

۱۳۹۶/۰۳/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

MAY 27 2017

شنبه ۶ خرداد

۱۴۰۶

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



قیمت ارز مبالغه‌ای (ریال)		
▲ ۱	۳۲۴۴۳	دلار
▼ ۱۹۲	۳۶۲۸۱	یورو
▼ ۵۷۵	۴۱۵۴۲	پوند
▲ ۷۵	۲۹۱۴۳	صدین
▼ ۱	۸۸۳۰	درهم امارات
▼ ۵۵	۳۲۳۲۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۷۴۰	دلار	
۴۲۲۳	یورو	
۴۸۲۵	پوند	
۳۴۵۰	صدین	
۱۰۳۵	درهم امارات	
۱۰۷۰	لیر 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

۱

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

تعادل

۲

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

اقتصاد ابراری

۳

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

خبان

۴

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

فناوری اقتصاد

۵

سهم 8 درصدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای

سترن

۶

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

روزگارها

روزنامه های ابرار اقتصادی، تعادل، فرصت امروز، سایه

۷

تصویب نشدن قانون عوارض، مالی نابودی بازی های رایانه ای داخلی

فرصت امروز

۸

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

سایه

۹

سهم 8 درصدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای

سترن

۱۰

فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96

گردهم

۱۱

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تجدید شد

ZIMA

۱۲

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

بنگاه اقتصادی ایران

۱۳

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

آرمان اقتصادی

۱۴

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

جذب

۱۵

تصویب نشدن قانون عوارض بازی های رایانه ای داخلی را نابود می کند

ITanalyze.ir

۱۶

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای

تعادل

۱۷

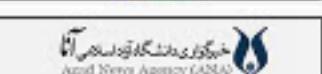
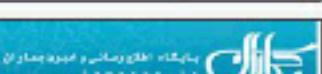
تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

فناوری اقتصاد

۱۸

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

سایه

۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 خبرگزاری نیوزین ایران
۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 اقتصاد وطن اینترنت آنلاین اقتصادی ایران
۱۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 خبرگزاری نیوزین ایران
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	 اتصالات برتر Ericsson Bazaar
۱۶	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 artna
۱۶	انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر است	 سازمان اسناد و کتابخانه ملی
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 بی بی سی بایک
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 پالک برتر Palak Bazaar
۱۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 بصیره پرور Bachirah Pessor
۱۸	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 خودرو پرتر Motors Bazaar
۱۸	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 آرمان اقتصادی ECONOMIC IRAN
۱۸	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	 ایلنا خبرگزاری کاریک
۱۹	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 ایران
۱۹	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	 ایران ایندیا
۲۰	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 ایران ایندیا
۲۰	انتشار بازی های موبایلی خارجی ساماندهی می شود	 خبرگزاری اسلامی IRNA
۲۱	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	 بولتن سایت خبری تحلیلی
۲۱	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی	 بیان سایت اخبار اطلاع رسانی و اینترنتی
۲۱	انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری ساماندهی می شوند	 ایران اکونومیت

