

باسمه تعالی



شورای عالی فرهنگ، هنر و ارتباطات
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

نسخه طرحنامه - طرح در شورای پژوهشگاه ۹۸،۷،۲۸

کاربرگ طرحنامه پژوهشی (Proposal)

تکمیل این کاربرگ هیچگونه حق مادی برای پژوهشگر ایجاد نمی کند، ولی پژوهشگاه خود را موظف به حفظ حقوق معنوی وی می داند.

عنوان طرح:

اقتضائات توسعه کمی و کیفی انیمیشن در ایران با تحلیل روند توسعه انیمیشن در کشورهای آسیایی

ارائه‌دهنده: فاطمه حسینی شکیب

خلاصه طرح: این پژوهش برآن است تا با فراهم آوردن شناختی عمیق و همه جانبه از انیمیشن ایران و وضعیت و پتانسیل‌های اقتصاد تولیدی آن برای تولید انیمیشن صنعتی به عنوان کالایی فرهنگ ساز و سرگرمی ساز و سودآور به ترسیم نقشه دقیقی از توامندنیها و داشته‌ها و درکنار آن ضعف‌ها و ناکارایی‌ها و آسیب‌های این هنر-صنعت نسبتاً قدیمی در ایران بپردازد. از آنجا که انیمیشن امروزه در جهان به عنوانی صنعتی خلاقه و بسیار سودآور بخصوص در آمریکای شمالی (و سپس ژاپن) مطرح است که بسیاری کشورها را به صرافت امکان توسعه و استفاده از آن به عنوان منبعی قابل اعتنا در درآمد سرانه انداخته است، و با توجه به آنکه بیش از هشتاد درصد از فرایند تولید انیمیشن آمریکایی در آسیا اتفاق می‌افتد، لاجرم درک اقتصاد تولید و نوع مناسبات تولیدی این کشورها (چه از نظر شیوه‌های تولید و چه از نظر مناسبات اقتصادی با کشورهای مهم چون آمریکا) می‌تواند به عنوان الگوهایی قابل گرته برداری برای انیمیشن روبه‌رشد اما کماکان کم‌بازده ایران باشد.

تاریخ ارائه: ۱۷ شهریور ۱۳۹۸ مدت اجرا: ۱ سال) از زمان تایید نهایی
طرح) بودجه پیشنهادی:

ویرایش اول: دوم: سوم: چهارم:

پژوهشکده: هنر گروه پژوهشی: سینما و نمایش

محور پژوهشی مرتبط با طرح (بر اساس برنامه پژوهشی سال جاری) سینمای انیمیشن
موضوع مرتبط با محور (بر اساس برنامه پژوهشی سال جاری) اقتضائات توسعه کمی و کیفی
انیمیشن در ایران با تحلیل روند توسعه انیمیشن در کشورهای آسیایی

* نوع پژوهش: بنیادی کاربردی توسعه‌ای

تکمیل توسط پژوهشکده

* پژوهش بنیادی: پژوهشی است که در جهت گسترش مرزهای دانش بدون در نظر گرفتن استفاده عملی خاص برای کاربرد آن انجام می‌گیرد.

پژوهش کاربردی: پژوهشی است که استفاده عملی خاصی برای نتایج آن منظور می‌شود و غالباً هم جنبه تجربی و هم جنبه نظری دارد.

پژوهش توسعه‌ای: پژوهشی است که بیشتر جنبه تجربی دارد و به نوآوری یا بهبود در روش‌ها و مکانیزم‌ها و محصولات منجر می‌شود.

۱. مشخصات مجری یا مدیر طرح:

نام و نام خانوادگی: فاطمه حسینی شکیب نام پدر: شماره شناسنامه: محل تولد:
 محل صدور: تهران سال تولد: روز ۱ ماه مرداد سال آخرین مدرک تحصیلی(دانشگاهی/حوزوی): دکترای
 مطالعات انیمیشن رتبه علمی(دانشگاهی / حوزوی): استادیار پایه استخدامی: ۸
 کد ملی:
 نشانی محل کار:
 نشانی منزل:
 تلفن منزل: تلفن محل کار: تلفن همراه: - آدرس پست الکترونیک:

fhshakib@yahoo.com

سوابق تحصیلی از لیسانس به بعد:

ردیف	مقطع تحصیلی	رشته تحصیلی	محل تحصیل	نام کشور	سال اخذ مدرک
۱	دکترای تخصصی	مطالعات انیمیشن	دانشگاه هنرهای خلاقه University for the Creative Arts @Farnham	انگلستان	۲۰۰۹
۲	کارشناسی ارشد	انیمیشن	دانشکده سینما تاتر، دانشگاه هنر	ایران	۱۳۷۸
۳	کارشناسی	گرافیک	دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه تهران	ایران	۱۳۷۵

سوابق شغلی و تجربی (به ترتیب از حال حاضر به قبل):

ردیف	محل کار	سمت	مدت	شهر-کشور
۱	دانشگاه هنرهای خلاقه انگلستان	استاد رسمی پاره وقت تئوری انیمیشن دوره کارشناسی انیمیشن	پاییز ۸۶-۸۸	انگلستان- فارنام
۲	(دانشکده سینما تاتر - گروه انیمیشن)	استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه هنر	از بهمن ۱۳۸۸ تا کنون	تهران-ایران
۳	دانشکده سینما تاتر، دانشگاه هنر	مدیر گروه انیمیشن	(مهرماه ۱۳۹۳ - مهرماه ۱۳۹۶)	تهران-ایران

فعالیت‌های پژوهشی (کتاب، مقاله و ...):

کتاب‌های انگلیسی:

- Hosseini-Shakib, Fatemeh (2020- under Publication) 'Aardman Early Shorts of 1980s and the Social Realism Tradition' in Annabelle Honess Roe (Ed.) *Aardman Animations; Beyond Stop-Motion*, I.B.Tauris

-Hosseini-Shakib, Fatemeh (2018) 'The Puppet as Not-Puppet: The Notion of "Puppet as Human in Theatrical Performance" in the Works of Barry Purves (The case of Screenplay)' in Franziska Bruckner, Holger Lang, Nikica Gilic, Daniel Šuljic and Hrvoje Turkovic (eds.) *Global Animation Theory*, Bloomsbury Academic

- Hosseini-Shakib, Fatemeh (2015) 'Iranian Animation' in Jahed, Parviz (ed.) *Directory of World Cinema: IRAN*, Volume II, Bristol, UK: Intellect
- Hosseini-Shakib, Fatemeh (2012) 'The Image of Children in Iranian Cinema' in Jahed, Parviz (ed.) *Directory of World Cinema: IRAN*, Volume I, Bristol, UK: Intellect
- Hosseini-Shakib, Fatemeh (2009) "Modernity: Keep Out of Reach of Children." In Sadria, Modjtaba (ed.) *Multiple Modernities in Muslim Societies*. Geneva: I.B. Tauris & Co Ltd, for the Aga Khan Award for Architecture
- da Costa. C and Hosseini-Shakib, F (2006) 'Making Past Perfect Sense in Clay' *Britishness/Englishness in the Works of Aardman Studio* in *CARTOONS [The international Journal of Animation]*, Vol.2 - Issue 1 - Summer 2006, Published by John Libbey in association with ASIFA

کتاب‌های فارسی:

- حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۷) *جستارهایی در اقتصاد انیمیشن*، تهران: انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۳) *رسانه‌های دیجیتال: تز بازرسانش، رئالیزم مرتبه دوم و رویکردهای جدید به شیوه‌های قدیمی نگریستن، فصلنامه فرهنگستان هنر، زمستان ۱۳۹۳* (ادیتور مهمان: دکتر محمدرضا مریدی) صفحات ۸۷-۱۱۴
- محمدعلی صفورا، کامران افشار مهاجر، فاطمه حسینی شکیب (۱۳۹۲) *بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی، و ارائه الگوی تحلیل متن فصلنامه هنرهای زیبا، بهار ۱۳۹۲*
- حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۱) *عروسک به‌عنوان «تا-عروسک»: عروسک در نقش «انسان در اجرای تئاتری» در آثار انیمیشن عروسکی بَری پروز، فصلنامه فارابی، ویژه‌نامه ویژه سینما و تئاتر، دوره هجدهم، شماره چهارم، شماره مسلسل ۷۲ زمستان ۱۳۹۱* (ادیتور مهمان: علی پورعیسی)
- حیدریان کروبه، مهدی و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۷) «*تحلیل صحنه‌های ترانه در فیلم‌های موزیکال بر مبنای روایت شناسی ساختارگرا*» فصلنامه هنرهای زیبا (هنرهای نمایشی و موسیقی) دوره ۲۳، شماره ۱، بهار ۱۳۹۷
- حیدریان کروبه، مهدی و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۵) «*ساختار و کارکرد روایی صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های بلند دیزنی*» *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی (دانشگاه هنر)* دوره ششم، شماره ۱۲، بهار و تابستان ۱۳۹۵
- ملکیان، محمد امین، حسینی شکیب، فاطمه و خلیلی، سارا (۱۳۹۵) «*منِ راوی: بررسی حالتهای مختلف من مولف در انیمیشن، با تکیه بر نظریه رفتار متقابل اریک برن*»، *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی (دانشگاه هنر)* ایران، دوره هفتم، شماره ۱۳، زمستان ۱۳۹۵

ترجمه‌ها (به فارسی):

- کتاب:

- حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۸۴) *نوشته: جی. دبلیو. سرام، ویراسته سعید عقیقی، نشر دف*
G. W. Ceram (1967) *Archeology of Cinema*, Brace & World, Inc.: New York

- مقالات:

- حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۷۹) "انیمیشن شیفتگی، تولید فرهنگی و علائق گروهی" *نوشته مارک لنگر در رویاهای بیداری، گرد آوری سعید توکلین، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان*
رفرنس اصل مقاله:

