

۱۳۹۵/۱۲/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجل

FEB 19 2017

یکشنبه ۱۰
اسفند

۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۲۳ طلوع آفتاب ۶:۴۷ اذان ظهر ۱۲:۱۸ اذان مغرب ۱۸:۰۸

قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	۳۲۳۹۰ دلار
-	۳۴۳۸۲ یورو
-	۴۰۲۰۲ پوند
-	۲۸۷۰۵ صد ین
-	۸۸۱۹ درهم امارات
-	۳۲۲۹۷ فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۹۰	دلار
۴۱۱۲	یورو
۴۸۱۰	پوند
۳۴۲۰	صد ین
۱۰۵۵	درهم امارات
۱۰۶۴	لیور ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۰۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۹۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۰۰۰۰	نیم سکه
۳۴۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	روزگارما
۲	اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	فنا
روزنامه روزگار ما		
۳	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای به تعویق افتاد	صبح
۳	اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	فنا
۴	سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مجلس شورای اسلامی: دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است	شبکه خبرگزاری دانشگاه آگاه
۴	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است	artna
۵	دریافت عوارض از بازی های خارجی؛ منفعت شخصی یا فرصتی برای پیشرفت؟	دیجیاتو
۵	دریافت عوارض از بازی های خارجی؛ منفعت شخصی یا فرصتی برای پیشرفت؟	مسیرگزاردی آرنا
۶	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است	ایبوم اکونومیست
۷	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است	باشگاه خبرنگاران
۷	حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد	ایبوم اکونومیست
۸	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است	ایبوم اکونومیست
۸	جمع بندی روز: شنبه، 30 بهمن 1395	دیجیاتو
۹	حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد	خبرگزاری پانا
۱۰	طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده مجلس شورای اسلامی: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد	شبکه خبرگزاری دانشگاه آگاه
۱۰	تلاش برای اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی	فنا

تعداد محتوا : ۱۷



خبرگزاری

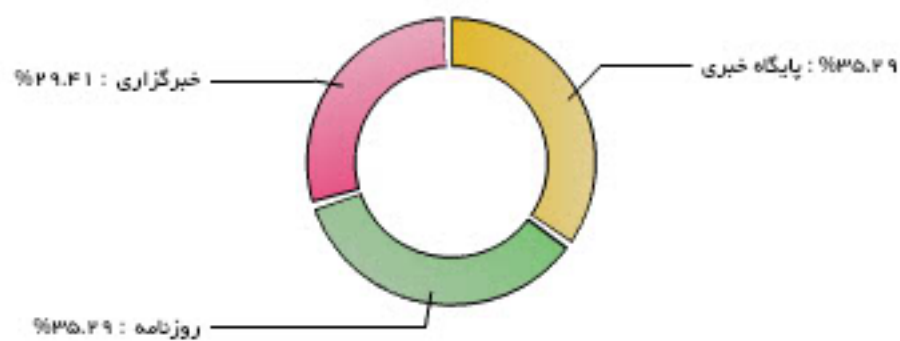
۵

روزنامه

۶

پایگاه خبری

۶



اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به تعویق افتاد

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش روزگرم‌ما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره‌ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به‌طور کلی برگزاری ایده‌آل‌تر جشنواره؛ آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می‌شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده‌ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین‌المللی جشنواره با یکدیگر تجمیع شده و بهترین بازی‌های سال ایران مشخص می‌شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد.

اختتامیه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به تعویق افتاد

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، به دلیل تعداد بالای آثار رسیده، ۱۶ روز به تعویق افتاد.

فناوران - آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد. براساس اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به‌طور کلی برگزاری ایده‌آل‌تر جشنواره؛ آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می‌شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده‌ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین‌المللی جشنواره با یکدیگر تجمیع شده و بهترین بازی‌های سال ایران مشخص می‌شوند.

اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای به تعویق افتاد

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که قرار بود پنجم اسفندماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفندماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد. با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به‌طور کلی برگزاری ایده‌آل‌تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می‌شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده‌ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین‌المللی جشنواره با یک‌دیگر جمع شده و بهترین بازی‌های سال ایران مشخص می‌شوند.



اختتامیه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به تعویق افتاد

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، به دلیل تعداد بالای آثار رسیده، ۱۶ روز به تعویق افتاد.

