

۱۳۹۶/۰۳/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



MAY 27 2017

شنبه
خرداد

۱۳۹۷

اذان صبح ۴:۱۰ طلوع آفتاب ۵:۵۲ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۳۲



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱	۳۲۴۴۳	دلار
▼ ۱۹۲	۳۶۲۸۱	یورو
▼ ۵۷۵	۴۱۵۴۲	پوند
▲ ۷۵	۲۹۱۴۳	صد ین
▼ ۱	۸۸۳۰	درهم امارات
▼ ۵۵	۳۳۳۲۶	فراک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۰	دلار
۴۲۲۳	یورو
۴۸۲۵	پوند
۳۴۵۰	صد ین
۱۰۳۵	درهم امارات
۱۰۷۰	لیو ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۳۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۸۰۰۰	نیم سکه
۳۷۰۰۰۰	ربع سکه



فهرست



۲	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	تقاول
۳	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	اقتصادی
۴	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	خبرنگار
۵	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	نیاس اقتصاد
۵	سهم 8 درصدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای	تشرق
۶	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	روزگارما
۵ روزنامه های ابرار اقتصادی، تعادل، فرصت امروز، سایه		
۷	تصویب نشدن قانون عوارض، مالی نابودی بازی های رایانه ای داخلی	فرصت امروز
۷	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	سایه
۸	سهم ۸ درصدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای	تشرق
۸	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	گیمینا
۸	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	زیما
۹	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۰	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	آرمان اقتصادی
۱۰	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	مجله
۱۱	تصویب نشدن قانون عوارض بازی های رایانه ای داخلی را نابود می کند	ITanalyze.ir
۱۲	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای	تقاول
۱۳	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	نیاس اقتصاد
۱۳	تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی	ایران

۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	اقتصاد وطن پایگاه خبری اقتصادی ایران
۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	مرکز خبرگزاری مهر
۱۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	الف
۱۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	خبرگزاری موج
۱۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	ارتباطات برتر Etebatyale Bazar
۱۶	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	artna آرتنا
۱۶	انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر است	سپهر
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	بی.بی.سی
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	بانک برتر
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	پیام برتر Hamid Bazar
۱۸	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	خودرو برتر Mofid Bazar
۱۸	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	ایران اقتصاد ECONOMIC NEWS
۱۸	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	ایران خبرگزاری کاران
۱۹	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	ایران ayran
۱۹	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	اقتصاد
۲۰	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی Azad News Agency (ASNA)
۲۰	انتشار بازی های موبایلی خارجی ساماندهی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۱	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	بولتن سایت خبری تعلیمی
۲۱	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی	بازار پایگاه اطلاع رسانی و خبری بازار
۲۱	انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری ساماندهی می شوند	ایران امروز

۲۲

انتشار «بازیهای موبایلی خارجی» تا پایان سال ساماندهی می شود



۲۲

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری



۲۳

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی



۲۳

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی



۲۴

نگارش آیین نامه انتشار بازی های موبایلی خارجی



۲۴

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری



تعداد محتوا : ۴۹



روزنامه

۱۵

پایگاه خبری

۲۳

خبرگزاری

۱۱



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای



دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌تواند، عوارض داشته باشد. با وجود اینکه سال گذشته بحث‌های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است اگر از بازی‌های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می‌افزاید: تنها موضوعی که باعث می‌شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت‌های خارجی مانند گوگل پلی یا اپاستور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت‌کارت‌های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی‌روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان‌تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان‌تر می‌شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم‌کارت می‌توانند، اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند و ما نیز هشدارهای آن را داده‌ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسوولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می‌روند و ما باید کلاً جلو بازی خارجی را بگیریم که نمی‌توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می‌خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی‌افتد قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلو عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ‌ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

◀ برتری بازی‌های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند، جلو بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود، ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمام صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولان نمی‌توانند درک کنند که واردات محصولات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

