

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



فهرست



۲	سومین جشنواره فناوری اطلاعات در دانشگاه شریف	خبرنامه دانشجویان ایران
۳	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	پنجه برتر Handache better
۴	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	بانکداری خبر Bankchahar
۵	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۶	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	خودرو برتر Carface better
۷	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	اکو آنلاین
۸	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	اعتقاف آیین Ettedaf Aayin
۹	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	ارمان اقتصادی Arman Economic
۱۰	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	بانکداری ایران Bankchahar Iran
۱۱	عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی کاهد	اکو فارس
۱۲	خبر	صبح نو
۱۳	کوچ مشتریان بازی از مارکت های داخلی	آریان نو
۱۴	کوچ مشتریان بازی از مارکت های داخلی	آریان نو
۱۵	مصاحبه دیجیاتو با رئیس بنیاد بازی های رایانه ای؛ ما کار خودمان را می کنیم	دیجیاتو
۲۰	اخذ عوارض جنجالی از بازی های خارجی	نیاس اقتصاد
۲۲	قوانین جدید در انتظار بازی های رایانه ای	اقتصاد آنلاین www.eghtesadonline.com
۲۴	قوانین جدید در انتظار بازی های رایانه ای	استدرا
۲۷	اخذ عوارض جنجالی از بازی های خارجی	۵۵
۲۹	اخذ عوارض از بازی خارجی به چه معناست؟	صبا

۳۰	۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	خبرگزاری پانا 2020
۳۱	۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	خبرگزاری آوازه Oghaz.com
۳۲	۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	گامنا
۳۲	۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	تسنا خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۳۳	۱۹۰ ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۴	۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	3aziCenter.com
۳۴	۱۹۰ ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ایبزم اکونومیست

تعداد محتوا : ۲۶



پایگاه خبری

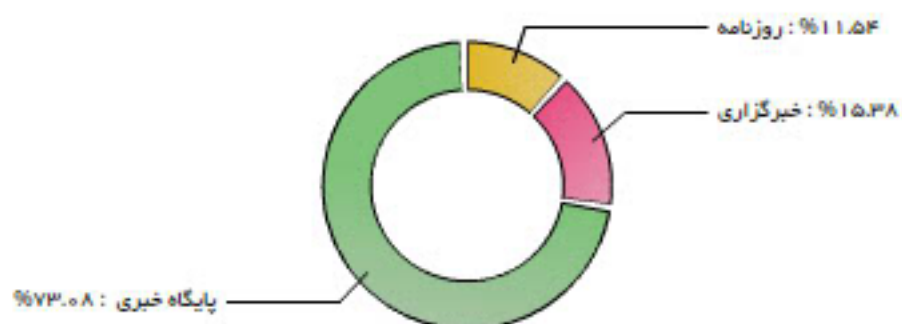
۱۹

خبرگزاری

۴

روزنامه

۳



سومین جشنواره فناوری اطلاعات در دانشگاه شریف (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

این رویداد با حمایت معنوی دانشگاه صنعتی شریف، پژوهشکده فناوری اطلاعات و ارتباطات پیشرفته دانشگاه صنعتی شریف، آزمایشگاه یادگیری فناوری اطلاعات دانشگاه شریف (لایتک)، سازمان فناوری اطلاعات ایران، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، پارک فناوری پردیس، پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات برگزار خواهد شد.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به رویداد ITWEEKED با هدف انتقال تجربه و بررسی چالش‌ها در تولید کسب و کارهای نوین در حوزه فناوری اطلاعات در قالب سخنرانی‌های کوتاه ۳۰ دقیقه‌ای به تاریخ ۲۵ دی ماه در محل دانشگاه صنعتی شریف برگزار می‌شود. پس از برگزاری رویداد سخنرانی‌ها به صورت کلیپ‌های مجزا در سایت رویداد قرار خواهد گرفت تا مجموعه‌ای نفیس از سخنرانی‌های مفید در دسترس علاقه‌مندان این رویداد قرار گیرد. این رویداد با حمایت معنوی دانشگاه صنعتی شریف، پژوهشکده فناوری اطلاعات و ارتباطات پیشرفته دانشگاه صنعتی شریف، آزمایشگاه یادگیری فناوری اطلاعات دانشگاه شریف (لایتک)، سازمان فناوری اطلاعات ایران، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، پارک فناوری پردیس، پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است مجموعه‌های پارس هاب و چارخونه، جاب ویژن، دفتر شما، هفته نامه شب، ترابرت و اینوتاکیس به عنوان حامی معنوی بخش خصوصی در برگزاری این رویداد مشارکت داشتند.

همینطور شرکت پردیس اول کیش به عنوان حامی مالی در کنار دبیرخانه رویداد قرار گرفتند. سخنرانان سومین جشنواره فناوری اطلاعات دانشگاه صنعتی شریف

دکتر محمد رضا موحدی

(معاون پژوهش و فناوری و عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی شریف)

دکتر محمد خوانساری

رئیس پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات

مرکز تحقیقات و مخابرات ایران)

دکتر امیرحسین جهانگیر

(عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی شریف)

دکتر حسن ظهیر

(عضو پیوسته فرهنگستان علوم جمهوری اسلامی ایران)

مهندس حسن کریمی قدوسی

(مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)

دکتر حسن نظام دوست

(رئیس اداره مالی سازمان فرابورس ایران)

دکتر حسین اسدی

(مدیر مرکز فناوری اطلاعات و عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی شریف)

ایمان عقیلان

(مدیر عامل توسعه ارتباطات وادی رایمندان (وادا))

اکبر قنبرپور

(رئیس مرکز فن بازار ملی ایران)

احسان مینایی زاده

(عضو دپارتمان آزمایشگاه یادگیری فناوری اطلاعات دانشگاه صنعتی شریف)

پشوتن پوریزشک

(مدیرعامل فروشگاه اینترنتی بامیلو)

سعید رسول اف

(مدیر عامل شرکت ایده پرداز ژوبین)

هومن مسگری

(دستیار ارشد کسب و کار مدیرعامل شرکت داتین)

حسین کلهر

نویسنده، طنز پرداز و مشاور تبلیغاتی)

سخنرانی فرزانه فلاحت

(توسعه دهنده کسب و کار شرکت کلید طلایی جهان معاصر)

سخنرانی کیوان جعفری

(مدیر عامل شرکت ترابرت) بازارگاه اینترنتی حمل و نقل کالا)



عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد

۰۰۱۱۹-۱۲/۱۰/۱۳۹۵

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت منون اجرایی نمی شود.

این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلاً صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوئیم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد.

این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تعاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

منبع: خبرگزاری ایستا



عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۹۵/۱۰/۲۷-۱۳۹۵/۱۱/۲۷)

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت منون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلا صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوییم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

منبع: خبرگزاری ایستا

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۹۵/۱۰/۲۰-۱۳۹۵/۱۲/۲۰)

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلاً صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر باند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوییم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تعاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

انتهای پیام



عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۹۵/۱۰/۱۷-۱۳۹۵/۱۱/۲۷)

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلاً صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر باند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوییم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد.

این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

منبع: خبرگزاری ایستا

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۷۷-۱۲/۱۰/۹۵)

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلا صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوئیم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تعاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

اعتمادآنان| حمزه آزاد با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند. وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلا صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوئیم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرگاهی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تعاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

منبع: ایستا

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۸۵-۱۳۹۱/۱۳۹۲)

یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت منون اجرایی نمی شود.

این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلا صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوئیم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد.

این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران بخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

انتهای پیام

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۱-۲۲۲)

عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

بانکداری ایرانی - یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود.