فناوران - آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد.

براساس اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به‌طور کلی برگزاری ایده‌آل‌تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می‌شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده‌ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین‌المللی جشنواره با یک‌دیگر جمع شده و بهترین بازی‌های سال ایران مشخص می‌شوند.



سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مجلس شورای اسلامی: دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است (۱۳۹۴-۰۲/۱۱/۳۰)

سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنای به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فاطمه ذوالقدر در مورد ارزیابی خویش نسبت به فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «فعالیت های این بنیاد بسیار خوب و قابل توجه بود؛ به خصوص در دو بخش آموزش و ترتیب نیروی انسانی و امور بین الملل که به معرفی بازی های ایرانی به جهانیان منجر می شود اقدامات شایسته ای انجام شده است که در این مدت کم صورت پذیرفته است. به هر حال رقابت در حوزه بازی های رایانه ای بالاست و دنیا در این حوزه ۳۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشورمان حدود ۱۰ سال است که بازی سازی انجام می شود».

وی افزود: «باید به بازی های ایرانی بیش تر بپردازیم چراکه بازی های خارجی گاهی با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد. در این راه مشکلاتی از جمله نبود قانون کپی رایت هم وجود دارد که بایستی برای رفع این مشکل تلاش کنیم».

نماینده تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس، نقش خانواده ها در زمینه اصلاح فرهنگ مصرف بازی های رایانه ای را بسیار پر رنگ دانست و تشریح کرد: «متأسفانه برای رعایت کردن رده بندی سنی قانونی وجود ندارد و نقش والدین و مربیان برای جلوگیری مصرف بازی های نامناسب و رعایت رده بندی سنی توسط فرزندانشان بسیار حائز اهمیت است. برای فرهنگ سازی نحوه صحیح مصرف بازی در کشور باید حرکتی جمعی اتفاق بیفتد و صدا و سیما و هر نهاد دیگری که می تواند نقش موثری در فرهنگ سازی داشته باشد نقش خود را ایفا کند».

سیده فاطمه ذوالقدر از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسد حمایت کرد و افزود: «باید از این طرح حمایت کرد چراکه نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند».

وی دریافت عوارض ۱۰ تا ۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: «از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند».

فاطمه ذوالقدر بودجه اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و تشریح کرد: «با توجه به اینکه اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چراکه این حوزه، یک حوزه فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیشتر به آن توجه شود».



نماینده ی مجلس شورای اسلامی؛ دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است (۱۳۹۴-۰۲/۱۱/۳۰)

آرنا: سیده فاطمه ذوالقدر به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

به گزارش واحد انیمیشن «آرنا»، سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده ی مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

فاطمه ذوالقدر در مورد ارزیابی خویش نسبت به فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فعالیت های این بنیاد بسیار خوب و قابل توجه بود؛ به خصوص در دو بخش آموزش و ترتیب نیروی انسانی و امور بین الملل که به معرفی بازی های ایرانی به جهانیان منجر می شود اقدامات شایسته ای انجام شده که در این مدت کم صورت پذیرفته است. به هر حال رقابت در حوزه بازی های رایانه ای بالا است و دنیا در این حوزه ۳۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشورمان حدود ۱۰ سال است که بازی سازی انجام می شود».

وی افزود: باید به بازی های ایرانی بیش تر بپردازیم چرا که بازی های خارجی گاهی با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد. در این راه مشکلاتی از جمله نبود قانون کپی رایت هم وجود دارد که بایستی برای رفع این مشکل تلاش کنیم».

نماینده تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس نقش خانواده ها در زمینه ی اصلاح فرهنگ مصرف بازی های رایانه ای را بسیار پر رنگ دانست و تشریح کرد: متأسفانه برای رعایت کردن رده بندی سنی قانونی وجود ندارد و نقش والدین و مربیان برای جلوگیری مصرف بازی های نامناسب و رعایت رده بندی سنی توسط فرزندانشان بسیار حائز اهمیت است. برای فرهنگ سازی نحوه ی صحیح مصرف بازی در کشور باید حرکتی جمعی اتفاق بیفتد و صداوسیما و هر نهاد دیگری که می تواند نقش موثری در فرهنگ سازی داشته باشد نقش خود را ایفا کند.

