



پرونده



قانون بازی



- قوانین مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تاکنون
- قوانین کشورهای مختلف جهان راجع به حقوق مالکیت فکری

هنر صنعت هفتادم
بولتن خبری-تحلیلی
پنجاه‌میلی بازی‌های رایانه‌ای

بولتن خبری-تحلیلی

صنعت بازی‌های

رایانه‌ای

قوانین مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای

اما قوانین بسیاری در سال‌های گذشته تبیین شده که مستقیم یا غیرمستقیم با مقوله بازی‌های رایانه‌ای مرتبط هستند و متأسفانه بسیاری از فعالان این حوزه با این قوانین آشنایی نداشته و گاه نمی‌دانند که چنین قوانینی در کشور وجود دارد.

در پرونده‌ی پیش‌رو تلاش شده تا به‌صورت کامل و جامع، تمامی قوانین موجود در کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و هر آنچه به این حوزه مربوط می‌شود را جمع‌آوری کنیم تا بتوان از آن به‌عنوان مرجعی در حوزه قوانین بازی کشور استفاده نمود.

مقوله فرهنگ و کار فرهنگی مسئله‌ای است که همیشه نیازمند ساختارهای قانونی و حمایتی صحیح برای پیشرفت است. از ابتدای پیدایش پدیده‌ای بنام بازی‌های رایانه‌ای و به‌طور کلی نرم‌افزارها و رسانه‌های دیجیتالی؛ مقوله قانون حمایت از این آثار و همچنین مدیریت قانونی آن‌ها مورد توجه قرار گرفت.

قانون مالکیت معنوی (کپی‌رایت) یکی از سرشناس‌ترین قوانین بین‌المللی است که کمک کرده تا ساختار تولید، نشر و عرضه محصولات دیجیتالی تسهیل شود. با این‌که در کشور ما قانون مالکیت معنوی رعایت نمی‌شود

تاریخچه قوانین و مقررات حاکم بر «تولید»، «نشر» و «عرضه» بازی‌های رایانه‌ای در ایران

در مورد تاریخ پیدایش اولین بازی رایانه‌ای روایت‌های متفاوتی منتشر شده است. برخی ماشین‌های الکتریکی را که با استفاده از سکه یا ژتون امکان سرگرمی را فراهم می‌کردند اولین گونه بازی‌های رایانه‌ای می‌دانند و برخی دیگر کنسول «Brown Box» یا «جعبه قهوه‌ای» را که در سال ۱۹۶۷ منتشر شد، پدر بازی‌های رایانه‌ای امروزی قلمداد می‌کنند.



اما مسلم است که علی‌رغم تولید و عرضه تجاری ده‌ها کنسول بازی ویدئویی در فاصله سال‌های ۱۹۷۲ تا ۱۹۸۰، بازی‌های ویدئویی از ابتدای دهه هشتم قرن بیستم میلادی به پدیده‌ای همه‌گیر تبدیل شدند.

از این‌رو برای جست‌وجو در قوانین و مقرراتی که تا پیش از نمایان شدن آثار انقلاب فناوری نوین اطلاعات و ارتباطات در سال‌های پایانی قرن بیستم، بر «بازی‌های رایانه‌ای» حاکم بوده‌اند؛ باید از کلیدواژه‌های «ویدئویی» و «سمعی و بصری» استفاده کرد.

از سال ۱۳۶۱، «اداره کل همکاری‌های سمعی و بصری» معاونت امور سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی متولی امور بازی‌های رایانه‌ای در کشور شناخته می‌شد. سپس در سال ۱۳۸۵ «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» با تصمیم «شورای عالی انقلاب فرهنگی» تأسیس شد. «معاون سینمایی و سمعی و بصری» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز به‌عنوان متصدی واحد سازمانی ذی‌ربط آن وزارتخانه به عضویت هیئت‌امنای بنیاد مذکور انتخاب شد.

از سال ۱۳۶۱، «اداره کل همکاری‌های سمعی و بصری» معاونت امور سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی متولی امور بازی‌های رایانه‌ای در کشور شناخته می‌شد. سپس در سال ۱۳۸۵ «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» با تصمیم «شورای عالی انقلاب فرهنگی» تأسیس شد. «معاون سینمایی و سمعی و بصری» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز به‌عنوان متصدی واحد سازمانی ذی‌ربط آن وزارتخانه به عضویت هیئت‌امنای بنیاد مذکور انتخاب شد.

در سال‌های دهه ۱۳۸۰ هجری شمسی، به‌جز عناوین محدود قوانین و مقرراتی که در آن‌ها مستقیماً از واژه «بازی‌های رایانه‌ای» استفاده شده است، در عناوین مشتمل بر واژگان «رایانه‌ای» و «دیجیتال» می‌توان احکام مربوط به بازی‌های رایانه‌ای را یافت.

در این میان «تشتت» و تعدد عناوین و مقررات موازی، بررسی سیر تصویب قوانین و مقررات مربوطه را به انشعابات متعدد تقسیم می‌کند؛ زیرا در هر موضوع قوانین یا مقررات متعدد پی‌درپی وضع شده است و چنانچه سیر تصویب قوانین در همه حوزه‌ها مورد بررسی قرار گیرد، به‌ناچار مکرراً از حوزه‌های وارد حوزه دیگر خواهیم شد.

از این رو در ادامه این نوشتار سیر تصویب قوانین و مقررات ناظر بر «بازی‌های رایانه‌ای» را در هر یک از موضوعات «قوانین و مقررات حقوق مالکیت بازی‌های رایانه‌ای»، «قوانین مجازات تولید، نشر، تکثیر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز»، «قوانین و مقررات صدور مجوز و نظارت بر دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای تا سال ۱۳۸۸»، «قوانین و مقررات صدور مجوز و نظارت بر دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای پس از سال ۱۳۸۸» و «قوانین و مقررات حمایت از دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای» به‌طور جداگانه پی می‌گیریم.

سیر قوانین و مقررات حقوق مالکیت بازی‌های رایانه‌ای

اولین قانونی که در زمان پیدایش بازی‌های رایانه‌ای و حتی تا امروز، دامنه شمول آن، بازی‌های مزبور را هم در برمی‌گیرد «قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان» است که در سال ۱۳۴۷ به تصویب «مجلس شورای ملی» وقت رسید و همان‌گونه که از نامش پیداست، هدف از وضع آن حمایت از حقوق کسانی بود که «از راه دانش یا هنر یا ابتکار» اثری را پدید می‌آورند.

به‌موجب ماده (۱) آن قانون «به مؤلف و مصنف و هنرمند، پدیدآورنده و به آنچه از راه دانش یا هنر یا ابتکار آنان پدید می‌آید بدون در نظر گرفتن طریقه یا روشی که در بیان و یا ظهور و یا ایجاد آن بکار رفته اثر اطلاق می‌شود.»