Langer, Mark (1999) 'Animatophilia, Cultural Production and Corporate Interest' in Pilling, J (1999) *A Reader in Animation Studies*, London: John Libbey

- همکاری با نشریه دانشجویی انیمیشن و ترجمه مقالات تخصصی انیمیشن ۷۸-۱۳۷۶

عضویت در مجامع علمی و تخصصی:

- عضویت در گروه داوران مقاله یا Member of the Editorial Board of animation: an interdisciplinary journal ژورنال علمی پژوهشی "انیمیشن: یک ژورنال میان رشته‌ای" به سردبیری خانم سوزان بوکان که ژورنال آی اس آی می باشد.
- عضویت در هیات داور نشریه علمی پژوهشی فصلنامه هنرهای نمایشی و موسیقی / دانشگاه هنر (۱۳۹۱ تا کنون)
- عضویت در شورای نظارت و ارزیابی دانشگاه هنر- از تیرماه ۱۳۹۵ تا کنون

۲. بیان مسأله (معرفی دقیق ابعاد موضوع و سؤال(های) تحقیق):

این پژوهش برآن است تا با فراهم آوردن شناختی عمیق و همه جانبه از انیمیشن ایران و وضعیت و پتانسیل‌های اقتصاد تولیدی آن برای تولید انیمیشن صنعتی به عنوان کالایی فرهنگ ساز و سرگرمی ساز و سودآور به ترسیم نقشه دقیقی از توامندیها و داشته‌ها و درکنار آن ضعف‌ها و ناکارایی‌ها و آسیب‌های این هنر-صنعت نسبتاً قدیمی در ایران بپردازد. از آنجا که انیمیشن امروزه در جهان به عنوانی صنعتی خلاقه و بسیار سودآور بخصوص در آمریکای شمالی (و سپس ژاپن) مطرح است که بسیاری کشورها را به صرافت امکان توسعه و استفاده از آن به عنوان منبعی قابل اعتنا در درآمد سرانه انداخته است، و با توجه به آنکه بیش از هشتاد درصد از فرایند تولید انیمیشن آمریکایی در آسیا اتفاق می‌افتد، می‌توان نتیجه گرفت که درک اقتصاد تولید و نوع مناسبات تولیدی این کشورها (چه از نظر شیوه‌های تولید و چه از نظر مناسبات اقتصادی با کشورهای مهم چون آمریکا) می‌تواند به عنوان الگوهایی قابل گزینش برای انیمیشن روبه‌رشد اما کم‌بازده ایران باشد. پیش‌فرض این پژوهش آن است که انیمیشن ایران با سابقه تاریخی و تجربیات ارزشمند خود درکنار مشکلات عدیده- که در داخل بخاطر سومدیریت و حرفه‌ای نبودن منابع انسانی و مناسبات تولید و ضعف متولیان آن در درک ابعاد فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی تولید انیمیشن صنعتی و در خارج از کشور بدلیل بحرانهای سیاسی بین‌المللی و تحریم‌های کشورهای غربی و نبودن در لیگ اقتصادی کشورهای سرمایه‌داری و بازار رقابتی آزاد مواجه است- دارای پتانسیل‌ها و توانمندی‌های بسیار است که به آن امکان حرکت بسوی داشتن انیمیشن صنعتی و تعامل در سطح داخلی، منطقه‌ای و بین‌المللی به عنوان کشوری با پیشینه فرهنگی و هنری طولانی می‌دهد. شرحی کوتاه از وضعیت انیمیشن ایران می‌تواند به شرح مسئله این پژوهش یاری رساند:

انیمیشن ایران با تاریخی بیش از ۶۰ سال و تجارب بسیار در حیطه آثار تجربی و هنری از اواخر دهه ۳۰ شمسی تا کنون و همچنین سابقه طولانی در ساخت سریال‌های تلویزیونی برای کودکان در دوران پس از انقلاب اسلامی هنوز جایگاه خود را نه به عنوان رسانه‌ای فرهنگ ساز و تاثیرگذار در داخل ایران و نه در مقام صنعت خلاقه برای تولید کالای فرهنگی و سرگرمی ساز در ایران و جهان نیافته‌است. انیمیشن ایرانی در دوران پیش از انقلاب در وزارت فرهنگ و سپس بشکل بسیار گسترده‌تر و جدی‌تری در بخش سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در دهه‌های ۴۰ و ۵۰ شمسی، با حضور هنرمندان خوش‌ذوقی که معمولاً آموزشی برای تولید انیمیشن ندیده بودند، دوره‌ای از رشد و آنچه دوران طلایی خوانده می‌شود را، رقم زد. اگرچه تولیدات این دوره همگی آثاری هنری در فرم انیمیشن کوتاه بودند که معمولاً برای مخاطب خاص و جشنواره‌ای ساخته می‌شدند و در جشنواره‌های داخلی و بین‌المللی هم دیده و تحسین شده و جوایزی را از آن خود می‌کردند، باید اذعان کرد که بجز موارد بسیار معدودی که از انیمیشن برای تبلیغات تلویزیونی استفاده شده است، انیمیشن دوران پیش از انقلاب هرگز مسئله یا دغدغه‌ای بنام فروش، کالایی شدن و توسعه درجهت تبدیل شدن به صنعتی فرهنگ ساز یا سرگرمی ساز یا هردو را نداشته است.

با آغاز انقلاب اسلامی و پس از آن انقلاب فرهنگی، انیمیشن ایرانی به‌شکلی محدود و در همان مقیاس جشنواره‌ای و نخبه‌گرایانه در کانون به حیات لرزان خود ادامه داد، اگرچه تولید سریال انیمیشنی هم برای نخستین بار در تلویزیون جمهوری اسلامی ایران هم در دهه ۶۰ آغاز شد که از بهترین این آثار می‌توان سریال جذاب *علی کوچولو* را نام برد.

تنها در دهه ۷۰ شمسی است که با پایان جنگ و آغاز گفت‌وگوهای سازندگی و مشروعیت یافتن تبلیغات و سرگرمی اتفاقات مهم‌تری را در حیطه انیمیشن ایران شاهد هستیم. از سویی تاسیس مرکز (پویانمایی) صبا به عنوان مهمترین متولی تولید انیمیشن برای شبکه‌های روبه رشد تلویزیون بودجه‌هایی را برای تولید انیمیشن سریالی در اختیار استودیوهای کوچک و تازه تاسیس آن زمان چون «حور» و «کلک خیال» گذاشت و شروع تبلیغات تلویزیونی با استفاده از انیمیشن که با آغاز استفاده از کامپیوتر برای تولید انیمیشن همراه شده بود، فضای تولید انیمیشن ایرانی را جانی تازه بخشید. از سوی دیگر از اوایل دهه ۷۰ با تاسیس رشته کارشناسی ارشد انیمیشن در دانشکده سینما تاتر دانشگاه هنر و پس از آن در دانشگاه‌های دیگر، آموزش آکادمیک انیمیشن را که درست یک‌سال قبل از آغاز انقلاب شروع شده و ناکام مانده بود، از سر گرفته شد.

اگر این دهه را دوران آزمون و خطای نهاد(های) دولتی با نیروها و استودیوهای معدود تولید انیمیشن آن‌زمان بدانیم، باید اذعان کرد که این حمایت دولتی از تولید انیمیشن به پاگرفتن و وسعت بخشی جامعه هنری و آکادمیک انیمیشن کمک کرد و سبب شد با پخش این آثار از شبکه‌های مختلف تلویزیون جمهوری اسلامی، توجه همگان به مسئله‌ای بنام انیمیشن ایرانی و کیفیت و تاثیرگذاری آن که لاجرم با نمونه‌های خارجی آن مقایسه می‌شد در اذهان عموم و صدا البته خواص شکل بگیرد. از سوی دیگر از همان دهه‌های اول تصدی‌گری و حمایت مالی دولتی با دخالت و کنترل بسیار شدید محتوا و فرم انیمیشن راه را بر فضای آزاد تجربه و رشد طبیعی و

ارگانیک این رسانه بست.

از سویی علاقه و آمادگی بخشی از جامعه که بخاطر علاقه و یا آموزش آکادمیک در حیطه تولید انیمیشن خواستار توسعه انیمیشن ایرانی و حمایت مادی برای تولیدات باکیفیت تر و حرفه‌ای تر بودند، نیازمند فضاهای بازتر و پرحاصل‌تری برای تجربه و خلق و تولید آثاری برای فروش و ایجاد سود و رونق اقتصادی از طریق آن بودند و از سویی سیستم مدیریت دولتی ناکارآمد، کم‌علاقه و دراکثر موارد کم دانش و تجربه و غیرمتخصص این سرمایه‌های مالی و انسانی را به بازدهی شایسته نمی‌رساندند. این درحالی بود که آگاهی و توجه ویژه به انیمیشن به عنوان کالایی استراتژیک و ایدئولوژیک همواره در اسناد بالادستی و بحث مدیران ارشد و متولیان فرهنگی کشور حضور داشت و بعضا برنامه‌هایی که «درباره» انیمیشن ایرانی در شبکه‌های تلویزیونی ساخته می‌شدند، بخوبی منعکس کننده این دغدغه حکومتی بود که البته دلمشغولی جدی جامعه کوچک انیمیشن ایران هم بود.

