارش اساسنامه آن، لازم است این اصول مورد توجه قرار گیرد تا ساختار مورد نظر دچار آفات قبلی نشود:

(۲-۱-۱) چابکی ساختار

صنعت سرگرمی از صناعی است که به سرعت در حال تغییر و تحول است. سیاستگذاری برای صنعت سرگرمی در صورتی می تواند مطابق این صنعت و در نتیجه کارآمد باشد که با این تغییرات سریع منطبق باشد. ساختار چابک ساختاری است که بتواند با تغییرات مطابق باشد، امکان پاسخگویی به مسائل در آن پیش بینی شده باشد، دارای زیرساخت فناوری اطلاعات باشد، انعطاف پذیر باشد، امکان تخصیص سریع منابع را داشته باشد و دارای برنامه ریزی راهبردی باشد، از پیچیدگی کمی برخوردار باشد و ساختاری یکپارچه باشد.

(۲-۱-۲) وجود نگاه فرهنگی و اقتصادی

بازی دیجیتال به دلیل ویژگی‌هایی نظیر تعاملی بودن، ایجاد غوطه‌وری و سایر ویژگی‌های اختصاصی، یکی از موثرترین رسانه های موجود است. رشد فزاینده نقش صنعت سرگرمی، صنعت سرگرمی را تبدیل به نقش آفرین مرکزی رسانه ها می کند و در آینده بازی ها را می توان جریان ساز اصلی صنایع رسانه ای دانست. لذا تاثیر فرهنگی عمیق این صنعت را نباید نادیده گرفت؛ از

طرف دیگر صنعت سرگرمی ظرفیت اقتصادی مهمی دارد؛ برای مثال در سال ۲۰۲۱ درآمد جهانی صنعت سرگرمی بیش از ۶ برابر صنعت موسیقی دیجیتال و حدود دو برابر درآمد VOD ها بود است. اما متأسفانه در نگاه برخی از سیاستگذاران نگاه جدی به بازی وجود ندارد.

لذا لازم است در ساختاری که راهبرد صنعت سرگرمی را مشخص می کند متخصصین فرهنگی و اقتصادی حضور داشته باشند.

۳-۱-۲) عدم فعالیت اجرایی و بازیگر صنعت نبودن

همانگونه که در نقد ساختار شورای نظارت گفته شد، کانون پرورش فکری دارای فعالیت اجرایی در صنعت سرگرمی بود که این امر موجب آسیب های مختلفی به این صنعت شده است. تعارض منافع، فعالیت های حاشیه ای و عدم تمرکز بر فعالیت های راهبردی، پدید آمدن ساختارهای ناعادلانه و ... از جمله آفت های حضور ساختار متولی صنعت سرگرمی در حیطه اجرایی است.

۴-۱-۲) وجود نگاه راهبردی

همانگونه که گفته شد یکی از مشکلاتی که ساختار شورای نظارت داشت، غلبه نگاه نظارتی در آن بود. سیاستگذاری در صنعت سرگرمی به دلیل تغییرات سریعی که در آن رخ می دهد و همچنین به دلیل یکپارچه بودن صنعت و لزوم چابک بودن ساختار، نیاز به وجود نگاه راهبردی دارد. به عبارت دیگر متولی صنعت بازی نیاز به نگاه راهبردی دارد تا بتواند هم با تغییرات صنعت و هم با بازیگران خصوصی فعال در صنعت انطباق پیدا کند.

۵-۱-۲) حکمرانی شبکه ای

وجود نگاه راهبردی، مستلزم انجام برخی از فعالیت های مدنظر حاکمیت به وسیله برون سپاری خواهد بود، از طرف دیگر یکپارچه بودن صنعت سرگرمی، انقلاب فناوری اطلاعات و تغییرات این صنعت و تحولات نیاز افراد، وجود بخش خصوصی موثر در کنار حکمران عمومی و حضور بازیگران عمومی متعدد، وجود نگاه حکمرانی شبکه ای را لازم می نماید. از طریق امکان برقراری پیوند بین ترکیب های مختلف واحد های حاکمیت، سطوح حاکمیت و بازیگران مختلف و سطح جامعه، حاکمیت شبکه ای محقق می شود. از مزایای این سبک، تخصصی سازی، نوآوری، سرعت، انعطاف پذیری و افزایش دسترسی می باشد.