این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تربیونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلاً صحت ندارد. وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوییم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردرسهای وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالعات آنها از این طریق و با تاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

عوارض بازی های خارجی، از کیفیت داخل نمی گاهد (۱۳۹۵/۱۰/۲۲-۱۳۹۵/۱۱/۲۲)

اکوفارس: یک بازی ساز دریافت عوارض از بازی های خارجی را کمک به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست.

حمزه آزاد در گفت و گو با ایستا با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی کامپیوتری تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازها به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند. این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند.

وی با بیان اینکه نظارتی برروی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود. این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارض از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند. در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آنها تریبونی ندارند و حتی صداوسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداوسیما هم تبلیغ می شوند.

آزاد، کافه بازار را اصلی ترین مارکت آنلاین ایران در بازی موبایلی دانست و گفت: بازی خارجی به محض انتشار در صفحه اول کافه بازار قرار می گیرد، زیرا برروی این بازی کار شده و سود بیشتری هم برای بازار دارد. با اخذ عوارض، شفاف سازی مالی هم انجام می شود و این عوارض به زیرساخت تبلیغات بازی های ایرانی کمک می کند و باعث می شود بازی ایرانی خود را نشان دهد. کشورهایی مانند هند، ژاپن و کره، هر کدام قوانینی دارند و برخی حتی تا چند سال واردات برخی از بازی ها و کنسول ها را به کشور بسته اند تا صنعت داخلی شان شکل گیرد.

گران شدن بازی ها با دریافت عوارض، جوسازی است

این بازی ساز موضوع فیلتر بازی های خارجی را جوسازی مارکت ها دانست و بیان کرد: اینکه اعلام شده بود قرار است بازی ها فیلتر و یا گران شوند، جوسازی مارکت هاست و اصلا صحت ندارد وقتی یک محصول می خواهد در کشور منتشر شود، باید طبق قوانین کشور باشد. ما هم در جمهوری اسلامی قوانینی داریم که باید رعایت شوند. موارد نامناسبی در کافه بازار بوده که با تذکرات زیاد اصلاح شده است.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا مصرف کننده عوارض بازی های خارجی را می پردازد، گفت: عوارض بازی های خارجی یا باید از ناشر بازی گرفته شود یا از مارکت ها و مصرف کننده نباید آن را بپردازد. این بازی ها با مقرراتی در کشورها منتشر می شوند و مالیات می پردازند. ناشر بازی یا مارکت باید این هزینه را بدهد که یک امتیاز مثبت برای تولیدکننده داخلی است. زیرا سرمایه گذار اگر بداند یک سری قوانین و امتیاز مثبت برای بازی های داخلی وجود دارد، برای سرمایه گذاری رغبت می کند.

وی عوارض اخذ شده را کمکی به حوزه گیم داخلی دانست و گفت: ما نمی گوئیم این پول در تولید هزینه شود اما با اخذ عوارض خیال بازی ساز راحت است که اگر یک بازی خوب بسازد، می تواند درباره آن اطلاع رسانی کند و انتشار خارج از کشور هم داشته باشد. در حال حاضر کشور ما در موقعیت حساسی قرار دارد و به دلیل تحریم ها نمی توانیم بازی های ایرانی را با پرداخت دلاری در مارکت های خارجی مانند گوگل پلی و اپ استور منتشر کنیم اما خارجی ها به راحتی این کار را در ایران انجام می دهند. بنابراین باید شرایطی در نظر گرفته شود که بتوان از بازی های داخلی برای صادرات و تجاری سازی دیده شدن حمایت کرد. این بازی ساز با بیان اینکه کسی که از مارکت داخلی و ریالی پرداخت می کند به سمت مارکت خارجی نمی رود، توضیح داد: برای مارکت خارجی باید کارت هدیه (gift card) داشت و دردهرهایی وجود دارد. همچنین با بررسی بازی ها در مارکت ایرانی درمی یابیم که این بازی ها با دلار ارزان تر منتشر می شوند و این خودخواهی است که ناشر بخواهد هزینه عوارض به گیمرها تحمیل کند. ناشرها و مارکت ها در دنیا یکسری وظایف دارند و اینکه بخواهند بازی را گران تر از گوگل پلی بدهند، خلاف است. پرداخت عوارض باید به عنوان یک فرهنگ در کشور جا بیفتد. از طرفی اگر ناشران نخواهند پرداخت عوارض را بر عهده بگیرند، ضرر می کنند زیرا کاربر کمتری جذب آنها می شود.

آزاد در پاسخ به اینکه آیا پرداخت عوارض از بازی های خارجی امکان رقابت بازی های داخلی را کم نمی کند، گفت: عوارض هیچ تاثیری در کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود اما انحلال این طرح باعث می شود سود مارکت ها بیشتر شود. از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست. وی همچنین خاطرنشان کرد: در حال حاضر ردیف مشخصی برای گیم ایران وجود ندارد و بازی سازی دارای یک رسانه رسمی نیست. البته ما در حال تشکیل تشکل خانه بازی سازان هستیم و اساسنامه آن در حال تنظیم است که تشکل های بازی ساز و مطالبات آنها از این طریق و با تاملاتی که با بنیاد بازی های رایانه ای صورت می گیرد، پیگیری شود. همچنین نظارت برای هزینه کرد عوارض هم توسط این تشکل که مجموع فعالان بازی ساز و افراد حقیقی در آن حضور دارند، انجام شود.

خبر

نحوه اعطای وام ۱۵ میلیونی

به تولیدکنندگان اپلیکیشن

در راستای حمایت از تولید نرم افزارهای کاربردی ایمن و محتوای چندرسانه ای موبایل، وزارت ارتباطات ۱۵ میلیون تومان تسهیلات برای هر درخواست توسعه دهندگان نرم افزارها در نظر گرفت.

به گزارش مهر، مطابق با دستورالعمل اعطای تسهیلات از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات که سال گذشته به تصویب هیأت وزیران رسیده است، حمایت از توسعه دهندگان حقیقی و حقوقی اپلیکیشن های ایمن و محتوای چندرسانه ای تلفن همراه در دستور کار این وزارتخانه قرار دارد.

براین اساس این وزارتخانه پیش از این تا پایان آبان ماه به توسعه دهندگان حقیقی و حقوقی نرم افزارهای کاربردی ایمن و محتوای چندرسانه ای تلفن همراه زمان داد تا درخواست خود را برای دریافت این تسهیلات اعلام کنند.

بررسی ها از این دستورالعمل نشان می دهد که سقف تسهیلات در نظر گرفته شده برای توسعه دهندگان حقیقی و حقوقی اپلیکیشن به ازای هر متقاضی مبلغ ۱۵ میلیون تومان است. برای درخواست بیش از ۱۵ میلیون تومان باید درخواست کنندگان از طریق ثبت نام در فراخوان طرح های فناورانه اقدام کنند.

ارائه این تسهیلات برای تولید یا توسعه اپلیکیشن های ارزشمند بر مبنای برنامه کسب و کار مشخصی است که باید به تأیید کارگروه ارزیابی این تسهیلات برسد. همچنین این تسهیلات به افرادی تعلق می گیرد که در گذشته حداقل یک اپلیکیشن با کیفیت موبایل تولید کرده باشند.

گلایه سروشی از دولت

مدیر پیام رسان سروش با اعلام اینکه پیام رسان های داخلی قابلیت رقابت با پیام رسان های خارجی را دارند، گفت: ولی سرویس خوب فنی از نظر زیرساخت به پیام رسان های داخلی داده نمی شود. به گزارش خبرگزاری تسنیم، سید جعفر خورشاد افزود: ساز و کارهای مشخصی برای حمایت از پیام رسان های خارجی وجود ندارد اما با این وجود ما می توانیم با پیام رسان های خارجی رقابت کنیم.