در دو دهه بعدی (۸۰ و ۹۰) به دلیل انباشتگی تجربیات، کارآمدتر شدن و دسترسی آسان‌تر و ارزان‌تر نرم افزار و سخت‌افزار کامپیوتری و پیدایش نهادهای آموزشی فنی و حرفه‌ای و البته آکادمیک به همراه رونق صنعتی و تجاری انیمیشن در جهان در دهه‌های ۹۰ میلادی به بعد، پتانسیل‌های تولید و تجربه انیمیشن را برای عده وسیعی از جامعه جوان ایرانی ممکن ساخت که به افزایش استودیوهای تولید انیمیشن حتی در شهرستانها منجر شد و به همراه آن دغدغه متولیان حکومتی را نیز برای داشتن انیمیشنی ایرانی-اسلامی که بتواند به عنوان رسانه‌ای فرهنگ‌ساز (و بعدتر...سرگرمی ساز) برای رشد و تربیت فرهنگی و مذهبی کودکان و نوجوانان ایرانی و نهادی مرجع در میان کشورهای اسلامی افزود. از سویی برخی نهادهای دولتی، فرهنگی و نظامی چون پلیس ترافیک و شهرداری ها و امثالهم به سفارش سریال‌های تبلیغاتی آموزشی (مانند فرهنگ ترافیک) پرداختند و از سوی دیگر تعداد ساعاتی که در شبکه‌های داخلی با انیمیشن تلویزیونی ایرانی پر می‌شد افزایش یافت و اواخر دهه هشتاد شبکه پویا برای پخش انیمیشن ایرانی و برنامه‌های کودک و نوجوان تاسیس شد.

در دهه هشتاد شمسی نخستین تلاش‌ها برای تولید انیمیشن سینمایی نیز به بار نشست که تنها از ابتدای دهه نود این آثار بسیار معدود مانند تهران ۱۵۰۰ (نخستین فیلم سینمایی تمام کامپیوتری سه بعدی ایرانی) بشکلی واقعی در سینماهای ایران به اکران درآمدند. اکنون پس از سه-چهار دهه آزمون و خطا، و رسیدن به توانمندی‌های و تجارب بسیار مسئله اصلی تولیدکنندگان و هنرمندان جامعه انیمیشن این بود که وابستگی تقریبا صددرصدی انیمیشن ایران به بودجه‌های دولتی با همان مشکلاتی که در سیستم مدیریت ضعیف و پرنقص و روشهای تولید ناکارآمد آن در بالا برشمردیم، بشکل آفتی برای انیمیشن ایران درآمده است.

این درحالی بود که از سوی دیگر پس از پایان جنگ تحمیلی و تصمیم کلان متولیان اقتصادی کشور برای بازکردن درهای ایران برای حرکت بسوی روشهای تولید سرمایه‌داری، تاسیس شرکت‌های خصوصی و اقتصاد نئولیبرالیستی کم کم و بخصوص در دهه‌های بعدی، صحبت از کوچک شدن دولت و خدمات دولتی و «خودکفا» و «خودگردان» شدن نهادهای دولتی بود که نهایتا در اواخر دهه هشتاد و اکنون در دهه نود شمسی تاثیرات آن را در کوچک و بشدت محدود شدن بودجه‌های دولتی برای تولید انیمیشن تلویزیونی شاهد هستیم.

این شرایط سبب شد است که هم تولیدکنندگان سنتی و بیش از آنها تولید و تهیه کنندگان نسل جدیدتر، خسته و دلزده از روشهای ناکارآمد و طاقت فرسای تولید برای صبا و نهادهای مشابه، بدنبال بودجه‌های تولید و سفارش از کانال‌های جایگزینی بغیر از مجاری مرسوم و معمول چه در داخل ایران و چه در خارج از کشور باشند. اکنون به نظر می‌رسد که نه تنها جامعه هنری و تولیدکننده انیمیشن ایران بلکه حتی بخش اعظم نهادهای دولتی متولی نیز بر این موضوع به اجماع و توافق رسیده‌اند که تولید دولتی آفت انیمیشن ایران بوده است و آن را از رشد شایسته اش چه از نظر فنی و هنری و چه از نظر تجاری بازداشته‌است. (اگرچه در این پژوهش بحث خواهیم کرد که این تصور و رهاکردن حمایت و تولید دولتی نیز کاری اشتباه و فرضی خلاف است)

این درحالی است که با توجه به شرایط اقتصادی ایران در دهه‌های اخیر که همواره با نوعی از بحران و تحریم کشورهای غربی بخصوص ایالات متحده روبرو بوده است، انیمیشن ایران نیز به مانند سایر صنایع نمی‌تواند بشکل واقعی بخشی از بازار آزاد و عضوی از جامعه اقتصاد جهانی باشد. به عبارت دیگر، انیمیشن ایران بفرض رشد و تبدیل شدن به یک صنعت خلاق، و داشتن سفارش دهندگان و مشتریان بالقوه در بیرون از کشور، امکان فروش تولیدات و تجارت آزاد با جهان بیرون و برخورداری از فرصتهای سرمایه گذاری و گردش سرمایه و تولید سود واقعی برای رشد و رونق اقتصادی را بشکل کامل ندارد. البته امروزه توجه تولیدکنندگان انیمیشن ایرانی و استودیوها به فرصتها، امکانات و بازارهای بالقوه‌ای جلب شده است که باوجود تحریمها و سنگ‌اندازیها و ممانعت‌های عمدی برخی کشورهای غربی، کماکان برای انیمیشن ایرانی محفوظ و موجود است.

یکی از این بازارهای بالقوه برای مصرف انیمیشن ایرانی می‌تواند کشورهای مسلمان (و غیرمسلمان) همسایه در منطقه خاورمیانه باشد که کماکان دارای مشترکات فراوان فرهنگی و مذهبی و قومی و حتی تاریخی و جغرافیایی و سیاسی با ایران هستند. از سوی دیگر کشورهای غرب و جنوب غرب آسیا نیز به عنوان سفارش دهندگان بالقوه که اکثراً امکان تجارت و بده بستان اقتصادی با ایران را دارند، می‌توانند چه به عنوان خریدار محصولات ایرانی و چه به عنوان سفارش دهندگان و سرمایه گذاران در نظر گرفته شوند و برخی از آنها که در تولید انیمیشن صنعتی پیشرو و توسعه یافته ترند (مانند ژاپن که خودش قطب تولید انیمیشن تجاری و دومین تولید کننده انیمیشن جهان است، کره جنوبی و چین) می‌توانند به عنوان کشورهای مقصد برای سفارش برون سپاری پروژه‌ها به ایران در نظر گرفته شوند.

آنچه کشورهای آسیایی می‌نامیم، در این پروژه می‌توانند حوزه وسیعی از کشورها، فرهنگ‌ها و روش‌های اقتصاد تولید را دربرگیرند که بوضوح این پژوهش نخواهد توانست همه آنها را در این فضا بررسی کند. برخی از این کشورها مانند ژاپن و پس از آن کره جنوبی از نظر وزن تولید سرانه از طریق انیمیشن، درجه حرفه‌ای گری و داشتن درآمد سرانه بالا از تولید انبوه و صنعتی انیمیشن و صنایع خلاقه وابسته به آن (بازیهای کامپیوتری، تبلیغات، لایسنسینگ و ...) کشورهایی هستند که اگرچه می‌توان از روشهای تولید و تاریخ انیمیشن آنها آموخت، اکثراً می‌توانند با ظرفیت برون سپاری با ایران کار کنند. کشورهای میانه دیگری مانند چین، هند، و مالزی و سنگاپور هستند که با توجه به شواهد و تجربه سالهای اخیر هم بالقوه علاقمند به سفارش و خرید سریالهای ایرانی (در صورت داشتن کیفیت استاندارد و قیمت مناسب) هستند و هم علاقمند به تولیدات مشترک و البته سفارش برای برون سپاری. کشورهای خرد دیگری نیز هستند که اگرچه خودشان بشکل تاریخی از طریق برون سپاری دارای انیمیشن شده‌اند و سابقه تاریخی بسیار کوتاهتری از ایران در انیمیشن دارند، به دلیل شرایط تاریخی یا ژئوپولیتیک چه در برون سپاری و چه در تولیدات مستقل بیشتر رقیب ایران خواهند بود تا سفارش دهنده بالقوه (کشورهایی چون فیلیپین و تایلند).

این پژوهش تلاش می‌کند تا با درک مناسبات تولیدی و اقتصادی در کشورهای آسیایی صاحب صنعت انیمیشن به دنبال الگوها و روشها و همچنین راهکارهای متناسب با شرایط اقتصادی و ژئوپولیتیک ایران - به عنوان کشوری مهم در آسیا، منطقه خاورمیانه و کشوری مسلمان و شیعه در میان کشورهای مسلمان همسایه - باشد و این راهکارها را در بستری از درک نقاط قوت و ضعف و فرصتها و تهدیدهای ایران تبیین کند.

با این حساب سوالات اصلی پژوهش حدوداً از این قرارند:

- ۱- بر اساس مدل سوات SWOT و برای ترسیم وضعیت موجود، نقاط ضعف و قوت و فرصتها و تهدیدهای انیمیشن ایران در راه رسیدن به رشد کیفی و کمی کدامها هستند؟
- ۲- تحلیل تاریخچه فنی، هنری و روشهای تولید انیمیشن انبوه در ایران چه داشته‌ها و توانمندیها و تمایزهایی را به عنوان برگ برنده در اختیار ما قرار می‌دهد؟
- ۳- با در نظر گرفتن مختصات سیاسی، اقتصادی و فرهنگی ایران، تا چه اندازه می‌توان الگوبرداری از کشورهای آسیایی را روشی مناسب دانست؟
- ۴- ویژگی‌های اصلی رویکرد اقتصادی و تولیدی هر یک از کشورهای آسیایی مورد مطالعه در پیوستن به لیگ انیمیشن صنعتی چیست و نقاط مشترک و تفرق‌های ایشان با ایران چیست؟
- ۵- موانع اصلی (در همه حیطه‌ها: خلاقیت و بضاعت هنری، منابع انسانی و مادی، شیوه‌های اقتصاد تولید) برای تبدیل انیمیشن نیمه صنعتی ایران به صنعتی خلاقه و سودآور بمانند کشورهای آسیایی کدامند و تا چه اندازه می‌توان آنها را حذف یا برطرف کرد؟

۳. اهمیت، ضرورت و اهداف تحقیق:

بنظر می‌رسد با توجه به آنکه موضوع این پژوهش از سوی پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات تحت عنوان اولویت‌های پژوهشی پژوهشگاه هنر در زمینه سینمای انیمیشن تعریف شده است، اهمیت و ضرورت این پژوهش به گونه‌ای نیازمند توضیح نباشد. پژوهشگر در مقاله: «اقتصاد انیمیشن ایران: کجا ایستاده‌ایم؟ کجا باید بایستیم؟ کجا می‌توانیم بایستیم؟» که در کتاب جستارهایی در اقتصاد انیمیشن (۱۳۹۷) منتشر شده است، به تفصیل بحث کرده است که تبدیل شدن انیمیشن ایران از اشکال تجربی و هنری (که در آن سابقه طولانی دارد) به یک صنعت خلاقه برای تولید انبوه سریال‌های تلویزیونی و آثار سینمایی بلند به عنوان کالای استراتژیک و ایدئولوژیک در داخل و خارج از کشور بیش از هرچیز، یک دغدغه دولتی و حکومتی است. این بدان معنا نیست که جامعه انیمیشن ایران خواهان چنین رشد و توسعه‌ای نیست (در شرح مسئله توضیح داده شد) اما مهم این است که باید ببینیم در واقعیت

توانمندی‌های جامعه فعلی انیمیشن ایران تاچه حد است و در وضعیت فعلی تاچه حد بضاعت تبدیل شدن به صنعتی خلاقه را دارد.

