

بررسی چالش‌ها و فرصت‌های توسعه صنعت بازی در کشور و گفت‌وگو با مدیرعامل یک شرکت خلاق

# بازی؛ هیاهوی کودکی در بزرگسالی

به عنوان یک دهه هفتادی این حقیقت که در دهه ۷۰ و ۸۰ عبارت بازی فکری صرفاً مختص به بازی‌های رومیزی مخصوص کودکان بوده است را تجربه کرده‌ام. بازی‌های فکری برای متولدین نسل من بخشی لذت بخش و جدایی ناپذیر از دوران کودکی و حتی نوجوانی بوده است. بازی‌های فکری در آن سال‌ها توانستند با ایجاد محیطی سالم و شاد در چارچوب فضای خانواده، لذت بازی کردن را با چاشنی استدلال، خلاقیت و حتی کار تیمی ترکیب کنند و موجب رشد و بهبود تجربه آن شوند. به این جهت نمی‌توان به راحتی از تاثیر چشمگیر بازی‌های فکری بر تربیت و پرورش مهارت‌های نرم سنین کودکی، نوجوانی و حتی بزرگسالی گذشت. شرکت خلاق و دانش بنیان «فرهود انگاره واقعیت خیال» از مجموعه‌های جوان و پیشرو در زمینه طراحی بازی‌های فکری، در سال‌های اخیر به خوبی ذائقه مخاطبان خود را شناسایی کرده و برای تحول آفرینی در این حوزه تلاش کرده است.



جواد فیاض

خبرنگار  
پیشران

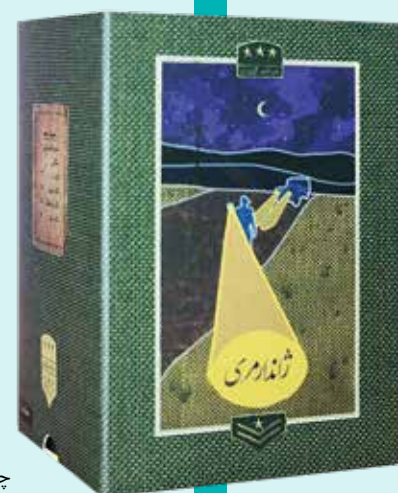
به سابقه و تجربه بنیان‌گذاران فرهود در تدریس مهارت‌های نرم فردی مانند تفکر سیستمی، حل مسأله و ... ایده طراحی و تولید بازی‌های سازمانی مطرح و اجرا شد. در حال حاضر نیز مجموعه ما سابقه طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی سازمانی برای بیش از ۴۰ مجموعه اداری و صنعتی مختلف از جمله بانک، پتروشیمی و صنایع غذایی را در کارنامه خود دارد. از جمله این بازی‌های سازمانی می‌توان به بازی «شهاب سنگ» با هدف آموزش مفهومی چرخه مدیریت دانش به سفارش مجموعه‌ای فعال در حوزه ارتباطات و طراحی بازی‌های مخصوص فرآیندهای تبلیغاتی و بازاریابی برای کسب‌وکارهای آنلاین با هدف تقویت نشان تجاری و آموزش نیروهای مجموعه و مخاطبان اشاره کرد.

گفتنی است بازی سازمانی شهاب سنگ موفق به اخذ گواهی دانش بنیان نیز شده است. به گفته مستقیم، نقشه راه طراحی و تولید بازی‌های سازمانی با مشورت و نظارت مدیران ارشد سازمان‌ها و با شناسایی دقیق و مرحله به مرحله نیازها و دغدغه‌های سازمانی طراحی و اجرایی می‌شود.