رئیس اتحادیه کسب و کارهای مجازی کشور هم در گفت و گوی ویژه خبری گفت: از ۱۹ هزار صاحب کانال تلگرامی که برای کسب و کار تقاضایشان را به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ارائه کرده اند ۹ هزار کانال به این اتحادیه معرفی شده است. محمد کرمی افزود: اینکه بستر مناسب برای توسعه تلگرام را فراهم کنیم و بعد به یک باره آن را فیلتر کنیم اشتباه است.

وی گفت: این کار هیچ کمکی به پیام رسان های داخلی نکرده است و بسیاری از مردم برای باقی ماندن در فضای تلگرام به فیلتر شکن ها روی آورده اند که این مسأله بسیار خطرناک است.

بازی سازان داخلی تربیون ندارند

یک بازی ساز با بیان اینکه در سال های گذشته بازی سازی در کشور به سمتی رفته که دیگر نمی توان بازی رایانه ای تولید کرد، گفت: به همین دلیل بازی سازان به سمت بازی های موبایلی روی آورده اند. مارکت های مطرح مانند کافه بازار در کشور وجود دارند که بازی های خانگی را به صورت فارسی شده در مارکت شان قرار می دهند. این مارکت ها حتی گاهی بازی های پرفروش را به صورت انحصاری منتشر کرده و به ناشران دیگر اجازه انتشار نمی دهند.

این بازی های فارسی شده خیلی راحت وارد کشور شده و مارکت ها سود خوبی از آن ها می برند بدون آنکه عوارضی بپردازند. حمزه آزاد در گفت و گو با ایسا با بیان این که نظارتی روی انتشار بازی های موبایلی قبل از انتشار وجود ندارد افزود: زمانی که یک بازی منتشر می شود، اگر مشکلی داشته باشد، به آن ها تذکر داده شده و بازی را اصلاح می کنند اما این قانون که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد به صورت مدون اجرایی نمی شود.

این بازی ساز با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار کرد: این طرح باعث می شود عوارضی از بازی های خارجی وارد صندوقی شده و به صنعت گیم ایران از لحاظ کارهای زیرساختی، صادرات و تبلیغات بازی ها کمک کند.

در حال حاضر بازی های ایرانی در شرایط نابرابری قرار دارند، آن ها تربیونی ندارند و حتی صداسیما هم برای معرفی بازی ها پول دریافت کرده و سخت گیرانه برخورد می کند. در حالی که بازی خارجی خیلی راحت در ایران منتشر می شود، آن ها پرداخت ریالی دارند و در صداسیما هم تبلیغ می شوند.

آمار رفتار کاربران ایرانی در فروشگاه های آنلاین

بررسی رفتار کاربران ایرانی سیستم عامل اندروید در پاییز امسال نشان می دهد، برنامه های پرطرفدار دسته پیام رسان ها نسبت به دسته های دیگر بیشترین میانگین نصب فعال را داشتند.

طبق آمار این گزارش، برنامه های پرطرفدار دسته پیام رسان ها نسبت به دسته های دیگر بیشترین میانگین نصب فعال را داشتند. ساعت لوج خرید برنامه ها ۱۰ صبح و ساعت لوج خرید بازی ها ۲۱ بود.

بیشترین رشد انتشار برنامه در دسته آشپزی و رستوران و بیشترین رشد نصب فعال در دسته های امور مالی و رفت و آمد بود. دسته های خرید و خانواده گی هم بیشترین درصد افزایش خریدار را به خود اختصاص دادند.

کوچ مشتریان بازی از مارکت های داخلی

آرمان - سوسن یحیی پور: گنجاندن بندی در لایحه بودجه ۹۷ که بر اساس آن مقرر شده ۱۰ درصد از فروش بازی های برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عوارض دریافت شود، موج نگرانی را در بین برخی از فعالان صنعت بازی در ایران برانگیخته است. استدلال آنها این است که این کار، علاقه مندان را از مارکت های رسمی داخل کشور به مارکت های خارجی و کانال های غیررسمی سوق می دهد و نتیجه آن خروج ۱۰۰ درصدی ارز از کشور است. البته درمقابل این استدلال، برخی از بازی ساز های ایرانی معتقدند گران شدن بازی ها با دریافت عوارض جوسازی است و دریافت عوارض هیچ تاثیری بر کیفیت بازی داخلی ندارد.

بر اساس آمار منتشر شده در سال ۹۵، در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند و بازی بازهای فعال چه با رایانه، تبلت یا گوشی همراه حدود ۲۰ میلیون نفر هستند. هر ماه بین ۱۴۰ تا ۲۰۰ میلیارد تومان از سوی ایرانی ها صرف خرید بازی می شود. همچنین به طور متوسط ۵/۱ ساعت در روز برای آن در داخل کشور وقت صرف می شود. این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی های ویدئویی در بازار غیر بومی هستند با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی های ویدئویی، به ایجاد مرکز داده بازی های ملی نیازمندیم. در سال های اخیر از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطوح مختلف تولید شده که برخی از آنها در جشنواره های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفته اند. بر اساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار محاسبه شده و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای قرار دارد طبق اعلام موسسه newzoo. ایران هم توانسته جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

رشد بازی های آنلاین

در سالیان گذشته به ویژه طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسشنامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. همچنین بر اساس آخرین آماري که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. در حال حاضر به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رشد بازی های آنلاین خبر داده است که در نهایت باعث اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند شده است.

ماجرای اخذ عوارض از بازی های خارجی

در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۹۷ بندی در جدول شماره ۵ (درآمدها، واگذاری دارایی های سرمایه ای و واگذاری دارایی های مالی بر حسب قسمت، بخش، بند، اجزا در سال ۹۷) به شماره طبقه بندی ۱۶۰۱۷۸ وجود دارد (صفحه ۵۶) که بر اساس آن مقرر شده ۱۰ درصد از فروش بازی های برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عوارض دریافت شود. دریافت عوارض از بازی های خارجی که اثرات متعددی بر صنعت بازی در پی خواهد داشت با واکنش های متفاوتی از سوی فعالان این صنعت مواجه شده است. برخی بر این باورند که اخذ عوارض از بازی های خارجی در نهایت باعث افزایش قیمت آنها در کانال های رسمی و حرکت خریداران ایرانی به سمت کانال های غیررسمی خواهد شد. نتایج تحقیقات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ نشان می دهد که حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در این سال در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش از کانال رسمی بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها پنج درصد از این مقدار بوده است. در همین راستا، مدیرعامل یک مارکت داخلی در گفت و گو با خبرگزاری «ایسنا» گفت: «این کار، علاقه مندان را از مارکت های رسمی داخل کشور به مارکت های خارجی و کانال های غیررسمی سوق می دهد و نتیجه آن خروج ۱۰۰ درصدی ارز از کشور است». امین امیرشریفی معتقد است: «اخذ عوارض از بازی های خارجی، قیمت برای مصرف کننده را در کانال های رسمی افزایش می دهد، در حالی که کانال های غیررسمی متعددی برای فروش بازی های خارجی وجود دارد. می توان به مارکت های داخلی گفت برای بازی ها عوارض دهند، اما سایت هایی که جم فروشی می کنند یا مارکت هایی مانند گوگل پلی و اپ استور که بدون مجوز داخلی و بدون اینکه در ایران رسمیتی داشته باشند، کار کرده و مردم هم از آنها استفاده می کنند، عوارضی نمی دهند». این اظهارنظرها در حالی صورت می گیرد که عده دیگری از بازی سازهای ایرانی گران شدن بازی ها با دریافت عوارض را جوسازی می دانند و بر این باورند که عوارض هیچ تاثیری بر کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. در همین رابطه، حمزه آزاد، بازی ساز در گفت و گو با خبرگزاری ایسنا اعلام کرد که «دریافت عوارض از بازی های خارجی کمک به حوزه گیم داخلی است. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست».