سیده فاطمه ذوالقدر از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسد حمایت کرد و افزود: بایستی از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند. وی دریافت عوارض ۱۰-۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند. فاطمه ذوالقدر بودجه ی اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و تشریح کرد: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه ی فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید پیش تر به آن توجه شود.



دریافت عوارض از بازی های خارجی؛ منفعت شخصی یا فرصتی برای پیشرفت؟ (۱۳۹۷-۱۵/۱۱/۲۰)

فاطمه ذوالقدر، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، چهارشنبه هفته گذشته در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی حاضر در بازار ایران تاکید کرد. وی تصور می کند وضع قانون عوارض ۱۰ الی ۲۰ درصدی برای بازی های ویدیویی که از مرزها وارد کشور می شوند به صنعت گیم ایران کمک خواهد کرد. ذوالقدر می گوید: «بازی های خارجی بعضاً با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی داخلی می تواند به اقتصاد و درآمدزایی کشور کمک کند». او اضافه کرده: «در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های ویدیویی نباید مستثنا باشند. از محل درآمد حاصله می توان از توسعه بازی های داخلی حمایت نمود و این مهم به رشد صنعت گیم ایران کمک می کند». این در حالی است که قانون بین المللی کپی رایت در ایران رعایت نمی شود و اغلب قریب به یقین عناوین گیم جهان به صورت قاچاق وارد کشور می شوند. در این بین شرکت هایی وجود دارند که با وجود موانع و زحمت های فراوان حاضر شده اند بازی های خارجی را از طریق مجاری قانونی و با ثبت سندیت بنیاد ملی به کشور وارد کنند. وقتی ناشران و توسعه دهندگان خارجی میلی به ورود به بازار تقریباً بکر و بی قانونی ایران را ندارند، وضع کردن چنین قوانینی به نفع حساب بانکی چه اشخاص و به ضرر کدام دسته از مصرف کنندگان خواهد شد؟ نمونه چنین اتفاقی تأسیسات اسمال با بازی Pokemon Go رخ داد. شرکت نینتندو تمایلی ندارد که در کشوری بدون قانون کپی رایت فعالیت کند و فیلتر شدن سرورهای پوکمون گو، فقط مصرف کنندگان ایرانی را از تجربه این محصول پر طرفدار و محبوب محروم کرد و به توهم توطئه بسیاری نیز دامن زد. با این حال، حوزه بازی های ویدیویی متخصصین توانمندی را لازم دارد که در توسعه و پیشرفت آن نقش آفرینی کنند و نه آنکه جلوی مصرف کننده ایرانی را گرفته و یا برای همکاری های بین المللی مشکل ساز شوند. بازی های ویدیویی یک کالای فرهنگی هستند و نمی توان آن را با خودرو، خوراک و پوشاک مقایسه کرد و در یک زمره قرار داد. پر واضح است که برخی از بازی های ویدیویی غربی و شرقی سازگاری بالایی با فرهنگ ایرانی ندارند اما دوران سانسور به پایان رسیده و نمی توان جلوی دست یابی مصرف کنندگان لایق ایرانی به با کیفیت ترین محصولات خارجی را گرفت. پرسش اینجا است: این قوانین و نظرات به اصطلاح کارشناسانه، به نفع و سود چه کسی خواهد بود؟



دریافت عوارض از بازی های خارجی؛ منفعت شخصی یا فرصتی برای پیشرفت؟ (۱۳۹۷-۱۵/۱۱/۲۰)

خبرگزاری آریا - فاطمه ذوالقدر، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، چهارشنبه هفته گذشته در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی حاضر در بازار ایران تاکید کرد. وی تصور می کند وضع قانون عوارض ۱۰ الی ۲۰ درصدی برای بازی های ویدیویی که از مرزها وارد کشور می شوند به صنعت گیم ایران کمک خواهد کرد. ذوالقدر می گوید: «بازی های خارجی بعضاً با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی داخلی می تواند به اقتصاد و درآمدزایی کشور کمک کند». او اضافه کرده: «در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های ویدیویی نباید مستثنا باشند. از محل درآمد حاصله می توان از توسعه بازی های داخلی حمایت نمود و این مهم به رشد صنعت گیم ایران کمک می کند». این در حالی است که قانون بین المللی کپی رایت در ایران رعایت نمی شود و اغلب قریب به یقین عناوین گیم جهان به صورت قاچاق وارد کشور می شوند. در این بین شرکت هایی وجود دارند که با وجود موانع و زحمت های فراوان حاضر شده اند بازی های خارجی را از طریق مجاری قانونی و با ثبت سندیت بنیاد ملی به کشور وارد کنند. وقتی ناشران و توسعه دهندگان خارجی میلی به ورود به بازار تقریباً بکر و بی قانونی ایران را ندارند، وضع کردن چنین قوانینی به نفع حساب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بانکی چه اشخاص و به ضرر کدام دسته از مصرف کنندگان خواهد شد؟