همانگونه که در شرح مسئله به تفصیل عنوان شد، اجماع بر این است که انیمیشن ایران چه از نظر سابقه و تجربه تاریخی در حیطه‌های مختلف تولید هنری و صنعتی و چه از نظر توجه ویژه‌ای که از سوی متولیان امور فرهنگی و سیاست‌گذاری رسمی جمهوری اسلامی دریافت می‌کند، شایسته جایگاهی بهتر، کارآمدتر و تعیین‌کننده تر از شرایط فعلی است و در حال حاضر با توجه به آنکه صنعت انیمیشن در جهان بسرعت در حال رشد و پیشرفت است و بسیاری از کشورهایی که حتی تا دوده پیش در نقشه انیمیشن جهان جایی نداشته‌اند، در حال توسعه صنعت انیمیشن کشور خود و به بازیگران مهم این عرصه تبدیل می‌شوند، بنظر می‌رسد دلایل آسیب شناسانه این عدم توسعه و رویکردها و روشهای اصلاح یا بازسازی فرایندهای تولید از همه جوانب مورد بررسی و تدقیق قرار گیرد.

از سوی دیگر انیمیشن دیگر تنها یک رسانه کوچک در کنار سینمای زنده نیست و در فضای متکثر رسانه‌ای جهان به اشکال مختلف حضور دارد: «با آمدن شبکه‌های اجتماعی و سپس تلفن‌های همراه هوشمند، عرصه‌های جدید و پرده‌ها و صفحه‌های متنوع برای دیدن انیمیشن پدیدار شدند و انیمیشن فرای فیلم کوتاه و بلند و سریال، به پدیده‌ای همه جا حاضر تبدیل شد که از بازی‌های کامپیوتری و موبایلی و تفننی تا اپلیکیشن‌های متنوع و کاربردی و صفحات متنوع شبکه جهانی اینترنت را پوشش می‌داد. امروزه دیگر «انیمیشن به عنوان فیلم» تنها یکی از کارکردهای متعدد آن است و انیمیشن به عنوان ابزار نمایش، انیمیشن به عنوان اجراگر ایده و محمل آموزش آنلاین و انیمیشن به عنوان گرافیک متحرک خود را به رسانه‌ای «همه جا حاضر» و غول چراغ جادو نزدیک کرده است که در هر کاربردی ممکن است احضار شود.» (حسینی شکیب، ۱۳۹۷)

اهداف کلی و تفصیلی این پژوهش آن است که با ترسیم نقشه‌ای تا حد ممکن دقیق از وضعیت فعلی انیمیشن ایران (چه وضعیت داخلی و چه در مقایسه با کشورهای دیگر) بخصوص در حیطه تولید انبوه و شناسایی ظرفیتهای فعلی تولید آن از نظر منابع انسانی (مهارت‌ها و کیفیتها) و منابع غیر انسانی (ابزارها و فضاها، تولید، نرم افزار، سخت افزار، ...) و منابع مالی و پتانسیل‌های سرمایه‌گذاری و سفارش داخلی و خارجی و همچنین امکانات بالقوه و بالفعل تولید انیمیشن و تبدیل شدن آن به یک صنعت خلاقه که قادر به تولید و فروش و سودآوری و رقابت و تداوم در حضور در بازارهای جهانی باشد (هرچند این بازارها تمامی کشورها و فضاها اقتصادی را شامل نشوند) جایگاه فعلی و اقتضات رشد و توسعه کمی و کیفی این هنر-صنعت و رسانه را در سپهر اقتصاد تولید جهانی تبیین کند و به پیشنهاداتی عملی و واقع‌گرایانه برسد.

۴. بررسی ادبیات موضوع (پیشینه تحقیق و نوآوری تحقیق حاضر):

در بخش اول که مرتبط با درک وضعیت تولید انیمیشن در ایران و سوابق تاریخی آن برای شناسایی پتانسیل‌های بالقوه و بالفعل آن و دستاوردهایش تا کنون و ضعف‌ها و قوت‌هایش باید به انجام برسد، کارهای بسیار بسیار کمی انجام شده است. درحقیقت نه تنها درباره اقتصاد انیمیشن ایران، که درباره مباحث دیگر هم در انیمیشن ایران دست ما خالیست و متأسفانه نمیتوان از پژوهشهای زیاد و تاثیرگذاری در این باره سخن گفت. یکی از نخستین تلاشها کتاب قدیمی خانم مهین جواهریان است با عنوان *تاریخچه انیمیشن ایران* (۱۳۷۸) که نه یک تاریخچه واقعی بلکه ملغمه‌ایست از شرح بخشهای مختلف انیمیشن از ابتدا تا دهه هفتاد شمسی در ایران از جمله استودیوهای فعال، مراکز سرمایه‌گذاری و سفارش دهندگان و تهیه کنندگان و مراکز آموزشی دانشگاهی و ...

چندین و چند مقاله علمی پژوهشی (معمولاً مقالات مستخرج از پایان‌نامه‌های ارشد و دکتری) نیز موجود هستند که کم و بیش موضوع آنها دلایل رشد نایافتگی و موانع موجود بر سر تولید انبوه انیمیشن در ایران را مورد بررسی قرار داده‌اند و همگی به دلایل و آسیب‌شناسی‌های مفیدی در این حیطه هم رسیده‌اند که این پژوهش از یافته‌های برخی از معتبرترین آنها بهره خواهد جست. از برخی از مهم‌ترین این آثار مقالات می‌توان از مقاله «عدم توفیق تولید انبوه انیمیشن در ایران با رویکرد مدیریت تولید، دهه ۱۳۸۰-۱۳۹۰» (۱۳۹۲) نوشته احمد لنگرودی، محمدعلی صفورا و امیرحسین ندائی و مقاله «بررسی موانع اقتصاد مالی و هزینه‌ای تولید صنعتی انیمیشن ایران دهه ۹۰-۱۳۸۰» (۱۳۹۲) نوشته احمد لنگرودی و محمدعلی صفورا نام برد که هر دو تقریباً مقالات مستخرج از یک پایان‌نامه و با نتایجی مشابه هم هستند. به عنوان مثال در بخش نتیجه‌گیری مقاله دوم ذکر می‌شود که: «نتایج حاصل از این پژوهش، بر لزوم تدوین ساختاری منسجم با در نظر گرفتن حداقل محدودیت‌ها، ترغیب تولیدکنندگان داخلی به تولید در عرصه بین الملل و تخصیص اعتبار به بخش خصوصی با ارائه تسهیلات ویژه و در نهایت توجه به کیفیت تولیدات، تأکید می‌کند.» (لنگرودی و صفورا، ۱۳۹۲). مقاله‌ای دیگر از محمد علی صفورا و دانشجو زهرارعب با عنوان «بررسی و تحلیل بازار تولید هنر - صنعت انیمیشن در ایران و موانع توسعه آن» (۱۳۹۴) کماکان با طرح مبحث «عوامل عدم توسعه انیمیشن در ایران» با استفاده از مدل سوات (که

مدلی کلیدی اما کماکان بدیهی و معمولاً کلی است) و استفاده از پرسشنامه برای جمع‌آوری نظر صاحب‌نظران حوزه انیمیشن ایران به شناسایی جزیه جز عوامل این توسعه نیافتگی پرداخته و به نتایجی تقریباً واضح و بدیهی از مشکلات مدیریتی، منابع انسانی غیرمخصص و ناکارآمد و فقدان سرمایه‌گذاری مناسب میرسد و به عنوان مثال از آسیب‌های داخل سازمانی از «ضعف مدیریت، فقدان نظم سازمانی و ضعف بنیه مالی» نام می‌برند. (همان: ۳۵-۳۶)

متأسفانه باید گفت که اگرچه تعدادی از مقالات علمی پژوهشی با رویکردهای ظاهراً علمی درباره ترسیم وضعیت یا آسیب شناسی انیمیشن صنعتی ایران موجود هستند، اولاً روش‌های پژوهشی و متدولوژیک آنها چندان معتبر نیستند و ثانیاً نگاه اکثر آنها تنها به شرایط داخلی و سازمانی تولیدکنندگان انیمیشن فعلی است و رویکردهای کلان‌نگر و جامع و عدم توانایی در بیرون‌آمدن از پیش‌فرض‌هایی که امروزه برای بسیاری بنظر بدیهی میرسد - منجمله آن‌که لزوماً هزینه تولید انیمیشن را باید همواره دولت و نهادهای دولتی پرداخت کنند - و بخصوص نداشتن دیدگاه‌هایی که بتوانند روش‌های تولید انیمیشن ایرانی را در بستر کلی‌تر اقتصاد تولید آن قرار دهند، قابلیت کاربرد همین پژوهش‌ها را هم از اعتبار می‌اندازد.