در ماده (۲) قانون مزبور، ابتدا بر شمول حمایت‌های آن قانون بر «کتاب و رساله و جزوه و نمایش‌نامه و هر نوشته دیگر علمی و فنی

و ادبی و هنری»، «اثر موسیقی که به هر ترتیب و روش؛ نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد»، «اثر سمعی و بصری به‌منظور اجرا در صحنه‌های نمایش یا پرده سینما یا پخش از رادیو یا تلویزیون که به هر ترتیب و روش نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد» و «اثر فنی که جنبه ابداع و ابتکار داشته باشد» تصریح شده و در ادامه «هرگونه اثر مبتکرانه

که از ترکیب چند اثر از اثرهای نام‌برده در این فصل پدید آمده باشد» نیز جزء آثار مشمول آن قانون دانسته شده است.

«قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان»، «حقوق پدیدآورنده آثار» را «شامل حق انحصاری نشر و پخش و عرضه و اجرای اثر و حقوق بهره‌برداری مادی و معنوی از نام و اثر او» دانسته و تصریح کرده است که «حقوق معنوی پدیدآورنده محدود

به زمان و مکان نیست و غیرقابل انتقال است» اما پدیدآورنده اثر مورد حمایت آن قانون می‌تواند استفاده از حقوق مادی خود را در کلیه موارد از جمله «ترجمه و نشر و تکثیر و عرضه اثر»، «ضبط تصویری یا صوتی اثر بر روی صفحه یا نوار یا هر وسیله دیگر» و «به کار بردن اثر در فراهم کردن یا پدیدآوردن اثرهای دیگر» به غیر واگذار کند.

نکته قابل تأمل در قانون مزبور آن است که «حقوق مادی پدیدآورنده موقعی از حمایت آن قانون برخوردار خواهد بود که اثر برای نخستین بار در ایران چاپ یا پخش یا نشر یا اجرا شده باشد و قبلاً در هیچ کشوری چاپ یا نشر یا پخش و یا اجرا نشده باشد». بنابراین آثاری که برای نخستین بار خارج از کشور منتشر شده باشد، از جمله قریب به اتفاق آثار خارجی، مشمول حمایت‌های این قانون نمی‌شوند.

اگرچه مفاهیم گسترده «قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان» چون «هر اثر فنی» یا «هرگونه اثر مبتکرانه»، دامنه شمول آن قانون را به هر پدیده جدیدی که دارای اوصاف مزبور باشد توسعه می‌دهد؛ برخی تفسیرهای محدود و مضیق از قانون مزبور انگیزه تلاش‌هایی برای وضع قانون مستقل در زمینه حقوق مالکیت «نرم‌افزارهای رایانه‌ای» شد. نتیجه تلاش‌های انجام‌شده تصویب ماده (۱۶۰) «قانون برنامه سوم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران» و متعاقباً «قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» با فاصله‌ای حدود ۱۰ ماه پس‌از آن بود.

ماده (۱۶۰) «قانون برنامه سوم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران»، بدون تبیین معنا و منظور از «نرم‌افزار چندرسانه‌ای» تصریح می‌کرد که: «نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای به‌عنوان «اثر»،

مشمول مفاد قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان می‌گردد. ثبت نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای از لحاظ فنی و رایانه‌ای توسط دبیرخانه شورای عالی انفورماتیک انجام می‌شود. شورای عالی یاد شده موظف است در موقع ثبت اثر، نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را اخذ کند.»

به‌موجب «آیین‌نامه اجرایی مواد (۲) و (۱۷) قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای»، «نرم‌افزار عبارت است از مجموعه برنامه‌های رایانه‌ای، روبه‌ها، دستورالعمل‌ها و مستندات مربوط به آن‌ها» و علاوه بر آن، «آثار و محصولات نرم‌افزاری نوشتاری، صوتی و تصویری که با کمک نرم‌افزار پردازش‌شده و به‌صورت یک پدیده مستقل تهیه و ارائه شود» نیز مشمول آن آیین‌نامه دانسته شده است.

اما در مقابل «قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» نظام مالکیت مستقلی برای «نرم‌افزارهای رایانه‌ای» بنیان نهاد. از مزایای قانون مزبور پیش‌بینی تصویب «آیین‌نامه اجرایی» آن در هیئت‌وزیران بود که فرصتی برای تعریف و تبیین منظور از «نرم‌افزار رایانه‌ای» و سایر جزئیات مربوط به آن قانون فراهم آورد.





مهم‌ترین تفاوت نظام حمایتی پیش‌بینی‌شده در «قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان» و «قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» آن است که در قانون اخیر، با پیش‌بینی سازوکار ثبت نرم‌افزارهای رایانه‌ای در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، دعوی نقض حقوق مقرر در قانون در صورتی در مراجع قضایی مسموع است که پیش از اقامه دعوا، مراحل تقاضای ثبت، عدم مخالفت نرم‌افزار با اخلاق اسلامی، عفت عمومی سلامت شخصیت کودکان و نوجوانان به تشخیص وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و اخذ تأییدیه فنی نرم‌افزار از شورای عالی انفورماتیک طی شده باشد. در حالی که در قانون «حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان»، علی‌رغم این که سازوکارهای ثبت آثار نیز پیش‌بینی شده، اما اعمال حقوق مورد حمایت قانون و اقامه دعوا در این خصوص موکول به هیچ‌یک از مراحل ثبت‌نشده است.

بهموجب «آیین‌نامه اجرایی مواد (۲) و (۱۷) قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای»، «نرم‌افزار عبارت است از مجموعه برنامه‌های رایانه‌ای، رویه‌ها، دستوراتالعمل‌ها و مستندات مربوط به آن‌ها» و علاوه بر آن، «آثار و محصولات نرم‌افزاری نوشتاری، صوتی و تصویری که با کمک نرم‌افزار پردازش شده و به صورت یک پدیده مستقل تهیه و ارائه شود» نیز مشمول آن آیین‌نامه دانسته شده است.

همچنین در آن آیین‌نامه حقوق مادی و معنوی بدون این که منحصر به تعابیر و مصادیق ذکر شده باشد، به ترتیب «حق انتساب نرم‌افزار به پدیدآورنده آن» و «حق استفاده شخصی، حق نشر، حق عرضه، حق اجرا، حق تکثیر و هرگونه بهره‌برداری اقتصادی» تعریف شده است تا به موجب ماده (۱) قانون فوق‌الذکر، «حق نشر، عرضه، اجرا و حق بهره‌برداری مادی و معنوی نرم‌افزار رایانه‌ای متعلق به پدیدآورنده آن» باشد مگر آن که «پدیدآوردن نرم‌افزار ناشی از استخدام یا قرارداد باشد» که در این صورت «اگر هدف از استخدام یا انعقاد قرارداد، پدیدآوردن نرم‌افزار مورد نظر بوده یا پدیدآوردن آن جزو موضوع قرارداد باشد، حقوق مادی مربوط و حق تغییر و توسعه نرم‌افزار متعلق به استخدام‌کننده یا کارفرما است، مگر این که در قرارداد به صورت دیگری پیش‌بینی شده باشد.» شایان ذکر است که حمایت‌های «قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» نیز همانند قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان، مشروط به آن است که نرم‌افزار مربوط، «برای نخستین بار در ایران تولید و توزیع شده باشد.»