چگونگی حمایت از بازی سازها

کارشناسان معتقدند سرمایه گذاری در صنایع فناوری کاری پرریسک است و صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در دنیا، ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، اما آن موفقیت ۲۰ درصد باقیمانده به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولیدکننده ها و سرمایه گذاران برگردانند. همین موضوع لزوم حمایت از این صنعت را افزون می کند. یکی از راه هایی که در این راستا در پیش گرفته شده ارائه وام به بازی سازهاست. در همین رابطه مهرداد آشتیانی، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حمایت ها از بازی سازها گفته است: تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی حمایت مالی یا نقدی است و بنیاد تعاملاتی با ارگان هایی که بودجه های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است و توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و همچنین وزارت ارتباطات از طریق وام و چو اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود. درمقابل اما برخی فعالان بازی ساز معتقدند که هیچ جای دنیا دادن وام به ویژه برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی ریسک چند برابری روی دوش بازی ساز و تولیدکننده. بلکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند تا موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران کند و تولیدکننده و سرمایه گذار متضرر نشوند. این عده بر این باورند که برای حمایت از بازی سازها باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و (اثامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلاً انجام می داد و علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد مانند برگزاری رویداد و نمایشگاه، باید سازمان های خصوصی وجود داشته باشند که حاضر به سرمایه گذاری شوند.

معافیت مالیاتی برای بهبود کیفیت

از آنجایی که امروز هم بازی های داخلی و هم بازی های خارجی مالیات پرداخت می کنند برخی از فعالان این صنعت معافیت مالیاتی را راهکار حمایتی مناسبی می دانند. درواقع استدلال این عده این است که می توان برای حمایت از بازی های داخلی، ۹ درصد مالیات را از بازی های ایرانی برداشت و این معافیت را برای مدت دو تا پنج سال برای بازی های داخلی قائل شد. در حالی که بازی های خارجی همچنان این مبلغ را بپردازند. این مساله در سایر کشورها نیز تجربه شده است و بدین وسیله موجبات رشد صنایع فراهم می شود. سرمایه گذاری ۹ درصد می تواند در راستای بهبود کیفیت بازی ها و توسعه آنها به کار گرفته شود.



کوچ مشتریان بازی از مارکت های داخلی

بر اساس آمار منتشر شده در سال ۹۵، در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند و بازی بازهای فعال چه با رایانه، تبلت یا گوشی همراه حدود ۲۰ میلیون نفر هستند. هر ماه بین ۱۴۰ تا ۲۰۰ میلیارد تومان از سوی ایرانی ها صرف خرید بازی می شود. همچنین به طور متوسط ۵/۱ ساعت در روز برای آن در داخل کشور وقت صرف می شود. این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی های ویدئویی در بازار غیر بومی هستند. با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی های ویدئویی، به ایجاد مرکز داده بازی های ملی نیازمندیم. در سال های اخیر از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطوح مختلف تولید شده که برخی از آنها در جشنواره های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفته اند. بر اساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newZOO درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار محاسبه شده و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای قرار دارد. طبق اعلام موسسه newZOO، ایران هم توانسته جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

رشد بازی های آنلاین

در سالیان گذشته به ویژه طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسشنامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. همچنین بر اساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. در حال حاضر به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رشد بازی های آنلاین خبر داده است که در نهایت باعث اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند شده است.

ماجرای اخذ عوارض از بازی های خارجی

در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۹۷، بندی در جدول شماره ۵ (درآمدها، واگذاری دارایی های سرمایه ای و واگذاری دارایی های مالی بر حسب قسمت، بخش، بند، اجزا، در سال ۹۷) به شماره طبقه بندی ۱۶۰۱۷۸ وجود دارد (صفحه ۵۶) که بر اساس آن مقرر شده ۱۰ درصد از فروش بازی های برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عوارض دریافت شود. دریافت عوارض از بازی های خارجی که اثرات متعددی بر صنعت بازی در پی خواهد داشت با واکنش های متفاوتی از سوی فعالان این صنعت مواجه شده است. برخی بر این باورند که اخذ عوارض از بازی های خارجی در نهایت باعث افزایش قیمت آنها در کانال های رسمی و حرکت خریداران ایرانی به سمت کانال های غیررسمی خواهد شد. نتایج تحقیقات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ نشان می دهد که حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در این سال در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش از کانال رسمی بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها پنج درصد از این مقدار بوده است. در همین راستا، مدیرعامل یک مارکت داخلی در گفت و گو با خبرگزاری «ایستا» گفت: «این کار، علاقه مندان را از مارکت های رسمی داخل کشور به مارکت های خارجی و کانال های غیررسمی سوق می دهد و نتیجه آن خروج ۱۰۰ درصدی ارز از کشور است». امین امیرشریفی معتقد است: «اخذ عوارض از بازی های خارجی، قیمت برای مصرف کننده را در کانال های رسمی افزایش می دهد، در حالی که کانال های غیررسمی متعددی برای فروش بازی های خارجی وجود دارد. می توان به مارکت های داخلی گفت برای بازی ها عوارض دهند، اما سایت هایی که جم فروشی می کنند یا مارکت هایی مانند گوگل پلی و اپ استور که بدون مجوز داخلی و بدون اینکه در ایران رسمیتی داشته باشند، کار کرده و مردم هم از آنها استفاده می کنند، عوارض نمی دهند». این اظهارنظرها در حالی صورت می گیرد که عده دیگری از بازی سازهای ایرانی گران شدن بازی ها با دریافت عوارض را جوسازی می دانند و بر این باورند که عوارض هیچ تاثیری بر کیفیت بازی داخلی ندارد و رقابت همچنان وجود دارد. در همین رابطه، حمزه آزاد بازی ساز در گفت و گو با خبرگزاری ایستا اعلام کرد که «دریافت عوارض از بازی های خارجی کمک به حوزه گیم داخلی است. بازی خارجی به هر حال وارد کشور می شود و با پرداخت عوارض تنها ۱۰ درصد از سودش کم می شود، از طرفی قرار نیست پولی به بازی ساز داده شود و حمایت ها در قالب زیرساخت و تقویت سرور بازی هاست».

چگونگی حمایت از بازی سازها

کارشناسان معتقدند سرمایه گذاری در صنایع فناوری کاری پرریسک است و صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در دنیا، ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند. اما آن موفقیت ۲۰ درصد باقیمانده به حدی است که می تواند سرمایه بزرگی را به تولیدکننده ها و سرمایه گذاران برگرداند. همین موضوع لزوم حمایت از این صنعت را افزون می کند. یکی از راه هایی که در این راستا در پیش گرفته شده ارائه وام به بازی سازهاست. در همین رابطه مهرداد آشتیانی، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حمایت ها از بازی سازها گفته است: تلاش بنیاد ملی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی حمایت مالی یا نقدی است و بنیاد تاملاتی با ارگان هایی که بودجه های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است و توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و همچنین وزارت ارتباطات از طریق وام و جوه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود. در مقابل اما برخی فعالان بازی ساز معتقدند که هیچ جای دنیا دادن وام به ویژه برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی ریسک چند برابری روی دوش بازی ساز و تولیدکننده. بلکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند تا موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران کند و تولیدکننده و سرمایه گذار متضرر نشوند. این عده بر این باورند که برای حمایت از بازی سازها باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلا انجام می داد و علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد مانند برگزاری رویداد و نمایشگاه، باید سازمان های خصوصی وجود داشته باشند که حاضر به سرمایه گذاری شوند.

