

➤ فرصت های شغلی و کسب درآمد در صنعت بازی های رایانه ای چگونه است؟



آشنایی با مهم ترین جایگاه های شغلی و درآمدهای هر کدام در صنعت بازی های رایانه ای ، میتواند موجب جذب جوانان به این صنعت شود.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ **صنعت بازی های رایانه ای**، صنعتی به نسبت جدید است که طی این سال ها، در زمینه های مختلفی رشد کرده و امروزه یکی از سودآورترین صناعت ها محسوب می شود.

چنین صنعتی مطمئنا دارای جایگاه های شغلی متعددی است که هر کدام از جایگاه ها و پست های شغلی در نوع خود دارای گرایش های متفاوتی هستند و همین تقسیم بندی گرایش ها در هر جایگاه، باعث تقسیم وظایف در تیم های بزرگ و پرجمعیت تولید بازی می شود تا در نهایت به رشد و منفعت همه ی تولیدکنندگان و مصرف کنندگان این صنعت بیانجامد.

در این گزارش قصد داریم نگاهی بیندازیم بر مهم ترین جایگاه ها و پست های شغلی در صنعت بازی و هر کدام را به همراه مهم ترین گرایش های آن (در تیم های بزرگ)، به همراه میزان حقوق دریافتی یا درآمد هر فرصت شغلی، معرفی و بررسی کنیم.

به طور کلی، جایگاه های شغلی صنعت بازی های ویدیویی را می توان به شرح زیر تقسیم بندی کرد که در هر کدام نیز چندین گرایش و زیر مجموعه دارد:

- طراح (Designer)
- نویسنده (Writer)
- برنامه‌نویس (Programmer)
- طراح جلوه‌های دیداری (Visual Artist)
- طراح محتوای شنیداری (Audio Artist)
- مدیر (Manager)
- آزمایش‌کننده (Tester)
- بازرگان (Businessman)
- روزنامه‌نگار (Journalist)

اگر بخواهیم از لحاظ نوع و جنس کار، هر جایگاه و هر پست را نیز تقسیم‌بندی کنیم، می‌توان در کل تمامی شغل‌های صنعت بازی را در دو دسته قرار داد:

دسته اول) شغل‌هایی که ارتباط مستقیم با تولید بازی و محتواهای آن دارند؛

دسته دوم) شغل‌هایی که متمرکز بر مدیریت تولید، بازرگانی و آزمایش کیفیت بازی هستند و به‌صورت غیرمستقیم با تولید بازی مرتبط هستند.

صنعت بازی و تولید یک محصول در این عرصه، کار بسیار پیچیده و زمان‌بری است که به خودی خود باعث می‌شود برای پیگیری روند تولید، تیم‌های کوچک و بزرگ تشکیل شوند و جایگاه‌های شغلی متفاوتی به‌وجود بیایند که هر فرد، در هر جایگاه نیازمند است مهارت‌های متفاوتی داشته باشد و در یک کار گروهی و تیمی برای کمک به دیگر افراد در دیگر پست‌ها همیشه آماده باشد.

در ادامه به معرفی و بررسی مهم‌ترین و مطرح‌ترین جایگاه‌های شغلی صنعت بازی می‌پردازیم که هم‌اکنون در بیشتر کشورهای دنیا و در بیشتر تیم‌های فعال صنعت رایج هستند.

انیماتور: (Animator)

انیماتور در صنعت بازی همیشه در جایگاه ویژه‌ای بوده و امروزه نیز اهمیت آن بیشتر شده است. یک انیماتور که گرایشی از تقسیم‌بندی طراح جلوه‌های دیداری و در اولین دسته‌ی تقسیم‌بندی کلی نوع شغل‌های صنعت قرار می‌گیرد، وظیفه‌ی طراحی انیمیشن‌ها و چگونگی نمایش و پیاده‌سازی آنها را در بازی‌ها دارد. انیماتور مسئول پیاده‌سازی تمامی حرکات شخصیت‌ها و اشیاء در بازی‌هاست و باید بتواند آنها را به بهترین شکل در بازی مورد نظر طراحی و پیاده‌سازی کند و در کنار این موارد، محدودیت‌ها و شاخص‌های موتور گرافیکی بازی را نیز به‌خوبی بشناسد.

کار بازی‌سازی در کل کاری گروهی است که کاملاً به‌صورت تیمی انجام می‌شود و انیماتورها نیز با دیگر طراح‌ها و برنامه‌نویسان در تعامل هستند. یک انیماتور، مسوول پیاده‌سازی و طراحی تمامی عوامل حرکت‌کننده در فضا و محیط یک بازی است که گذشته از بحث فنی این جایگاه شغلی، کسی که می‌خواهد در این جایگاه فعالیت کند می‌بایست تمامی حرکات و تمامی عوامل حرکت را بشناسد تا به‌شکلی کاملاً طبیعی آنها را به اجرا در آورد.