هم‌اکنون، ثبت و حمایت از حقوق مادی و معنوی محتوای دیداری و شنیداری بازی‌های رایانه‌ای، از قبیل تصویر شخصیت‌ها و سایر تصاویر، موسیقی و آواز و سایر صداها و متن بازی‌نامه (پیش از تکمیل بازی) به استناد قانون «حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و

هنرمندان» و ثبت و حمایت از «بسته نرم‌افزاری بازی رایانه‌ای»، نام و نشانه آن»، «تک‌تک نرم‌افزارهای رایانه‌ای که برای اجرای بازی رایانه‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد و اجزا، منطق و کارکرد آن‌ها» و نیز «بازی‌نامه» (پیش از تکمیل بازی) به استناد قانون «حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» قابل انجام است.

سیر قوانین مجازات تولید، نشر، تکثیر و عرضه «بازی‌های رایانه‌ای» غیرمجاز با پیروزی انقلاب اسلامی، مقابله با آثار و مفاسد محتوای خلاف شریعت مقدس اسلام مورد توجه قرار گرفته و در ماده (۱۰۴) «لایحه قانونی مجازات اسلامی» که در سال ۱۳۶۲ به تصویب «کمیسیون امور قضایی مجلس شورای اسلامی» رسید، مجازات حبس از یک ماه تا یک سال برای اشخاص مجرم تعیین شد.

در این میان نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی، طرحی را برای نظارت بیشتر بر محتوای سمعی و بصری و تعیین مجازات برای متخلفان در این حوزه تدوین و پیشنهاد کردند که در سال ۱۳۷۲ با عنوان «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری، فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند» به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید.

بهموجب قانون مزبور «عوامل تولید، توزیع، تکثیر آثار سمعی و بصری مستهجن و مبتذل» و حتی «دارندگان آثار مزبور» اعم از این که عوامل مذکور مجوز فعالیت از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داشته باشند یا بدون مجوز باشند به مجازاتی از قبیل «تا پنج سال حبس، ۳۰ تا ۷۴ ضربه شلاق، جزای نقدی از پانصد هزار تا پنج میلیون ریال و ضبط تجهیزات مربوطه» محکوم می‌شدند و چنانچه عمل ارتكابی ایشان از مصادیق «افساد فی‌الارض» شناخته می‌شد مجازات «اعدام» یا «قطع دست راست و پای چپ» در انتظار آن‌ها بود.

در این قانون برای اولین بار آثار مستهجن و مبتذل در تبصره‌های ذیل ماده (۳) به ترتیب زیر تعریف شد:

- آثار سمعی و بصری «مستهجن» به آثاری گفته می‌شود که محتوای آن‌ها نمایش برهنگی زن و مرد یا اندام تناسلی و یا نمایش آمیزش جنسی باشد.
- آثار سمعی و بصری «مبتذل» به آثاری اطلاق می‌گردد که دارای صحنه‌ها و صور قبیحه بوده و مضمون مخالف شریعت و اخلاق اسلامی را تبلیغ و نتیجه‌گیری کند.

نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی، در سال ۱۳۸۶، با ارائه طرحی دوفوریتی، متن «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری، فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند» را با متن جدیدی جایگزین کردند که پس از تصویب در همان سال تا امروز لازم‌الاجرا است.

در «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری، فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند» مصوب سال ۱۳۸۶، مجازات «دارندگان» آثار در ماده (۳) حذف و اعمال مجازات به «عوامل تولید، توزیع، تکثیر و آثار» محدود شده است و مهم‌تر از آن سازوکارهای حمایت از حقوق مالکان آثار نیز در ماده (۱) پیش‌بینی شده است:

«هر شخص حقیقی یا حقوقی که مبادرت به هرگونه اعمالی برای معرفی آثار سمعی و بصری غیرمجاز به‌جای آثار مجاز نماید یا با تکثیر بدون مجوز آثار مجاز، موجب تضییع حقوق صاحبان اثر شود، اعم از جعل برچسب رسمی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی الصاق شده بر روی نوار و لوح‌های فشرده صوتی و تصویری یا تعویض نوار یا محتوای داخل کاست نوار دارای برچسب و نظایر آن، برحسب مورد، علاوه بر مجازات جعل، بایستی در صورت مطالبه صاحبان اثر خسارت وارده را جبران کند و درعین‌حال به جرمه نقدی از دو میلیون ریال تا بیست میلیون ریال محکوم می‌شود.»

همچنین قانون مصوب سال ۱۳۸۶، در ماده (۱۰)، «انتشار آثار مستهجن و مبتذل از طریق ارتباطات الکترونیکی و سایت‌های اینترنتی یا وسیله و تکنیک مشابه دیگر» را از مصادیق «تکثیر و انتشار» دانسته که «مرتکب حسب مورد به مجازات مقرر در آن قانون محکوم می‌شود» و بدین ترتیب تلاش نموده، نشر و عرضه «برخط» محتوا را نیز تحت پوشش احکام قانون قرار دهد.

شایان ذکر است که مجازات مقرر در «قانون مجازات اسلامی» و «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند»، در سال ۱۳۸۸، به‌موجب فصل «جرائم علیه عفت و اخلاق عمومی» «قانون جرائم رایانه‌ای» با ادبیاتی دیگر نیز به تصویب رسید:

ماده ۱۴- هرکس به‌وسیله سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده محتویات مستهجن را منتشر، توزیع یا معامله کند یا به‌قصد تجارت یا افساد تولید یا ذخیره یا نگهداری کند، به حبس از نودویک روز تا دو سال یا جزای نقدی از پنج میلیون ریال تا چهل میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد.

تبصره ۱- ارتکاب اعمال فوق در خصوص محتویات مبتذل موجب محکومیت به حداقل یکی از مجازات فوق می‌شود. محتویات و آثار مبتذل به آثاری اطلاق می‌گردد که دارای صحنه و صور قبیحه باشد.

تبصره ۲- هرگاه محتویات مستهجن به کمتر از ده نفر ارسال شود، مرتکب به یک میلیون ریال تا پنج میلیون ریال جزای نقدی محکوم خواهد شد.

تبصره ۳- چنانچه مرتکب اعمال مذکور در این ماده را حرفه خود قرار داده باشد یا به‌طور سازمان‌یافته مرتکب شود چنانچه مفسد فی‌الارض شناخته نشود، به حداکثر هر دو مجازات مقرر در این ماده محکوم خواهد شد.

تبصره ۴- محتویات مستهجن به تصویر، صوت یا متن واقعی یا غیرواقعی یا متنی اطلاق می‌شود که بیانگر برهنگی کامل زن یا مرد یا اندام تناسلی یا آمیزش یا عمل جنسی انسان است.