۲۲

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



۲۲

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری

فوازنیوز

۲۳

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی

فوازنیوز

۲۴

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 : ۱۴۹



روزنامه

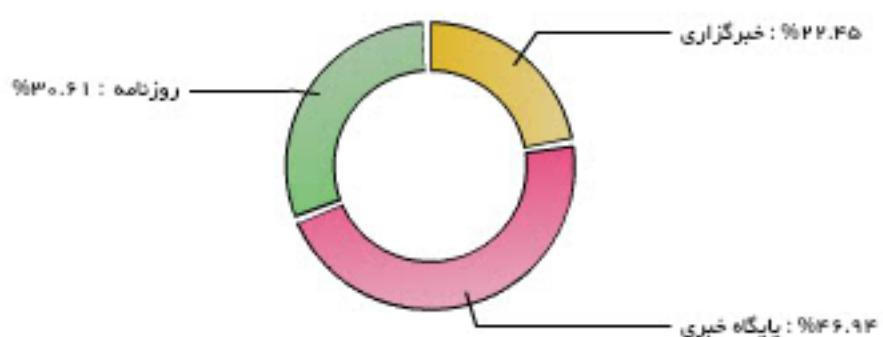
۱۵

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 فاچاق نخواهد شد و می‌افزاید؛ تنها موضوعی که باعث می‌شود فاچاق 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 آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عواض 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 سیم کارت می‌توانند، اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطفه 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 تولید کنندگان 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 لطفه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری قضای 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 نشديم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شود. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم باسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدھیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای می‌دانست و افزود: موضوع بعد بحث گفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در گشوده توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحنه 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 ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در گشوده می‌شوند، جلو بازی داخلی را می‌گیرند 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 قضای مجازی دیجیتال است و برخی مسوولان نمی‌توانند درگ کنند که واردات محصولات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

پرتری 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 سبقت ۲۵ 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 تمام صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را فلکل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متناسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولین غم توائند 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 فاچاق نخواهد شد و می‌افزاید: تها موضعی که باعث می‌شود فاچاق محصول افزایش بیندازد این است که مردم به سمت مارکت‌های خارجی مانند کوکلپلی 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 غم‌زوند ذیرا 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. بتایران با قرار دادن عواض از نظر ما فاچاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد به زبان فارس خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارس 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 بازی‌های هاسبی فاچاق می‌شود، مختلف است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌گند.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با ایستاد بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضایی مجازی برای بازی‌ها در ماههای آینده است، گفت: افزایش پهنهای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌گذرد مربوط به باند ایرانی است، ما می‌خواهیم 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 و 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 نداشتم به این موضوع وارد نشدم، چون در صورت ورود باعث تاراضی کاربران و همچنین توسعه‌دهنگان و ناشران می‌شد، با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی داخلی عرضه کنند را بدheim 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 متناسفانه 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 تاکید کرد

عرضه می‌شوند، جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیت نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد وی با بیان اینکه ما برای تعامل صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات در صدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولین 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 تها موضعی که باعث می‌شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکتهاي خارجي مانند گوگل پلي يا آپاستور بروند و بازی را از آنجا بگيرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اينکه هزینه کنند باید با کارت اعتباری داشته باشند با از گيفت کارت‌های ايل و گوگل استفاده کنند در حالی که عموم مردم به اين مسیر نمی‌روند زيرا هم اطلاعات كامل را ندارند و هم مسیر سخت است. گريمي در ادامه اظهار کرد: مسیر انسان‌تر اين است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عواض از نظر مالقایاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکتهاي ايران وجود دارد به زبان فارسي خواهند بود و اين مزیت را نسبت به محصولی که فارسي نیست دارد و هم پرداخت در آنها انسان‌تر می‌شود و افراد از طريق کارت شتاب يا حتی شارژ سيم کارت می‌توانند اقدام به پرداخت کنندوی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لعله زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند و مانیز هشدارهای آن را داده‌اند. بنابراین به دنیا این موضوع هستیم و این‌طور ایم مسؤولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجي می‌روند و ما يسا باید کلا جلوی بازی خارجي را بگیریم که نمی‌توان چنین کاری کرد. زيرا مردم می‌خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، يا باید مزیت 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، لطمہ زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن گريمي قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنیا آن بحث و گولانوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماههای آینده است، گفت: افزایش پنهانی باند باعث شده مردم پیشتر بازی کنند، اما این سرقا بدلن 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 نداشتم به این موضوع وارد نشدم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شود. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را پذیریم 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 آتلان موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنیا این موضوع بود و اسقمه سال گذشته در صحنه علی مجلس تیز طرح شد که متناسبانه 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. گريمي 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

سهم ۸ در صدی 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 گرشناسی 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 نویای 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 ۴۶ تیم و استودیوی بازی‌سازی درون کشور داشته‌ایم که غالباً آنها را تیم‌های کوچک چندنفره تشکیل داده است. طبق اطلاعات ارسالی از سوی این ۴۶ تیم و استودیوی بازی‌سازی، از مجموع ۱۱۶ عضو کلیدی موجود در این گروه‌ها، فقط ۹ نفر از آنان را زنان تشکیل داده‌اند و این بیانکر سهم هشت‌درصدی زنان در این جامعه آماری است. البته اگر به جایگاه همین تعداد از باتوان درون این تیم‌ها نگاهی بیندازیم، موارد جالبتری نصیمان می‌شود. هماهنگ‌کننده، مدیریت بازاریابی، مدیر داخلی، مدیر پروژه و مؤسسه شرکت سمت پنج نفر از این ۹ نفر را در بر می‌گیرد و فقط چهار نفر از ایشان کارهایی از قبیل طراحی سناپیو، کارگردانی هنری، طراحی و نقاشی گرافیکی و توسعه بازی‌سازی را برعهده دارند. بنابراین باید بگوییم که در حال حاضر اگرچه پای زنان به صنعت نویای 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 چشم‌بیوشی کرد.