تمامی جایگاه‌های شغلی در صنعت بازی دارای سطح‌بندی هستند، یعنی میزان درآمد تازه‌کاران با کسانی که تجربه‌ی زیادی دارند متفاوت است و پست انیماتوری نیز از این قاعده مستثنی نیست. هر انیماتور تازه‌کار (یک تا سه سال تجربه) به‌عنوان یک طراح جلوه‌های دیداری، می‌تواند ساعتی نزدیک به ۲۱ دلار (۷۹۸۰۰ تومان) درآمد داشته باشد که در سال این درآمد به مبلغ تقریبی ۴۵۰۰۰ دلار می‌رسد (۱۷۱ میلیون تومان) - این مبلغ‌ها از منابع آماری/تحقیقاتی صنعت بازی‌سازی در کشورهای فعالی چون آمریکا، کشورهای اروپایی، چین و ژاپن گردآوری شده است که هماهنگ با شرایط اقتصادی کشورهاشان است. هر یک دلار نیز معادل ۳۸۰۰ تومان حساب شده که این مبلغ، در پست‌های مختلف شغلی در کشور معادل‌های بسیار کمتری دارند). یک انیماتور حرفه‌ای و باتجربه نیز سه برابر مبلغ ذکر شده می‌تواند درآمد داشته باشد.

طراح بازی: (Game Designer)



طراح بازی یکی از مهم‌ترین جایگاه‌های شغلی در صنعت بازی‌سازی است که زیر مجموعه‌ی گروه کلی طراحی (Designing) است و در اولین دسته‌بندی نوع جایگاه شغلی در صنعت بازی قرار دارد. بسیاری، طراحان بازی را با طراحان جلوه‌های

دیداری در یک گروه قرار می‌دهند و همگی را طراح (Designer) می‌نامند، اما یک طراح بازی کار اصلی که انجام می‌دهد صرفاً طراحی جلوه‌های دیداری نیست. طراح یک بازی، به معنای واقعی کلمه، بازی را از پایه طراحی می‌کند و جز به جز تمامی بخش‌های بازی من جمله عناصر داستان و گیم‌پلی را طراحی می‌کند و با دیگر اعضای تیم در ارتباط است تا روند ساخت مطابق با طراحی وی پیش برود.

طراح بازی در واقع می‌تواند خالق آن نیز نامیده شود و باید فردی خلاق که با تفکر و برنامه‌ریزی قابلیت نوآوری دارد برای این پست انتخاب شود؛ زیرا که تمامی ویژگی‌های پایه‌ای بازی را خود او طراحی می‌کند. علاوه بر موارد ذکر شده، طراح بازی باید مهارت‌هایی (حداقل پایه‌ای) در زمینه‌ی طراحی جلوه‌های دیداری، برنامه‌نویسی، داستان‌نویسی و مهارت‌های ارتباط اجتماعی برای بازگویی ایده‌ها و کار تیمی را دارا باشد.

طراحان بازی باید به‌روزترین افراد هر تیم باشند و با تمامی جزئیات و مفهوم‌های بازی‌های ویدیویی آشنا باشند. طراحان بازی حتی در آموزش یا تعلیم آزمایش‌کننده‌ها (Testers) هم نقش دارند که بعد از طی شدن روند ساخت بازی، رفع اشکالات آن نیز به‌خوبی و به‌درستی انجام گیرد. طراح یک بازی برای آغاز کار خود، مفاهیم و محتواهای خلاقانه‌ای که به ذهنش خطور کرده و آنها را گردآوری کرده در یک سناریو می‌نویسد و آن را با اعضای تیم به‌اشتراک می‌گذارد تا تیم بررسی کند که اگر سناریو پتانسیل لازم را دارد، نسخه‌ای کامل‌تر از سناریو همراه با جلوه‌های دیداری پایه‌ای و مفهومی و نسخه‌ای آزمایشی یا بتا از بازی تهیه شود تا در صورت توافق تیم، تولید و توسعه پروژه آغاز شود.