معافیت مالیاتی برای بهبود کیفیت

از آنجایی که امروز هم بازی های داخلی و هم بازی های خارجی مالیات پرداخت می کنند برخی از فعالان این صنعت معافیت مالیاتی را راهکار حمایتی مناسبی می دانند. درواقع استدلال این عده این است که می توان برای حمایت از بازی های داخلی، ۹ درصد مالیات را از بازی های ایرانی برداشت و این معافیت را برای مدت دو تا پنج سال برای بازی های داخلی قائل شد، در حالی که بازی های خارجی همچنان این مبلغ را بپردازند. این مساله در سایر کشورها نیز تجربه شده است و بدین وسیله موجبات رشد صنایع فراهم می شود. سرمایه گذاری ۹ درصد می تواند در راستای بهبود کیفیت بازی ها و توسعه آنها به کار گرفته شود.

مصاحبه دیجیاتو با رئیس بنیاد بازی های رایانه ای؛ ما کار خودمان را می کنیم (۱۲/۱۱/۹۶-۲۲/۰۹)

مدتی است که بحث بر سر دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که قصد انتشار رسمی را در ایران دارند داغ شده. این طرح مخالفان و موافقان بسیاری دارد و از سویی با اظهارنظرهای جنجالی اخیر، پای کاربران بازی های ویدیویی نیز به میان آمده.

کافه بازار، هیولا و دیگر بازارچه های فروش بازی های موبایلی و کامپیوتری در ایران مخالفین اصلی این طرح به حساب می آیند و از طرفی هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای بزرگترین موافق و مجری طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی است.

در مطلبی جداگانه هفته گذشته بحث کردیم که این طرح چه تاثیری روی فیلترینگ بازی ها دارد اما این بار با حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای داوطلبانه به تجربه دیجیاتو آمد تا زوایای مختلف این طرح پر سر و صدا را بررسی کنیم.

دیجیاتو: مهمترین مشکل در مورد طرح دریافت عوارض، ابهامات بسیار زیاد آن است. دلیل این ابهامات چیست؟

حسن کریمی قنوسی: می خواهیم کمی فلسفی شروع کنیم. چرا ما نمی خوانیم؟ چرا تحلیل نمی کنیم؟ چرا به یک سری تیر بسنده کردیم؟ چرا اصلا سه خط اول را هم نمی خوانیم؟ یا چرا اصلا نسبت به یک موضوعی که اطلاع نداریم حرف می زنیم؟ من خودم عادت دارم وقتی یک چیزی را نمی دانم ساکت می شوم و بیشتر به آن موضوع فکر می کنم.

من با یکی از خبرگزاری ها مصاحبه کردم و گفتم که می خواهیم بازی ها را ساماندهی کنیم. نباید چنین کاری کنیم؟ باید رها کنیم؟ هر دولتی، هر کشوری و هر جایی ساماندهی می کند. یا ساماندهی بد یا خوب ولی بالاخره این کار را می کند. اول بگذارید ما ساماندهی کنیم، اگر بد بود گردن ما از مو باریک تر.

بالاخره شما دنبال چه هستید؟

ما می خواهیم پروانه عرضه و انتشار بدهیم. این پروانه از یک سری جهات به نفع بازی سازها است و باعث می شود که فضای کشور به نفع کسانی که کار مجاز می کنند تغییر کند. بگذارید یک مثال بزنم: بر اساس قانونی که الان داریم، مارکت های رسمی که بازی های خارجی را وارد کشور می کنند، پروانه عرضه می گیرند. هر مارکت دیگری که بازی خارجی را به صورت تجاری در کشور عرضه کند و حق مالکیت معنوی یا فکری بازی ها را رعایت نکرده باشد، از ما پروانه عرضه نمی گیرد این به نفع مارکت های رسمی ماست چون ما به شکل اتوماتیک با مارکت های غیر رسمی برخورد می کنیم. من نمی دانم چرا مارکت ها فکر می کنند این به نفعشان نیست.

کاری که ما می کنیم به رسمیت شناختن ناشرها است. آیا قبل نشر بازی های خارجی در ایران فعل خوبی است؟ خب بله. همه می گویند این کار خوب است اما همه می ترسند. می گویند نکنند فساد ایجاد شود؟ نکنند برخی پروانه بگیرند و برخی نگیرند؟ ما درگیر یک آیدمی هستیم و هر کسی که می خواهد کاری انجام دهد نگران آن می شویم.

پس علت این همه جنجال چیست؟

سپس آن تیر داغ در آمد و گیمرها گفتند الان رینبو سیکس (Rainbow Six Siege) فیلتر می شود، پی اس ان (PSN) و استیم (Steam) فیلتر می شوند. ما واقعا نمی خواهیم فیلتر کنیم. من در اینستاگرام هم نوشتم که نمی خواهیم فیلتر کنیم ولی باز می آیند می گویند که چرا می خواهید فیلتر کنید.

حرف ما این است: ما می خواهیم عرضه تجاری بازی ها را ساماندهی کنیم و از این حالت بی ضابطه در بیاوریم. ما در حال حاضر یک کشور سری دلال داریم. من نمی گویم که این دلال ها باید باشند یا نه ولی این ها هستند که بازی های خارجی را به کشور می آورند و عرضه می کنند و پول در می آورند. این افراد حالا جلوی این طرح گارد گرفته اند. شما بروید از روشنفکرترین افراد پرسید که ما واردات محصول داریم ولی ضابطه مند نیست. حالا مارکت های ما با حالتی روشنفکری می آیند می گویند بازی های ایرانی باید با بازی های خارجی در یک زمین برابر رقابت کنند. چه کسی گفته باید شرایط اقتصادی برابر نباشد؟ بازی سازها باید یاد بگیرند که در شرایط اقتصادی برابر رقابت کنند. باید پرسید که اگر الان گوگل پلی و اپ استور باز بود آیا شما مارکت های عزیز وجود داشتید؟ اگر یوتوب باز بود آپارات وجود داشت؟ اگر آمازون به ایران سرویس می داد، آیا دیجیکالا داشتیم؟ اگر اوبر بود، اسنپ داشتیم؟ اگر همین حالا شبکه شتاب در گوگل پلی وصل شود، شما از گوگل پلی خرید می کنید یا مارکت ایکس؟ محتوای این یکی را با آن یکی مقایسه کن. چطور آن ها بدون حضور گوگل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلی قدرت گرفتند حالا بحث سر بازی سازهای بیچاره که می شود می گویند باید رقابت برابر باشد و بازی ایرانی هم باید بجنگد؟ بعضی از بازی سازهای ما هم گاهی اوقات جو گیر می شوند. آن ها با عشقشان بازی می سازند و هر کس هر چه به آن ها بگوید گول می خورند. همه چیز را می ریزیم داخل مخلوط کن و نتیجه می گیریم. می گویند خودرو. خودرو یک مثال بد است. عوارض آن صد در صد است. نمی توان مثال بد قانون صد در صد عوارض چهل ساله خودرو را با ده درصد فعلی مقایسه کرد.