نمونه چنین اتفاقی تابستان امسال با بازی Pokemon Go رخ داد. شرکت نینتندو تمایلی ندارد که در کشوری بدون قانون کپی رایت فعالیت کند و فیلتر شدن سرورهای پوکمون گو، فقط مصرف کنندگان ایرانی را از تجربه این محصول پر طرفدار و محبوب محروم کرد و به توهم توطئه بسیاری نیز دامن زد. با این حال، حوزه بازی های ویدیویی متخصصین توانمندی را لازم دارد که در توسعه و پیشرفت آن نقش آفرینی کنند و نه آنکه جلوی مصرف کننده ایرانی را گرفته و یا برای همکاری های بین المللی مشکل ساز شوند. بازی های ویدیویی یک کالای فرهنگی هستند و نمی توان آن را با خودرو، خوراک و پوشاک مقایسه کرد و در یک زمره قرار داد. پر واضح است که برخی از بازی های ویدیویی غربی و شرقی سازگاری بالایی با فرهنگ ایرانی ندارند اما دوران سانسور به پایان رسیده و نمی توان جلوی دست یابی مصرف کنندگان لایق ایرانی به با کیفیت ترین محصولات خارجی را گرفت. پرسش اینجا است: این قوانین و نظرات به اصطلاح کارشناسانه، به نفع و سود چه کسی خواهد بود؟



نماینده مجلس شورای اسلامی: دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی

است (۱۴۰۵-۰۲/۱۱/۲۰)

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ سیده فاطمه ذوالقدر در مورد ارزیابی خویش نسبت به فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فعالیت های این بنیاد بسیار خوب و قابل توجه بود؛ به خصوص در دو بخش آموزش و ترتیب نیروی انسانی و امور بین الملل که به معرفی بازی های ایرانی به جهاتیان منجر می شود، اقدامات شایسته ای انجام شده که در این مدت کم صورت پذیرفته است. وی افزود: به هر حال رقابت در حوزه بازی های رایانه ای بالا است و دنیا در این حوزه ۳۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشورمان حدود ۱۰ سال است که بازی سازی انجام می شود.

وی گفت: باید به بازی های ایرانی بیش تر بپردازیم، چرا که بازی های خارجی گاهی با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد. در این راه مشکلاتی از جمله نبود قانون کپی رایت هم وجود دارد که بایستی برای رفع این مشکل تلاش کنیم.

نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس؛ نقش خانواده ها در زمینه اصلاح فرهنگ مصرف بازی های رایانه ای را بسیار پر رنگ دانست و تشریح کرد: متأسفانه برای رعایت کردن رده بندی سنی قانونی وجود ندارد و نقش والدین و مربیان برای جلوگیری مصرف بازی های نامناسب و رعایت رده بندی سنی توسط فرزندان بسیار حائز اهمیت است.

وی گفت: برای فرهنگ سازی نحوه ی صحیح مصرف بازی در کشور باید حرکتی جمعی اتفاق بیفتد و صداوسیما و هر نهاد دیگری که می تواند نقش موثری در فرهنگ سازی داشته باشد نقش خود را ایفا کند.

ذوالقدر از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسد حمایت کرد و افزود: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند.

وی دریافت عوارض ۱۰-۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند.

ذوالقدر بودجه ی اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و تشریح کرد: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه ی فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود.

دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است (۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده ی مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، فاطمه ذوالقدر در مورد ارزیابی خویش نسبت به فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فعالیت های این بنیاد بسیار خوب و قابل توجه بود؛ به خصوص در دو بخش آموزش و ترتیب نیروی انسانی و امور بین الملل که به معرفی بازی های ایرانی به جهانیان منجر می شود اقدامات شایسته ای انجام شده که در این مدت کم صورت پذیرفته است. به هر حال رقابت در حوزه بازی های رایانه ای بالا است و دنیا در این حوزه ۲۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشورمان حدود ۱۰ سال است که بازی سازی انجام می شود.