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

ایستا: مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بابیان 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، لطمہ زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی بابیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌هادر ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنه‌ای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفهای آن معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. مانع خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کتاب 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 نداشتمیم به این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شود. بازی‌ساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدھیم 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 علی 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 خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورهای توسعه‌داری 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.

تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بایان 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، لطمہ زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. حسن کریمی قدوسی بایان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌های در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفابدان معناتیست که بازی می‌کنند مریوط به بازی ایرانی است، مانند 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 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 توسعه دهنده‌گان و ناشران می‌شد. باز زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدheim 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 بعدی 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 صحنه علنی مجلس نیز مطرح شد که متساقته رای نباورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان 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 لاقاچ نمی‌شود، معنقد 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 بازی برای بازی‌ها در ماههای آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم پیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که بازی می‌کند صریطه به بازی ابرانی است.

مانند خواهیم مردم را محصور 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 بیرونیه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتمیم به

این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهنگان و ناشران می‌شود.

با ترسیخ متناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم، پاسخ ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند بدھیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای داشتیم و افزوده: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در گشور توزیع می‌شود. بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت پهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله گذاشتن در چند ده میلیون دلاری است، وقتی در گشور معرفه می‌شوند، جلوی بازی‌های داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود تدارد. وی با بیان اینکه مابرازی تملیی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات در صدی عوارض دارد، گفت: متناسبانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی‌توانند در گذشتگه واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌توانند عوارض داشته باشند.

برتری بازی‌های خارجی به دلیل سابقه طولانی کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل گفایت پهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله گشاورزها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری چند ده میلیون دلاری است، وقتی در گشور معرفه می‌شوند، جلوی بازی‌های 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 لاقاچ نمی‌شود، معنقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند. به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای بازی برای بازی‌ها در ماههای آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم پیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌گذرد مخصوص به بازی ابرانی 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 ای رویه 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 نشده‌یم به این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه‌دهنگان و ناشران می‌شود. بازی‌ساخت مناسبی که در حال حاضر نمی‌شود، می‌توانیم پاسخ ناشرانی که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدھیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع نمهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای داشت و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در گشور توزیع می‌شود. بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت پهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم هم سابقه ۲۵ ساله گذاشتن در تولید بازی و سرمایه‌گذاری چند ده میلیون دلاری است، وقتی در گشور معرفه می‌شوند، جلوی بازی‌های داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود تدارد. وی با بیان اینکه مابرازی تملیی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات در صدی عوارض دارد، گفت: متناسبانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولین نمی‌توانند در گذشتگه واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌توانند عوارض داشته باشند.

ستق

سهم ۸ در صدی زنان در صنعت بازی های رایانه ای

صنعت بازی سازی در ایران قدمت چندانی ندارد، اما در همین مدت کم، فراز و تشبیب های زیادی را به خود دیده است. از انتشار بازی های بزرگی از قبیل گرنشاسب گرفته تا رونق بازی های موبایلی در سال های اخیر، همه مواردی است که پیش بینی درباره آینده این صنعت در ایران را تحدودی دشوار می کند. یکی از موارد جالبی که درباره این صنعت توجه ای داشتند 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 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 غالباً آنها را تیم های کوچک چندنفره تشکیل داده است. طبق اطلاعات ارسالی از سموی 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 همانهنج گشته است. مدیریت بازاریابی، مدیر داخلی، مدیر پروژه و مؤسس شرکت بیمعنی پنج نفر از این ۹ نفر را دربر می گیرد و فقط چهار نفر از ایشان کارهایی از قبیل طراحی سازی، کارگردانی هنری، طراحی و نقاشی گرافیکی و توسعه بازی با یوتیوو را بر عهده دارند. بنابراین باید بگوییم که در حال حاضر اگرچه بای زنان به صنعت تو پایی بازی سازی باز شده است، اما همچنان درصد شرکت آنان به میزان زیادی کمتر از مردان است. البته تباید فرموش کنیم که شاخص اصلی برای حضور در این صنعت را توانایی های قدری اشخاص تشکیل می دهد؛ نه تن یا مرد بودن آنها. اما با این حال نمی توان از درصد بین شرکت زنان در این صنعت نیز چشم پوشی کرد.