ماده ۱۵- هرکس از طریق سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده مرتکب اعمال زیر شود، به ترتیب زیر مجازات خواهد شد:

الف- چنانچه به‌منظور دستیابی افراد به محتویات مستهجن، آن‌ها را تحریک، ترغیب، تهدید یا تطمیع کند یا فریب دهد یا شیوه دستیابی به آن‌ها را تسهیل نموده یا آموزش دهد، به حبس از نودویک روز تا یک سال یا جزای نقدی از پنج میلیون ریال تا بیست میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد.

ارتکاب این اعمال در خصوص محتویات مبتذل موجب جزای نقدی از دو میلیون ریال تا پنج میلیون ریال است.

ب- چنانچه افراد را به ارتکاب جرائم منافی عفت یا استعمال مواد مخدر یا روان‌گردان یا خودکشی یا انحرافات جنسی یا اعمال خشونت‌آمیز تحریک یا ترغیب یا تهدید یا دعوت کرده یا فریب دهد یا شیوه ارتکاب یا استعمال آن‌ها را تسهیل کند یا آموزش دهد، به حبس از نودویک روز تا یک سال یا جزای نقدی از پنج میلیون ریال تا بیست میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم می‌شود.

در حال حاضر احکام «قانون جرائم رایانه‌ای» به‌عنوان فصلی مستقل به «قانون مجازات اسلامی» الحاق شده و به همراه سایر احکام «قانون مجازات اسلامی» و «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند»، در خصوص «بازی‌های رایانه‌ای» نافذ و معتبر است.

تبصره- مفاد این ماده و ماده (۱۴) شامل آن دسته از محتویاتی نخواهد شد که برای مقاصد علمی یا هر مصلحت عقلایی دیگر تهیه یا تولید یا نگهداری یا ارائه یا توزیع یا انتشار یا معامله می‌شود.

در حال حاضر احکام «قانون جرائم رایانه‌ای» به‌عنوان فصلی مستقل به «قانون مجازات اسلامی» الحاق شده و به همراه سایر احکام «قانون مجازات اسلامی» و «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند»، در خصوص «بازی‌های رایانه‌ای» نافذ و معتبر است.

سیر قوانین و مقررات صدور مجوز و نظارت بر دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای تا سال ۱۳۸۸

با پیروزی انقلاب اسلامی، حمایت، هدایت و نظارت بر مراکز فرهنگی و هنری بیش‌ازپیش مورد توجه قرار گرفت. در اولین سال‌های پس از استقرار نظام مقدس جمهوری اسلامی و پس از چند مرحله تغییرات سازمانی، دست‌آخر در سال ۱۳۵۹ «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» از ادغام مجموعه واحدهای «وزارت فرهنگ و هنر» و «وزارت اطلاعات و جهانگردی» تشکیل و «قانون اهداف و وظایف وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» در سال ۱۳۶۵ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید.

به‌موجب بند (۲۲) ماده (۲) قانون مزبور، «صدور اجازه تأسیس یا انحلال مراکز و مؤسسات فرهنگی در کشور و نظارت بر فعالیت‌های آن‌ها» از وظایف «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» شمرده شد. اما تکلیف صدور اجازه تأسیس «مراکز» «فرهنگی» توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دارای ابهامات بسیار بود. قبل از هر چیز معلوم نبود که آیا اخذ مجوز برای مراکز و مؤسسات فرهنگی اجباری است یا اختیاری و کیفر مراکز و مؤسساتی که بدون اخذ مجوز تأسیس شوند چیست.

«قانون تعطیلی مؤسسات و واحدهای آموزشی و تحقیقاتی و فرهنگی که بدون اخذ مجوز قانونی دایر شده و می‌شود» برای تعیین تکلیف در مورد ابهامات مذکور، در سال ۱۳۷۲ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید. به‌موجب ماده‌واحد قانون مزبور «اشخاصی که بدون اخذ مجوز از مراجع قانونی اقدام به ایجاد مؤسسات و واحدهای آموزشی و تحقیقاتی و فرهنگی از قبیل دانشگاه، مؤسسه آموزش عالی یا تحقیقاتی، مدرسه و آموزشگاه که از وظایف وزارت‌خانه‌های فرهنگ و آموزش عالی، آموزش و پرورش، کار و امور اجتماعی، بهداشت، درمان و آموزش پزشکی و فرهنگ و ارشاد اسلامی هست نمایند و بعد از صدور دستور انحلال طبق ضوابط مقرر مؤسسه یا واحد مربوطه را دایر نگاه‌دارند در حکم کلاهبرداری محسوب و در صورت شکایت وزارت‌خانه مربوطه تحت تعقیب قانونی قرار خواهند گرفت».

همچنین آیین‌نامه اجرایی قانون فوق‌الذکر «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» را موظف کرده است که «نسبت به شناسایی

مؤسسات و واحدهای غیرمجاز اقدام نموده و دستور انحلال را صادر نمایند و در صورتی که پس از صدور این دستور مؤسسه یا واحد مربوط غیرمجاز دایر باشد، دایرکنندگان را از طریق مراجع ذی‌صلاح قانونی تحت پیگرد قرار دهند و تقاضای توقف فعالیت آموزشی و تحقیقاتی و فرهنگی آنان را بنمایند».

آیین‌نامه مزبور همچنین تصریح کرده است «تشخیص وزارت‌خانه مزبور در غیرمجاز بودن فعالیت این‌گونه مؤسسات و واحدها معتبر می‌باشد».

اما ابهام دیگر این بود که دامنه شمول «مؤسسات و مراکز فرهنگی» چیست و چه مراکز و مؤسساتی مرکز و مؤسسه فرهنگی محسوب می‌شوند.

«قانون استفساریه از مؤسسات و واحدها و مراکز فرهنگی مندرج در قانون اهداف و وظایف وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» که در سال ۱۳۷۶ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسیده، به این سؤال این‌گونه پاسخ داده است: «منظور از مؤسسات و واحدهای فرهنگی مندرج در قانون تعطیل مؤسسات و واحدهای آموزشی و تحقیقاتی و فرهنگی که بدون اخذ مجوز قانونی دایر شده و می‌شود کلیه مؤسسات و مراکز فرهنگی می‌باشد که وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با توجه به قانون اهداف و وظایف خود و سایر قوانین و مقررات مجاز به صدور اجازه تأسیس، انحلال و نظارت بر فعالیت آن‌ها است».

پاسخ مزبور اگرچه برخلاف انتظار، نه تعریفی از مرکز و مؤسسه ارائه کرده و نه سنجشی برای تشخیص فرهنگی بودن مرکز یا مؤسسه تعیین کرده است، اما در مقابل می‌توان از آن چنین برداشت کرد که موارد مزبور قابل تعریف و تبیین در مقرراتی از قبیل مصوبات «شورای عالی انقلاب فرهنگی» و «هیئت‌وزیران» است.

