# رسالت

روزنامه سیاسی، فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی صبح ایران

صاحب امتیاز: بنیاد رسالت

مدیرمسئول: محسن پیرهادی

سردبیر: مسعود پیرهادی

نشانی: تهران، خیابان استاد نجات اللهی جنوبی خیابان شهید اسماعیل محمدی - پلاک ۱

کدپستی: ۱۵۹۹۹۷۶۷۱۱ | تلفن: ۱۰-۸۸۹۱۰۸۰۶

نمابر: ۸۸۹۰۶۷۸۵ | چاپ: صمیم | تلفن: ۴۴۵۳۳۷۲۵

چهارشنبه

۱۰ بهمن ۱۴۰۳

۲۸ رجب ۱۴۴۶

۲۹ ژانویه ۲۰۲۵

سال چهلم

شماره ۱۱۰۶۴

WWW.RESALAT-NEWS.COM


**اوقات شرعی**

اذان ظهر: ۱۲:۱۷

اذان مغرب: ۱۷:۴۸

اذان صبح فردا: ۵:۴۰

طلوع آفتاب فردا: ۷:۰۶

خوانندگان فهیم روزنامه رسالت می‌توانند پیام‌های خود را به سامانه‌های ۱۰۰۰۲۱۸۸۹۱۰۸۰۸ یا ۵۰۰۰۱۰۶۰۶۵۸۱۱۹ پیامک کرده و مسائل و مشکلات خود را بیان نمایند. بی‌صبرانه منتظر پیام‌های گرم شما هستیم.

**کلام امیر**

امام (علیه السلام) فرمود: کسی که نزدیکانش او را رها سازند آنها که دورند برای (حمایت از او و یاری اش) آماده می شوند.

**شاه بیت**

انتبه قبل السحر یا ذالمنام

نوبت عشرت بزن پیش آرجام

سعدی

اثرات توسعه صنعت بازی های دیجیتال و اقتصاد خلاق بررسی شد؛

# فرصت اشتغال زایی در دوران دیجیتال

**گروه اقتصادی**

صنعت بازی های دیجیتال به عنوان یکی از صنایع خلاق و نوآور در دنیای امروز، بیش از هر زمان دیگری مورد توجه قرار گرفته است. از یک سو، این صنعت به عنوان یک بخش پررونق در اقتصاد دیجیتال شناخته می شود که در آن سرگرمی و فناوری در کنار یکدیگر به شکل های نوآورانه‌ای به تولید محتوای جذاب وتعاملی پرداخته‌اند. ازسوی دیگر، این صنعت به ویژه در کشورهایی که به دنبال بهره برداری از ظرفیت های فناوری و خلاقیت داخلی خود هستند، به عنوان یک منبع اصلی درآمدزایی و اشتغال زایی محسوب می شود. با گذشت زمان و گسترش دسترسی به اینترنت، تغییرات در سبک زندگی و پذیرش بازی های دیجیتال به عنوان یک پدیده فرهنگی، این صنعت به یک پدیده جهانی تبدیل شده است. صنعت گیمینگ اکنون به عنوان یکی از بزرگ‌ترین و سریع‌ترین صنایع جهان شناخته می شود که نه‌تنها بخش عظیمی از جمعیت جهانی را درگیر می کند، بلکه توانسته است تأثیرات گسترده‌ای برسایر صنایع نظیر سینما، موسیقی، آموزش و گردشگری بگذارد. طبق گزارش های جهانی، ارزش بازار بازی های دیجیتال در سال های اخیر از مرز ۱۵۰ میلیارد دلار عبور کرده است و پیش بینی می شود که این روند همچنان ادامه داشته باشد. دراین میان، کشورهایی که به‌دنبال بهره‌برداری از پتانسیل های داخلی خود هستند، می‌توانند با تمرکز بر صنعت بازی های دیجیتال به فرصت های بسیاری در زمینه های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی دست یابند و جمهوری اسلامی ایران، با داشتن جمعیتی جوان وتحصیل کرده، می‌تواند از ظرفیت های بالقوه این صنعت به طور مؤثر استفاده کند. به ویژه با توجه به داشتن فرهنگ غنی، تاریخ پربار و منابع انسانی خلاق، جمهوری اسلامی ایران می‌تواند به عنوان یک قطب تولید بازی های دیجیتال در منطقه و چه بسا در سطح جهانی شناخته شود. در سال های اخیر، صنعت بازی های دیجیتال در کشور شاهد تحولات زیادی بوده است. از ظهور استودیوهای بازی سازی گرفته تا موفقیت بازی های ایرانی در عرصه های بین‌المللی نشان دهنده پتانسیل بالای کشور در این حوزه است. گفتنی است که بازی های ایرانی، با داشتن محتوای بومی و فرهنگی غنی، می‌توانند به ابزاری مؤثر برای معرفی فرهنگ، تاریخ و هویت ملی به دنیا تبدیل شوند. همچنین، تولید بازی های بومی می‌تواند به عنوان یک راهکار مهم برای ایجاد فرصت های شغلی در سراسر کشور و به ویژه در استان های کمتر توسعه یافته مطرح باشد. یکی از ویژگی های منحصربه‌فرد صنعت بازی های دیجیتال، این است که علاوه بر آنکه می‌تواند به عنوان یک ابزار سرگرمی عمل کند، به طور همزمان به ابزاری قدرتمند برای انتقال پیام های فرهنگی و آموزشی تبدیل می شود. در این راستا، تولید بازی های دیجیتال با رویکردی فرهنگی و بومی می‌تواند به عنوان یک پل ارتباطی میان دنیای مدرن و فرهنگ عمل کند. این فرصت، در کنار پتانسیل بالای صادرات بازی های داخلی به بازارهای جهانی، می‌تواند به کشور این امکان را بدهد که نه تنها در زمینه اقتصادی به موفقیت های بزرگی دست یابد، بلکه جایگاه ویژه‌ای در عرصه جهانی در حوزه فرهنگ دیجیتال کسب کند. با این حال، دستیابی به این اهداف و