کلمه

فراخوان بیمه کیفری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ۹۶ جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند از حمایت این مرکز بپرهیزند. تیم هایی که می توانند در دوره ۹۶ جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند از حمایت روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساخت انتیتو 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 متنورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است. تیم هایی 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 بپرهیزند. متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircg.iit ارسال کنند.

ZIMA

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد

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 پیشریزی 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 فروردین با مطالعه دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله تسعیه 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، تعامیل 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 پیشریزی شدن و تشریف بیشتر 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 ...)

برندگان دو عنوان پهترین بازی نوآور و خلاقانه برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵،۰۰۰،۰۰۰ ریال را عنوان گرفت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت Casual Connect امکان حضور برندگاهی دو جایزه اصلی در نمایشگاه مالی، حلیق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect فراهم خواهد بود.

تخصیص نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده‌ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می‌شود.

ISNA چهره اسلامی ایران

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، لطمہ زیادی به تولید داخلی وارد می گردد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستانا با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال آن بعثت رگولاتوری قضایی مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پنهانی پاند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفًا بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما تنی 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 برقاً 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 نداشتم به این موضوع وارد نشدم، چون در صورت ورود باعث تاریخیت کاربران و همچنین توسعه دهندهان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توامیم باسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدهم 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 اتلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متناسبانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و ب 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 پهتری 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، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی همچ مزین قیمت به محض این که بازی در این کشور تولید شود.

وی با بیان اینکه ما برای تأمین صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات در صدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در قضای دیجیتال است و برخی مسؤولین نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هو مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد.

مذکور این مقاله می‌گویند که این مجموعه از عوامل بسیار متأثر است و این عوامل را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد: عوامل انتهایی و عوامل درونی. عوامل انتهایی شامل عواملی هستند که بر این مجموعه تأثیر مستقیمی نداشته باشند اما این عواملها می‌توانند تأثیر مستقیمی بر این مجموعه داشته باشند. عوامل درونی شامل عواملی هستند که بر این مجموعه تأثیر مستقیمی داشته باشند.

که این مسیر ممکن است روزی هم اهداف دهن را دارد و هم مسیر سختی است که ممکن است در آدامه اظهار کرد مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عواض لز نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهد بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم

پرداخت در آنها اسان تر می شود و افزار از طریق کارت شتاب یا حتی شناسه سیم کارت می توانند اتفاق بپرداخت گذشتند.
وی با بیان اینکه تصویب شدن این قانون لطفه 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 گفته: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما یا باید کلا جلوی بازی خارجی را پگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزتی برای تولید کنندگان داخلی قائل شویم و یا بودجه بازی را حداقال چندین برابر افزایش دهیم، زمانی که هیچ یک از این انتقامات تمی اخذ قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.



تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۴۰۳/۰۵/۰۶-۱۴۰۳/۰۷)

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 مسبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطفه 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 فضایی مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پنهانی پاند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً دلان معنا نیست که تمام زمانی که بازی ها مربوط به تولید داخلی وارد می کنند، مجازی هم 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 ایجاد شده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشته به این موضوع وارد نشیدیم، چون در صورت ورود باعث تاریخی کاربران و همچنین توسعه دهندها و ناشران می شد، با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توافیم باخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدھیم 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 صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متناسقاته 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 بگیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیت نسبت به محصولاتی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تعامل صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قابل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متناسقاته 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق خواهد 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 باشد یا کارت اعتباری داشته باشد 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 عوایض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زیان فارسی خواهند بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و اقدام از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطفه 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 داخلی دچار مشکل خواهد شد.