برتری بازی‌های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی‌توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث‌های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است اگر از بازی‌های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاجاق نخواهد شد و می‌افزاید: تنها موضوعی که باعث می‌شود قاجاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت‌های خارجی مانند گوگل‌پلی یا اپ‌استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از کیفیت کارت‌های اهل و گول استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی‌روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است. کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان‌تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاجاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان‌تر می‌شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم‌کارت می‌توانند اقدام به پرداخت کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاجاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با ایسنا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای پلاند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود. وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ‌ناشرانی که می‌خواهند بازی داخلی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی‌توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث‌های زیادی درباره این موضوع شد مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است اگر از بازی‌های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و

می‌افزاید: تنها موضوعی که باعث می‌شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت‌های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ‌استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید با کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت‌های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی‌روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است، گریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان‌تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان‌تر می‌شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم‌کارت می‌توانند اقدام به پرداخت کنند. وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند و ما نیز هشدارهای آن را داده‌ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسئولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می‌روند و ما یا باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی‌توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می‌خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود. وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است.

اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود. کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

ایسنا: مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چند ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً به آن معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است اما از آنجا که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. بازیر ساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ‌ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود. وی در ادامه خاطر نشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد.

سهم ۸ درصدی زنان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای



● صنعت بازی‌سازی در ایران قدمت چندانی ندارد، اما در همین مدت کم، فرازونشیب‌های زیادی را به خود دیده است. از انتشار بازی‌های بزرگی از قبیل گرشاسپ گرفته تا رونق بازی‌های موبایلی در سال‌های اخیر، همه مواردی است که پیش‌بینی درباره آینده این صنعت در ایران را تا حدودی دشوار می‌کند. یکی از موارد جالبی که درباره این صنعت نوپای درون کشور وجود دارد، مسئله زنان و سهم آنان در توسعه این صنعت مهم و تأثیرگذار است. به گزارش زومیت، طبق اطلاعاتی که هرساله از طرف تیم‌ها و استودیوهای بازی‌سازی برای انتشار در کتاب صنعت گیم ایران به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال می‌شود، در سال ۱۳۹۵ حدود ۴۴ تیم و استودیوی بازی‌سازی درون کشور داشته‌ایم که غالب آنها را تیم‌های کوچک چندنفره تشکیل داده است. طبق اطلاعات ارسالی از سوی این ۴۴ تیم و استودیوی بازی‌سازی، از مجموع ۱۱۲ عضو کلیدی موجود در این گروه‌ها، فقط ۹ نفر از آنان را زنان تشکیل داده‌اند و این بیانگر سهم هشت درصدی زنان در این جامعه آماری است. البته اگر به جایگاه همین تعداد از بانوان درون این تیم‌ها نگاهی بیندازیم، موارد جالب‌تری نصیبمان می‌شود. هماهنگ‌کننده، مدیریت بازاریابی، مدیر داخلی، مدیر پروژه و مؤسس شرکت سمت پنج نفر از این ۹ نفر را دربر می‌گیرد و فقط چهار نفر از ایشان کارهایی از قبیل طراحی سناریو، کارگردانی هنری، طراحی و نقاشی گرافیکی و توسعه بازی با یونیتی را بر عهده دارند. بنابراین باید بگوییم که در حال حاضر اگرچه پای زنان به صنعت نوپای بازی‌سازی باز شده است، اما همچنان درصد مشارکت آنان به میزان زیادی کمتر از مردان است. البته نباید فراموش کنیم که شاخص اصلی برای حضور در این صنعت را توانایی‌های فردی اشخاص تشکیل می‌دهد؛ نه زن یا مرد بودن آنها. اما با این حال نمی‌توان از درصد پایین مشارکت زنان در این صنعت نیز چشم‌پوشی کرد.

منابع دیگر : روزنامه‌های ابرار اقتصادی، تامل، فرصت امروز، سایه

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌های هادر ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است، ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود. وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. بازی‌ساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ‌ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

تصویب نشدن قانون عوارض، عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند.

حسن کریمی‌قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است.

ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است.

اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد.

با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و استفاده سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رأی نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

برتری بازی‌های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد:

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. به گزارش ایستاد حسن کریمی‌قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود. وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد. وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدهای عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی‌توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌تواند عوارض داشته باشد.