وجود حکمرانی شبکه ای، امکان سیاستگذاری از پایین به بالا و از بالا به پایین در کنار هم را فراهم می کند. چرا که با توجه به وجود ساحت اجتماعی و فرهنگی بسیار گسترده، نمی توان برای این صنعت صرفاً سیاستگذاری بالا به پایین را در پیش گرفت و لازم است سیاستگذاری پایین به بالا نیز مد نظر باشد که حکمرانی شبکه ای امکان گسترش حکمرانی چه در سطح عمودی و چه در سطح افقی را فراهم می کند.

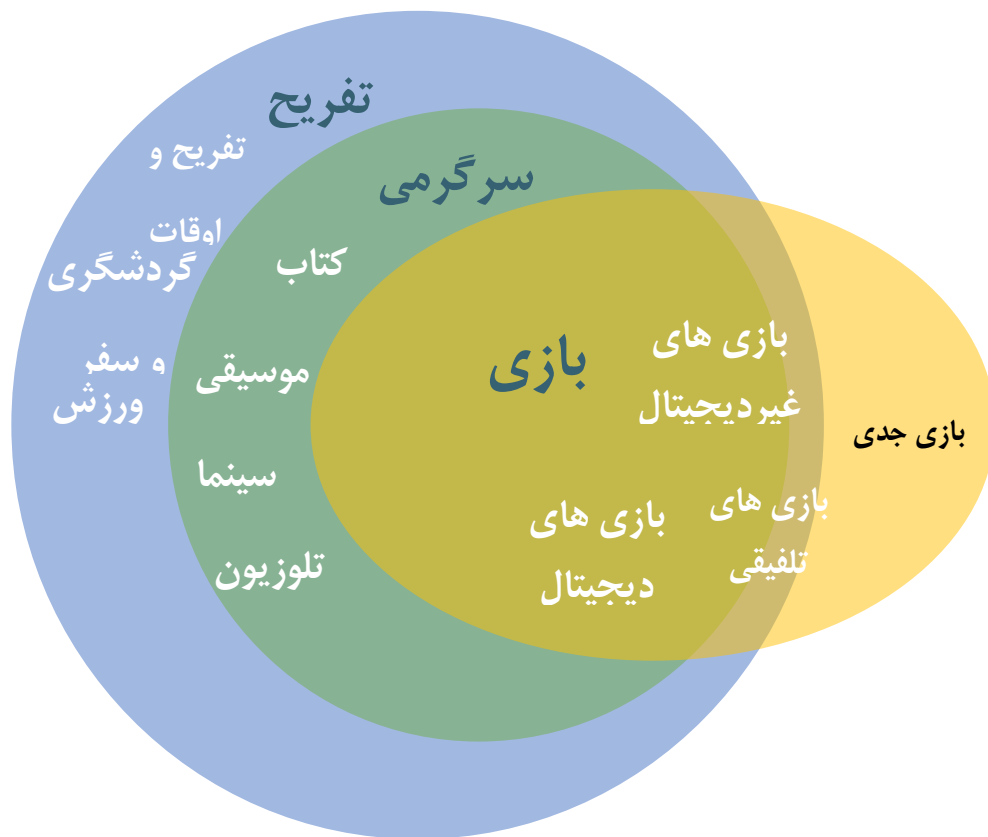
۲-۲) حوزه شمول سیاستگذاری

منظور از حوزه شمول سیاستگذاری این مسئله است که نهاد متولی صنعت سرگرمی در مورد کدام بخش صنعت سرگرمی تصمیم گیر خواهد بود؟

سیاستگذاری صنعت سرگرمی نیاز به وجود نگاه یکپارچه به صنعت است. وجود لایه های متعدد در صنعت و ظهور سرگرمی های ترکیبی و پیوستگی صنعت به خصوص در نگاه فرهنگی، رشد نامتناسب صنعت سرگرمی (دیجیتال نسبت به دیجیتال)، عدم توجه به سرگرمی های غیر دیجیتال، پیوست فرهنگی داشتن بازی، ساده سازی ساختارها و چابک سازی آنها و ... مستلزم این امر است که متولی صنعت سرگرمی به کل صنعت سرگرمی به صورت جامع بپردازد و حوزه فعالیت های آن اعم از بازی های دیجیتال و غیر دیجیتال باشد.