درآمد سالانه طراحان بازی به‌صورت میانگین ۶۸۰۰۰ دلار (۲۵۸ میلیون و ۴۰۰ تومان) است که با توجه به میزان سابقه و تجربه فرد متغیر است. در تیم‌های بزرگ، تقسیم‌بندی وظایف و پست‌ها به‌شکل گسترده‌تری شکل می‌گیرد و هر جایگاه شغلی نام برده شده در مقدمه‌ی مقاله، خود تبدیل به تیمی جداگانه می‌شود که این مهم باعث به‌وجود آمدن گرایش‌های متفاوت می‌شود. طراحی

بازی نیز در صورت تقسیم‌بندی گسترده، می‌تواند دارای گرایش‌های زیر باشد و هر فرد که در هر گرایش فعالیت کند، بیشتر متمرکز بر تولید همان محتوا خواهد بود و چند کار متفاوت به‌صورت هم‌زمان انجام نمی‌دهد:

- طراح منوی بازی (User Interface Artist)
- طراح جلوه‌های دیداری مفهومی و پایه‌ای بازی (Concept Artist)
- طراح مراحل و محیط‌های بازی (Level Editor/ Environment Artist)
- ...

مدیر تولید (Production Manager)

مدیر تولید یک بازی ویدیویی در گروه جایگاه شغلی مدیریت و در دسته‌بندی دوم نوع شغل در این صنعت قرار می‌گیرد که رابطه‌ای مستقیم با تولید محتوای بازی ندارد. یک جایگاه شغلی می‌تواند عناوین متفاوت دیگری نیز داشته باشد، برای مثال، دیگر عناوینی که برای این جایگاه شغلی استفاده می‌شود عبارتند از: دستیار تولید (Associate Producer/ Assistant Producer)، مدیر پروژه (Project Manager)، تولیدکننده ارشد (Senior Producer) و ...

مدیر تولید یا دستیار تولید یک پروژه بازی‌سازی، مسئول نظم دادن به کار و نظارت بر پیش‌روی روند کار با کیفیت مطلوب است. کسی که وظیفه‌ی مدیریت ساخت یک بازی را برعهده می‌گیرد، می‌بایست حداقل آشنایی با صنعت بازی‌های ویدیویی داشته باشد و از مهارت‌های اجتماعی خوبی برخوردار باشد تا بتواند اعضای تیم را به‌خوبی با یکدیگر هماهنگ کند، با ناشران ارتباط برقرار کند، با دیگر سازندگان و همکاران نیز بتواند در صورت نیاز همکاری کند و در جلب رضایت و قانع کردن افراد ماهر باشد.

مدیر تولید بازی وظیفه دارد تا نقش خود به‌عنوان یکی از مهم‌ترین افراد در روابط عمومی تیم بازی‌سازی را ایفا کند و حین هدف‌گذاری و هماهنگی تیم، برای اواخر روند ساخت و انتشار محصول نیز برنامه‌های تبلیغاتی مناسب، آزمایش کیفیت و نقد و بررسی نیز برنامه‌هایی ترتیب دهد.

کسی که در پست تولیدکننده (Producer) در یک تیم بازی‌سازی مشغول به کار می‌شود، بسته به میزان تجربه می‌تواند سالانه ۵۰ تا ۱۰۰ هزار دلار (۱۹۰ میلیون تا ۳۸۰ میلیون تومان) درآمد داشته باشد و بخشی از کار این جایگاه شغلی نیز مدیریت بودجه و مسایل مالی در روند ساخت بازی است. یکی از گرایش‌های این جایگاه شغلی، مدیر تولید خارجی (External Production Manager) است. مدیر تولید خارجی ارتباط مستقیم با ساخت بازی و با تیم ساخت آن ندارد و وظیفه‌اش هماهنگی کامل با ناشر بازی، تبلیغات و انتشار دیجیتالی و فیزیکی باکیفیت بازی است که البته، در برخی شرکت‌ها این جایگاه شغلی وجود نداشته و این کارها نیز بر دوش کسی است که پست تولیدکننده را بر عهده می‌گیرد.

مدیر محصول (Product Manager) نیز گرایشی دیگر از جایگاه یک تولیدکننده بازی است که هم‌چون دیگر گرایش‌های این جایگاه شغلی، ارتباط غیرمستقیم با تیم تولیدی بازی دارد و بیشتر متمرکز بر امور تبلیغاتی و برنامه‌های کوتاه مدت و بلند مدت برای برند شرکت و محصول یا بازی آن است. مدیر محصول یک بازی ویدیویی باید توانایی این را داشته باشد که به رسانه‌ها، مخاطبین و ناشران نشان دهد محصولی که مشغول کار روی آن هستند چرا با دیگر محصولات و رقبا متفاوت است و چه ویژگی‌هایی دارد که آن را از دیگر بازی‌ها متمایز می‌کند.