اتهای پیام

منبع: ایسنا



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد تصویب نشدن قانون عوارض عامل نابودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۴۰۳/۰۵/۰۶-۱۴۰۳/۰۷)

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، لطفه زیادی به تولید داخلی وارد می کند.

به گزارش سایت خبری «رازق»

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

(ادامه خبر ...) گفت: افزایش پهنانی 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 تنی 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 نداشتمیم به این موضوع وارد نشیدیم، چون در صورت ورود باعث تاریخی کاربران و همچنین توسعه دهندهان و ناشران می شد، با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم باسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدھیم 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 استناده سال گذشته در صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متناسقانه 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 پهنتی که نسبت به بازی های ساخت داخل دارد و علت آن هم سابقه ۲۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمهایه 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 مزیت نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تعامل صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قابل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متناسقانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولین نمی توانند درگ 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 خواهد 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 اب استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشد یا از گیفت کارت های ابل و گوگل استفاده کنند در حالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را تدارند 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 عواض 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 قارسی 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 لطعمه 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 یا باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را بر طرف 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 داخلی دچار مشکل خواهد شد.

متع خبر: ایسنا

تصویب نشدن قانون عوارض بازی های رایانه ای داخلی را نابود می کند

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 مسبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطعمه 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 فضایی مجازی برای بازی های در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنانی 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 تنی 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 نداشتمیم به این موضوع وارد نشیدیم، چون در صورت ورود باعث تاریخی کاربران و همچنین توسعه دهندهان و ناشران می شد، با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم باسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدھیم 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 استناده سال گذشته در صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متناسقانه 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 پهنتی که نسبت به بازی های ساخت داخل دارد و علت آن هم سابقه ۳۵ (ادامه دارد ...)

(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 مزیت 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 در صدی عوارض دارد گفت: متناسبانه 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 خواهد 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 باشد 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 نداشتند 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 عواض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهد 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 لطفه 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 یا باید کلا جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را بر طرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیتی برای تولید کنندگان داخلی قائل تسویه و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم، زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخلی دچار مشکل خواهد شد.

تعاریف

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد مسیر اتفاق نشدن قانون عارض عامل نابودی بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه بی بیان اینکه قانون عارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سایه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی های خارجی به تولید داخلی وارد می کند. حسن کریمی قلوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه بی به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی های در ماه های آینده است، گفت: افزایش پیشنهای پاند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است، مانند 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 گذاشت. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را تداشتم به این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایشی کاربران و همچنین توسعه دهنده‌گان و ناشران می شد، با زیرساخت مناسی 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 بی بحث عارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه بی دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عارض 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 متناسبانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

برتری بازی های خارجی به دلیل سایه طولانی

کریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت پهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم ساخته 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 مزیت نسبت به محصولی که وارد می شود، ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمام صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قابل هستیم و واردات این محصولات در صدی عوارض دارد، گفت: متناسبانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسؤولان 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 بی معتقد است اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق خواهد 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 باشد 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 نداشتند 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 عواض از نظر ما (ادامه دارد ...)

تغایر

(ادامه خیر...) قاچاق اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهد بود و این مزیت را تسبیت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان‌تر می‌شود و افزایش طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می‌تواند اقدام به پرداخت کند. وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند و مانع 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 می‌روند و ما یا باید کلا جلو بازی خارجی را بگیریم که نمی‌توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می‌خواهند نیاز خود را بر طرف کنند و محصول هم مجاز است، یا باید مزیت برای تولیدکنندگان داخلی قائل شویم یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم، زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی‌افتد فقط تولید داخلی دچار مشکل خواهد شد.

ویا... تصویب

تصویب نشدن قانون عارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی

ایستاد مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سبقه چند ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری های 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 فضایی مجازی برای بازی‌ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پنهانی 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 تداشتم به این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهنده‌گان و ناشران می‌شود. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عارض از بازی‌های خارجی ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عارض از بازی‌های خارجی از میان دو مسأله مطرح شد که متسابقه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود. وی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت پهنتی که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند و علت آن هم ساقه 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 بازی ساز داخلی هیچ مزیت نسبت به محصولی که وارد می‌شود ندارد.