## حق احقاق نشده نشر

به گفته مستقیم، در سال ۹۶ هنگام انتشار بازی زار، تقریباً ۵۰ بازی رومیزی در کشور وجود داشته که این مقدار در سال جاری تا ۸۰۰ عدد افزایش یافته است. وی در این رابطه توضیح می‌دهد: «این افزایش چشمگیر نشان دهنده رشد صنعت تولید بازی‌های رومیزی در کشور نیست و صرفاً بیانگر بزرگ شدن بازار و مخاطبان آن است. شاید مهم‌ترین علت رشد نیافتن این صنعت در کشور رعایت نشدن قانون حق نشر از سوی برخی تولیدکنندگان باشد. تولیدکنندگان زیادی در کشور با کپی برداری کامل از بازی‌های موفق خارجی و اغلب بدون خرید حق نشر آنها، راه طولانی تولید صفر تا صد یک بازی را از طراحی سازگار بازی گرفته تا ساخت متعلقات و دریافت مجوز که ممکن است تا چند سال طول بکشد، یک شبه طی می‌کنند. این پدیده لطمه بزرگی به صنعت تولید بازی در ایران وارد می‌کند و ظاهراً هیچ سازمانی برای نظارت بر آن وجود ندارد.»

به عقیده مستقیم، بازی‌های رومیزی بر پایه هنر و خلاقیت طراحی می‌شود. از همین رو می‌توان این بازی را در تمام جنبه‌های زندگی و تعاملات اجتماعی وارد کرد. با توجه به ظرفیت گسترده و وجود نیروی جوان و خلاق در کشور بهادادن به این صنعت می‌تواند کشور را در جایگاهی بالاتر نسبت به تولیدکنندگان کشورهای همسایه و حتی جهان قرار دهد. مجموعه فرهود نیز با شعار «زمین را زمین بازی کنیم» درصدد بهبود جایگاه خود در طراحی و صادرات بازی‌های رومیزی در سطح جهانی است.



در سال‌های اخیر مفهوم بازی فکری و مخاطبان آن، دستخوش تغییرات زیادی شده و دیگر مختص سنین کودکی و نوجوانی نیست؛ شاید دوره جمع شدن به بهانه بازی کردن راهی برای بازگشت به دوران کودکی و مرور خاطرات خوش آن باشد. امروزه بیشتر مخاطبان بازی‌های فکری رومیزی همان کودکان دهه ۶۰، ۷۰ و ۸۰ هستند اما مسلماً نیازها و خواسته‌های بسیار متفاوتی با آن زمان دارند. به همین جهت در حال حاضر طراحی بازی‌های فکری متناسب با سلیقه این نسل شاید از نیازهای ملموس جامعه باشد.

## از کف بازار تهران تا برج‌های شانگهای

به گفته سهراب مستقیم، بنیان‌گذار و مدیرعامل شرکت فرهود انگاره واقعیت خیال، فعالیت این مجموعه در سال ۹۵ با الهام از مفهوم هنر محیطی و بازی شکار گنج، با طراحی بازی محیطی «دفینه عباس میرزا» و اجرای آن در پارک آب و آتش تهران آغاز شد. در ادامه نیز سه بازی محیطی دیگر در این مجموعه طراحی شد که بازی «صداها ی پنهان - تهران ۱۳۹۹» کماکان در بازار تهران و محله عودلاجان قابل اجراست. در سال ۹۶ بازی «زار» به عنوان اولین بازی رومیزی تمام ایرانی در این مجموعه طراحی و منتشر شد که به گفته مهندس مستقیم، آغازگر راه طراحی بیش از ۲۰ بازی منحصر به فرد ایرانی شده است. بازی‌های «شاه دزدوزیر»، «ژاندارمری»، «شاه دزدوزیر دوئل» و «ایستگاه» از دیگر بازی‌های تمام ایرانی طراحی و منتشر شده در فرهود انگاره واقعیت خیال است. حضور در نمایشگاه اشپیل آلمان در سال ۹۸، زمینه‌ساز ورود مجموعه فرهود به بازار جهانی بازی‌های رومیزی شد و در پی آن بیش از ۵۰۰ نسخه از تولیدات این مجموعه به ارزش تقریبی ۱۰ هزار دلار به اروپا صادر شده است. سال ۱۴۰۱ نیز شرکت چینی با خرید مجوز و حق اعتبار بازی شاه دزدوزیر از فرهود، شروع به تولید و فروش این بازی در کشور چین کرده است. تولیدات این شرکت خلاق منحصر به بازی‌های رومیزی نمی‌شود و این مجموعه در سال ۱۴۰۲ با تولید بازی موبایلی «شکارچی کلمه» وارد حوزه طراحی بازی‌های دیجیتال نیز شده است.