از طرف دیگر بازی دارای کارکرد های غیرسرگرمی نیز هست، از جمله کارکرد های آموزشی، درمانی و روانشناختی. لذا حوزه سرگرمی و حوزه بازی، عموم خصوص من وجه هستند. نهاد متولی بازی و سرگرمی در واقع به حوزه بازی می پردازد که در شکل زیر شامل ناحیه زرد رنگ است.

با توجه به آنچه گفته شد، به وسیله این پیش طرح، تغییرساختار سرگرمی کشور و تشکیل "شورای ملی و راهبردی بازی" پیشنهاد می شود. کلمه راهبرد به دلیل لزوم وجود نگاه راهبردی و استراتژیک به صنعت سرگرمی و عدم غلبه نظارت و ... می باشد و کلمه ملی به دلیل لزوم نگاه شبکه ای و نگاه پایین به بالا در سیاستگذاری و عدم فاصله گرفتن از بدنه صنعت و سطح جامعه می باشد.

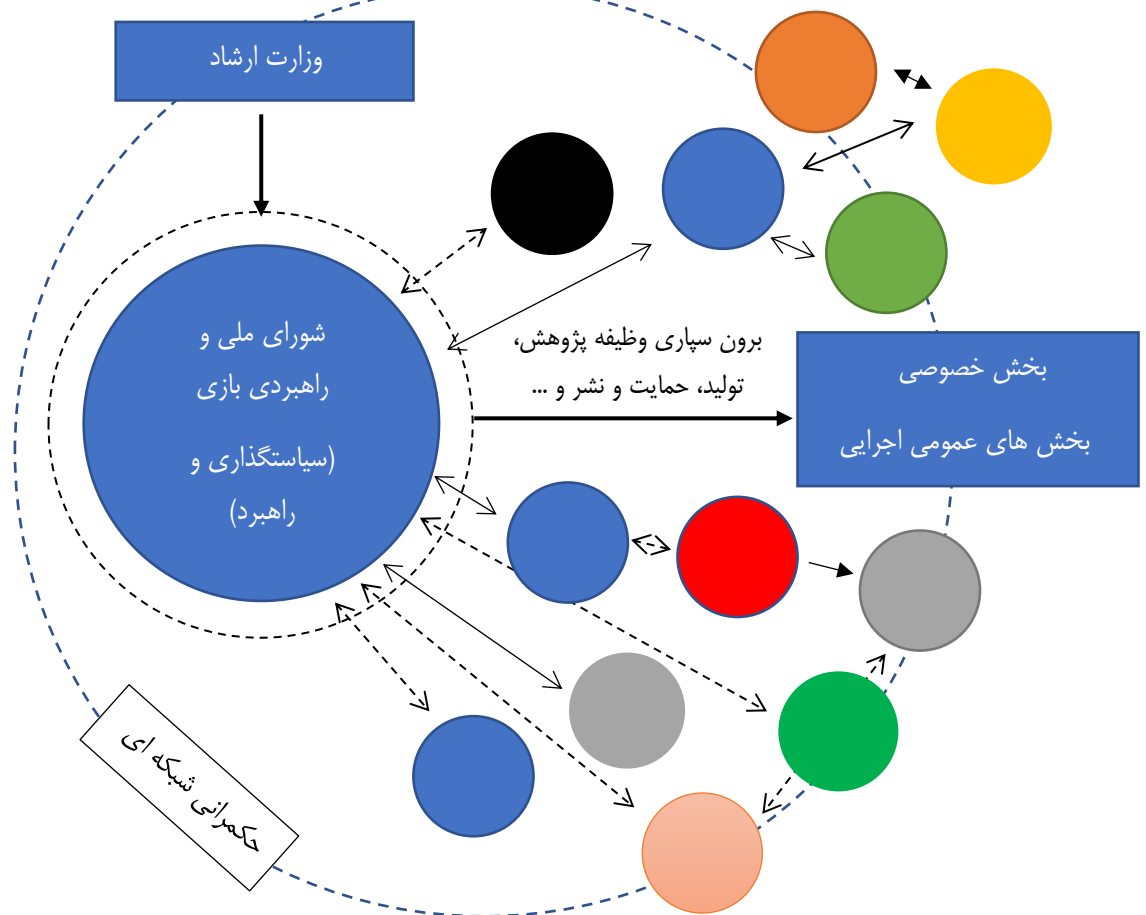


تعیین جایگاه (۲-۳)

