

۱۳۹۵/۰۷/۲۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



سپتامبر

OCT 19 2016

چهارشنبه ۲۸
مهر

۱۳۳۵

اذان صبح ۴:۵۱ طلوع آفتاب ۶:۱۴ اذان ظهر ۱۱:۴۹ اذان مغرب ۱۷:۴۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۹	۳۱۶۶۶	دلار
▼ ۸۵	۳۴۷۸۲	یورو
▲ ۲۰۱	۳۸۸۸۷	پوند
▲ ۲۳	۳۰۴۹۷	صدین
▲ ۸	۸۶۲۲	درهم امارات
▼ ۴۵	۳۲۰۱۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۹۳	دلار
۳۹۸۵	یورو
۴۴۶۰	پوند
۳۵۲۰	صدین
۹۸۵	درهم امارات
۱۱۸۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۳۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۹۴۵۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی های رایانه ای گسترش می یابد	
۲	چهار هزار بازی رایانه ای رده بندی سنی شد	
۳	همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی های رایانه ای گسترش می یابد	
۳	عرض اندام بازی های رایانه ای ایرانی در بازار جهانی	
۳	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از بازار / قرارداد تنها فروشگاه ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۵	سومین «دریچه» گشوده می شود/ همه چیز درباره اعتیاد به بازی	
۵	توضیحات کافه بازار در مورد حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر	
۷	تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۸	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۹	سومین «دریچه» گشوده می شود/ همه چیز درباره اعتیاد به بازی	
۱۰	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۱۱	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی	
۱۳	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۱۴	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی؛ تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۱۶	قرارداد تنها فروشگاه ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد	
۱۷	حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایپر از فروشگاه اندرویدی ایرانی	
۱۹	دبیران بخش های پنجگانه جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» منصوب شدند	

تعداد محتوا : ۱۷



روزنامه

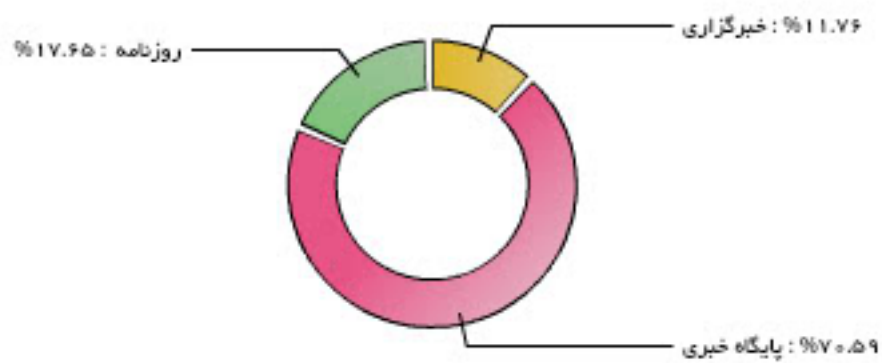
۳

پایگاه خبری

۱۲

خبرگزاری

۲



همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای گسترش می‌یابد

نمایشگاه GIST یا Gaming Istanbul ترکیه که به تازگی رسماً به همکاران نمایشگاه TGC ایران پیوست، با تعاملات انجام شده به بازی‌سازان ایرانی که قصد شرکت در این نمایشگاه را دارند، ۱۰ درصد تخفیف می‌دهد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مدیر نمایشگاه GIST با اعلام این خبر گفت بازی‌سازان ایرانی با مراجعه به سایت رسمی این نمایشگاه برای خرید بلیت شرکت در کنفرانس‌ها می‌توانند با مراجعه به لینک ثبت‌نام و وارد کردن کد تخفیف IRGIST۱۷ و برای گرفتن غرفه به این صفحه مراجعه و با وارد کردن کد تخفیف IRGPAC۱۷ از تخفیف ۱۰ درصدی بهره‌مند استفاده کنند.

نمایشگاه GIST ترکیه در تاریخ ۱۴ تا ۱۷ بهمن ۹۵ برگزار می‌شود و بازی‌سازان می‌توانند هم به عنوان بازدیدکننده با شرکت‌های ناشر و تولیدکننده بازی آشنا شده و از سخنرانی‌های تخصصی بهره بگیرند و هم می‌توانند با گرفتن غرفه، بازی‌ها و سرویس‌های خود را به دیگر شرکت‌های بین‌المللی معرفی کنند.