سهم ۸ درصدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای

صنعت بازی سازی در ایران قدمت چندانی ندارد، اما در همین مدت کمی، فرازونشیب های زیادی را به خود دیده است. از انتشار بازی های بزرگی از قبیل گرشاسپ گرفته تا رونق بازی های موبایلی در سال های اخیر، همه مواردی است که پیش بینی درباره آینده این صنعت در ایران را تا حدودی دشوار می کند. یکی از موارد جالبی که درباره این صنعت نوپای درون کشور وجود دارد، مسئله زنان و سهم آنان در توسعه این صنعت مهم و تأثیرگذار است. به گزارش زومیت، طبق اطلاعاتی که هرساله از طرف تیم ها و استودیو های بازی سازی برای انتشار در کتاب صنعت گیم ایران به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال می شود، در سال ۱۳۹۵ حدود ۴۴ تیم و استودیوی بازی سازی درون کشور داشته ایم که غالب آنها را تیم های کوچک چند نفره تشکیل داده است. طبق اطلاعات ارسالی از سوی این ۴۴ تیم و استودیوی بازی سازی، از مجموع ۱۱۲ عضو کلیدی موجود در این گروه ها، فقط ۹ نفر از آنان را زنان تشکیل داده اند و این بیانگر سهم هشت درصدی زنان در این جامعه آماری است. البته اگر به جایگاه همین تعداد از بانوان درون این تیم ها نگاهی بیندازیم، موارد جالب تری نصیبمان می شود. هماهنگ کننده، مدیریت بازاریابی، مدیر داخلی، مدیر پروژه و مؤسس شرکت سیمت پنج نفر از این ۹ نفر را دربر می گیرد و فقط چهار نفر از ایشان کارهایی از قبیل طراحی سناریو، کارگردانی هنری، طراحی و نقاشی گرافیکی و توسعه بازی با یونیتی را بر عهده دارند. بنابراین باید بگوییم که در حال حاضر اگرچه پای زنان به صنعت نو پای بازی سازی باز شده است، اما همچنان درصد مشارکت آنان به میزان زیادی کمتر از مردان است. البته نباید فراموش کنیم که شاخص اصلی برای حضور در این صنعت را توانایی های فردی اشخاص تشکیل می دهد؛ نه زن یا مرد بودن آنها. اما با این حال نمی توان از درصد پایین مشارکت زنان در این صنعت نیز چشم پوشی کرد.

فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۰۱)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند از حمایت این مرکز بهره مند شوند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند. این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است. تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند. متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@irc.gir ارسال کنند.

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۰۱)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند. براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد. در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول / کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عنوان قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافتانه برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۳۹۷/۰۳/۰۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفا بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث تارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسؤولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسؤولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما باید جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعا تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم؛ چون در صورت ورود باعث تارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسؤولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسؤولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

انتهای پیام

منبع: ایسنا

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند.

به گزارش سایت خبری «رازقی»

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، (ادامه

(ادامه خبر ...) گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث تارضای کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسئولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما یا باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

منبع خبر: ایسنا



تصویب نشدن قانون عوارض بازی های رایانه ای داخلی را نابود می کند (۱۳۹۴/۰۳/۰۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث تارضای کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ (ادامه دارد ...) ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

(ادامه خبر ...) ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسوولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

تاکال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قنوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلو عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناسرائی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلو بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود، ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمام صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولان نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند، عوارض داشته باشد. با وجود اینکه سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما (ادامه دارد ...)

تاکول

(ادامه خبر ...) قاچاقی اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند، اقدام به پرداخت کنند. وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسوولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما باید کلا جلو بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیثی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعا تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.



میانگفتار

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

ایستاد: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چند ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفا به آن معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است اما از آنجا که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی را که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیابرد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود. وی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیثی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

x



تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب ...

ایستاد: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چند ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفا به آن معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است اما از آنجا که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی را که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیابرد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سازمان داخلی داده شود. وی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.