همانگونه که ذکر شد وجود دبیرخانه شورای نظارت در ذیل کانون آسیب مهمی به جایگاه شورای نظارت وارد می کند و آن را از جایگاه یک شورا خارج می کند. شورای راهبردی بازی لازم است به طور مستقیم ذیل وزارت ارشاد قرار گیرد و وظیفه تعیین راهبرد این صنعت را بر عهده داشته باشد. اما همانگونه که ذکر شد این تعیین راهبرد لازم است متضمن نگاه پایین به بالا باشد.

تعیین متولی دقیق حاکمیتی و تبیین ابعاد و وظایف این متولی حاکمیتی مهم ترین اقدام حاکمیت در حوزه بازی ها است. این اقدام بایستی با همکاری شورای عالی انقلاب فرهنگی و شورای عالی فضای مجازی و وزارت ارشاد و مجلس شورای اسلامی صورت گیرد.

این در حالی است که این شورا وظیفه تعیین راهبرد را دارد و بخش مهمی از وظایفی که برای شورای نظارت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است از جمله حمایت، تولید، نشر و ... به بخش خصوصی واگذار شود.



۳) آیین نامه اولیه

بنا به ظرفیت های فرهنگی، اقتصادی، تربیتی و اجتماعی بازی و با توجه به پژوهش های انجام شده، لازم است در ساختار و وظایف شورای نظارت بر اسباب بازی بازنگری شده و شورای راهبردی بازی با اهداف، ارکان و وظایف زیر تشکیل شود:

شورای راهبردی بازی، با هدف راهبری صنعت بازی و وظیفه تسهیلگری، هماهنگی، حمایت و نظارت، با ارکان شورای مرکزی، دبیرخانه و مجمع عمومی به ریاست دبیر شورای فرهنگ عمومی تشکیل خواهد شد. این راهبری با مشارکت و هم افزایی بخش خصوصی و عمومی محقق خواهد شد.

ماده ۲: اعضای شورای مرکزی عبارتند از نمایندگان وزارتخانه های آموزش و پرورش، صحت، فرهنگ و ارشاد، ورزش و جوانان، بهداشت و درمان، میراث فرهنگی و گردشگری، ارتباطات و فناوری، سازمان صدا و سیما، سازمان تبلیغات اسلامی، انجمن صنفی شهربازی داران، دو نفر از انجمن تولید کنندگان اسباب بازی، یک نفر از مالکان اتاق فرار و طراحان بازی محیطی، رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یک نفر متخصص روانشناسی کودک، یک نفر متخصص مطالعات بازی و یک نفر متخصص علوم اجتماعی و مطالعات فرهنگ تشکیل خواهد شد.

تبصره: شورای مرکزی می تواند حداکثر دارای دو عضو ویژه باشد. عضو ویژه فردی است که بنا به دستور کار جلسات می تواند در یک یا چند جلسه شورا به دعوت ریاست شورا و موافقت اعضای شورا حضور پیدا کند.

تبصره: کارشناسان روانشناسی و مطالعات اجتماعی و مطالعات بازی توسط وزارت علوم، تحقیقات و فناوری به شورا پیشنهاد شده و توسط دبیر شورای فرهنگ عمومی مورد بررسی و تایید قرار می گیرند.

تبصره: هرگونه تشکل و انجمن، اتحادیه، سندیکا و NGO که اعضای آن بیش از ... نفر طراح، تولیدکننده، توزیع کننده و صادرکننده انواع بازی باشد، می تواند یک نماینده در شورای مرکزی داشته باشند.