محور اصلی نمایشگاه و سخنرانی‌های GIST سه حوزه‌ی «واقعیت مجازی»، «پایب‌لاین ساخت بازی» و «بازاریابی برای بازی» خواهد بود.

نمایشگاه بین‌المللی TGC ایران در اردیبهشت سال آینده در برج میلاد برگزار خواهد شد و زمینه‌سازی برای همکاری جامعه‌ی بازی‌سازان ایرانی با شرکت‌های بازی‌سازی بین‌المللی خواهد بود.

صنایع فرهنگی

چهار هزار بازی رایانه‌ای رده‌بندی سنی شد



ایرنا: مدیر نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای گفت: از ابتدای شروع کار نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، حدود ۴ هزار بازی برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های مختلف رده‌بندی شده است. رضا احمدی افزود: با توجه به فراگیر شدن بازی‌های موبایلی بین گروه‌های مختلف جامعه بویژه کودکان و نوجوانان، نظام ESRA از ابتدای سال ۹۴، نظارت و بررسی و رده‌بندی سنی بازی‌های موبایلی را در دستور کار خود قرار داد.

همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای گسترش می‌یابد

نمایشگاه «جی آی اس تی» یا Gaming Istanbul ترکیه که به تازگی رسماً به همکاران نمایشگاه «تی جی سی» ایران پیوست، با تعاملات انجام شده به بازی‌سازان ایرانی که قصد شرکت در این نمایشگاه را دارند، ۱۰ درصد تخفیف می‌دهد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مدیر نمایشگاه «جی آی اس تی» با اعلام این خبر گفت: نمایشگاه «جی آی اس تی» ترکیه در تاریخ ۱۴ تا ۱۷ بهمن ۹۵ برگزار می‌شود و بازی‌سازان می‌توانند هم به عنوان بازدیدکننده با شرکت‌های ناشر و تولیدکننده بازی آشنا شده و از سخنرانی‌های تخصصی بهره بگیرند و هم می‌توانند با گرفتن غرفه، بازی‌ها و سرویس‌های خود را به دیگر شرکت‌های بین‌المللی معرفی کنند.



بولتن
سازمان اسناد و کتابخانه ملی

عرض اندام بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازار جهانی (۱۹۲۶-۹۵/۰۱/۲۵)

مرکز تحقیقات دایرک وابسته به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت بازی ایرانی را به نام «بازی‌های ایرانی در بازار جهانی» منتشر کرده است. این مرکز حدود یک ماه پیش هم آماری از بازی‌های ایرانی در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی را نشان می‌دهد. بازی‌های ایرانی را منتشر کرده بود.

به گزارش بولتن نیوز، این گزارش در کنار نتایج و آمار و ارقام پیمایش ملی گیم‌های ایرانی تصویری جامع از وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای و سهولت صادرات دیجیتال نسبت به صادرات فیزیکی بازی‌ها را نشان می‌دهد. در این تصویر برای نخستین بار آماری از بازی‌های دیجیتال تهیه شده که ظرفیت بازی‌های ایرانی در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی را نشان می‌دهد. تصویر زیر تعداد بازی‌ها بر اساس سال‌های انتشار را تکفیک کرده است. تصویر زیر آماری میانگین از دانلود ۱۱۰ هزار باری بازی‌های ایرانی در فروشگاه‌های دیجیتال را نشان می‌دهد. این آمار به تفکیک بیشترین دانلود بازی‌های ایرانی عرضه شده در فروشگاه‌های خارجی مربوط به بازی‌های رایگان را نشان می‌دهد. این پیمایش آمار دیگری را از قیمت‌گذاری هر نسخه بازی که به صورت یکجا خرید می‌شوند را منتشر کرده که چیزی معادل ۸۰۳۲ دلار در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی قیمت‌گذاری شده و به فروش می‌رسد. این گزارش مجموع درآمدی از وضعیت صادرات و عرضه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازارهای جهانی که به صورت ناخالص یک میلیون و ۲۲۵ هزار دلار است را منتشر کرده است. گفتنی است: این درآمد با احتساب سهر تقریباً ۳۰ درصدی فروشگاه‌های دیجیتال خارجی و سهم ناشران غیر ایرانی می‌باشد که درآمد خالص بازی‌سازان ایرانی پس از کسر سهم فروشگاه و سهم ناشر قابل‌مناصبه است.