وی افزود: باید به بازی های ایرانی بیش تر بپردازیم چرا که بازی های خارجی گاهی با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد. در این راه مشکلاتی از جمله نبود قانون کپی رایت هم وجود دارد که بایستی برای رفع این مشکل تلاش کنیم.

نماینده تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس نقش خانواده ها در زمینه ی اصلاح فرهنگ مصرف بازی های رایانه ای را بسیار پر رنگ دانست و تشریح کرد: متأسفانه برای رعایت کردن رده بندی سنی قانونی وجود ندارد و نقش والدین و مربیان برای جلوگیری مصرف بازی های نامناسب و رعایت رده بندی سنی توسط فرزندان بسیار حائز اهمیت است. برای فرهنگ سازی نحوه ی صحیح مصرف بازی در کشور باید حرکتی جمعی اتفاق بیفتد و صداوسیما و هر نهاد دیگری که می تواند نقش موثری در فرهنگ سازی داشته باشد نقش خود را ایفا کند.

سیده فاطمه ذوالقدر از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسند حمایت کرد و افزود: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند.

وی دریافت عوارض ۱۰-۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند.

فاطمه ذوالقدر بودجه ی اختصاصی داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و تشریح کرد: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه ی فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود.

منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده ی مجلس شورای اسلامی: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد (۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

ایرانیان_ طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده ی مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عمل آورد از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی حمایت کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیاوشی در پاسخ به این سوال که صنعت بازی اگر درست به آن توجه شود چه تاثیری در ترتیب نسل های جوان و آینده دارد گفت: در حال حاضر جامعه ی ایران، جامعه ی مدرنی شده است. اکنون کودکان و نوجوانان به جای سرگرم شدن با اسباب بازی ها، با بازی های دیجیتال سرگرم می شوند و تاثیرگذاری این بازی ها نیز بسیار بالا است.

وی افزود: بازی های دیجیتال برای کودکان امروزی جذاب تر و لذت بخش تر هستند و علاوه بر سرگرمی می بینیم که این کودکان از بازی ها یاد می گیرند. به همین دلیل باید نگاه ویژه تری به این حوزه داشته باشیم.

طیبه سیاوشی شاه عنایتی ارزش گذاری بازی ها و پیکتوگرام های نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را اتفاقی خوشحال کننده دانست و تشریح کرد: این ارزش گذاری ها باعث می شود خانواده ها متوجه شوند برای فرزندشان کدام بازی مناسب است و انتخاب بهتری داشته باشند.

نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس، سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: دولت باید حمایت های بیش تری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقاً در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد.

سیاوشی در پاسخ به این پرسش که مجلس شورای اسلامی در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: اولین مسئله ای که بایستی در این زمینه حل شود، قانون کپی رایت است. قانون کپی رایت بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است.

وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می رسند اشاره کرد و افزود: دریافت این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) عوارض حائز اهمیت است و تلاش می کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم.



سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده ی مجلس شورای اسلامی: دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی است (۱۳۹۵-۹۲/۱۲/۰۱)

ایرانیان سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده ی مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی در راستای حمایت از بازی های داخلی تاکید کرد.

فاطمه ذوالقدر در مورد ارزیابی خویش نسبت به فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فعالیت های این بنیاد بسیار خوب و قابل توجه بود؛ به خصوص در دو بخش آموزش و ترتیب تیروی انسانی و امور بین الملل که به معرفی بازی های ایرانی به جهانیان منجر می شود اقدامات شایسته ای انجام شده که در این مدت کم صورت پذیرفته است. به هر حال رقابت در حوزه بازی های رایانه ای بالا است و دنیا در این حوزه ۳۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشورمان حدود ۱۰ سال است که بازی سازی انجام می شود.

وی افزود: باید به بازی های ایرانی بیش تر بپردازیم چرا که بازی های خارجی گاهی با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد. در این راه مشکلاتی از جمله نبود قانون کپی رایت هم وجود دارد که بایستی برای رفع این مشکل تلاش کنیم.