به‌موازات تصویب قوانین فوق‌الذکر، «شورای انقلاب فرهنگی» نیز ابتدا در سال ۱۳۶۷ «ضوابط عام تأسیس مراکز، مؤسسات، انجمن‌ها و کانون‌های فرهنگی و هنری و نظارت بر آن‌ها» و سپس در سال ۱۳۷۵ «ضوابط و مقررات تأسیس مراکز، مؤسسات، کانون‌ها و انجمن‌های فرهنگی و نظارت بر فعالیت آن‌ها» را تصویب نمود که اگرچه هیچ‌یک از مفاهیم مورد اشاره در استفساریه فوق‌الذکر در آن تبیین نشده است، اما به‌استثنای برخی از حوزه‌های تخصصی که دارای مقررات خاص برای صدور مجوز هستند، عموم مجوزهای فعالیت صادره برای مراکز و مؤسسات فرهنگی در چهارچوب مصوبه اخیر صادر شده و می‌شود.

«ضوابط و مقررات تأسیس مراکز، مؤسسات، کانون‌ها و انجمن‌های فرهنگی و نظارت بر فعالیت آن‌ها» صدور مجوز تأسیس واحد و مرکز فرهنگی برای اشخاص حقوقی را محدود به «مؤسسات

غیرتجاری» کرده و با تعیین شرایطی از قبیل دارا بودن حداقل (۲۷) سال سن، دارا بودن دانش‌نامه کارشناسی یا معادل آن، برخورداری از حسن شهرت و صلاحیت علمی و تخصصی یا تجارب کافی برای مدیران مسئول و حتی مؤسسان مراکز و مؤسسات مزبور، محدودیت‌هایی را برای علاقه‌مندان به تأسیس مراکز فرهنگی، خصوصاً جوانان، وضع کرده است.

توسعه اماکن موسوم به «گیم‌نت» در سال ۱۳۷۳ «آئین‌نامه مجوز تأسیس و نظارت بر مراکز عرضه و استفاده از بازی‌های تصویری و رایانه‌ای» به تصویب وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی رسید.

از سوی دیگر، ویراست مصوب سال ۱۳۷۲ «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند» فعالیت تجاری در زمینه عرضه «نوارهای صوتی و تصویری» و ویراست مصوب سال ۱۳۸۶ همان قانون «هرگونه فعالیت تجاری در زمینه تولید، توزیع، تکثیر و عرضه آثار، نوارها و لوح‌های فشرده صوتی و تصویری» را موکول به اخذ مجوز از «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» کرده و با پیش‌بینی جریمه نقدی برای متخلفان، «نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران» را به ممانعت از فعالیت اشخاص و مراکز فاقد مجوز، «پلمپ این‌گونه مراکز» و «دستگیری افراد طبق موازین قضائی» مکلف نموده است.

در اجرای قانون مزبور، «آیین‌نامه عرضه و نمایش نوارهای ویدئویی» در سال ۱۳۷۲ به تصویب وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی رسیده و در اجرای آیین‌نامه مزبور، برای واحدهایی با عنوان «ویدئوکلوب» مجوزی مشتمل بر اجازه فروش و کرایه محصولات سمعی و بصری صادر شده و می‌شود که در سال‌های اول رونق بازار «بازی‌های رایانه‌ای»، دیسک‌ها، کارت‌ریچ‌ها و حتی پیشانه‌های مخصوص بازی‌های مزبور و در سال‌های بعد لوح‌های فشرده بازی رایانه‌ای نیز توسط همان مراکز فروخته و کرایه داده می‌شد. سپس با توسعه اماکن موسوم به «گیم‌نت» در سال ۱۳۷۳ «آئین‌نامه مجوز تأسیس و نظارت بر مراکز عرضه و استفاده از بازی‌های تصویری و رایانه‌ای» به تصویب وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی رسید.

اولین مقرره‌ای که واژه «بازی رایانه‌ای» در آن به‌کاررفته است، «آئین‌نامه مجوز تأسیس و نظارت بر مراکز عرضه و استفاده از بازی‌های تصویری و رایانه‌ای» است. این آیین‌نامه به استناد بند (۲۲) ماده (۲) «قانون اهداف و وظایف وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» که دلالت بر صدور مجوز تأسیس «مراکز فرهنگی» دارد

صادر گردیده بود، به‌موجب آیین‌نامه مزبور برای اولین بار «بازی رایانه‌ای» در بین محصولات فرهنگی و «مرکز عرضه و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای» از جمله «مرکز فرهنگی» دانسته شده است.

به‌موجب آیین‌نامه مذکور مجوز تأسیس «مرکز عرضه و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای» برای اشخاصی که دارای «تابعیت دولت جمهوری اسلامی ایران»، «اعتقاد به مبانی دین مبین اسلام و یا یکی از ادیان رسمی شناخته‌شده در قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران»، «داشتن حسن شهرت و صلاحیت اخلاقی به تائید اداره اماکن عمومی نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران»، «عدم اعتیاد به مواد مخدر»، «عدم محکومیت کیفری که موجب سلب حقوق اجتماعی شود، طبق گواهی مراجع مسئول»، «انجام دادن خدمت وظیفه عمومی یا داشتن معافیت دائم»، «داشتن مدرک تحصیلی سیکل قدیم و یا پایان دوره راهنمایی» و «عدم هرگونه اشتغال دولتی» باشند صادر می‌شد و «اشخاص فاقد مشاغل آزاد»، «کانون‌های فرهنگی-هنری مساجد» و «مجموعه‌ها و کتابخانه‌های عمومی» در صورت احراز شرایط برای اخذ مجوز فعالیت، اولویت داشتند.

همچنین به‌موجب آن آیین‌نامه، محل «مرکز عرضه و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای» باید «بر خیابان» بوده و «کم‌ترین مساحت یک مرکز (۲۰) مترمربع» تعیین شده بود که در این مساحت «نباید بیش از چهار دستگاه نصب می‌شد» و «در صورت در نظر گرفتن هر دستگاه اضافی پیش‌بینی بیش از پنج مترمربع فضای اضافی برای آن ضروری بود».

در «آئین‌نامه مجوز تأسیس و نظارت بر مراکز عرضه و استفاده از بازی‌های تصویری و رایانه‌ای»، مسئولیت «اعمال، اجرا و نظارت» بر عهده «ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان‌ها» و «تهیه و ابلاغ شیوه‌نامه‌های موردنیاز» و «تعیین چگونگی نظارت بر مراکز در سطح کشور» بر عهده «اداره کل نظارت و ارزشیابی معاونت امور سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» گذارده شده است.

سیر قوانین و مقررات صدور مجوز و نظارت بر

دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای پس از سال ۱۳۸۸

در اواخر دهه ۱۳۸۰، در پی توسعه چشمگیر فعالیت‌های فرهنگی مبتنی بر فناوری‌های نوین اطلاعات و ارتباطات و از آنجاکه از سویی حدود و مصادیق «مراکز» و «آثار و محصولات» فرهنگی و سمعی و بصری در فعالیت‌های مزبور مبهم بوده و از سوی دیگر بسیاری از شرایط و ضوابط صدور مجوز تأسیس مراکز فرهنگی، فعالیت متقاضیان عمدتاً جوان در قلمرو آن فعالیت‌ها را با موانعی

مواجه می‌ساخت، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر آن شد تا مقرراتی جامع در این زمینه تدوین و به تصویب برساند.