نخود و ماست مثالی خوبی هست؟

آها به پست اینستاگرام خودم اشاره می کنی؟ بین وجود عوارض نه شرط کافی است برای موفق شدن و نه برای باختن ولی شرط لازم است برای موفق شدن. این نظر من است. به خاطر اینکه شرایط اقتصادی باید مناسب باشد با واردات بازی های خارجی صنعت راه نمی افتد و نمی شود تا این حد روشنفکر بود. ما تی جی سی را برگزار کردیم و یک عده اتهام زدند که شما نمایشگاه برگزار می کنید تا بازی های خارجی را وارد کنید حالا همان عده آمده اند می گویند مالیات نگذارید، مشکل برای عرضه بازی های خارجی در ایران ایجاد نکنید کنامیک را قبول کنیم آخر؟

ما یک بازارچه دیجیتالی داریم و یک بازاری برای بازی های فیزیکی. آیا بازی های پلی استیشن ۴ هم شامل حال این عوارض می شوند؟ ما یک سری مارکت موبایل در داخل کشور داریم: رسمی و غیر رسمی. یک مارکت رسمی خارج از کشور هم داریم یعنی گوگل پلی. یک نکته خیلی مهم بگویم که شاید ۳۰ درصد موضوع را عوض کند این است که می دانید بازی های خارجی الان با نرخ دلار چقدر عرضه می شوند؟ مثلاً بازی War Robots که تازه مطرح شده، دلاری ۲۹۹۰ تومان است. هر چم بازی کلش آو کلنز ۳۳۰۰ تومان است. یعنی قیمت دلار در مارکت های رسمی ما از قیمت دلار بازار که ۴۳۰۰ تومان است کمتر است. اگر ۱۰ درصد عوارض بخورد، مثلاً ۳۳۰۰ بشود ۳۵۰۰ تومان، هنوز کمتر از قیمت دلار گوگل پلی است. الان کارت های اعتباری گوگل پلی دلاری ۴۵۰۰ هستند. بنابراین مردم ما قطعاً از مارکت داخلی به سمت مارکت خارجی نخواهند رفت.

من وقتی عوارض بازی های خارجی را گذاشتم ۵۰ درصد بازی سازها به من گفتند که عوارض بگیر. اصلاً بخش خصوصی از من خواست. بحث عوارض رفت در مصوبه شورای عالی فضای مجازی قرار گرفت. مصوبه ای که خود رئیس جمهور زیر آن را امضا کرده و گفته که عوارض از بازی های خارجی باید گرفته شود. اتفاقی که برای مارکت های غیر رسمی می افتد این است که پروانه عرضه ندارند و با آن ها برخورد می شود. بنابراین به نفع مارکت های رسمی داخل کشور است.

این یعنی اجرای تصفه و نیمه کیی رایت؟

صد درصد، بله، صد درصد.

این در حوزه پرداختی ها هست. یعنی اگر کسی این محصول را رایگان قرار داد مشمول قانون نمی شود. به خاطر اینکه قوانین کشور ما آن را پوشش نمی دهد و تا زمانی که قانون کیی رایت اجرایی نشود هیچکس قدرت برخورد با آن را ندارد این در صورتی است که کسی بخواهد بابت این محصول پولی بگیرد ولی پروانه تجاری نداشته باشد.

بازار فروش محصولات فیزیکی چطور؟

در خصوص بازار فیزیکی باید بگویم که این اصلاً اولویت ما نیست ولی ممکن است در آینده به وجود بیاید. قانون عوارض مشمول همه بازی های خارجی می شود. فیزیکی، غیر فیزیکی، اورجینال، غیر اورجینال. من فعلاً می خواهم از فضای مجازی شروع کنم. چون برای فضای فیزیکی کارهایی کرده ام. مثلاً بازی هایی که با هولوگرام عرضه می شوند، مجوز می گیرند، پروانه می گیرند. به بازی های اورجینال هولوگرام می دهیم تا در بازار امنیت داشته باشند. من در بازار بازی های فیزیکی یک نمره ای دارم ولی نمره ام در زمینه فضای مجازی کم است. بنابراین پس از ۱-۲ سال کار کارشناسی، حالا که ورود کرده ایم می گویند تو که هستی اصلاً و کجا بودی که حالا می خواهی کاری انجام دهی؟ بعضی ها می گویند این اصلاً بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؟ این ها که بازی های موبایلی هستند، رایانه ای نیست.

پس چرا اصلاً بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستید؟ اگر رایانه ای به ویدیویی تغییر کند همه چیز درست می شود. خیلی موافقم. یا حتی اگر دیجیتالی بشود. منتها یک ایرادی هست. من باید این را بپرسم تبدیل به مصوبه شورای عالی فضای مجازی کنیم. شما فکر کن در جلسه ای رئیس جمهور نشست و من بگویم این رایانه ای را تبدیل کنید به ویدیویی. می گویند بیکاریم مگر در این مملکت که گیر این اسم باشیم؟ اما اساس نامه ما اصلاح می شود و این مورد هم قطعاً درست خواهد شد و این رایانه ای تبدیل خواهد شد به ویدیویی. به بحث برگردیم، ما یک پروانه عرضه داریم و یک پروانه انتشار، تاشرهایی که پروانه عرضه دارند پروانه انتشار هم می گیرند ولی تمرکز فعلی ما روی فضای مجازی است و همان ضابطه قبلی در زمینه بازی های فیزیکی وجود خواهد داشت.

پس بازار بازی های فیزیکی هیچ تغییری نخواهد کرد. یعنی فیزیکی ۲۰۰ هزار تومانی ۲۲۰ هزار تومان نخواهد شد؟

نه گران نمی شود.

این قانون مشابه خارجی هم دارد یا مختص کشور ما است؟

بله. اتفاقاً این ماجرا سبب خیر شد. بعضی ها می گفتند که این قانون فقط در ایران است. من دیشب ۳ ساعت وقت گذاشتم و دیدم هند عین قانون ما را دارد. حتی اگر ایران اولین کشور هم باشد، هیچ ایرادی از نظر من ندارد. چون شرایط سیاسی و اقلیمی ما پیچیده است. افزودن یک هزینه اضافه که به گفته شما قرار است از بازی ساز خارجی گرفته شود آن ها را بی میل نمی کند؟

حرف را خیلی خوب می فهمم. شاید بخشی از حرفت درست باشد و شاید بخشی از آن هم درست نباشد. تو می گویی بازی ساز خارجی ممکن است شک کند و به ایران نیاید. اما بازی سازهای داخلی ما کجای این تفکر هستند؟ چرا بازی ساز ایرانی را کسی در این اکوسیستم نمی بیند؟ زیست بوم موجود در کشور ما الان خراب است. یک سری دلال در این زیست بوم مشغول پول درآوردن هستند و نمی خواهند این زیست بوم درست شود. می گویند دست نزدیک که خراب می شود نه عزیزان من، این زیست بوم همین حالا هم خراب است. باید درستش کنیم.

تولید بازی های ویدیویی در ایران الان دچار مشکل جدی است. ما نمی توانیم بازی ها را خارج از کشور عرضه کنیم، خارجی ها به ایران می آیند و در کشور شرایطشان برابر است. ۱۰ درصد کمترین عوارض ممکن است. می گویند بازی هم شد مثل خودرو. عوارض خودرو ده برابر بیشتر است. بروید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از توسعه دهنده هایی که کار واردات انجام نمی دهند بپرسید.

کلتش او کلتز احتمالا محبوبترین بازی ایرانی است که کاربران ایرانی از طریق کافه بازار به آن دسترسی دارند.