تصویب نشدن قانون عارض عامل نابودی بازی‌های رایانه‌ای داخلی (۱۴۰۰/۰۳/۰۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب ...

ایستاد مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سبقه چند ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری های 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 فضایی مجازی برای بازی‌ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پنهانی 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 تداشتم به این موضوع وارد نشده‌یم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهنده‌گان و ناشران می‌شود. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم بازی‌های خارجی عرضه کنند بدھیم و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عارض از بازی‌های خارجی از میان دو مسأله مطرح شد که متسابقه رای نیاورد. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسقمه سال گذشته در صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متسابقه است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسقمه سال گذشته در صحنه علی مجلس نیز مطرح شد که متسابقه



(ادامه خبر ...) سازان داخلی داده شود. وی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت پهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارد 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، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود ندارد.



خبرگزاری ایوان ایران
ISNA

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۵)

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

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا الفرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه که قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدeneند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محجز تبودن 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
بندهای این اتفاق را فراموش نمایم

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۵)

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

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا الفرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه که قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدeneند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محجز تبودن 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 پایام
منبع: خبرگزاری ایسنا



۰/۰ نیوزگاری ایسنا

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۵)

محمد رضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آینین 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 آینین 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 تیمهٔ نخست امسال آینه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها با افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه دادهٔ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با اینهای قرارداد یا تفاهم نامهٔ بین خود و بازی ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

الف

ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آینه‌نامه و شیوهٔ نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینه‌نامه هایی 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 تیمهٔ نخست امسال آینه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها با افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه دادهٔ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با اینهای قرارداد یا تفاهم نامهٔ بین خود و بازی ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

زن

ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آینه‌نامه و شیوهٔ نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش خبرگزاری موج، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینه‌نامه هایی 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 تیمهٔ نخست امسال آینه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها با افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه دادهٔ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با اینهای قرارداد یا تفاهم نامهٔ بین خود و بازی ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ارتباطات برتر

ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۰۹-۰۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آینه‌نامه و شیوهٔ نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینه‌نامه هایی 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 تیمهٔ نخست امسال آینه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها با افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه دادهٔ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با اینهای قرارداد یا تفاهم نامهٔ بین خود و بازی ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی (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

(۱۴۰۲-۰۷-۰۳)

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

به گزارش سرویس اینیشن «آرتا»، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین 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 باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ای 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 بدهنند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت ناچاری های 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

(۱۴۰۲-۰۷-۰۳)

محمدرضا داوودی 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 داوودی» معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام خبر نگارش آینین نامه و شیوه تامه های انتشار بازی های موبایلی، اظهار داشت: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین 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، باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ای 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 بدهنند. داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت ناچاری های 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



ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۲-۰۳/۰۵)

محمد رضا داودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آینین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش بیانک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داودی با اعلام این خبر گفت: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین 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 ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمد رضا داودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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 (۱۴۰۲-۰۳/۰۵)

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

به گزارش ایسنا، محمد رضا داودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین 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 ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمد رضا داودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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 (۱۴۰۲-۰۳/۰۵)

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

به گزارش ایسنا، محمد رضا داودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین 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 ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند. محمد رضا داودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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 (۱۴۰۳/۰۷-۱۴۰۴/۰۶)

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

به گزارش ایسنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا الفرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ایندا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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.

انتهایی پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۳/۰۷-۱۴۰۴/۰۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آینین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا الفرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ایندا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با اینه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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.

انتهایی پیام

منبع: ایسنا

رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۴۰۳/۰۷-۱۴۰۴/۰۶)

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 ایننا، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ پخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فیلان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کنثور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، زاین، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، امریکا، سوئیس، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Insomniac، Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon، PolyGon، Zygna و Eidos در این رویداد حضور می یابند.

فرانخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان رویه رو شد به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارایه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دستواری برای انتخاب مقیدترین 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 ای آن است، قوی ترین و پرمحتوا ترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. (آمده دارد...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است برای تماشی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنران و موضوعات سخنرانی می تواند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و تیت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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

ایران آنلاین محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت های افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ای قرارداد یا تفاهمنامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت اتفاقی نباشد اما برای بنیاد ملی بازی رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم. ایسا

رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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 ایننا، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ یخشص اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فیلان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را بیش از ۱۵۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذاردند. سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، امریکا، سوئیس، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتری چون Insomniac، Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon، Zynga، Riot Games، Polygon، Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon، Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراغون دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان رویه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارایه در کنفرانس های این رویداد به دیپرخانه TGC رسید و هشت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مقیدترین 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 ای آن است، قوی ترین و پرمحتوا ترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است.

لازم به ذکر است برای تماشی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنران و موضوعات سخنرانی می تواند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و تیت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۸-۹۷/۰۴/۰۵)

محمدرضا داودی، معاون ناظر و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آینه نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنها به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های ریاضی، دلوویدی با اعلام این خبر گفت: «براساس آینین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های ریاضی ای خواهد شد».

وی افزود: «در نظر داریم در نیمه تخصیص امسال آینین نامه ها را تکمیل و مازو 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 ریاضی 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 بدھند».

محمد رضا دلوویدی خاطرشنان کرد: «در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های ریاضی ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران یافعیت بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم».



انتشار یازی های موبایلی خارجی ساعانده‌ی می شود

تهران-سایر تا- معاون نظریات و ارزشیابی، پنداد مل، پارزی های رایانه ای از آغازگارش، آینین تامه و شیوه تامه های انتشار بازی های موبایل، خارجی، خیر داد

به گزارش روز شنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داودوی اظهار داشت: براساس آین 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، آین نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی را تکمیل و سازو کار اجرای آن را نیز مشخص خواهیم کرد. داودوی خاطرشنان کرد: با تهابی و اجرایی شدن آین نامه ها، شرکت های 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 با تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند در خواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهنند.

وی بیان داشت: در زمان حاضر تبدیل شفافیت و محرز تبود 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 زیرنظرارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد، اهداف کلانی همچون تسبیح، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق صنعت بازی های رایانه ای با نگاه و پژوهی 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 فرآیند تولید، تامین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای و تلاش در جهت تولید و تامین داشت فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متقاضوت ساخت افزاری و ترم افزاری را دنبال می کند.

خبرنگار: صدیقه پهلوو + انتشار: زینب کارگر
برای اطلاع از اخبار متون فرهنگی و هنری، یا کانال فرهنگی ایرنا در تلگرام همراه شوید:
https://t.me/irna_f

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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

گروه فناوری: محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آینین 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 پولشن نیوز، وی افزود: در نظر داریم در نیمه ی نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. برای 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 ای 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 بدene.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرومیت 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 (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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

به گزارش جماران از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی اظهار داشت: براساس آینین 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، آینین نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص خواهیم کرد. داوودی خاطرنشان کرد: با تهابی و اجرایی شدن آینین نامه ها، شرکت های 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 بدene.

وی بیان داشت: در زمان حاضر تبود شفافیت و محرومیت 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 زیرنظر 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 را رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، امداد سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای و تلاش در جهت تولید و تأمین داشش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت ساخت افزایی و نرم افزاری را دنبال می کند.

اکتوبر اکنونیست

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری ساماندهی می شوند (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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

ایران اکتونیست - به گزارش ایران اکتونیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ محمدرضا داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آینین 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 ی نخست امسال آینین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم.

وی گفت: بر این اساس شرکت های 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 ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدene. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - دلودی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفاقت 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.

تشخیص

معاون بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در گفت و گو با تسنیم: انتشار «بازیهای موبایلی خارجی» تا پایان سال ساماندهی می شود

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

محمد رضا دلودی در گفت و گو با خبرنگار علمی باشگاه خبرنگاران پویا با بیان اینکه در نظر داریم ظرف شش ماهه نخست امسال «نگارش آین نامه و شیوه نامه های انتشار بازیهای موبایلی خارجی» را به اتمام برسانیم، اظهار کرد: بر اساس آین 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: قطعاً 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 برود.