طراح محتوای شنیداری (Audio Artist)



این جایگاه شغلی نیز در ارتباط مستقیم با تولید محتوای بازی است که به خودی خود، دارای گرایش نیست (مگر تیم بسیار بزرگ باشد و طراحان محتواهای شنیداری، هر کدام روی یک بخش تمرکز کنند) اما دارای چند تقسیم‌بندی دیگر می‌شود که زیرمجموعه‌ی این کار و مکمل آن هستند.

طراح محتوای شنیداری نیز با عناوین متفاوتی چون مهندس صدا (Audio Engineer)،

طراح صدا (Audio/ Sound Designer)، دستیار تولید صدا (Audio Assistant) شناخته می‌شود. یک طراح صدای بازی، باید بتواند برای آن بازی موسیقی تولید کند و بنوازد، افکت‌های صدا تولید کند و بتواند با ابزار و فناوری‌های به‌روز کار کند و محتوای شنیداری بازی را تنظیم کند. در برخی شرکت‌ها، ممکن است مفهوم طراح صدا با مهندس صدا فرق داشته باشد و کسی که با عنوان مهندس صدا مشغول کار می‌شود، مدیریت گروه موسیقی یا صدای پیشه‌ها را نیز برعهده دارد و در برخی شرکت‌های دیگر، این کارها نیز بر دوش همان طراح صداست. مکمل‌های این جایگاه شغلی و در کل بخش صدا یا محتوای شنیداری بازی، همان نوازنده‌ها یا گروه موسیقی و صدای پیشه‌ها هستند که هر کدام به نوع خود نقش ویژه‌ای در یک بازی ویدیویی ایفا می‌کنند و چه در ساخت بازی‌های مستقل و چه، نوازندگی موسیقی و صدای پیشگی نیز شغل‌های پراهمیت و پردرآمدی محسوب می‌شوند. یکی از وظایف اصلی یک طراح صدا این است که افکت‌های صوتی لازم در بازی را تولید کند؛ برای مثال تولید صدای قدم زدن، صدای باد، صدای موتور ماشین و بسیاری صدا و افکت دیگر.

در برخی موارد نیز طراحان صدا ممکن است مسوولیت گزینش بهترین صدا برای نقش‌آفرینی شخصیت‌های بازی را برعهده داشته باشند. درآمد یک طراح صدای موفق و باتجربه می‌تواند تا سقف ۱۰۰ هزار دلار (۳۸۰ میلیون تومان) در سال باشد.

برنامه‌نویس بازی (Game Programmer)

یک برنامه‌نویس بازی نقش اساسی در تولید محتوای یک بازی دارد و این مهم نشان‌دهنده‌ی ارتباط مستقیم برنامه‌نویسان در تولید یک بازی ویدیویی است. برنامه‌نویسان چگونگی کنترل بازی توسط مخاطب و روند گیم‌پلی آن را پیاده‌سازی می‌کنند.

برنامه‌نویسان باید به زبان‌های برنامه‌نویسی چون سی‌شارپ، جاوا و دیگر زبان‌ها مسلط باشند و درک درست و عمیقی از گیم‌پلی یک بازی ویدیویی داشته باشند. برنامه‌نویس‌های موفق، معمولاً در کدنویسی برای چند پلتفرم مختلف غیر از رایانه‌های شخصی مانند کنسول‌های خانگی بازی ماهر هستند؛ کدنویسی برای پلتفرم‌های مختلف، متفاوت است و هر کدام جزییات خاص خود را دارد؛ علاوه بر این مهم، برنامه‌نویسی بازی نیز دارای چند گرایش مانند برنامه‌نویسی ابزار (Tools Programmer)، برنامه‌نویسی هوش مصنوعی (AI Programmer)، برنامه‌نویسی میان‌افزار (Middleware Programmer) و است.

درآمد هر برنامه‌نویس ماهر به‌صورت سالانه و میانگین می‌تواند ۱۱۰ هزار دلار (۴۱۸ میلیون تومان) باشد.