تبصره: احکام اعضای شورا از سوی رییس شورای فرهنگ عمومی و به مدت ۲ سال با امکان تمدید مجدد صادر خواهد شد.

ماده ۳: محل دبیرخانه شورا در (وزارت فرهنگ و ارشاد- کانون پرورش فکری- ...) می باشد.

ماده ۴: دبیر شورا هر ۲ سال و به وسیله برگزاری انتخابات در مجمع عمومی مشخص خواهد شد و به تایید رییس شورا خواهد رسید .

ماده ۵: مجمع عمومی شامل طراحان و تولیدکنندگان بازی و اسباب بازی، صاحبان اتاق فرار، شهربازی داران، تولیدکنندگان و ارائه دهندگان خدمات بازی های رایانه ای که به عضویت مجمع عمومی درآمده اند می باشد. وظایف اصلی مجمع، نظارت بر شورای مرکزی و دبیرخانه، اصلاح اساسنامه، انتخاب دبیر و مشارکت در تعیین راهبرد ها، تصویب ساز و کار های تحقیق و توسعه، حمایت و نظارت شورا و پیشنهاد دستور کار جلسات شورا می باشد. این مجمع دارای کمیسیون های تخصصی شهربازی، اتاق فرار، بازی محیطی، بازی رومیزی، عروسک، اسباب بازی و ... می باشد.

تبصره: ساز و کار عضویت در مجمع عمومی یک ماه پس از تصویب این آیین نامه توسط شورای مرکزی مشخص می شود و به اطلاع عموم تولید کنندگان می رسد.

تبصره: جلسات مجمع عمومی به صورت دو ماهه تشکیل خواهد شد.

ماده ۶: شورا وظیفه تعیین راهبرد و خط مشی های صنعت بازی در زمینه های مختلف بازی در حوزه تولید، ترویج، صادرات و توزیع و هدایت مصرف را دارد و با رویکرد تسهیلگر نقش آفرینی می کند و وظایف تحقیق و توسعه، حمایت و نظارت را به صورت برون سپاری پیش خواهد برد که ساز و کار این وظایف به وسیله شورا طراحی و در مجمع عمومی ارائه و به تصویب مجمع خواهد رسید .

در بخش نظارت و صدور مجوز ها، شورا می تواند ساز و و کار های نظارتی را با استفاده از ظرفیت های سازمان استاندارد، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انجمن شهربازی داران، وزارت ورزش و جوانان، سازمان تبلیغات اسلامی و سایر سازمان ها طراحی و به تصویب برساند.

در بخش حمایت و تسهیلگری می توان از ظرفیت های معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، وزارت فرهنگ و ارشاد، وزارت آموزش و پرورش، سازمان صدا و سیما، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وزارت میراث فرهنگی و گردشگری، سازمان تبلیغات اسلامی، مجموعه های فرهنگی حاکمیتی و بخش خصوصی و صندوق های مالی استفاده کرد.

برای انجام وظایف تحقیق و توسعه، طراحی ساز و کار ها می تواند از طریق استفاده از ظرفیت های معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت ارتباطات، وزارت فرهنگ و ارشاد و ... انجام پذیرد .

تبصره: جزئیات این ساز و کار ها در اولین آیین نامه اجرایی ذکر خواهد شد. لازم است این آیین نامه در سه ماه اول تشکیل این شورا تصویب شود.

تبصره: شورای مرکزی موظف است راهبردهای صنعت بازی را به صورت سالیانه و ۵ ساله (با عنوان بیانیه راهبردی ۵ ساله صنعت بازی) ارائه کند و حمایت ها و پژوهش ها را در همین جهت به کار گیرد .

تبصره: لازم است اولین بیانیه راهبردی سه ماه پس از تشکیل شورا طراحی و به تصویب مجمع عمومی برسد.

ماده ۸: منابع مالی شورا از طرق زیر تامین خواهد شد:

- حق عضویت اعضا در مجمع عمومی

- بودجه

ماده ۹: اصلاح و بازنگری در آیین نامه بنا به نظر مجمع عمومی می تواند در دستور کار شورای مرکزی قرار گیرد و نتایج آن لازم است به تصویب مجمع برسد.