نماینده تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس نقش خانواده ها در زمینه ی اصلاح فرهنگ مصرف بازی های رایانه ای را بسیار پر رنگ دانست و تشریح کرد: متأسفانه برای رعایت کردن رده بندی سنی قانونی وجود ندارد و نقش والدین و مربیان برای جلوگیری مصرف بازی های نامناسب و رعایت رده بندی سنی توسط فرزندان بسیار حائز اهمیت است. برای فرهنگ سازی نحوه ی صحیح مصرف بازی در کشور باید حرکتی جمعی اتفاق بیفتد و صداوسیما و هر نهاد دیگری که می تواند نقش موثری در فرهنگ سازی داشته باشد نقش خود را ایفا کند.

سیده فاطمه ذوالقدر از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسند حمایت کرد و افزود: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند.

وی دریافت عوارض ۱۰-۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند.

فاطمه ذوالقدر بودجه ی اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و تشریح کرد: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه ی فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود.



دیجیاتو

جمع بندی روز: شنبه، ۳۰ بهمن ۱۳۹۵ (۱۳۹۵-۹۲/۱۲/۰۱)

روزی نیست که در دنیای دانش و تکنولوژی اتفاق تازه ای رخ ندهد و ما نیز در دیجیاتو همواره در تلاش و تکاپو هستیم تا تمامی جزئیات این دست از رویدادها را به سمع و نظر شما برسانیم. در طی ۲۴ ساعت گذشته مطالب متعددی در این وبسایت منتشر شده اند که می توانید عنوان مهم ترین آنها را در ادامه ی مطلب مطالعه کرده و بسیار سریع تر از همیشه از مهم ترین وقایع عرصه فناوری آگاه شوید.

سفر در زمان؛ نگاهی دوباره به کنسول های خانگی نسل هفتم نوشته سامان میرزا - ۹ ساعت پیش
می توان گفت که صنعت بازی های ویدیویی راه درازی را برای رسیدن به این نقطه طی کرده است. بازی های ویدیویی حالا به یکی از مهم ترین صنعت های عصر حاضر بدل شده و نقش تأثیر گذاری در روابط اجتماعی دارند. در این میان نمی توان از نقش پر رنگ کنسول های بازی در... ادامه مطلب

اسمال بازار گنایمیک داغ تر است: پنل های OLED، HDR یا LCD های منعطف؛ نوشته مریم موسوی - ۱۱ ساعت پیش
چندی است که انتخاب AMOLED و LCD مناقشه ای ادامه دار را میان علاقمندان به اسمارت فون شکل داده اما مورد نخست به خاطر آنکه نقش بسزایی در بهبود کیفیت تصویر این دستگاه ها ایجاد کرده و به ارائه ابعاد و اشکال جدید نمایشگر در بازار محصولات الکترونیکی انجامیده، هواداران بیشتری پیدا کرده است. انواع نمایشگرهای منعطف در... ادامه مطلب

ستاره های دست ساز نمایشگاه خودرو تهران؛ از لامبورگینی ایرانی تا پرشین تافون [تماشا کنید] نوشته سپهر زنگنه - ۱۲ ساعت پیش
ماجرای خودروهای دست ساز و کارگاهی در کشورمان، روایت تازه ای نیست. در طول تاریخ بیش از ۵۰ ساله صنعت خودرو در ایران، افراد خلاق زیادی کمر همت به ساخت خودروهای مستقل و ایرانی بسته اند که متأسفانه به دلیل نبود بستر قانونی مناسب تقریباً هیچ یک موفق به تولید و فروش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محصولات خود نشده... ادامه مطلب

ایل چهار تیزر تبلیغاتی کوتاه برای آید پرو منتشر کرد [تماشا کنید] نوشته حمید مقدسی - ۱۶ ساعت پیش
ایل به تازگی چهار تیزر کوتاه را برای آید پرو منتشر ساخته و در آنها تلاش می کند تا به شما بقبولاند این تبلت بزرگ می تواند جایگزین کامپیوتر شخصی شما بشود. در هر کدام از این ویدیوها به یکی از نکات برجسته آید پرو اشاره شده در ویدیوی اول، ایل به کاربران می گوید دیگر نگران وایروس... ادامه مطلب
ایسوس و توسعه هدستی مستقل برای دنیای واقعیت مجازی نوشته حسین آدینه - ۱۸ ساعت پیش
اغلب هدست های واقعیت مجازی حال حاضر بازار به تلفن هوشمندی نیاز دارند تا از نمایشگر و قدرت پردازشی آن برای رندر تصاویر استفاده کنند؛ اما در این بین تعداد محدودی هم هستند که به صورت مستقل فعالیت می کنند. به نظر می رسد کمپانی ایسوس قصد دارد هدست ال-این-وان مستقلی را برای سال ۲۰۱۷ توسعه... ادامه مطلب