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

دلودی با تأکید بر اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای باید خیلی پیشتر از اینها به موضوع ساماندهی انتشار بازیهای موبایلی خارجی ورود می کرد ابراز کرد: علی رغم اینکه بازیهای موبایلی کوچکتر 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 گنجد لذا اگر نظارتمان قوی تر می بود، شاید اجازه انتشار به آنها را نمی دادیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در ارتباط با کوتاهیهایی که پیش از این در برخورد با مقوله بازیهای موبایلی خارجی صورت گرفته است، گفت: با توجه به اینکه ما با بازاری روی رو شدیم که خیلی زود پیشتر شد و رشد کرد، نظارت از ابتدا بر این بازار سخت بود لذا در گام نخست به سمت رده

بندي سنی بازیها رفتیم که تا الان هم درگیر این موضوع هستیم. وی درباره فرآیند نظارت بر انتشار بازیهای موبایلی خارجی گفت: با تکمیل آین 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 آخذ مجوز نشر بازی را به ما بدنهند.

دلودی با بیان اینکه قصد نداریم رویکرد سلیمانی 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: ضریب نفوذ اپ مارکتهای ایرانی در ارائه اپلیکیشنها بازیهای موبایلی بسیار بالاست و معمولاً کاربران ایرانی تعمالی ندارند که به سمت سایتهای خارجی بروند لذا با نگارش آین 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 شفاقت 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 آین نامه ای، آن را اصلاح کنیم.

قاوانیز

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش قاوانیز به نقل از ایسنا، محمد رضا دلودی اظهار کرد: بر اساس آین 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 تیمهای نخست امسال آین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. برای 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 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 بدeneند.

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

فاؤانیوز

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

فاؤنیوز

نصوب نشدن قانون عوارض عامل نایودی بازی های رایانه ای داخلی (۱۴۰۷-۰۹/۰۷/۰۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های ریاضی اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها مسبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل ساخته چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب تشدن این قانون، لطمہ زیادی به تولید داخلی وارد می کند. به گزارش فناوریز به نقل از ایستاده حسن کریمی قلوسی در گفت و گو با ایسا بایان اینکه بنیاد ملی بازی های ریاضی ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضایی مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنه ای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدلن 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 عدالت، من 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 ھم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث تاریخ‌بیان کاربران و همچنین توسعه دهندهان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم باسخ ناشرانی که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند را بدینهم و برای این بازی ها مجوز ارائه کنیم.

مدیریت اعمال بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی های خارجی آتلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحنه علی‌الخصوص مجلس نیز مطرح شد که متناسبه 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

گریمی در ادامه خاطرنشان کرد: بازی های خارجی به دلیل کیفیت پوششی که نسبت به بازی های ساخت داخل دارد 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 مزیت نسبت به محصول که وارد می شود ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تامامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض ناره گفت: متأسفانه بازی در این 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 دادسته بحث های ریاضی درباره این موضوع سد 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 باشد یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. در حالی که عموم مردم

که این مسیر نمی‌رود زیرا هم اتفاقات فعل را دارد و هم مسیر صحی است. کوچکی‌ها در ادامه اظهار کرد مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند. بنابراین با قرار دادن عواض از نظر ما قاجاق اتفاق نمی‌افتد از طرف دیگر هم بازی های که در مارکت های ایران وجود دارد به زبان فارسی خواهد بود و این مزیت را نسبت به محصولی که فارسی نیست دارد و هم

پرداخت در اینها اسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند. همچنانکه تصویب تشنید این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما تیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و میدواریم مسوولان این حوزه به آن توجه داشته باشند. گفتم: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما یا باید کلا 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 متری برازی تولید کنند کان داخلی قابل شویم و یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم، زمانی که همچو یک از این اتفاقات نمی افتد قطعاً تولید داخلی دجاج مشکل خواهد شد.

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی

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 فرانس پرس (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد رضا داودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام این خبر گفت: براساس آینین 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 تیمه ای نخست امسال آین 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 ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ای 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.

سپهان

نگارش آین نامه انتشار بازی های موبایلی خارجی

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

به گزارش سپهان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی گفت: بر اساس آین 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 تیمه ای نخست امسال آین 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 ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ای 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

تهران

خبرگزاری تهران

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

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

به گزارش خبرگزاری شیستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: بر اساس آین 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 تیمه ای نخست امسال آین 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 ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ای 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



۱

۲

۳

۴

۵



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۰۶