بزرگاری فارس

حذف آبارت، فلیمو، کلش و وایبر از بازار / قرارداد تنها فروشگاه ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسج شد (۱۹۲۶-۹۵/۰۱/۲۵)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری دسترسی به موارد یاد شده امکانپذیر بود؛ این رویه کژدار و مریز درباره قانونی بودن دریافت مجوزها ابهام ایجاد می‌کند.

خبرگزاری فارس، فاطمه سامعی، از فروردین امسال فروشگاه برنامه‌های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور یا اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی‌های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می‌شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار / آپارات، فیلمو، کلش و وایپر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جبه، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فنا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اخطارهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جایی شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد / مبنای قانونی مشخص نیست»

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاقی در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایپر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی ما این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سومین «دریچه» گشوده می شود / همه چیز درباره اعتیاد به بازی

(۱۳۹۵-۱۰/۱۷/۲۸)

سومین شماره از ماهنامه مطالعات بازی (دریچه) با سوژه اعتیاد و بازی های دیجیتال منتشر می شود.

به گزارش خبرنگار مهر، سومین شماره از ماهنامه مطالعات بازی (دریچه) با سوژه اعتیاد و بازی های دیجیتال از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود.

این رویکردها حلیف وسیعی از انواع اعتیاد را در بر می گیرند که شامل وابستگی به انجام بازی، اختلال بازی اینترنتی (IGD) و اعتیاد به بازیهای دیجیتال می شود.

در این شماره مصاحبه ای مفصل با برترین پژوهشگر حوزه اعتیاد و بازی های دیجیتال به نام دکتر مارک دی. گریفیتر انجام شده است.

گریفیتر در این مصاحبه به تبیین دیدگاه های موجود و نتایج حاصل از تحقیقات علمی تیم پژوهشی خود در خصوص اعتیاد به بازی های دیجیتال می پردازد. وی همچنین از عدم مطابقت دیدگاه خود در زمینه اختلال بازی اینترنتی با دیدگاه انجمن روانشناسی آمریکا صحبت می کند.

موضوع بازی های دیجیتال و اعتیاد به آن ها تاکنون کمتر به صورت علمی و از دریچه ای ژرفانگر مرود بررسی قرار گرفته است به این دلیل که همواره به باور عموم کلیه اشکال وابستگی به بازی های دیجیتال، اعتیاد تلقی می شده اند. در این شماره به لایه های پنهان بازی های دیجیتال و اعتیاد به طور دقیق و بر اساس پژوهش های علمی صورت گرفته توافکتی شده است.

علاوه بر این، پراستنادترین مقالات علمی دنیا که مشتمل بر پژوهش های آزمایشگاهی است، به همراه کتاب ها و رساله های برتر در این زمینه به مخاطبان معرفی خواهند شد.

این شماره می تواند برای افرادی که زمان زیادی را در طول روز، هفته و ماه به انجام بازی های دیجیتال می پردازند جذابیت داشته باشد. علاوه بر این والدین، مراکز علمی و پژوهشی و محققان این حوزه از اصلی ترین مخاطبان این شماره ماهنامه مطالعات بازی خواهند بود.



توضیحات کافه بازار در مورد حذف آبارات، فیلمو، کلش و وایبر (۱۳۹۵-۱۰/۱۷/۲۸)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صنوبر مجوز ها ایجاد می کند.

این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است. این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

توضیحات کافه بازار در مورد حذف آبارات، فیلمو، کلش و وایبر:

قایع چندوقته اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آبارات، آبارات کودک و فیلمو به دستور مقام قضایی «مقطاً» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «حزب وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و باید تاکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جعبه خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فنا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اخطارهای این نهاد درباره خرید و فروش جعبه و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاق و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد / مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»

منبع: فارس



حذف آبارت، فیلیمو، کلس و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی

کلس فسخ شد (۱۱/۱۲/۲۸) - (۱۱۴۴)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلس را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود.