خبرگزاری ویدئو ایران ISNA

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۴/۱۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



اقتصاد وطن
وبگاه اخبار اقتصادی ایران

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۴/۱۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



خبرگزاری مهر

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۴/۱۵)

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۹۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش ایستاد محمدرضا دلوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۹۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش خبرگزاری موج ، محمدرضا دلوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۹۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش ایستاد محمدرضا دلوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.
 انتهای پیام
 منبع: خبرگزاری ایسنا



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا: محمدرضا دلوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» دلوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.
 وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.
 محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر است (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

محمدرضا دلوودی گفت: انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، «محمدرضا دلوودی» معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام خبر نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی، اظهار داشت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.
 وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند، ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.
 دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است، که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.
 انتهای پیام / ۱۲۱



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۰۱)

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام
منبع : خبرگزاری ایسنا



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام
منبع : خبرگزاری ایسنا



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۹۵/۰۴/۰۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایستاد محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۹۵/۰۴/۰۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام

منبع: ایستا



رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۴/۰۶)

برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention به طور کامل نهایی شد.

به گزارش ایستا، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارائه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین‌المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. علاقه‌مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می‌توانند به نشانی telhrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. علاقه‌مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می‌توانند به سایت آن به نشانی telhrangamecon.com مراجعه کنند.



ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۱-۹۲/۰۳-۰۴)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. ایرن آتلاین محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه‌ی قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم. لایسنا



رویداد TGC ایران، قوی‌ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۸۹-۹۲/۰۳-۰۴)

برنامه کنفرانس‌های نخستین رویداد تجاری و بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention به‌طور کامل نهایی شد. به گزارش ایرنا، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی‌ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی‌سازان و فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت‌کننده در این رویداد در میان می‌گذارند. سخنرانان کنفرانس‌های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت‌های معتبری چون Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می‌یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی‌ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان روبه‌رو شد. به گونه‌ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای آرایه در کنفرانس‌های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی‌ها داشت. با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم‌دوبی و سخنرانی‌هایی که در این رویدادها ارائه شد، می‌توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره‌ی آن است، قوی‌ترین و پرمحتوایترین سخنرانی‌ها و کلاس‌های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین‌المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. علاقه‌مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می‌توانند به نشانی telhrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. علاقه‌مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می‌توانند به سایت آن به نشانی telhrangamecon.com مراجعه کنند.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۰۶)

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: «براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.» وی افزود: «در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. بر این اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.» محمدرضا داوودی خاطر نشان کرد: «در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.»



انتشار بازی های موبایلی خارجی ساماندهی می شود (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۰۶)

تهران-ایرنا- معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش روز شنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی اظهار داشت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نیمه نخست امسال، آیین نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی را تکمیل و سازو کار اجرایی آن را نیز مشخص خواهیم کرد. داوودی خاطر نشان کرد: با نهای و اجرایی شدن آیین نامه ها، شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. وی بیان داشت: در زمان حاضر نبود شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ پایه گذاری شد. این بنیاد که زیرنظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد، اهداف کلانی همچون تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی- ایرانی از طریق صنعت بازی های رایانه ای با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری را دنبال می کند.

فرهنگ-۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰

خبرنگار: صدیقه بهارلو-انتشار: زینب کارگر

برای اطلاع از اخبار متنوع فرهنگی و هنری، با کانال فرهنگی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

<https://t.me/irnaf>



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۱-۹۶/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

گروه فناوری: محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

به گزارش بولتن نیز، وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی (۱۳۹۱-۹۶/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش چهاران از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی اظهار داشت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

وی افزود: در تیمی نخست امسال، آیین نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی را تکمیل و سازو کار اجرایی آن را نیز مشخص خواهیم کرد. داوودی خاطرنشان کرد: با نهایی و اجرایی شدن آیین نامه ها، شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

وی بیان داشت: در زمان حاضر نبود شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ پایه گذاری شد.

این بنیاد که زیرنظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد، اهداف کلانی همچون تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق صنعت بازی های رایانه ای با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری را دنبال می کند.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری ساماندهی می شوند (۱۳۹۱-۹۶/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

ایران اکتومیس - به گزارش ایران اکتومیس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: محمدرضا داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم.

وی گفت: بر این اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داوودی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



معاون بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در گفت و گو با تسنیم: انتشار «بازیهای موبایلی خارجی» تا پایان سال ساماندهی می شود (۱۳۹۴-۱۲/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازیهای موبایلی خارجی تا نیمه نخست سال جاری به اتمام می رسد.