تلاش‌های انجام‌شده در این زمینه در سال ۱۳۸۹ با تصویب «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» در هیئت‌وزیران به ثمر نشست و قلمرو فعالیت‌های فرهنگی، هنری و رسانه‌ای مبتنی بر فناوری نوین اطلاعات، دارای مقرره‌ای جامع و مانع مخصوص به خود شد.

آیین‌نامه مزبور، ابتدا قلمرو پدیده‌ها و اشکال مختلف فعالیت‌های فرهنگی مبتنی بر فناوری نوین اطلاعات و ارتباطات را تبیین و سپس «واحد فرهنگی» موضوع بند (۲۲) ماده (۲) قانون اهداف و وظایف وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» و «قانون تعطیل مؤسسات و واحدهای آموزشی و تحقیقاتی و فرهنگی که بدون اخذ مجوز قانونی دایر شده و می‌شود» را تعریف کرده است.

در «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال»، «مجموعه منسجم شامل یک یا چند برنامه رایانه‌ای و محتوای دیجیتال قابل اجرا توسط افزارهای موجود در آن بسته»، «بسته نرم‌افزاری» نامیده شده و «بسته نرم‌افزاری که برای دسترسی، نمایش، پخش، جستجو و یا بازی با محتوای دیجیتال موجود در آن بسته مورد استفاده قرار می‌گیرد، از قبیل چند رسانه‌ای‌ها، بازی‌ها و سرگرمی‌های دیجیتال» «بسته نرم‌افزاری رسانه‌ای» دانسته شده است. همچنین «نشر دیجیتال» شامل دو گونه «نشر برخط» و «نشر بر حامل دیجیتال» به ترتیب «قرار دادن داده در معرض عرضه از طریق رسانه برخط» و «قرار دادن داده در معرض عرضه از طریق حامل دیجیتال» تعریف شده است.

به موجب آیین‌نامه مزبور «پدیدآوردن، تهیه کردن و عرضه بسته نرم‌افزاری رسانه‌ای»، «تکثیر حامل دیجیتال و خدمات مرتبط به قصد انتفاع یا برای عرضه توسط تکثیرکننده»، «نشر دیجیتال» و «تصدی ایجاد، توسعه، پشتیبانی و اداره هر شکل رسانه برخط، سامانه یا مرکز بازی و سرگرمی دیجیتال» از گونه‌های فعالیت فرهنگی دیجیتال دانسته شده و «هر سامانه، مکان کسب و کار، شخص حقوقی یا تشکیلات تحت هر شکل و عنوان از قبیل گروه، سازمان، مرکز، شرکت، مؤسسه، فروشگاه، کارگاه، کارخانه، شبکه، وبسایت، پایگاه اطلاع‌رسانی و رسانه برخط که فعالیت فرهنگی دیجیتال انجام داده یا برای فعالیت فرهنگی دیجیتال مورد استفاده قرار می‌گیرد»، «واحد فرهنگی» محسوب می‌شود که ایجاد و فعالیت آن منوط به اخذ مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

همچنین ماده (۴) آیین‌نامه مزبور با تصریح بر آن که «هرگونه فعالیت تجاری در زمینه تولید، تکثیر، توزیع و عرضه کالای شامل آثار دیداری و شنیداری به هر طریق از قبیل حامل‌های دیجیتال یا شبکه داده منوط به اخذ مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و متخلفین وفق قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند-مصوب ۱۳۸۶- و سایر قوانین موضوعه مورد پیگرد قانونی قرار خواهند گرفت»، وزارت بازرگانی را مکلف به اعلام «صنوفی را که وفق ضوابط صنفی مجاز به عرضه تجاری هر یک از اشکال کالا و محصولات شامل آثار دیداری و شنیداری می‌باشند» کرده و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را مکلف کرده است «تقاضای صدور مجوز فعالیت تجاری در زمینه‌های یاد شده را فقط از واحدهای صنفی دارنده جواز کسب صنوف مشخص شده توسط وزارت بازرگانی که به صورت کتبی از اتحادیه صنفی ذی‌ربط معرفی شده‌اند، دریافت نماید».

از دیگر مزایای «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» آن است که وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را مکلف کرده است ظرف سه ماه پس از ارائه تقاضای اخذ هر یک از مجوزهای موضوع این آیین‌نامه، نسبت به بررسی صلاحیت متقاضیان و صدور مجوز برای اشخاص واجد صلاحیت اقدام نماید». همچنین ماده (۲۲) آن آیین‌نامه بر «همکاری تشکلیات صنفی مربوط» در «تدوین ضوابط و دستورالعمل‌های اجرایی آن از جمله چگونگی صدور، ابطال و تعلیق مجوز، ضوابط فعالیت دارندگان مجوزها و اعمال نظارت بر فعالیت‌ها» تأکید کرده و ماده (۲۰) آیین‌نامه مزبور تصریح می‌کند: «دارندگان مجوزهای موضوع این آیین‌نامه از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، برای فعالیت در زمینه مجوز اخذشده و همچنین فروش کالا و خدمات موضوع مجوز خود به دستگاه‌های اجرایی نیاز به اخذ مجوز، پروانه یا رتبه و یا احراز صلاحیت توسط مراجع دیگر ندارند».

به موازات بررسی و تصویب «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» در هیئت‌وزیران در سال ۱۳۸۵، شورای عالی انقلاب فرهنگی نیز، در همان سال اساسنامه «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» را با هدف «حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای» زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رساند.



به موازات بررسی و تصویب «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» در هیئت‌وزیران در سال ۱۳۸۵، شورای عالی انقلاب فرهنگی نیز، در همان سال اساسنامه «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» را با هدف «حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای» زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رساند.

سپس در سال ۱۳۹۰، با پیشنهاد وزیر محترم وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی، عبارت «صدور مجوز تولید و توزیع» انواع بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی» نیز به اساس‌نامه بنیاد مزبور الحاق گردید. شایان ذکر است که علاوه بر «حمایت و نظارت بر گسترش

فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای»، شورای انقلاب فرهنگی وظایفی چون «تهیه و تنظیم راهبردها و سیاست‌ها در زمینه بازی‌های رایانه‌ای جهت ارائه به شورای عالی انقلاب فرهنگی»، «برنامه‌ریزی و طراحی کلان در زمینه این بازی‌ها در ابعاد مختلف تفریحی، آموزشی و کمک‌آموزشی»، «تدوین استانداردهای لازم جهت بررسی کمی و کیفی واردات و صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای»، «ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت‌های جوانان در صنعت سرگرمی و بازی» و «تلاش در جهت توسعه همکاری‌های بین‌المللی به‌ویژه با کشورهای اسلامی در زمینه صنعت بازی‌های رایانه‌ای» را نیز به‌موجب اساس‌نامه مصوب بر عهده «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» نهاده است.