به گزارش خبرگزاری بسیج، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلس داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار/ آبارت، فیلیمو، کلس و وایبر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری های صورت گرفته از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلس آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آبارت، آبارت کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند»

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار درحالی راه انتشار بازی محبوب کلس آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلس و فروش گیفت کارت اب استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فنا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اظهارهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت شمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فروردین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست»

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سروش گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاقی در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد. شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد. اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود. ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.



حذف آپارات، فیلمو، کلش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد (۱۳۸۸-۹۲-۱۳۸۸)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوزها ایجاد می کند.

به گزارش بولتن نیوز، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلش داخلی بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخشی نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار / آپارات، فیلمو، کلش و وایبر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جبهه خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اختراهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاق و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است. ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد. حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد. ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سویفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد. اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایپر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود. ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلیمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت ندانسته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سومین «دریچه» گشوده می شود / همه چیز درباره اعتیاد به بازی

(۱۱۸۵-۹۰/۷/۲۸)

سومین شماره از ماهنامه مطالعات بازی (دریچه) با سوره اعتیاد و بازی های دیجیتال منتشر می شود.

به گزارش خبرنگار مهر، سومین شماره از ماهنامه مطالعات بازی (دریچه) با سوره اعتیاد و بازی های دیجیتال از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود.

این رویکردها طیف وسیعی از انواع اعتیاد را در بر می گیرند که شامل وابستگی به انجام بازی، اختلال بازی اینترنتی (IGD) و اعتیاد به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...)

بازیهای دیجیتال می شود. در این شماره مصاحبه ای مفصل با برترین پژوهشگر حوزه اعتیاد و بازی های دیجیتال به نام دکتر مارک دی. گریفیتر انجام شده است. گریفیتر در این مصاحبه به تبیین دیدگاه های موجود و نتایج حاصل از تحقیقات علمی تیم پژوهشی خود در خصوص اعتیاد به بازی های دیجیتال می پردازد. وی همچنین از عدم مطابقت دیدگاه خود در زمینه اختلال بازی اینترنتی با دیدگاه انجمن روانشناسی آمریکا صحبت می کند. موضوع بازی های دیجیتال و اعتیاد به آن ها تاکنون کمتر به صورت علمی و از دریچه ای ژرفانگر مورد بررسی قرار گرفته است به این دلیل که همواره به باور عموم کلیه اشکال وابستگی به بازی های دیجیتال، اعتیاد تلقی می شده اند. در این شماره به لایه های پنهان بازی های دیجیتال و اعتیاد به طور دقیق و بر اساس پژوهش های علمی صورت گرفته نوافکتی شده است.

علاوه بر این، پراستادترین مقالات علمی دنیا که مشتمل بر پژوهش های آزمایشگاهی است، به همراه کتاب ها و رساله های برتر در این زمینه به مخاطبان معرفی خواهند شد.

این شماره می تواند برای افرادی که زمان زیادی را در طول روز، هفته و ماه به انجام بازی های دیجیتال می پردازند جذابیت داشته باشد. علاوه بر این والدین، مراکز علمی و پژوهشی و محققان این حوزه از اصلی ترین مخاطبان این شماره ماهنامه مطالعات بازی خواهند بود.



حذف آبارت، فیلیمو، کلش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوز ها ایجاد می کند.

خبرگزاری فارس، فاطمه سامی، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود.

چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار / آبارت، فیلیمو، کلش و وایبر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آبارت، آبارت کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اظهارهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کاتال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد. حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارزش کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تبعات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

منطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلیمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»



حذف آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی (۱۱۴۸-۱۵/۰۷/۲۵)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلتش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوز ها ایجاد می کند.

به گزارش صبحانه، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلتش داخل بازی را فراهم کرد.

این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود.

چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش ترم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار/ آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر فقط از بازار حذف شد

در پیگیری از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلمیو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود الحظ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار درحالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اظهارهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاق و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سربوش گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخورد های سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایپر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (قیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمیو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای الحظ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.

حذف آبارت، فیلیمو، کلش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی / تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی**کلش فسخ شد (۱۴۰۱/۰۷/۲۸-۱۳۴۸)**

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوزها ایجاد می کند.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، فاطمه سامعی، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی چه کلش داخل بازی را فراهم کرد.

این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود.

چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

• پاسخ کافه بازار / آبارت، فیلیمو، کلش و وایبر فقط از بازار حذف شد

در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آبارت، آبارت کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار یا منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش چه، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اخطارهای این نهاد درباره خرید و فروش چه و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت مستمر، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد.

مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

• قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد / مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاقی در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متأسفانه برخورد های سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سوال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (قیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازار های اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود. ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلیمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کار های داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی ما این است که راه برای ما و دیگر کسب و کار های نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولید کنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کار های داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجرا های رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازار های سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»

منبع: فارس



حذف آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی؛ تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلتش فسخ شد (۱۳۹۷-۰۱-۲۵)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلتش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیر بازی دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوز ها ایجاد می کند

به گزارش سرمینیوز، فاطمه سامعی، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلتش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهاد های نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش ترم افزار های من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار: آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چند وقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلتش آف کلتز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلتش آف کلتز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلتش و فروش گیفت کارت اپ استور های خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اظهار های این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیر رسمی این بازی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاق و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+ پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارزش کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد؛ مبنای قانونی مشخص نیست»

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

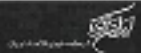
متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مستر کارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.»



قرارداد تنها فروشگاه ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد (۱۳۹۵-۱۳/۰۷/۲۰۱۵)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری دسترسی به موارد یاد شده امکانپذیر بود؛ این رویه کژدار و مریز درباره قانونی بودن دریافت مجوزها ابهام ایجاد می کند. از طریق کاهش نرخ بهره و چاپ اسکناس برای خرید اوراق قرضه، این بانک ها از ورود به یک رکود جلوگیری کردند. در حال حاضر، سیاست آنها در پایین نگاه داشتن ن... یکی از مهم ترین موضوعات مطرح شده در فرمان های حکومتی (دوره صفویه) را مسائل اقتصادی تشکیل می دهد. از مجموع ۲۶ فرمان حکومتی، ۲۰ فقره از آنها به این امور...

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری دسترسی به موارد یاد شده امکانپذیر بود؛ این رویه کژدار و مریز درباره قانونی بودن دریافت مجوزها ابهام ایجاد می کند. فاطمه سامعی، از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است. این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است. «پاسخ کافه بازار/ آپارات، فیلمو، کلش و وایبر فقط از بازار حذف شد در پیگیری خبرنگار از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش آف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند. دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار در حالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اب استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فنا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اختطاف های این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارز کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوییفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرپوش گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاقی در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد. اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود. متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود. ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی ما این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادهای واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کنند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.



حذف آپارات، فیلمو، کلتش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی (۱۳۹۹-۱۲/۷/۲۸)

دولت بهار: چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلتش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوزها ایجاد می کند.

فارس نوشت: از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی چم کلتش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهادهای نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است. «پاسخ کافه بازار / آپارات، فیلمو، کلتش و وایبر فقط از بازار حذف شد در پیگیری خبرنگار فارس از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد. کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلتش آف کلتز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار درحالی راه انتشار بازی محبوب کلتش آف کلتز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش‌های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت‌های خرید و فروش جرم، خرید و فروش اکانت کتس و فروش گیت کارت اب استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری‌هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اخبارهای این نهاد درباره خرید و فروش جرم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری‌های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می‌شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی‌ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاق و غیررسمی انجام شده است و کانال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه‌های اندرویدی برای فارسی‌زبانان خود را موظف می‌دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست‌های آن‌ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (متولی بازی‌ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه‌های غیررسمی پرداخت نمی‌رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی‌خریدند و پرداخت‌ها از راه رسمی و قانونی انجام می‌شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارزش کمتری از کشور خارج می‌شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت‌ها و دولت‌های خارجی به شرکت‌های بومی و دولت ایران تعلق می‌گرفت.

قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تبعات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین‌المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری‌های بین‌المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت‌های کارآفرینی سال‌های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه‌کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سرویس‌گذارش روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت‌ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می‌خواهند واقعیت را دقیق‌تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی‌سازان و برنامه‌نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می‌شود.

متأسفانه برخورد‌های سلیقه‌ای به همین مورد ختم نمی‌شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایبر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری‌ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه‌ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتربندی) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین‌المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت‌های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن‌های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلیمو رخ داد. اپلیکیشن‌هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند طبق دستور مقام قضایی این برنامه‌ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه‌ها منع نشده‌اند. به نظر می‌رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه‌ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش‌بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی ما این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم‌گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه‌ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه‌ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه‌ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم‌نهایی را اتخاذ می‌کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می‌کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه‌های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت‌های بازی کمک خواهد کرد.»



طی احکامی جداگانه از سوی دبیر کل جشنواره دبیران بخش های پنجگانه جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» منصوب شدند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

طی احکامی جداگانه از سوی پرویز کرمی دبیر کل جشنواره ملی فرهنگی، هنری «ایران ساخت»، دبیران بخش های پنجگانه و همچنین دبیر اجرایی این رویداد منصوب شدند.

به گزارش جام جم آنلاین از ستاد خبری جشنواره «ایران ساخت»، براساس احکام پرویز کرمی دبیر کل جشنواره ملی فرهنگی، هنری ایران ساخت و مشاور معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، ناصر فیض (بخش ادبیات)، مجتبی آقایی (بخش تجسمی)، اکبر نبوی (بخش رسانه های دیداری و شنیداری)، مسعود شجاعی طباطبائی (بخش کاریکاتور)، امیرحسین اسدی (بخش رسانه های دیجیتال)، حسن کریمی قنوسی (بخش بازی های رایانه ای) و منصور پارسایی (دبیر اجرایی) به عنوان دبیران بخش های مختلف جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» منصوب شدند.

در بخشی از این حکم آمده است:

«تظرف به رسالت های ستاد توسعه فرهنگ، علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان در راستای ترویج، گفتمان علم و فناوری و فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان با تکیه بر فرآورده های فرهنگی و هنری هنرمندان ایرانی، بدینوسیله با عنایت به شایستگی و تجارب ارزنده جنابعالی در حوزه فرهنگ و هنر به موجب این حکم به عنوان دبیر بخش ... جشنواره ملی فرهنگی، هنری ایران ساخت منصوب می شوید.

امیدواریم با همیاری جنابعالی شاهد برگزاری نخستین دوره این جشنواره باشیم، دوام توفیقات جنابعالی را از درگاه الهی مسالت می نمایم.»

براساس این گزارش، ادبیات، هنرهای تجسمی، رسانه های دیداری و شنیداری، رسانه های دیجیتال، بازی های رایانه ای و ایده بازار بخش های جشنواره «ایران ساخت» هستند. این رویداد ملی با اهداف «جریان سازی و تولید محتوا برای فضای مجازی مرتبط با چرخه تجاری سازی، کارآفرینی و اقتصاد دانش بنیان»، «حمایت از خدمات و تولیدات دانش بنیان ساخت ایران»، «ساماندهی واردات بی رویه و ارج نهادن به کالاها و محصولات ایرانی با کیفیت» و همچنین «کمک به برجسته سازی (نشان تجاری) کالاها/مرغوب ایرانی» به همت ستاد توسعه فرهنگ، علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و به دبیرکلی پرویز کرمی و با شعار «فناوری ایرانی، کسب و کار ایرانی» از ۱۶ تا ۱۸ دی ماه سال جاری برپا می شود.

پیش از این، پرویز کرمی از سوی دکتر سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری به عنوان دبیر کل جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» منصوب شده بود.

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر درباره جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» به وبسایت www.iransaakht.ir مراجعه فرمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۷/۲۸