طراح جلوه‌های دیداری (Visual Artist)

طراحان جلوه‌های دیداری نیز در ارتباط مستقیم با ساخت بازی ویدیویی هستند که معمولاً در تیم‌های کوچک‌تر نیز تقسیم‌بندی‌ها و گرایش‌هایی دارند چون طراح جلوه‌های مفهومی دیداری (Concept Artist)، طراح سه‌بعدی مدل‌ها (D Modeller)، طراح بافت‌ها (Texture Artist)، طراح جلوه‌های دوبعدی (2D Artist) و... . طراحان جلوه‌های دیداری و گرافیکی بازی باید کار با ابزارهای مورد نظر برای طراحی (3D Max، Maya، Nuke، Adobe Illustrator، فتوشاپ و...) را از بر باشند و می‌بایست مهارت‌هایی نیز در طراحی و نقاشی روی کاغذ و خلق دیداری ایده‌ها داشته باشند. طراح یک بازی باید بتواند هر چیزی که در زندگی واقعی می‌بیند را طراحی کند و با خلاقیت آنها را در مفهوم و ایده‌ی مورد نظر بازی پیاده‌سازی کند. در تیم‌های بازی‌سازی بزرگ، معمولاً پست‌هایی با عناوین طراح هنری / جلوه‌های دیداری ارشد (Lead Artist) یا کارگردان هنری / جلوه‌های دیداری بازی (Art Director) نیز موجود است و فردی که در این پست‌ها کار می‌کند، مسوول نظارت و مدیریت کلی بر طراحی هنری و جلوه‌های دیداری بازی است و پاسخ‌دهنده‌ی شکایات و هرگونه صحبت مرتبط با این بخش نیز خود آن فرد است. جایگاه‌های شغلی با عناوین مسوولیت ارشد و کارگردانی در اکثر تیم‌های بازی‌سازی بزرگ برای بخش‌ها و جایگاه‌های متفاوتی موجود هستند (برای مثال برنامه‌نویس ارشد و دیگر موارد) تا کار با نظامی مطلوب پیش برود و به‌درستی مدیریت شود. درآمد هر طراح جلوه‌های دیداری بازی، به‌صورت میانگین در سال می‌تواند ۵۰ هزار دلار (۱۹۰ میلیون تومان) باشد. یکی از گرایش‌های مورد توجه طراحی هنری، طراحی محیط و طراحی مراحل (Level Editor) است که متمرکز بر طراحی مراحل و رفع اشکالات آنهاست. طراحان مراحل علاوه بر طراحی کامل مراحل و اشیاء و وسایل درون آنها، می‌بایست این مهم را نیز در نظر بگیرند که چگونه شخصیت‌ها را در این مراحل به چالش بکشند.

مدیر نوآوری (Creative Director)

مدیر یا کارگردان نوآوری در ارتباط مستقیم با تولید محتوای بازی است و مدیر ارشد پروژه است. تمامی شرکت‌ها و استودیوها چنین جایگاه شغلی ندارند و با ارشدها و مدیران هر بخش به‌صورت جداگانه کار را پیش می‌برند، اما یک ناظر کلی و مدیر ارشد نیز در نوع خود می‌تواند مفید واقع شود. یک مدیر نوآوری، سرپرست تیم محسوب می‌شود و ناظر تمامی اتفاقات در حین تولید. اینکه یک بازی بعد از پایان روند ساخت چگونه به‌نظر می‌رسد و آیا به کیفیت مطلوب رسیده یا خیر، مدیر نوآوری است که می‌بایست پاسخ‌گوی این سوال باشد. فردی که چنین وظیفه‌ای را می‌پذیرد، بر تمامی بخش‌های یک بازی و تمامی تیم‌های تولیدی نظارت می‌کند و از نزدیک با همه‌ی اعضای تیم در ارتباط است. نماینده‌ی یک تیم بازی‌سازی کارگردان نوآوری آن است که بازی را در برابر ناشران و خریداران ضمانت می‌کند و به عنوان چهره‌ی تیم نیز ایفای نقش می‌کند. درآمد یک مدیر نوآوری در سال می‌تواند تا ۱۳۰ هزار دلار (۴۹۴ میلیون تومان) نیز برسد که این مبلغ متعلق به باتجربه‌ترین و حرفه‌ای‌ترین فرد خواهد بود؛ مبلغ ۴۵ هزار دلار (۱۷۱ میلیون تومان) نیز متعلق به تازه‌کارهای این جایگاه شغلی در سال است.