یکی از نخستین تلاش‌های این جانب به عنوان پژوهشگر اصلی این طرح پژوهشی، میزگردی بود که در دل همایش علمی-پژوهشی ترتیب داده شده بود. پژوهشگر در ۱۲ خردادماه سال ۱۳۹۵ و به عنوان دبیر علمی کنفرانسی یک روزه «نخستین همایش دانشجویی مطالعات انیمیشن» برگزار شده در دانشکده سینما تئاتر دانشگاه هنر تهران، در حال و هوای هفته‌های منتهی به توافق برجام در میزگرد «انیمیشن تجاری ایران و سرمایه خارجی پس از برجام: سناریوهای پیش رو» با طرح سوالاتی کلیدی از منتخبی از نخبگان انیمیشن کشور در تلاش برای درک امکانات و ضعفها و قوت‌های انیمیشن آن زمان ایران برای مشارکت و بازیگری در عرصه‌های بین‌المللی بود. در بروشور و دعوتنامه این میزگرد آمده است: این میزگرد قصد دارد به طرح مسئله ورود سرمایه و سرمایه‌گذار خارجی پس از رفع تحریم‌های اقتصادی ایران، و امکانات و جنبه‌های تعامل بدنه انیمیشن تجاری ایران با جهان بیرون بپردازد و دیدگاه‌های کارشناسان میزگرد را در موارد زیر جویا شود:

۱- برخی معتقدند امکان تعامل خارجی با کشورهای بیرون از محدوده تحریم‌های مالی آمریکا و اروپا همواره فراهم بوده، اما انیمیشن ایران آن را کم‌تر مد نظر قرار داده است. پرسش کلیدی این است که در صورت ورود سرمایه خارجی به انیمیشن ایران و امکان انتخاب، این سرمایه بهتر است از سوی کدام کشورها یا کدام نوع اقتصادها و روش‌های تولید باشد؟

۲- آیا معتقدید که انیمیشن سریالی و تلویزیونی ایران (به همراه انیمیشن‌های سینمایی)، طی سال‌های پس از انقلاب و با وجود افت و خیزهای فراوان در شیوه مدیریت سرمایه دولتی برای تولید و مشکلات و گلايه‌هایی که همگان بر آن واقفیم، امروزه به نوعی کیفیت در روش‌های تولید بومی (در مقیاس استودیوهای کوچک تا نیمه بزرگ) دست یافته و اتفاقات درخوری را ایجاد کرده است؟ آیا ممکن است در صورت عدم مدیریت سرمایه خارجی، این میراث بومی که اکنون ساعات بسیاری از رسانه ملی را به خود اختصاص داده است در خطر افتاده و یا به کلی از بین برود؟

۳- آیا با وجود سرمایه‌گذار خارجی، انیمیشن ایران همچنان حاضر به همکاری و تولید برای تلویزیون ملی و شبکه‌های داخلی (با وجود محدودیت‌های بسیار و دستمزدهای کم و منابع مالی محدود و روش‌های تولید غیرشفاف خواهد بود؟ آیا صبا و دیگر متولیان داخلی باید این سرمایه‌گذاری خارجی را به عنوان فرصت بنگرند یا تهدید؟ آیا میتوان روش‌های تولید میانه‌ای را در این میانه متصور شد؟ آیا آثار تولید شده‌ای که به عنوان محصول مشترک ساخته می‌شوند می‌توانند با موارد ممیزی و خط قرمزهای داخلی ایران هماهنگ شوند؟

۴- به نظر می‌رسد که ورود سرمایه خارجی خطری بالقوه است که معدود سرمایه‌گذاران و تهیه‌کنندگان داخلی را تهدید خواهد کرد. آیا سرمایه‌گذار داخلی قادر به رقابت در این عرصه خواهد بود؟

۵- اشکال ممکن و مفید همکاری با سرمایه‌گذار خارجی چیست؟
- محصول مشترک (آیا ایران امکان همکاری در پروژه‌های مشترک را دارد و از نظر کیفیت و روش‌های تولید، بضاعت چنین مشارکت برابری موجود است؟)

- پذیرش سفارش برای سریال یا فیلم بلند از سوی سرمایه‌گذار(ان) خارجی، به شکلی که همه مراحل خلاقه و خط تولید کار در ایران تصمیم‌گیری، طراحی و اجرا شود.

- پذیرش سفارش برای سریال و فیلم بلند، به این صورت که موضوع، فیلمنامه و همه مراحل خلاقه و شیوه‌تولید کار از سوی سفارش‌دهنده تعیین شود و استودیوی ایرانی پروژه را صرفاً اجرا کند.

- پذیرش پروژه به شکل برون سپاری مطلق، به این ترتیب که استودیوی ایرانی تنها نیروی کار ارزان و نه لزوماً خلاقه را در اختیار تولیدکننده خارجی قرار دهد، در قبال آن تنها دستمزد دریافت کند و هیچگونه مسئولیت، اختیار و حقوق قانونی در برابر محصول نهایی نداشته باشد.

این میزگرد سه ساعته که در انتهای کنفرانس تدارک دیده شده بود و از ریاست آن زمان صبا (آقای شمسی) تا تهیه کنندگان و صاحبان استودیوهای مهم انیمیشن ایران و بسیاری از چهره های آکادمیک و پژوهشی و تولیدی در آن حضور داشتند و در بحث فعالانه شرکت کردند، به این نتیجه رسیدند که جامعه تولیدی انیمیشن ایران اولاً درک درستی از مناسبات تولید کالایی و بازار آزاد رقابتی انیمیشن ندارد و نیز از نظر کیفیت کاری و متدهای تولید انبوه هنوز از آن درجه خبرگی و حرفه‌ای برخوردار نیست و در شرایط فعلی امکان رقابت گسترده و حقیقی با کشورهای چین یا مالزی را ندارد.

پژوهشگر در کتاب *جستارهایی در اقتصاد/انیمیشن* (۱۳۹۷) به مرور یکی دیگر از این پیشینه‌های درخور اعتنا پرداخته است:

«در سال‌های اخیر «ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت ساز» وابسته به معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در راستای ماموریت‌های جدیدی که برای توجه به صنعت انیمیشن و و ارتقا آن یافته بود و به همراه فعالیت‌هایی از جمله فراخواندن بخشی از نخبگان جامعه انیمیشن ایران برای تعامل، مشاوره و هم‌اندیشی، پژوهش‌های ارزشمندی در جهت ترسیم وضعیت انیمیشن ایران به انجام رسانید و این پژوهش‌ها را در قالب شش جلد کتابچه گزارش و آمار منتشر کرد. این آمارنامه‌ها و مطالعات موردی شاید نخستین کار سیستماتیک از نوع خود در فضای انیمیشن ایران باشند و با آن که به دلایل قابل فهم - نبودن مستندات کافی و مشکلات متعارف عدم دسترسی به داده‌ها - ممکن است همه اطلاعات آن کاملاً دقیق و صحیح نباشند، کماکان تصویر بامعنی و نتایج جالبی را برای پژوهشگر علاقمند ترسیم می‌کند. عناوین این کتابچه‌ها به ترتیب از جلد اول تا ششم عبارتند از: ۱- فناوری‌های صنعت پویانمایی، ۲- ساختار صنعت پویانمایی کشورهای پیشرو (مطالعات موردی کشورهای تایلند و آلمان)، ۳- صنعت پویانمایی ایران در اسناد بالادستی کشور، ۴- وضع موجود صنعت پویانمایی ایران، ۵- ساختار نهادی صنعت پویانمایی ایران، ۶- چشم انداز رقابت بین المللی صنعت پویانمایی ایران.» (حسینی شکیب، ۱۳۹۷)

با ملاحظه ای در آن شش کتابچه نتایج مهمی بدست می‌آید از جمله آن که: «جامعه انیمیشن ایران جامعه بسیار کوچکی است و سخن گفتن از «صنعت انیمیشن ایران» درباره آن تا حدود زیادی اغراق آمیز و تفکر آرزومندانه ای است از وضعیتی است که ممکن است در آینده بتوانیم بسوی آن حرکت کنیم» که در همان پژوهش مورد ارجاع یعنی کتابچه «چشم انداز رقابت بین المللی صنعت پویانمایی ایران»: «آن را «صنعتی توسعه نیافته» نامیده‌اند». همچنین این مرور نشان می‌دهد که انیمیشن ایران بشکل دغدغه‌ای جدی و مهم در میان ۹ سند بالادستی با جزییات بسیار فراوان مورد توجه ویژه قرار گرفته است:

«برخلاف کتابچه لاغرو کم حجم و کم اطلاعات آمارنامه و نواقص بسیاری که در نوع آمار ارائه شده و جزییات مهم برای درک آنها وجود دارد، کتابچه های «صنعت پویانمایی ایران در اسناد بالادستی» و «چشم انداز رقابت بین المللی صنعت پویانمایی ایران» کتابچه های پروپیمانی هستند که دغدغه نهادهای متولی و سیاست‌گذار را به توسعه انیمیشن صنعتی بخوبی نشان می‌دهند. در اولی به تفصیل حضور و اهمیت انیمیشن را به عنوان یک صنعت و صنعت خلاقه در دستور کار چندین و چند سند مهم کلان مملکتی نشان می‌دهد اسنادی چون «سند ملی نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم»، «سند راهبردی توسعه فناوری اطلاعات جمهوری اسلامی ایران»، «سند راهبردی نقشه جامع علمی کشور»، و همچنین «سیاست‌های کلی نظام در بخش اقتصاد مقاومتی»، ... که در بخش چهاردهم کتاب به جمع بندی و تحلیل همگی این اسناد بالادستی پرداخته شده و نتایجی مفصل بدست آمده که بسیار همه‌جانبه و کلی‌نگر همه ابعاد و اقدامات و راهبردهای لازم را برای رشد صنعت انیمیشن ایران برشمرده است.