چرا اساسا با چنین شرایطی باید بازی ساز خارجی وارد ایران شود؟ آیا این به ضرر مصرف کننده ایرانی نیست؟

فرض کن می خواهی واردات کنی. مثلا می گویی این میکروفون ۱۰ دلار قیمت دارد. بنابراین تولیدکننده می گوید اگر آن را وارد ایران کنیم باید ۱۰ درصدش را بپردازیم. نه اینطور نیست. تو به عنوان وارد کننده باید از سود خودت کم کنی و ۱۰ درصد عوارض بدهی. این عوارض قاعدتا سود آن ناشر داخلی را باید کم کند. تو می گویی که ناشر خارجی پیش خودش فکر می کند که من پول کمتری گیرم می آید. من می گویم نه. ناشر داخلی باید چنین فکری کند تا سرمایه گذار به جای ساخت بازی ایرانی با خودش حساب کند و بگوید من اگر بازی ایرانی بسازم نباید ۱۰ درصد بدهم ولی اگر بازی خارجی وارد کنم باید این مبلغ را بپردازم. پس ممکن است که انگیزه ای برای ساخت بازی داخلی باشد ناشر می تواند ۵۰-۵۰ توافق کند بازی ساز خارجی ۵۰ درصد خودش را می گیرد ناشر داخلی هم ۴۰ درصد خودش را بر می دارد و ۱۰ درصد هم عوارض محصول را بدهد. پس فشاری به شرکت خارجی وارد نمی شود.

پس برای همه بازی ها باید یک واسطه داخلی به وجود بیاوریم؟

این که اصلا قانون اول ماست. بازی به صورت رسمی نمی تواند داخل کشور منتشر شود مگر اینکه ناشر داخلی داشته باشد.

یعنی شرکت خارجی خودش نمی تواند وارد کشور شود؟

به هیچ وجه.

چرا حتما باید واسطه داشته باشیم؟

یک دلیل اقتصادی است. وقتی یک پولی وارد کشور می شود بخشی از آن باید گیر یک شرکت داخلی بیاید یک دلیل دیگر هم دارد. ناشرهای داخلی وقتی که بازی ها را به صورت رسمی وارد کشور کنند، انتقال دانش تا حدی صورت می گیرد دلیل سوم هم که البته دلیل واقعی نیست این است که بازی ساز خارجی می تواند بازی خود را در ایران عرضه کند ولی بازی ساز ایرانی نمی تواند محصولش را در خارج کشور ارائه کند. این یک دلیل نیست، یک مناقشه است. به نظر من دلیل اول و دوم مهم است. انتقال دانش مهمه. خارجی سود بیشتری نبره چون اگر ناشر خارجی مستقل وارد کشور شود ۳۰ درصد مارکت ایران بر می دارد و ۷۰ درصد سازنده خارجی. من می گویم نه. پول بیشتری در ایران بماند به جز چند بازی که حالا در کافه بازار عرضه می شود. ۳۰ درصدش را کافه بازار بر می دارد و ۷۰ درصد به ناشر خارجی می رسد چین و حتی دوبی هم ساز و کار مشابهی دارد.

من هنوز نمی دانم که چرا باید بازی ساز خارجی وارد ایران شود. بازار کوچک است و ریال کم ارزش. از یک سو باید ۳۰ درصد به مارکت بدهد، بخشی به واسطه پرداخت شود و ۱۰ درصد هم عوارض داده شود.

این ۱۰ درصد اصلا لازم نیست ذکر شود چون این پول را ناشر می پردازد.

به هر حال این پولی است که از دست بازی ساز خارجی رفته و به صورت غیر مستقیم پرداخت کرده. پول ناچیزی برای بازی ساز خارجی می ماند.

نه اصلا. این پول را ناشر داخلی پرداخت کرده. اصلا تا به امروز که همین بوده. ۹۹ درصد همه قراردادهای تاکنون به این شکل بوده. مدیریت چطور ۲۰-۳۰ بازی وارد کرده؟ مگنت گیم چطور آورده؟ من که چیزی را تغییر نداده ام.

اما از اینجا به بعد که تغییر خواهد کرد و ۱۰ درصد باید به قراردادهای اضافه بشود.

خب خودشان بدهند از سودشان کم کنند.

شما می توانید این را مشخص کنید و بگویید آن ها باید ۱۰ درصد را بدهند؟

صد در صد. هنوز ساز و کار ما قطعی نیست ولی می توانیم وارد فازی شویم که این ۱۰ درصد را ناشر داخلی بدهد.

یعنی می گویید وارد کننده بازی ۲۰۰۰ تومانی حالا هیچ قدرت اختیاری ندارد که بازی را ۳۰۰۰ تومان بفروشد؟

چرا دارد.

پس عوارض را نه ناشر خارجی می پردازد و نه واسطه داخلی. گیرمهایی که بازی را می خرند می پردازند.

بگذار سوال را اینطور مطرح کنم. من عوارض می گزارم تا کمک کنم به بازی سازی داخلی. نمی گزارم تا قیمت بازی خارجی را گران کنم. اگر ناشر می خواهد گران کند، بکند. این سیاست من نیست. من سعی می کنم با این قانون زیست بوم را به سمت تولید ببرم تا وارد کردن بازی. حالا ناشر اگر می خواهد قیمت بازی اش را افزایش دهد من مخالفم.

پس سوالم را تکرار می کنم. قبول دارید که بهای این عوارض را گیرمها می پردازند؟

نه. من می گویم ناشر می تواند قیمت را افزایش دهد و بهایش را هم گیرم بپردازد. می تواند این کار را هم نکند. الان مارکت های ما بازه های قیمت ۱۰۰۰ تومانی دارند و به بازی ساز می گویند بین ۱۰۰۰، ۲۰۰۰، ۳۰۰۰ تومان و بالاتر یک قیمتی را انتخاب کن و بازی را برای فروش در این مارکت بگذار. من نمی گویم این سیاست خوب یا بدی است. از طرفی قانون عوارض هست. قانون ۹ درصد مالیات هم هست. بازی ساز می گوید بازی من ۱۰۰۰ تومان می ارزد ولی چون مالیات بر ارزش افزوده دارد باید ضربدر ۹ درصد کرد و قیمت نهایی را مشخص کرد تا مبلغ خالص به دست بازی ساز برسد اما بازی ساز به خاطر این قانون گذاری مارکت ها که هیچ ارتباطی به من ندارد، مجبور است که قیمت بازی را بگذارد ۱۰۰۰ تومان. نمی تواند ۱۱۰۰ تومان بازی را بفروشد. ۲۰۰۰ تومان هم نمی تواند بگذارد چون آنقدر گران می شود که فروش نمی کند. حالا این مالیات را چه کسی می دهد؟ مردم یا بازی ساز؟

همین روشن فکری که مارکت ها در مورد مالیات بر ارزش افزوده دارند را در مورد عوارض هم داشته باشند.

پیشنهاد تویتری امین امیرشریقی، مدیرعامل کافه بازار به جای طرح دریافت عوارض

به جای ۹ درصد حالا ۱۹ درصد باید بازی ساز بپردازد که خودش عامل قرار می داند بازی ساز خارجی است.

اوکی. ۱۰ درصد هم اینجا اضافه می شود. گیر ناشر داخلی پول کمتری می آید دیگر. دلال ها باید سود کمتری ببرند.