سیستم کنترل حساب اینترنتی ایرانسل هک شد؛ حمله دفع شده است نوشته مریم موسوی - ۱۸ ساعت پیش
چند ماه پیش بود که امکان دسترسی به اطلاعات شخصی برخی از کاربران ایرانسل از طریق یک ربات تلگرامی به نام MTN Pro فراهم شد و به موجب آن داده های شخصی ۱۵ تا ۲۰ میلیون مشترک این اپراتور در اختیار هکرها قرار گرفته و با قیمت حدودی ۵ تا سی میلیون به فروش رفت. به تازگی نیز... ادامه مطلب
دریافت عوارض از بازی های خارجی به سود چه کسانی خواهد بود؟ نوشته حسین آدینه - ۱۹ ساعت پیش
فاجعه ذوالقدر، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، چهارشنبه هفته گذشته در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی حاضر در بازار ایران تاکید کرد. وی تصور می کند وضع قانون عوارض ۱۰ الی ۲۰ درصدی برای بازی های ویدیویی که از مرزها وارد کشور می... ادامه مطلب

گلکسی اس ۸ سامسونگ در سه رنگ و با قیمتی بالا عرضه خواهد شد نوشته حمید مقدسی - ۲۰ ساعت پیش
به لطف شایعات متعددی که در مورد گلکسی اس ۸ و مدل پلاس آن به گوش رسیده و رندرهایی متعدد از تمام زوایای آنها، تقریباً می دانیم که از پرچمدار اسام سامسونگ باید چه انتظاری داشته باشیم. البته کره ای ها بنا به دلایل مختلف تصمیم گرفته اند تا معرفی کیهکشان جدید خود را اندکی... ادامه مطلب
پرچمدار اصلی ال جی در سال ۲۰۱۷ موبایل V۳۰ خواهد بود نوشته حمید مقدسی - ۲۱ ساعت پیش
سال ۲۰۱۶ مطابق میل سران کمپانی ال جی پیش نرفت، کره ای ها تصمیمات جسورانه ای را در طراحی هر دو پرچمدار سال گذشته یعنی G۵ و V۲۰ گرفتند که علی رغم تحسین کارشناسان، فروش مطلوبی را در بازار به همراه نداشت و واحد موبایل این شرکت خوشنام هنوز زیانده است. شایعات جدید از کشور چین حکایت... ادامه مطلب

وال استریت ژورنال: سونی از تامین کنندگان باتری گلکسی اس ۸ خواهد بود نوشته مریم موسوی - ۲۲ ساعت پیش
سامسونگ قطعا تمام تلاش خود را به خدمت خواهد گرفت تا این بار تجربه تلخ گذشته را تکرار نکند و به جای دو شرکتی که پیشتر باتری های مورد نیاز نوت ۷ را تأمین می کردند، به سراغ گزینه های قابل اعتماد تری برای همکاری های آتی اش برود. واحد SDI سامسونگ، ناتوان از رساندن خود به... ادامه مطلب
سری جدید چیپست اگزینوس رسماً رونمایی شد؛ قلب تپنده گلکسی اس ۸ نوشته حسین آدینه - ۲۳ ساعت پیش
شاید در حال حاضر رئیس هیئت مدیره سامسونگ پشت میله های زندان باشد، اما تلاش اهالی این کمپانی بزرگ اجازه نمی دهد برنامه ای متوقف شده یا شور ارائه نسل جدیدی از چیپست های موبایلی از بین برود. همانطور که می دانید تولید قطعات سخت افزاری و چیپست های نیرومند یکی از درآمدزا ترین بخش های شرکت کره ای... ادامه مطلب