از آن مهمتر، کار تحقیقی مفصلی که در کتاب دوم (جلد ششم) «چشم انداز رقابت بین المللی صنعت پویانمایی ایران» انجام شده و در نهایت به تالیف «سند چشم انداز صنعت پویانمایی کشور در افق ۱۴۰۴» انجامیده، به واقع حجت را بر هر پژوهشگر دغدغه‌مندی تمام کرده که با چنین سند جامع و مانعی همه جوانب و زوایای توسعه آنچه صنعت پویانمایی ایران نامیده می‌شود، دیده شده و نقشه راه آن هم تهیه‌گردیده است.

در کتابچه «ساختار نهادی صنعت پویانمایی ایران» هم (اگرچه کماکان اطلاعات آن ناقص است و مثلاً جایگاه برخی نهادها با هم خلط شده و یا جایگاه تولیدی و سرمایه‌گذاری برخی نهادها مانند مرکز گسترش بکلی نادیده گرفته شده است) به نوعی جمع بندی از سازوکارهای نهادهای متولی تولید، تحقیق و توسعه (که در ایران وجود ندارد)، تامین مالی و سرمایه گذاری، تبلیغات، باریابی و فروش، و همچنین نهادهای سیاست گذار و قانون گذار، ممیزی محتوا، فرهنگ سازی و ترویج، و زیرساخت‌های سخت افزاری و تجهیزاتی

تولید پویانمایی به انضمام حامیان و سفارش دهندگان، سفارش دهندگان خاص و نمایش دهندگان بدست آمده است. بررسی این کتابچه نشان میدهد که ما در این زمینه حداقل روی کاغذ بی‌بضاعت نیستیم و انواع و اقسام نهادهای متولی در این فضا حضور دارند. با این وجود در پیشگفتار این کتاب نویسندگان ملاحظه کرده اند که :

از مهم‌ترین مشکلات نهادی صنعت پویانمایی، نبود متولی مشخص و در نتیجه تعدد نهادها و سازمان‌های قانون‌گذار در این حوزه است که سبب از بین رفتن هماهنگی و هم‌افزایی بین ذی‌نفعان در صنعت شده به طوری که اثربخشی تصمیمات و فعالیت‌های توسعه‌ای در صنعت در اثر ناهماهنگی بین ذی‌نفعان کاهش یافته است...همچنین کمبود یا نبود نهادها در حوزه‌های فعالیتی صنعت پویانمایی، باعث شده تا محصولات پویانمایی بومی، از نظر کمی و کیفی توان تراز بین‌المللی نداشته و قابل رقابت با محصولات مشابه خارجی نباشد. (ص ۷)» (حسینی شکیب، ۱۳۹۷)

درحقیقت، این پژوهش بر اساس تحلیل‌ها و یافته‌های کتاب مورد ذکر که بتازگی انتشار یافته‌است، پیش فرض‌هایی را درباره وضعیت انیمیشن ایران و ارتباط آن با وضعیت انیمیشن در کشورهای دیگر مثل فرانسه (در مقاله «درس‌هایی که می‌توان از صنعت انیمیشن فرانسه آموخت») و فراتر از آن در کشورهای آسیایی در مقاله «بررسی الگوی رشد صنعت انیمیشن در آسیای شرقی؛ نمونه‌ی موردی فیلیپین، سنگاپور، چین و کره‌ی جنوبی» مطرح می‌سازد و به پشتوانه آن پژوهش‌های اولیه که در مقالات ترجمه شده بخش دوم کتاب با عنوان «انیمیشن به مثابه صنعت خلاقه» آمده است، به بررسی دقیق‌تر و عمیق‌تر وضعیت تولید انبوه و صنعت انیمیشن در ده کشور مهم آسیایی از لحاظ رشد و توسعه کمی و کیفی و درآمد سرانه و وزن تعامل و بازیگری در عرصه تبادلات و اقتصاد تولید انیمیشن جهان می‌پردازد.

در بخش پیشینه‌های مطالعاتی خارجی برای شناخت اوضاع اقتصاد تولید در کشورهای آسیایی گزارش‌ها و مقالات و حتی کتاب‌هایی موجودند و خوشبختانه امکان دسترسی به اکثر آنها وجود دارد و به برخی از آنها اشاراتی خواهد شد. با این وجود یکی از مهم‌ترین کاربردی‌ترین و دقیق‌ترین اسنادی که می‌تواند ما را در فهم اوضاع واقعی اقتصاد انیمیشن آسیا یاری برساند، گزارش‌های سالانه عظیم Research and Markets بوده و متأسفانه تنها خلاصه‌ای از آنها به رایگان در دسترس است و خریداری اصل این اسناد با قیمت‌های گزاف (حدود ۸۰۰۰ دلار) با بودجه‌های تحقیقاتی فعلی ممکن بنظر نمی‌رسد. (بسیار امیدوارم که پژوهشگاه بتواند در دسترسی به این اسناد ما را یاری دهد)

برخی از مقالات و گزارش‌های دیگری که مورد استفاده قرار خواهند گرفت، که برخی مطالعات موردی انیمیشن کشورهای خاصی از آسیا هستند، برخی گزارش‌هایی به روزرسانی شده از وضعیت رشد یا رکود و دلایل آن در برخی از این کشورها و برخی پژوهش‌های عمیق‌تر درباره مسائل مرتبط با اقتصاد انیمیشن بین‌المللی از جمله جهانی سازی، برون سپاری، شیوه‌های مدیریت تولید و غیره :

- Lent, John A. (2001) *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington: Indiana University Press
 - Kwan, Justin (2016) *New Players in the Asian Animation Industry: Growth in China and South Korea*, published by: *Asia Pacific Foundation of Canada*
 - Hyejin Yoon and Edward J. Malecki (2009) 'Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry' in: *Industrial and Corporate Change*, Volume 19, Number 1, pp. 239-271
 - Mitkus, Tomas (2016) INTERNATIONALIZATION PROCESS OF CREATIVE INDUSTRIES: TENDENCIES, PROBLEMS AND CHALLENGES in : *Forum Scientiae Oeconomia* Volume 4 (2016) No. 4
 - Thomas Lamarre (2017) 'The animation of China: An interim report', *Journal of Chinese Cinemas*, 11:2, 123-139, DOI: 10.1080/17508061.2017.1325121
 - Yoon, Hyejin (2008) *THE ANIMATION INDUSTRY: TECHNOLOGICAL CHANGES, PRODUCTION CHALLENGES, AND GLOBAL SHIFTS* (unpublished PhD thesis undertaken in Graduate School of the Ohio State University)
 - Tschang, Feichin, Ted and Goldstein, Andrea. (2004) 'Production and Political Economy in the Animation Industry: Why Insourcing and Outsourcing Occur' DRUID Summer Conference, Elsinore, Denmark, 14-16 June 2004. 1-21. Research Collection Lee Kong Chian School of Business.
- Available at: https://ink.library.smu.edu.sg/lkcsb_research/2853

- Han, Yang (2019) 'Animation industry targets overseas audiences' in *China Daily* (URL: <http://www.chinadaily.com.cn/a/201906/13/WS5d018fc6a310176577230db5.html>)

۵. چهارچوب نظری، فرضیه‌ها یا ابعاد پژوهش:

این پژوهش با داشتن پیش فرضهای اولیه و براساس پژوهشهایی که در سال ۹۷ و پیش از آن درباره ترسیم نقشه ای ضمنی از وضعیت اقتصاد انیمیشن ایران و آنچه باید از روشهای تولید و تاریخ انیمیشن کشورهای دیگر آموخت، به انجام رسیده، تلاش می‌کند تا به شکلی سازمان یافته و ساختارمند برای یافتن اقتضات توسعه کمی و کیفی انیمیشن ایران به مطالعه‌ای عمیق در دو فاز اقدام کند:

فاز اول ترسیم نقشه دقیقی از وضعیت تولید انیمیشن تجاری و انبوه ایران با در نظر گرفتن همه بازیگران پیدا و پنهان آن و یافتن قوتها و ضعفها و فرصتها و تهدیدهایی است که در وضعیت فعلی متوجه انیمیشن ایران است. این مرحله بجز اتکا بر پژوهشهای کتابخانه‌ای برای درک وضعیت انیمیشن ایران حداقل در سه دهه گذشته (کتابها، مقالات و اخبار و گزارشهای جراید و اسناد دولتی) به پژوهشهای میدانی مانند طرح پرسشنامه دقیق از صاحب نظران حیطه های مختلف تولید و سرمایه‌گذاری و توزیع انیمیشن ایرانی و برخی مصاحبه‌های عمیق خواهد پرداخت. در نهایت ترسیم این نقشه که انتظار می‌رود -در غیاب پیشینه‌های درخور اعتنا و گزارشها و آمارنامه‌های دقیق و معتبر- بخش عظیمی از منابع انسانی و زمانی این پژوهش را به خود اختصاص دهد، باید بتواند در حیطه های مختلف از جمله داشته‌های صنعت انیمیشن ایران (منابع انسانی و غیر انسانی) تصویری نسبتا دقیق از پتانسیلها و حدود و صغور جامعه تولیدی، سرمایه‌گذاری، تهیه کنندگی، هنری، آموزشی و پژوهشی انیمیشن ایران را مشخص کند. (که این خود می‌تواند به خودی خود دستاورد بزرگی برای این پژوهش باشد)

فاز دوم که می‌تواند به موازات فاز اول به پیش رود، مطالعات کتابخانه ای درباره کشورهای آسیایی و انتخاب ده کشور مهم از دیدگاههایی که در بالا توضیح داده شد، گزارشهای اقتصادی دقیق درباره اقتصاد تولید انیمیشن (و سایر رسانه های خلاق وابسته به آن)، شیوه‌های مدیریت تولید و منابع انسانی، روشهای تولید و سنجیدن شباهتها و تفاوتها و امکانات بالقوه و بالفعل انیمیشن ایران برای آموختن، همکاری و بعضا الگوبرداری بومی سازی شده از آنهاست.