محمدرضا داوودی در گفت و گو با خبرنگار علمی باشگاه خبرنگاران پویا با بیان اینکه در نظر داریم ظرف شش ماهه نخست اسفند «نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازیهای موبایلی خارجی» را به اتمام برسانیم، اظهار کرد: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازیهای موبایلی خارجی تا پایان سال منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازیهای رایانه ای می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بیان اهداف چنین تصمیمی عنوان کرد: قطعا با توجه به اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تنها نهاد متولی در این زمینه است، تصمیم گرفته به سمت ساماندهی فضای حاکم بر انتشار بازیهای موبایلی خارجی برویم.

وی با بیان اینکه در ارتباط با ساماندهی بازیهای ایرانی معمولا مشکلی نداریم زیرا تولیدکنندگان آنها با علم بر چارچوبهای فرهنگی به سمت تولید می رود، گفت: اما در ارتباط با بازیهای خارجی با توجه به اینکه ممکن است ضوابط و چارچوبهای کشور ما را نشاناسند، تضمینی در این باره وجود ندارد.

داوودی با تأکید بر اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای باید خیلی پیش تر از اینها به موضوع ساماندهی انتشار بازیهای موبایلی خارجی ورود می کرد، ابراز کرد: علی رغم اینکه بازیهای موبایلی کوچکتر هستند و تأثیرگذاری کمتری دارند، اما باز هم نمونه هایی وجود دارد که مطابق با پارامترهای در نظر گرفته شده از سوی بنیاد نیست و در قالب رده بندی سنی نمی گنجند لذا اگر نظارتان قوی تر می بود، شاید اجازه انتشار به آنها را نمی دادیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در ارتباط با کوتاهیایی که پیش از این در برخورد با مقوله بازیهای موبایلی خارجی صورت گرفته است، گفت: با توجه به اینکه ما با بازاری روبه رو شدیم که خیلی زود پیشرفته شد و رشد کرد، نظارت از ابتدا بر این بازار سخت بود لذا در گام نخست به سمت رده بندی سنی بازیها رفتیم که تا الان هم درگیر این موضوع هستیم.

وی درباره فرآیند نظارت بر انتشار بازیهای موبایلی خارجی گفت: با تکمیل آیین نامه و سازوکارهای اجرایی لازم برای نظارت در این بخش، شرکتها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند، ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی، درخواست اخذ مجوز نشر بازی را به ما بدهند.

داوودی با بیان اینکه قصد نداریم رویکرد سلیبی در مواجهه با تولیدات خارجی داشته باشیم، اظهار کرد: با توجه به اینکه مراتب را از طریق ناشر پیگیری می کنیم، دسترسی به تولیدکننده راحت است و اگر در تولیدات نیاز به تغییراتی برای مطابق شدن با پارامترهای وضع شده توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای باشد، مراتب را به تولیدکننده اصلی برای اصلاح یا ویرایش اعلام می کنیم.

وی خاطرنشان کرد: ضربت نفوذ آب مارکتهای ایرانی در ارائه اپلیکیشنهای بازیهای موبایلی بسیار بالاست و معمولا کاربران ایرانی تمایلی ندارند که به سمت سایتها یا خارجی بروند لذا با نگارش آیین نامه و شیوه نامه انتشار بازیهای موبایلی خارجی می توانیم سایتهای داخلی و فروشگاه های داخلی ارائه اپلیکیشن را ساماندهی کنیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تأکید کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم با نگارش چنین آیین نامه ای، آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۱۲/۰۲/۰۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش قوانین به نقل از ایسا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در تیمی ی نخست اسفند آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

قوانینوز

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۳۸۷-۹۶/۰۴/۰۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند. به گزارش قوانینوز به نقل از ایستنا، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستنا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً پدیده ای نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث تارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهیم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سابقه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود این که سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد و می افزاید: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی در ادامه اظهار کرد: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسئولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما باید کالا جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.



خبرگزاری بین المللی قرآن
International Quran News Agency

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی (۱۳۸۷-۹۶/۰۴/۰۶)

گروه شبکه های اجتماعی: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا دلوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



سپینا

نگارش آیین نامه انتشار بازی های موبایلی خارجی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش سپینا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی گفت: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم. انتهای پیام



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

خبرگزاری شبستان: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیمی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



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

۱۳۹۶/۰۳/۰۶