طراح هنری فنی (Technical Artist)

طراح هنری فنی، جایگاهی شغلی است که در ارتباط مستقیم با تولید محتوای یک بازی ویدیویی می‌باشد و پلی است میان هر دو بخش فنی (برنامه‌نویسان) و هنری (طراحان) یک تیم بازی‌سازی، و همین‌طور واسطه‌ای میان کاربران و تیم. یک طراح هنری فنی می‌بایست هم به طراحی هنری و بخش هنری بازی‌سازی مسلط باشد و هم به برنامه‌نویسی، زیرا وظیفه‌ی این پست، این است که فرد نظارت کند و با اعضای هر دو بخش هنری و فنی در ارتباط باشد تا طرح‌های طراحان تا حد ممکن و بدون کمترین کم و کسر توسط بخش فنی پیاده‌سازی شوند؛ و با توجه به امکانات و نظر تیم فنی نیز طراحان تا جای ممکن با هماهنگی کار را پیش ببرند. علاوه بر این مهم، یک طراح هنری فنی می‌بایست به‌روزترین فرد تیم باشد و با تمامی ابزار و فناوری‌های نو آشنا باشد تا

ساده‌ترین و کاربردی‌ترین راه پیش‌روی پروژه را برگزینند؛ آشنایی و به‌روز بودن این طراح فقط به نرم‌افزار خلاصه نمی‌شود و تسلط بر سخت‌افزار نیز ضروری است. با توجه به نظرات کاربران، فردی که در این جایگاه فعالیت دارد می‌بایست تمامی نظرات را در ذهن خود حک کند و برای رفع مشکلات بازی با تیم طراحان و برنامه‌نویسان هماهنگ شود؛ البته، طراح هنری فنی نیز خودش در رفع مشکلات جلوه‌های دیداری و گرافیکی و برخی مشکلات فنی، دستیار هر دو تیم می‌شود و در کار اصلی نیز پشتیبان آنها می‌شود. این جایگاه شغلی در صنعت بازی‌سازی، تقریباً جایگاه جدیدی است و هنوز خیلی رایج نشده که بیشتر دلیل به‌وجود آمدن آن، هر چه پیچیده‌تر شدن روند ساخت بازی‌ها برای کنسول‌ها، رایانه‌های شخصی، دیگر پلتفرم‌ها و هماهنگی بازی در همه‌ی آنها با یکدیگر بوده است.

طراح روایت (Narrative Designer)

طراح روایت با عناوین دیگری چون نویسنده روایت (Narrative Copywriter) و عنوان ساده‌ی نویسنده (Writer) نیز شناخته می‌شود که می‌توان گفت در ارتباط مستقیم با روند ساخت و تولید بازی است. نویسنده‌ی یک بازی، فقط نویسنده‌ی داستان و روایت قصه‌ی آن نیست، بلکه به‌معنای واقعی نویسنده‌ی بازی است. نویسنده‌ی یک بازی ویدیویی، تمام جزئیات و اتفاقات درون و بیرون دنیای آن بازی را به‌قلم می‌آورد؛ از دیالوگ‌های شخصیت‌ها گرفته تا موانع روبروی آنها در بازی و کوچک‌ترین جزئیات منوی بازی. یک بازی ویدیویی، قبل از اینکه به هر مرحله‌ای از تولید برسد، توسط نویسنده یا نویسنده‌هایی (در تیم‌های بزرگ‌تر) روی کاغذ با کامل‌ترین جزئیات نوشته می‌شود. این جایگاه شغلی به‌صورت متوسط نیز بیش از دیگر پست‌های موجود و رایج در این صنعت درآمد دارد، البته اگر بازی یک محصول موفق بشود. نحوه‌ی دریافت حقوق نویسندگان بازی‌ها با دیگر پست‌ها متفاوت است و آنها معمولاً بعد از انتشار بازی حق‌الزحمه خود را دریافت می‌کنند که بسته به موقعیت و موفقیت بازی، مبلغ دریافتی‌شان حساب می‌شود. نویسندگان بازی‌های موفق تا ۲۰۰ هزار دلار (۷۶۰ میلیون دلار) و حتی بیشتر نیز درآمد داشته‌اند که این مهم به‌خودی خود نشان‌دهنده‌ی اهمیت این پست در صنعت بازی‌سازی است.

آزمایش‌کننده‌های کیفیت - ضامن‌های کیفیت (QA Testers – Quality Assurance)



آزمایش‌کننده‌هایی که درآمد قابل توجهی دارند و این جایگاه را به‌عنوان شغل اصلی خود برمی‌گزینند، ضامن‌های کیفیت عنوان دارند که کار اصلی آنها آزمایش تمام و کمال بازی و توجه به تمامی جزئیات آن است؛ در ضمن، این جایگاه شغلی در ارتباط مستقیم با تولید محتوای بازی نیست. معمولاً کسانی که آزمایش‌کننده‌های کیفیت نامیده می‌شوند، یا دانش فنی لازم برای اشاره یا حتی اصلاح اشکالات بازی را

دارند، یا افرادی هستند که بسیار دقیق و حساس روی جزئیات متمرکز می‌شوند و دانشی کلی از روند بازی‌سازی و بخش‌های مختلف آن را دارند. این پست نیز در نوع خود مقررات و سختی‌های کار خود را داراست که آزمایش‌کننده‌ها می‌بایست این موارد برای آزمایش و بررسی بازی‌ها را مورد نظر قرار دهند: باگ‌های گرافیکی و فنی در بازی و گیم‌پلی آن، درست بودن املای تمامی کلمات (برای بازی‌های چند زبانه این مورد به کسانی که به هر دو زبان انگلیسی و زبان مورد نظر مسلط باشند نیاز است)، مشکلات صدا، هماهنگی و اصلاح بازی از نظر فرهنگی برای انتشار در منطقه و کشور مورد نظر (به اصطلاح Localisation).