تصویر زنده دیگری از موبایل G۶ ال جی با نمایشگر همیشه روشن فاش شد نوشته حمید مقدسی - ۲۳ ساعت پیش
با توجه به اینکه چند روز بیشتر تا زمان معرفی موبایل G۶ ال جی باقی نمانده، تقریباً همه ویژگی ها و مشخصات این پرچمدار کره ای را می دانیم و اخبار چند روز گذشته نیز نمایشگر ۵.۷ اینچی «فول ویزن»، جزئیاتی از رابط کاربری UX ۶.۰، مقاومت و دوام بالا، و چیپ صوتی بهبود یافته Quad-DAC... ادامه مطلب



طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده ی مجلس شورای اسلامی: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد (۹۵/۰۱/۲۵)

طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده ی مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عمل آورد؛ از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی حمایت کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، سیاوشی در پاسخ به این سوال که صنعت بازی اگر درست به آن توجه شود چه تاثیری در ترتیب نسل های جوان و آینده دار گفت: در حال حاضر جامعه ی ایران، جامعه ی مدرنی شده است. اکنون کودکان و نوجوانان به جای سرگرم شدن با اسباب بازی ها، با بازی های دیجیتال سرگرم می شوند و تاثیرگذاری این بازی ها نیز بسیار بالا است.
وی افزود: بازی های دیجیتال برای کودکان امروزی جذاب تر و لذت بخش تر هستند و علاوه بر سرگرمی می بینیم که این کودکان از بازی ها یاد می گیرند. به همین دلیل باید نگاه ویژه تری به این حوزه داشته باشیم.
طیبه سیاوشی شاه عنایتی ارزش گذاری بازی ها و پیکتوگرام های نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را اتفاقی خوشحال کننده دانست و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تشریح کرد: این ارزش گذاری ها باعث می شود خانواده ها متوجه شوند برای فرزندشان کدام بازی مناسب است و انتخاب بهتری داشته باشند. نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس، سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: دولت باید حمایت های بیش تری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقا در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد. سیاوشی در پاسخ به این پرسشی که مجلس شورای اسلامی در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: اولین مسئله ای که بایستی در این زمینه حل شود، قانون کیپی رایست است. قانون کیپی رایست بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است. وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می رسند اشاره کرد و افزود: دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم.



طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده مجلس شورای اسلامی: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش

یاباد (۱۴۰۳-۰۱-۱۲)

طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عمل آورد از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی حمایت کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیاوشی در پاسخ به این سوال که صنعت بازی اگر درست به آن توجه شود چه تاثیری در ترتیب نسل های جوان و آینده دارد گفت: «در حال حاضر جامعه ایران، جامعه مدرنی شده است. اکنون کودکان و نوجوانان به جای سرگرم شدن با اسباب بازی ها، با بازی های دیجیتال سرگرم می شوند و تاثیرگذاری این بازی ها نیز بسیار بالاست». وی افزود: «بازی های دیجیتال برای کودکان امروزی جذاب تر و لذت بخش تر هستند و علاوه بر سرگرمی می بینیم که این کودکان از بازی ها یاد می گیرند. به همین دلیل باید نگاه ویژه تری به این حوزه داشته باشیم». طیبه سیاوشی شاه عنایتی ارزش گذاری بازی ها و پیکتوگرام های نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را اتفاقی خوشحال کننده دانست و تشریح کرد: «این ارزش گذاری ها باعث می شود خانواده ها متوجه شوند برای فرزندشان کدام بازی مناسب است و انتخاب بهتری داشته باشند». نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس، سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: «دولت باید حمایت های بیش تری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقا در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد». سیاوشی در پاسخ به این پرسشی که مجلس شورای اسلامی در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: «اولین مساله ای که باید در این زمینه حل شود، قانون کیپی رایست است. قانون کیپی رایست بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است». وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می رسند اشاره کرد و افزود: «دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم».



تلاش برای اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی

دو تن از نمایندگان مجلس شورای اسلامی پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی حمایت کردند.

فناوران - سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مجلس با حمایت از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسند گفت: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند. وی دریافت عوارض ۱۰ تا ۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند. ذوالقدر بودجه اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و گفت: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نماینده مردم تهران سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را تاساعد دانست و افزود: دولت باید حمایت های بیشتری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقاً در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد. سیلوشی در پاسخ به این پرسش که مجلس در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: اولین مساله ای که بایستی در این زمینه حل شود، قانون کیبی رایت است. قانون کیبی رایت بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است. بوی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می رسند، پرداخت و افزود: دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۵/۱۲/۰۱