سیر قوانین و مقررات حمایت از دست‌اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای یکی از اولین مزایای قانونی مراکز فرهنگی، معافیت مالیاتی آن‌ها تبصره (۶) ماده (۳۵) اصلاحی «قانون مالیات‌های مستقیم» بود که مقرر داشته بود «مراکز فرهنگی و هنری اعم از مراکز و مؤسسات امور فیلم‌سازی و سینماها، تماشاخانه‌ها، مؤسسات دوبلاژ و فیلم‌برداری، آموزش تئاتر، موسیقی، خطاطی، نقاشی و مجسمه‌سازی که دارای پروانه فعالیت یا تأسیس از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی می‌باشند از تاریخ شروع فعالیت برای مدت پنج سال از پرداخت مالیات معاف می‌باشند و اگر در مناطق محروم واقع باشند این مدت به ۸ سال افزایش می‌یابد.»

معافیت مالیاتی «مراکز فرهنگی دارای مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» در اصلاحیه سال ۱۳۸۰ «قانون مالیات‌های مستقیم» به ترتیب مذکور در بند «ل» ماده (۱۳۹) قانون مزبور، بدون قید محدودیت زمان تکرار شده‌اند: «فعالیت‌های انتشاراتی و مطبوعاتی، فرهنگی و هنری که به‌موجب مجوز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام می‌شوند، از پرداخت مالیات معاف است»

در آخرین «فهرست مصادیق فعالیت‌های موضوع بند «ل» ماده (۱۳۹) قانون مالیات‌های مستقیم» که در سال ۱۳۹۳ مشترکاً توسط سازمان امور مالیاتی کشور و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ابلاغ گردیده است در ردیف (۳-۱) «تولید یا ارائه یا عرضه

(توسط همان تولیدکننده) محتوای فرهنگی دیجیتالی (از جمله بازی‌های رایانه‌ای) و غیره» و مجدداً در ردیف (۴-۱) «طراحی و تولید و عرضه بازی‌های رایانه‌ای» به‌عنوان «فعالیت‌های مشمول معافیت مالیاتی» درج گردیده است. بدیهی است، به‌تصریح قانون فوق‌الاشاره، بهره‌مندی از معافیت‌های مزبور منوط به دارا بودن مجوز فعالیت معتبر از «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

پس از اصلاح قانون مالیات‌های مستقیم و توسعه معافیت‌های مالیاتی مراکز فرهنگی، بند «ط» ماده (۱۰۴) قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران، مصوب سال ۱۳۸۳ مجلس شورای اسلامی، دولت را مکلف نمود به‌منظور «رونق اقتصاد فرهنگ، افزایش اشتغال، بهبود کیفیت کالا و خدمات، رقابت‌پذیری، خلق منابع جدید، توزیع عادلانه محصولات و خدمات فرهنگی و ایجاد بستر مناسب برای ورود به بازارهای جهانی فرهنگ و هنر و تأمین فضاهای کافی برای عرضه محصولات فرهنگی» «حمایت‌های لازم از اشخاص حقیقی و حقوقی که در چارچوب مقررات مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی در توسعه فضاهای مجازی فرهنگی، هنری و مطبوعاتی در محیط‌های رایانه‌ای و اینترنتی فعالیت می‌کنند» انجام دهد.



به موجب «آیین‌نامه اجرایی بند «ط» ماده (۱۰۴) قانون برنامه چهارم توسعه» که در سال ۱۳۸۶ به تصویب هیئت‌وزیران رسید، «فضاهای مجازی فرهنگی» شامل «بسته‌های نرم‌افزاری رایانه‌ای، پایگاه‌های اینترنتی و سایر سامانه‌های رقومی که صرفاً در خصوص موضوعات فرهنگی از قبیل امور مطبوعاتی، هنری، دینی، تاریخی و علمی به‌ویژه به زبان و خط فارسی و برای استفاده عموم فعالیت می‌کنند» دانسته شده و «تولید، توزیع و تکثیر بسته‌های نرم‌افزاری یا ارتقاء کیفیت آن‌ها»، «ایجاد، توسعه و تداوم فعالیت فضاهای مجازی فرهنگی»، «ایجاد و توسعه مراکز ارائه خدمات فضاهای مجازی فرهنگی» و «برگزاری دوره‌های آموزش عمومی، فرهنگ‌سازی یا فعالیت‌های تبلیغی، ترویجی و اطلاع‌رسانی و نقد و ارزیابی از طریق برپایی کارگاه‌ها، نمایشگاه‌ها، همایش‌ها، بازارچه‌ها و جشنواره‌ها در رابطه با توسعه فضاهای مجازی فرهنگی» از جمله «فعالیت‌های مشمول تسهیلات» دانسته شده است.

آیین‌نامه مزبور، تسهیلات و حمایت‌های قابل‌ارائه به فعالیت‌های فوق‌الاشاره را چنین برشمرده است:

- الف. کمک به ثبت حقوق مادی و معنوی آثار تولید یا ایجادشده
- ب. معرفی متقاضیان اخذ تسهیلات به شبکه بانکی کشور
- پ. اعطای وام از طریق صندوق‌های قرض‌الحسنه
- ت. پرداخت بخشی از سود و کارمزد تسهیلات بانکی اخذشده با رعایت قوانین مربوط
- ث. تأمین بخشی از هزینه فعالیت‌ها
- هد خرید نسخه‌هایی از آثار

همچنین به موجب تبصره‌های ذیل ماده (۹) «آیین‌نامه اجرائی بند «ط» ماده (۱۰۴) قانون برنامه چهارم توسعه»، دستگاه‌های اجرایی مکلف شده‌اند «به‌منظور ایجاد هماهنگی و اجتناب از ارائه تسهیلات مضاعف و تداخل فعالیت‌ها، مشخصات و نوع تسهیلات درخواستی متقاضیان و فرایند اعطای آن را در یک پایگاه اینترنتی ویژه که بدین منظور توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ایجاد گردیده، ثبت نمایند. همچنین دستگاه‌های مذکور موظف‌اند برای ارائه حمایت‌ها قبلاً به این پایگاه مراجعه و اطلاعات لازم را کسب نمایند.»

پس از پایان مدت برنامه چهارم توسعه، «قانون برنامه پنج‌ساله پنجم توسعه جمهوری اسلامی ایران» که در سال ۱۳۸۹ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید، نیز در ماده (۳) دولت را مکلف نمود «به‌منظور تعمیق ارزش‌های اسلامی، باورهای دینی و اعتدالی معرفت دینی و تقویت هنجارهای فرهنگی و اجتماعی و روحیه کار جمعی، ابتکار، ترویج فرهنگ مقاومت و ایثار، تبلیغ ارزش‌های اسلامی و انقلاب اسلامی و گسترش خط و زبان فارسی»

حمایت‌های لازم را از بخش غیردولتی اعم از حقیقی و حقوقی در زمینه «توسعه تولیدات و فعالیت‌های رسانه‌ای، فرهنگی و هنری دیجیتال و نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای و نیز حضور فعال و تأثیرگذار در فضای مجازی» به عمل آورد.