آزمایش‌کننده‌ها در صورت یافتن اشکال یا هرگونه کمبود، باید منبع آن و بخش مخصوص آن در بازی و در روند تولید را بشناسند و تمامی موارد را اولویت‌بندی کنند. آزمایش یک بازی ویدیویی به‌عنوان ضامن کیفیت آن، یعنی بازی کردن و به‌اتمام رساندن بازی برای دفعات متعدد در مدت زمانی مشخص. گاهی اوقات نیز آزمایش‌کننده‌ها یک تیم می‌شوند تا برای آزمایش بخش چندنفره بازی اقدام کنند یا اینکه تجربه و آزمایش هر بخش را میان خود تقسیم‌بندی کنند؛ ناگفته نماند، در صورت بزرگ بودن تیم آزمایش‌کننده‌ها و تیم بازی‌سازی محصول مورد نظر، آزمایش‌کننده‌ها نیز مدیر ارشد یا کارگردانی خواهند داشت برای نظارت و مدیریت کارها. درآمد سالیانه هر ضامن کیفیت، به‌صورت میانگین سالیانه تا ۴۰ هزار دلار (۱۵۲ میلیون تومان) درآمد می‌تواند داشته باشد که با توجه میزان تجربه و سالیان فعالیت به‌عنوان یک آزمایش‌کننده، مبلغ دریافتی می‌تواند بیشتر و کمتر شود.

روزنامه‌نگاری برای مطبوعات و رسانه بازی‌های ویدیویی: (Journalism)

روزنامه‌نگاری، خبرنگاری و نویسندگی برای هر صنعت و هر رسانه‌ای یک شغل مناسب محسوب می‌شود که صنعت بازی‌ها نیز از این قاعده مستثنی نیست. واضحا این جایگاه شغلی ارتباطی مستقیم با تولید بازی‌ها ندارد و طبق تحقیقاتی که در تمام کشورهای دنیا انجام شده، وضعیت ساختاری شغلی مطبوعات و رسانه‌های بازی‌های ویدیویی تقریبا به یک شکل است، ولی وضعیت درآمدها و حیث مادی این جایگاه کمی متفاوت است. در تمامی کشورها و کشور ما، اکثر نویسندگان و فعالان این حوزه به‌صورت پاره وقت خبرنگاری و نویسندگی می‌کنند که استخدام رسمی نیز نیستند و درآمد آنها نیز براساس مهارت و بیشتر براساس تجربه‌ی آنها حساب می‌شود. درآمد هر نویسنده و خبرنگار پاره وقتی که استخدام رسمی نیست (به‌اصطلاح Freelancer) به‌صورت سالانه ۶۰ هزار دلار (۲۲۸ میلیون تومان) است که به خودی خود با احتساب کسر مالیات از آن و عدم وجود بیمه‌ی سلامت و بیمه‌ی کار مبلغ کمتری می‌شود. خبرنگاران و نویسندگان تمام وقت و استخدامی رسمی انواع خبرگزاری‌ها و مطبوعات بازی‌ها، در پایین‌ترین رده و سطح شغلی در تیم تحریریه، به‌صورت سالانه حدود ۳۰ هزار دلار (۱۱۴ میلیون تومان) درآمد دارند که این مبلغ برای نویسندگان و ویراستیارهای باتجربه‌تری که در مقام‌های بالاتری در تیم‌های تحریریه خود قرار دارند تا ۱۰۰ هزار دلار (۳۸۰ میلیون تومان) نیز می‌رسد.

بررسی و معرفی کوتاه دیگر جایگاه‌های شغلی:

مدیر محتوای آنلاین: (Online Content Manager) این پست با عناوین دیگری چون مهندس شبکه (Network Engineer) یا مهندس خدمات وب (Web Service Engineer) نیز شناخته می‌شود که یکی از شغل‌های جدید صنعت بازی‌سازی است و بر مدیریت و تولید محتوای آنلاین یک بازی ویدیویی متمرکز است؛ البته، کارهای مدیریت بخش آنلاین توسط تیم پشتیبانی مشتریان و تیم فنی بازی نیز انجام می‌شود و کمتر شرکت و تیم بازی‌سازی این جایگاه شغلی را در تیم خود جا می‌دهد.