در نهایت این پژوهش امیدوار است با فراهم آوردن شناختی عمیق از وضعیت اقتصاد تولید انیمیشن ایران و کشورهای آسیایی به راهکارهایی کاربردی و کشف ناشناخته‌ها و حلقه‌های مفقوده در این زمینه بپردازد و به عنوان سندی جامع برای استفاده در توسعه کمی و کیفی انیمیشن ایران و رشد آن در جهت رسیدن به صنعتی خلاقه، پویا و زایا که توان اشاعه فرهنگ غنی ایرانی و تولید کالای فرهنگی شایسته و جذاب و سودآور داشته باشد، مورد استفاده قرار گیرد.

۶. متغیرها یا مفاهیم اساسی تحقیق و تعریف عملیاتی آنها:

متغیرها یا مفاهیم اصلی این پژوهش در دو دسته شناسایی میشوند: آنها که در فراهم آوردن شناخت وضعیت جامعی از انیمیشن ایران بکار می‌آیند، و آنها که در درک مناسبات اقتصادی تولید و مبادله کالا و در ساختار اقتصاد جهانی به پژوهش یاری میرسانند. دسته اول شامل: شناخت تاریخی تحلیل داشته‌های انیمیشن ایران از سوابق هنری، تجربیات تولیدی انبوه (نیمه انبوه)، منابع انسانی و غیر انسانی و مادی و روابط و مناسبات تولید انیمیشن در ایران. دسته دوم شامل مفاهیمی چون درک مناسبات اقتصاد کالایی سرمایه‌داری و انیمیشن به عنوان کالایی جهت مبادله و فروش و سوددهی. درک جنبه‌های پیچیده اقتصاد انیمیشن در بستر جهانی سازی، برند سازی، شناخت بازارهای هدف و سفارش دهندگان عمده و کنترل کنندگان عمده بازار جهانی انیمیشن

۷. واژه‌های کلیدی (متفاوت از واژه‌های مندرج در عنوان طرح):

اقتصاد تولید انیمیشن، روشهای تولید انبوه انیمیشن، انیمیشن به عنوان کالای سرگرمی ساز، انیمیشن به مثابه صنعت خلاقه

۸. نقاط تمرکز تحقیق (موضوعی، مکانی، زمانی):

- موضوعی: شناخت اقتصاد تولید کالایی در تولید انبوه انیمیشن و مناسبات تولید و توزیع و برند سازی بازار جهانی سرگرمی سازی رسانه‌ای
- مکانی: ایران و کشورهای آسیایی صاحب انیمیشن (ژاپن - چین - کره جنوبی - هند - مالزی - سنگاپور - تایلند - تایوان - فیلیپین - ویتنام) این کشورها و نامها البته حدودی هستند و ممکن است در مراحل پیشرفته‌تر پژوهش برای پژوهش عمیق‌تر غربال شوند.

- زمانی: دو الی سه دهه گذشته (ترجیحا از آغاز قرن بیست و یکم)

- موضوعی: شناخت اقتصاد تولید کالایی در تولید انبوه انیمیشن و مناسبات تولید و توزیع و برند سازی بازار جهانی سرگرمی سازی رسانه‌ای

۹. روش شناسی پژوهش:

۹-۱. روش تحقیق:

[توصیفی] [تحلیلی] [کمی] [کیفی]

توضیح: روش تحقیق نهایتا تلفیقی است از روشهای تحلیلی و کیفی با استفاده از برخی روشهای کمی (در بخش چارچوب نظری توضیح داده شده است)

۹-۲. شیوه گردآوری اطلاعات:

کتابخانه‌ای مشاهده مصاحبه پرسشنامه

سایر

۹-۳. فنون توصیف داده‌ها (آمار توصیفی):

در بخش چارچوب نظری توضیح داده شده است

۹-۴. فنون تحلیل داده‌ها (آمار استنباطی):

در بخش چارچوب نظری توضیح داده شده است

۹-۵. جامعه آماری: (این تحقیق با بررسی یا مطالعه یا مشاهده چه اسناد، مدارک، افراد یا اشیایی اجرا می‌شود؟)

در بخش چارچوب نظری توضیح داده شده است

۹-۶. نمونه‌گیری: تمام شماری می‌شود انجام نمی‌گیرد انجام می‌گیرد

نمونه‌گیری به روش . هدفمند با حجم یا تعداد نمونه ۱۰ کشور انجام می‌پذیرد.

۱۰. سازماندهی پژوهش (فصل بندی):

فصل مقدمه: (شرح مسئله، اهداف و سوالات پژوهش، ادبیات موضوع و پیشینه و سابقه بحث، توضیح روش تحقیق و نمونه‌ها و بحث اصلی و یافته‌های پژوهش)

فصل اول: ترسیم نقشه انیمیشن ایران (تاریخچه تحلیلی، روشهای تولید و فرمتها و مناسبات اقتصادی، نهادهای متولی سرمایه گذاری، آموزش و پژوهش، بررسی اسناد بالادستی، ضعف‌ها و قوتها و دیدگاههای آسیب شناسانه)

فصل دوم: انیمیشن در کشورهای آسیایی/ بررسی گزارشها و مرور ادبیات موجود برای ترسیم نقشه کلی روشهای تولید و مناسبات اقتصادی آسیا در انیمیشن (چه برای مصرف داخلی، چه بازارهای همسایه و چه بازارهای غربی)

فصل سوم: بحث اصلی مقایسه شرایط و امکانات اقتصاد تولید انیمیشن ایران با کشورهای آسیایی و شناسایی شباهت‌ها و حیطه‌های قابل گرده برداری و تفاوت‌ها و حیطه‌های غیرمشابه و پیشنهاد راهکارهایی برای تدوین الگویی ایرانی که در آن به همه جنبه‌ها توجه شده باشد.

فصل نتیجه‌گیری

حجم کمی (تقریبی) گزارش نهایی: حدودا ۲۰۰ الی ۲۵۰ صفحه ۳۰۰ کلمه‌ای

۱۱. نتایج قابل انتظار از طرح:

۱. رفع مشکل اصلی دستگاه متبوع ۴. تهیه آیین‌نامه، دستورالعمل یا استاندارد

۵. تدوین طرح جامع

۶. سایر موارد ذکر شود:

۲. فراهم آوردن دانش فنی کاربردی

۳. تهیه سند راهبردی

۱۲. مهم‌ترین منابع و مآخذ فارسی و خارجی:

منابع فارسی:

- حسینی شکیب (۱۳۹۷) *جستارهایی در اقتصاد انیمیشن*، تهران: انتشارات معاونت سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- جواهریان، مهین (۱۳۷۸) *تاریخچه انیمیشن ایران*، تهران: انتشارات دفتر پژوهش‌های فرهنگی
- لنگرودی، احمد و صفورا، محمدعلی (۱۳۹۲) «بررسی موانع اقتصاد مالی و هزینه‌های تولید صنعتی انیمیشن ایران دهه ۹۰-۱۳۸۰» *پژوهش‌های ارتباطی سال بیستم تابستان ۱۳۹۲ شماره ۲ (پیاپی ۷۴)*
- لنگرودی، احمد و صفورا، محمدعلی و ندایی، امیرحسین (۱۳۹۲) «عدم توفیق تولید انبوه انیمیشن در ایران با رویکرد مدیریت تولید، دهه ۱۳۸۰-۱۳۹۰» *نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی*، دوره ۱۷، شماره ۲ - شماره پیاپی ۱۴۱۶، بهار ۱۳۹۲، صفحه ۶۱-۶۸
- عرب، زهرا و صفورا، محمدعلی (۱۳۹۴) «بررسی و تحلیل بازار تولید هنر - صنعت انیمیشن در ایران و موانع توسعه آن» *نشریه تخصصی هنرهای کاربردی*، دوره ۴، هفتم، زمستان ۱۳۹۴، صفحه ۲۳-۳۳

منابع انگلیسی:

- Lent, John A. (2001) *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington: Indiana University Press
- Kwan, Justin (2016) *New Players in the Asian Animation Industry: Growth in China and South Korea*, published by: *Asia Pacific Foundation of Canada*
- Hyejin Yoon and Edward J. Malecki (2009) 'Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry' in: *Industrial and Corporate Change*, Volume 19, Number 1, pp. 239-271
- Mitkus, Tomas (2016) INTERNATIONALIZATION PROCESS OF CREATIVE INDUSTRIES: TENDENCIES, PROBLEMS AND CHALLENGES in: *Forum Scientiae Oeconomia* Volume 4 (2016) No. 4
- Thomas Lamarre (2017) 'The animation of China: An interim report', *Journal of Chinese Cinemas*, 11:2, 123-139, DOI: 10.1080/17508061.2017.1325121
- Yoon, Hyejin (2008) *THE ANIMATION INDUSTRY: TECHNOLOGICAL CHANGES, PRODUCTION CHALLENGES, AND GLOBAL SHIFTS* (unpublished PhD thesis undertaken in Graduate School of the Ohio State University)
- Tschang, Feichin, Ted and Goldstein, Andrea. (2004) 'Production and Political Economy in the Animation Industry: Why Insourcing and Outsourcing Occur' DRUID Summer Conference, Elsinore, Denmark, 14-16 June 2004. 1-21. Research Collection Lee Kong Chian School of Business. Available at: https://ink.library.smu.edu.sg/lkcsb_research/2853
- Han, Yang (2019) 'Animation industry targets overseas audiences' in *China Daily* (URL: <http://www.chinadaily.com.cn/a/201906/13/WS5d018fc6a310176577230db5.html>)
- Animation Council of Philippines. INC (2017), *Philippine Animation Industry Profile*, Animation Council of Philippines. INC, viewed January 14, 2019, <http://animationcouncil.org/index.php/philippine-animation-industry-profile>
- Asia Pacific Foundation of Canada (2016), *Executive summary: Asian Animation Industry*, Asia Pacific Foundation of Canada, viewed January 27, 2019, https://www.asiapacific.ca/sites/default/files/filefield/animation_industry_summary_final.pdf
- BBC News, (2019), *Open Door Policy*, viewed February 11, 2019, http://news.bbc.co.uk/2/shared/spl/hi/in_depth/china_politics/key_people_events/html/8.stm
- Bendazzi, Giannalberto (2016), *Animation: a World History*, (3Vol), CRC Press: Boca Raton
- Borlaza, Gregorio C., Hernandez, Carolina G. and others, (2019), *Philippines*, Britannica, viewed January 08, 2019, <https://www.britannica.com/place/Philippines>
- Businesswire, (2013), *Research and Markets: Animation Industry in South Korea: Strategies, Trends & Opportunities 2013 - 90% Outsourced from Foreign Animation Studios*, Businesswire, viewed January 31, 2019, <https://www.businesswire.com/news/home/20130529006643/en/Research-Markets-Animation-Industry-South-Korea-Strategies>
- Cahiles-Magkilat, Bernie, (2016), *PH animation industry makes \$153-M revenues*, Manila Bulletin, viewed January 14, 2019, <https://business.mb.com.ph/2016/11/04/ph-animation-industry-makes-153-m-revenues>
- Chan, Boon (2017) *Singapore's Tiny Island Productions to make 10 animated features in co-production*, The Straitstimes, viewed February 1, 2019, <https://www.straitstimes.com/lifestyle/entertainment/local-production-company-scores-animation-deal>
- CAN, (2017) *#SgGoesGlobal: One Animation's odd creations go global*, Channel News Asia, viewed February 1, 2019, <https://www.channelnewsasia.com/news/innovateasia/goingglobal/ssgoesglobal-one-animation-s-odd-creations-go-global-7622446>
- EDB Singapore (2019) *LucasFilm Singapore*, EDB Singapore, viewed February 1, 2019 <https://www.edb.gov.sg/en/our-industries/company-highlights/lucasfilm-singapore.html>