تقارن بررسی و تصویب «قانون برنامه پنج‌ساله پنجم توسعه جمهوری اسلامی ایران» در مجلس شورای اسلامی با تدوین و تصویب «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» در هیئت‌وزیران موجب شد تا از سویی در ماده (۱۴) آیین‌نامه مزبور، تمامی دستگاه‌های اجرایی مکلف شوند از «تهیه و انتشار محتوای فرهنگی دیجیتال مربوط به حوزه وظایف قانونی خود که مروج فرهنگ اسلامی-ایرانی بوده و یا در ارتقای اطلاعات و آگاهی‌های عمومی یا دانش و مهارت‌های تخصصی مؤثر باشد» حمایت نمایند و از سوی دیگر در ماده (۱۴) آن، «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» به‌منظور ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال در کشور» مکلف به ارائه فهرستی از ۲۸ گونه حمایت مختلف به شرح زیر شود:

الف. حمایت از تهیه و انتشار رسانه‌های دیجیتال، شامل:

۱. حمایت از تهیه و انتشار بسته‌های نرم‌افزاری رسانه‌ای مروج فرهنگ اسلامی-ایرانی یا مؤثر در ارتقای اطلاعات و آگاهی‌های عمومی
۲. حمایت از انتشار رسانه‌های برخط مروج فرهنگ اسلامی-ایرانی یا مؤثر در ارتقای اطلاعات و آگاهی‌های عمومی و دانش و مهارت‌های تخصصی
- ب. حمایت از ایجاد، توسعه و استمرار فعالیت رسانه‌های کاربر محور غیردولتی تحت نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

پ. حمایت از توسعه زیرساخت‌های تهیه و نشر رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی دیجیتال، شامل:

۱. حمایت از ایجاد، توسعه و استمرار فعالیت شهرک‌ها و مراکز توانمندسازی (رشد) تخصصی رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی و هنری دیجیتال.
۲. حمایت از ایجاد، توسعه و استمرار فعالیت بخش‌های ویژه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال در پارک‌های علم و فناوری و مراکز رشد.
۳. حمایت از تأمین بسته‌های نرم‌افزاری رسانه پرداز و سایر ابزارهای سخت‌افزاری و نرم‌افزاری تهیه و نشر رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال.
۴. حمایت از تولید، انتشار و ترویج کاربری سامانه‌های مبتنی بر خط و زبان فارسی و تاریخ هجری شمسی.

۵. حمایت از ایجاد و توسعه مراکز غیردولتی ارائه خدمات تخصصی برای تهیه و نشر رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال.
۶. حمایت از خرید خدمات مراکز داده (IDC) برای رسانه‌های برخط داخلی.
۷. حمایت از ایجاد و فعالیت مراکز داده (IDC) برای بخش فرهنگ.

ت. حمایت از ارتقای دانش و مهارت‌های تخصصی در زمینه رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی دیجیتال، شامل:

۱. حمایت از انجام فعالیت‌های پژوهشی راهبردی در بخش غیردولتی در حوزه رسانه‌ها، آثار فرهنگی و هنری دیجیتال.
۲. حمایت از طرح‌های تحقیق و توسعه کاربردی دارای خروجی قابل اجرا در بخش غیردولتی در حوزه رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال.
۳. حمایت از برگزاری تورهای داخلی و خارجی، کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی تخصصی در زمینه رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال.

ث. حمایت از توسعه فرهنگ بهره‌گیری مناسب از آثار و محصولات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای دیجیتال، شامل:

۱. حمایت از تهیه و انتشار محتوا و آثار فرهنگی و هنری در زمینه رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال و فرهنگ بهره‌گیری از آن‌ها.
۲. برگزاری سالانه جشنواره ملی و بین‌المللی فرهنگ، هنر و رسانه دیجیتال.
۳. حمایت از برگزاری مسابقات، جشنواره‌ها، نمایشگاه‌ها و بازارچه‌های ملی و منطقه‌ای در زمینه رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال.
۴. حمایت از تهیه و پخش برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی در زمینه ارتقای فرهنگ و آگاهی عمومی و دانش و مهارت‌های تخصصی حوزه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال.
۵. حمایت از ایجاد و توسعه خانه‌های فرهنگ دیجیتال و مجتمع‌های فرهنگی دیجیتال در سراسر کشور.
۶. خرید نسخه‌های آثار و محصولات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای فاخر دیجیتال و اهدای آن‌ها به خانه‌های فرهنگ دیجیتال، مجتمع‌های فرهنگی دیجیتال، کتابخانه‌های عمومی، سایر مراکز فرهنگی و مخاطبین خاص داخلی و خارجی.

ج- حمایت از توسعه اقتصاد رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال، شامل:

۱. حمایت از ایجاد و توسعه سامانه‌های فروش آثار، محصولات و خدمات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای دیجیتال.
۲. حمایت از خرید آثار، محصولات و خدمات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای دیجیتال از طریق صدور و توزیع کارت‌های الکترونیک تخفیف خرید آثار و خدمات یادشده میان احاد مختلف جامعه
۳. اعطای تسهیلات مالی و اعتباری از محل وجوه اداره شده و سایر منابع برای ایجاد، ارتقا، توسعه و استمرار فعالیت رسانه‌ها، آثار، محصولات و واحدهای فرهنگی دیجیتال و مراکز، خدمات و ابزارهای سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مرتبط.
۴. پرداخت بخشی از سود و کارمزد تسهیلات اعطایی برای پدیدآوردن یا ارتقای آثار فرهنگی، هنری و رسانه‌ای دیجیتال و برپانمودن یا توسعه سامانه‌ها یا واحدهای فرهنگی دیجیتال دارای توجیه اقتصادی.

چ. حمایت از صادرات و حضور اثرگذار رسانه‌ها، آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال داخلی در خارج از کشور، شامل:

۱. حمایت از برگزاری بازارچه‌ها و نمایشگاه‌های رسانه‌ها و آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال به‌ویژه در کشورهای حوزه تمدن ایرانی-اسلامی.
۲. حمایت از حضور دست‌اندرکاران رسانه‌ها و آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال داخلی در بازارچه‌ها، نمایشگاه‌ها، همایش‌ها، مسابقات و جشنواره‌های خارج از کشور.
۳. حمایت ویژه از تهیه و نشر رسانه‌های برخط و بسته‌های نرم‌افزاری رسانه‌ای مروج فرهنگ اسلامی-ایرانی به زبان‌های خارجی.
۴. اعطای جوایز و مشوق‌ها در ازای صادرات آثار، محصولات و خدمات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای دیجیتال.
۵. اعطای جوایز و مشوق‌ها در ازای مخاطبین خارجی رسانه‌های برخط داخلی

ارائه مجموعه حمایت‌های مقرر در «آیین‌نامه ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال» تضمین‌کننده توسعه همه‌جانبه و پایدار اشکال مختلف فعالیت‌های فرهنگی مبتنی بر فناوری نوین اطلاعات و ارتباطات از جمله «تولید»، «نشر» و «عرضه» بازی‌های رایانه‌ای، در افق چشم‌انداز خواهد بود.