تحلیل‌گر داده: (Data Analyst) این پست نیز با عناوینی چون تحلیل‌گر تجاری (Business Analyst) و دستیار اقتصادی (Finance & Facilities Assistant) نیز شناخته می‌شود که دیگر عناوین نیز همگی به تحلیل و بررسی آماری داده‌ها اشاره دارند. در این جایگاه شغلی، وظیفه‌ی فرد بررسی دقیق داده‌ها و حساب آمار تمامی فاکتورهای تعیین شده توسط شرکت است.

مشاور استخدام: (Recruitment Consultant) مشاور استخدام نیز یکی دیگر از فرصت‌های شغلی در صنعت بازی‌سازی است که فرد با توجه به دانشی که از بخش هنری و فنی بازی‌ها دارد و اهداف شرکتی که برای آن کار می‌کند، شروع به جذب، مصاحبه و استخدام نیروی کار می‌کند.

مدیریت جامعه (Community Manager): این جایگاه شغلی اخیراً دارد بیشتر در صنعت بازی‌های ویدیویی رایج می‌شود و دلیل آن نیز فراگیر شدن شبکه‌های اجتماعی و پتانسیل جذب کاربران متعدد از این طرق است. جامعه‌ی کاربران یک بازی ویدیویی نیاز به مدیریت و رسیدگی مداوم دارد؛ علاوه بر این مهم، جذب هر چه بیشتر مخاطبین منفعت بیشتری به همراه دارد و چگونگی هدف‌گذاری و پیاده‌سازی آن برای موفقیت در این عرصه، به خودی خود نیازمند یک فرد باتجربه یا یک تیم باتجربه می‌باشد.

مدرس (Educator): در بررسی موارد قبلی، توضیح داده شد که برخی از پست‌ها برای آموزش دیگر افراد برای دیگر جایگاه‌های شغلی چون آزمایش‌کننده‌ها نیز تلاش می‌کنند؛ اما گذشته از این موضوع، مدرس‌های متعددی در سراسر دنیا برای آموزش مفاهیم و بخش‌های مختلف بازی‌سازی، چه هنری و چه فنی و چه دیگر موارد، تلاش می‌کنند و این افراد به‌عنوان مدرسین یا آموزگاران این حرفه شناخته می‌شوند و در آموزشگاه‌هایی خاص، در مدارس و دانشگاه‌ها و در رویدادها نیز کلاس‌های آموزشی برگزار می‌کنند.

بازیکن حرفه‌ای (Professional Gamer): برای بررسی آخرین مورد جایگاه شغلی صنعت بازی به بازیکنان حرفه‌ای می‌پردازیم. اگر فردی بازیکن حرفه‌ای بازی خاصی است که سالانه تورنمنت‌های متفاوتی در شهرهای مختلفی برای آن برگزار می‌شود، آن بازیکن حرفه‌ای به‌صورت تک‌نفره (با توجه به شرایط لیگ یا مسابقه مورد نظر) یا به‌صورت عضوی از یک تیم می‌تواند در تورنمنت شرکت کند و برای کسب مقام‌های برتر رقابت کند تا هزاران دلار برنده شود. بسیاری از افراد و بازیکنان، چنین مسیری را برای کسب درآمد برگزیده‌اند و شغل اصلی خود را حرفه‌ای شدن در یک بازی خاص می‌دانند.

نتیجه‌گیری

برای صنعت نوپای بازی‌های ویدیویی که ارائه‌دهنده‌ی اصلی سرگرمی تعاملی مدرن است، این تعداد از فرصت‌های شغلی که روز به روز در حال افزایش و تغییر هستند و میانگین ۹۰ هزار دلاری (۳۴۲ میلیون تومانی) درآمد هر فرد فعال در جایگاه‌های مطرح شغلی این صنعت، نشان‌دهنده‌ی رشد روزافزون صنعت بازی‌های ویدیویی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری بیشتر در آن است. نیاز است تا با تلاش بیشتر برای سازمان‌دهی و بخشیدن نظم به جایگاه‌های شغلی و ساختارهای تیم‌های بازی‌سازی کشور، هر روز به روند صعودی، چه از حیث رشد معنوی و چه رشد مادی، صنعت بازی در دنیا نزدیک‌تر شویم.

گزارش از سید حمیدرضا نجات