Feuerwerker, Albert; Hsu, Cho-yun and others (2019), *China*, Britannica, viewed January 27, 2019 <https://www.britannica.com/place/China>

Florentino, Maria Paulino P, (2018), 'Re-animating Philippine Cinema: For Filipinos, By Filipinos' , *The Reflection Practitioner*, Vol 3, p 37-57

Globenewswire, (2017), *Global Animation Industry report 2017: the most authoritative global animation industry analysis*, Globenewswire, viewed January 31, 2019, <https://globenewswire.com/news-release/2017/01/16/906012/0/en/Global-Animation-Industry-Report-2017-The-Most-Authoritative-Global-Animation-Industry-Analysis.html>

Grand view research, (2017) *3D Animation Market Analysis By Technique (3D Modeling, Motion Graphics, 3D Rendering, Visual Effects), By Component, By Deployment, By End-use, By Region, And Segment Forecasts, 2018 – 2025*, Grand view research, viewed February 1, 2019, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/3d-animation-market>

Hahn, Bae-ho; Lee, Chan and others (2019), *South Korea*, Britannica, viewed January 31, 2019, <https://www.britannica.com/place/South-Korea/Daily-life-and-social-customs#ref34982>

Kim, Joon Yang (2006), "Critique of the New Historical Landscape of South Korean Animation", *Animation: an interdisciplinary Journal*, Vol 1, p 61-81

Kim, Joon Yang (2014), "South Korea and the Sub-Empire of Anime: Kinesthetics of Subcontracted Animation Production", *Mechademia*, Vol 9, p 90-103

Kolesnikov-Jessop, Sonia, (2010) *Animation Industry Finds a Home in Singapore*, New York's Times, viewed February 1, 2019, <https://www.nytimes.com/2010/11/15/technology/15iht-animate.html>

Lee, Young Ah (2006), "Status of Korean Animation Industry and some important animation policies of Korean Government", Asia/Pacific Cultural center for UNESCO

Leinbach, Thomas R.; Olof Winstedt, Richard; and others (2019) *Singapore*, Britannica, viewed February 1, 2019, <https://www.britannica.com/place/Singapore#ref52624>

Lent, John A., (2004), 'The "Sleeper" Status of Southeast Asian Animation', *Jurnal Komunikasi*, Vol 20, p 183-199

Lester Bautista, Clark, (2008), *The Philippine Animation Industry Landscape*, Tholons, viewed January 14, 2019 http://www.tholons.com/nl_pdf/150508_philippine_animation_industry.pdf

Li, Lei Lei, (2011) "understanding Chinese animation industry: the nexus of media, geography and policy", *Creative Industries Journal*, 3:3, 189-205

Li, Xiao, (2004), *Chinese Animation: Splendid past, bitter present*, China.org.cn, viewed January 27, 2019, <http://www.china.org.cn/english/features/film/84974.htm>

LIU, Zheng (2015), "The current business performance of the Chinese animation industries: Key structures and emerging themes", *International Journal of cultural and creative industries*, Vol 2, No 2, 42-53

Lowe, Aya (2018) *Philippines loses prominence in global animation industry*, Asia News, viewed January 14, 2019, <https://www.channelnewsasia.com/news/videos/philippines-loses-prominence-in-global-animation-industry-video-10595082>

MDEC, (2018), *South East Asia Animation report 2018*, MDEC, viewed January 14, 2019, https://www.mdec.my/assets/pdf/South_East_Asia_Animation_Report_2018.pdf

PRNewswire, (2017), *Global and China Animation Industry Report, 2017-2021*, PRNewswire, viewed January 31, 2019, <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-and-china-animation-industry-report-2017-2021-300493224.html>

Tschang, Feichin Ted, Goldstein, Andrea, (2010), 'the outsourcing of "creative" work and limits of capability: the case of Philippines' Animation Industry', *IEEE Transactions on Engineering Management*, Vol 57, No 1, p 132-143

Toldo, Mark Anthony, (2016), *Ph seeks bigger slice of animation film pie*, Inquirer, viewed January 14, 2019, <https://business.inquirer.net/220569/ph-seeks-bigger-slice-animated-film-pie>

Yamamoto, Kenta (2014), *The Agglomeration of the animation industry in East Asia*, Springer:Tokyo

Yoon, Hyejin (2018), "Do higher skills result in better jobs? The case of the Korean Animation industry", Geoforum, <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2018.08.013>

۱۳. هزینه‌های پرسنلی *

ردیف	نام و نام خانوادگی	مسئولیت در طرح و نوع همکاری	سطح تحصیلات	رشته تخصصی	ساعات کار در ماه	مدت همکاری	مبلغ پرداختی در ماه	هزینه
۱	فاطمه حسینی شکیب	پژوهشگر اصلی	دکترای تخصصی	مطالعات انیمیشن	۵۰ ساعت	۱۲ ماه	حدود ساعتی ۳۰ هزار تومان	۱۵۰۰۰۰۰ تومان (در ماه)

۱۸۰۰۰۰۰۰۰ تومان در کل								
حدود ۵۰۰۰۰۰ تومان ۶ میلیون تومان در کل	حدود ساعتی ۱۷ هزار تومان	۱۲ ماه	۳۰ ساعت	انیمیشن	کارشناسی ارشد	همکار پژوهشی	هانیه سادات سرکی	۲
حدود ۵۰۰۰۰۰ تومان ۶ میلیون تومان در کل	حدود ساعتی ۱۷ هزار تومان	۱۲ ماه	۳۰ ساعت	انیمیشن	کارشناسی ارشد	همکار پژوهشی	امیرسعید الوندی	۳
حدود ۵۰۰۰۰۰ تومان ۶ میلیون تومان در کل	حدود ساعتی ۱۷ هزار تومان	۱۲ ماه	۳۰ ساعت	انیمیشن	کارشناسی ارشد	همکار پژوهشی	سیامک واحد	۴
۳۶ میلیون تومان	جمع هزینه							

۱۴. سایر هزینه‌ها (تهیه منابع، چاپ و انتشار، مسافرت و...):

ردیف	شرح	هزینه	ردیف	شرح	هزینه
۱	خرید مقالات و کتاب	۵ میلیون تومان	۴		
۲	هزینه های مصاحبه و طراحی پرسشنامه و پیاده سازی	۵ میلیون تومان	۵		
۳	هزینه های ویرایش متن نهایی	۴ میلیون تومان	۶		
	مبلغ کل هزینه‌های اجرای طرح	۵۰ میلیون تومان			

۱۵. مراحل، زمانبندی اجرای تحقیق و شرح خدمات:

ردیف	عنوان مرحله	شرح خدمات	پیش‌بینی زمان و درصد پیشرفت کار		نحوه ارائه گزارش
			زمان لازم (روز)	درصد پیشرفت کار	
۱	صفر	ارائه پروپوزال نهایی و اصلاح شده	تا پایان شهریور ماه ۱۳۹۸	.	بدون ارائه گزارش

گزارش پژوهش انجام شده در غالب یک فصل از پژوهش	۳۰	۳۰ درصد	تا پایان دی ماه ۱۳۹۸	گزارش مرحله اول (۵۰ درصد از تحقیق) انجام تحقیقات اولیه درباره فاز اول پژوهش: ترسیم نقشه انیمیشن ایران و نگارش یک فصل	شرح خدمات گزارش های مراحل مختلف طبق نظر مجری	۳
گزارش پژوهش انجام شده در غالب یک فصل از پژوهش	۳۰	۳۰ درصد	تا پایان اردیبهشت ۱۳۹۹	گزارش مرحله دوم (۳۰ درصد از تحقیق) فاز دوم پژوهش: ترسیم نقشه انیمیشن ده کشور آسیایی و نگارش فصل دوم		۳
ارائه نهایی گزارش کامل طرح پژوهشی و یافته ها	۲۰	۱۰۰	تا پایان شهریور ۱۳۹۹	ارائه گزارش نهایی نگارش کلی	نهایی	۴

* پرداخت ۲۰٪ از کل اعتبار قرارداد با اخذ تضمین به عنوان پیش پرداخت.