## بازی، میان بر آموزش نیروی انسانی

بازار هدف اصلی مجموعه‌های تولید و طراحی بازی‌های رومیزی عموم مردم هستند اما وجه تمایز این مجموعه خلاق با سایر تولیدکنندگان این حوزه، فعالیت گسترده در زمینه طراحی و تولید بازی‌های جدی و آموزشی انحصاری برای مجموعه‌های اداری و صنعتی دولتی و خصوصی است.

مستقیم در این رابطه می‌گوید: «در سال ۹۸ با توجه

«خانه خلاق و نوآوری راه ابریشم» پیشگام در فناوری‌های یادگیری و آموزشی

## آموزش اصولی

## کلید فرهنگ سازی در جامعه

در کنار اهمیت توسعه محصولات دارای فناوری‌های پیشرفته که عموماً مختص به کاربردهای صنعتی است، توسعه مهارت‌های نرمی مانند فرهنگ استفاده از یک محصول و ... هم بسیار مهم است زیرا مخاطب اصلی آنها عموم جامعه است و به همین جهت نقشی اساسی در ساخت فرهنگ جامعه ایفا می‌کنند. به عقیده یاسر قرایی، مدیرعامل خانه خلاق و نوآوری راه ابریشم وظیفه اصلی خانه‌های خلاق در زیست بوم فناوری و نوآوری کشور، تسهیل و زمینه سازی برای آموزش همین مهارت‌های نرم و توسعه فرهنگ آن به مدیران، کارمندان، دانشجویان و حتی عموم مردم است.



در سال ۱۳۹۲ راه ابریشم فعالیت خود را ابتدا به عنوان واردکننده و توسعه دهنده تجهیزات آموزشی آغاز کرد و در ادامه به سمت شتاب دهنده در حوزه نوآوری و فناوری‌های یادگیری و آموزشی به صورت تخصصی گام برداشت. به گفته یاسر قرایی، در حال حاضر ۱۵ تیم در مجموعه راه ابریشم مشغول به فعالیت هستند که پنج تیم از میان آنها به صورت شرکت مستقل ثبت رسمی شده‌اند. وی در ادامه افزود از آنجا که عمده فعالیت راه ابریشم به صورت B2B یا ارائه خدمت به شرکت‌هاست، نیاز واقعی بازار، بازار هدف تیم‌ها و شیوه توسعه آن مهم‌ترین نکته برای انتخاب و همکاری با تیم‌هاست.

با توجه به این که فرآیند یادگیری و آموزش رسمی در کشور از جمله خدمات دولتی است، تمام خدمات راه ابریشم منحصر به آموزش‌های فوق برنامه و غیررسمی مانند دوره‌های ضمن خدمت شده است. به گفته قرایی، مجموعه راه ابریشم در ابتدا با نیازسنجی دقیق از ملزومات مورد نیاز مجموعه‌های آموزشی اقدام به تهیه بسته‌های خدمات کرده است. این بسته‌های خدمات به صورت جداگانه و تخصصی برای مدیران ارشد، معلمان و فراگیران تدوین، تهیه و عرضه شده‌اند. از جمله این خدمات می‌توان به برگزاری رویدادهای آموزشی تخصصی به نام سیکاپ، آموزش و تربیت نیروهای شاغل در حوزه منابع انسانی و مجموعه‌های صنعتی و حتی آموزش زبان انگلیسی به کودکان اشاره کرد.

به گفته قرایی، با محاسبه‌ای سرانگشتی از تعداد هرساله دانش آموزان، دانشجویان و کارمندان دولت، حدود ۲۰ میلیون فرد نیازمند آموزش در سال در کشور وجود دارد. این عدد نشان دهنده بازار بسیار گسترده این حوزه است که بهره‌گیری از آن نیازمند توسعه فناوری‌های آموزشی و فعالیت مجموعه‌های تخصصی است.

خانه خلاق و نوآوری راه ابریشم نیز به عنوان یکی از پیشگامان توسعه این حوزه، ضمن همکاری با نهادهای دولتی، صنعتی و خصوصی نقش مهمی را در فرهنگ سازی و بهبود شرایط عمومی آموزشی و کاری کشور ایفا کرده است.