بازی یک محصول فرهنگی هست. نخود و لوبیا نیست که از سید کالا قابل حذف نباشد. و سیاست شما ممکن هست که باعث حذف یا دریافت هزینه بیشتر توسط کاربر نهایی شود.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) من قبول دارم که اگر عوارض من ۵۰ یا ۱۰۰ درصد بود این احتمال وجود داشت اما چون عوارض من مینیموم است قطعا این اتفاق نمی افتد. بنیاد یک نهاد فرهنگی است، چرا به عنوان یک نهاد فرهنگی باید تهدید به فیلتر کنید؟

بنیاد متولی حوزه بازی های رایانه ای در کشور است، بنیاد مساوی است با سازمان سینمایی، معاونت مطبوعاتی. این سازمان ها با مجرمین برخورد نمی کنند؟ بنیاد صفر تا صد ویدیوگیم در ایران است، در اساس نامه آمده سیاست گذار، حامی و ناظر. بر اساس همه این سیاست ها بخشی از کار من نظارت است، اما خواهش می کنم حجم کارهای بنیاد را نگاه کن. مگر اصلا کار ما در بنیاد فیلتر کردن است؟ این همه کار می کنیم. تی جی سی برگزار می کنیم، جشنواره برگزار می کنیم، حمایت می کنیم. ما کارشناس کمیته فیلترینگ هستیم، کار ما اصلا فیلترینگ نیست بلکه به آن ها پیشنهاد می دهیم. معتقدید همه این ها جوسازی رسانه ها است؟

بنیاد در ۲-۳ سال گذشته بیش از ۱۰ بار رفع فیلتر کرده. استیم فیلتر شد ما رفع فیلتر کردیم. سرورها فیلتر شد ما مکاتبه کردیم تا رفع فیلتر شد. مهم ترین چیزی که رفع فیلتر شد کلتش آو کلتز است. همین مارکتی که آمده به این طرح اعتراض می کند یادش رفته که چند وقت پیش بنیاد به حدی پشتیبان رفع فیلتر کلتش آو کلتز بود که می گفتند ما درصد می گیریم. یکی از معاونین یک وزارت خانه ای با من تماس گرفت و پرسید آقای کریمی آیا شما درصد می گیرید؟ محتوای کلتش آو کلتز سالم بود و با قرارداد وارد کشور شده بود و با استناد به هیچ قانونی فیلتر شده بود. اما حالا همان مارکت جلوی ما ایستاده و می گوید عوارض بد است.

بزرگترین چیزی که رفع فیلتر کردیم کلتش آو کلتز بود و هیچکس هم یادش نیست. ما به جلسه ای رفتیم که چندین وزیر و اشخاص دیگر در آن حاضر بودند و نیم ساعت در مورد اینکه چرا کلتش آو کلتز باید رفع فیلتر شود صحبت کردیم. و قرار بود حتی پرداخت ریالی کلتش آو کلتز فیلتر شود. یک جلسه دیگر رفتیم و باز هم آن ها را راضی کردیم که بر اساس کدام قانون باید فیلتر شود؟ سیاست گذار ماییم و می گوییم مشکلی ندارد منتها با یک تیر همه این ها به دست فراموشی سپرده شد.

یعنی شما رینبو سیکس را فیلتر نکردید؟

بله، همه فکر کردند ما فیلتر کردیم ولی دست ما نبود. من تماس گرفتم با کمیته و پرسیدم که آدرس سرورها چیست تا جوابی رفع فیلتر آن ها شویم مثل باقی پیگیری های دیگر. این هم حتما رفع فیلتر خواهیم کرد چون با درخواست ما نبوده؟ به درخواست چه کسی بوده؟ من نمی دانم.

مگر نمی گوید صفر تا صد بازی های ویدیویی شما هستید؟

مگر صفر تا صد سینما سازمان سینمایی نیست؟ مگر صفر تا صد کنسرت ها وزارت ارشاد نیست؟ از این لحاظ نگاه کنیم صفر تا صد هیچ چیزی هیچ کس نیست ولی سیاست گذار، حامی و ناظر ما هستیم. من خودم گیرم. دوست ندارم هیچکدامشان فیلتر شود. یعنی بازی های ممنوع را هم بازی می کنید؟

بله ولی نباید مقایسه کرد من کارم این است، من گاهی اوقات بازی را انجام نمی دهم که لذت ببرم، بازی می کنم تا بدانم چه خبر است.

GTA V را بازی نمی کنید که لذت ببرید؟

قابل بحث هست، نمی شود اینطور بازی کرد. اگر هم GTA V را گرفته ام با یک دردسری گرفته ام. اگر گرفته باشم.

قاجاقی تهیه کردید؟

اصلا معلوم نیست، ولی اگر هم گرفتم خیلی سخت بوده تهیه کردنش. یک بار برای تهیه یک بازی معمولی و خوب به یک فروشگاه رفتم ولی فروشنده به من گفت به شما نمی دهیم. شما بازی هایمان را جمع می کنید.

ولی به هر حال کشور ما یک سری قوانینی دارد که باید در این چارچوب حرکت کنیم. نمی شود ساز مخالف زد. این یک واقعیت است و باید رعایت کرد به خصوص ما که سیاست گذار هستیم.

به همین دلیل که سیاست گذار هستید نمی توانید تغییراتی ایجاد کنید؟

قطعا یک سری کارها را نمی شود کرد.

کاریکاتور بی قانون درباره فیلتر کردن بازی های خارجی بدون مجوز

کاریکاتور بی قانون را دیدید؟

آن که شوخی بود.

بله اما بعضی از بخش هایش کنایه های واقعا جدی بود. مثل اشاره به فراماسونری و ترویج روابط نامشروع.

سرچ کنید و ببینید چه خبرگزاری هایی در سال های ۸۸ و ۸۹ و ۹۰ چطور بنیاد را به خاطر محتوای بازی های رایانه ای تائید کردند. بزی که نماد جشنواره اول ما بود تبدیل شده بود به نماد فراماسونری و بنیاد یک نهاد فراماسونری شد. عکس از آستین کوتاه لباس یک کاراکتر می گذاشتند و می گفتند محتوای نامناسب من بولتن هایی دارم که پر است از این گزارش های منفی.

قطعا حساسیت روی بازی های ویدیویی زیاد است چون مخاطب آن کودک و نوجوان و جوان است. چون اگر محتوا بد باشد تاثیر روی کودک و نوجوان می گذارد و چون رسانه تعاملی است تاثیر آن دو چندان است. پس قطعا نظارت روی عملکرد بنیاد از نظر محتوایی بسیار زیاد است.

شما GTA بازی می کنید، من هم بازی می کنم، می دانیم که همه بازی می کنند. این چه تضادی است؟

من نمی دانم GTA بازی می کنم یا نه ولی اگر هم بازی کنم، من یک شخصیت حقوقی دارم. بازی کردن من نشان نمی دهد که این بازی توسط جامعه هم باید بازی بشود. باید دانش من به اندازه ای بشود که بدانم چه خبر است.

اصلا بگذار اینطور نگاه کنیم. موضوع GTA را چیزی در نظر بگیریم که اصلا ما نباید به آن ورود کنیم. ولی قبول دارید که GTA یک محصول مضر برای بچه ۸-۹ ساله است؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همه دنیا معتقدند که این بازی برای کودکان مناسب نیست.

این را هم به عنوان یک حقیقت باید بپذیریم که خانواده های غربی بیشتر روی بازی کردن فرزندانشان نظارت دارند. یکی از پروژه های جدی بنیاد سواد بازی است تا به خانواده ها یاد بدهیم. اگر یک بازی مثل GTA رواج پیدا کند و همه بازی کنند تاثیر به شدت منفی روی جامعه ما خواهد داشت. چون هیچ پدری به فرزندش نمی گوید که پسر من چه بازی می کنی؟ رده بندی سنی اش چطور است و یا بیا اصلا با هم بازی کنیم. ما می دانیم در ویدیو گیم چه خبر است. یک سطح بیا بالاتر و جامعه ای را بین که ویدیو گیم را به عنوان یک سرگرمی صرف می بیند.

حالا بنیاد خصوصی است یا دولتی؟

بنیاد حاکمیتی است و شبیه به موسسات عمومی است.

اگر خصوصی است چرا بودجه دولتی می گیرد و اگر دولتی است پس چرا دنبال پول در آوردن است؟

بنیاد خصوصی نیست. چون سهامی نیست و من سهامدار بنیاد نیستم. هیچ سهامی وجود ندارد. بنیاد از همه نظر عمومی است ولی فقط یک اشکالی وجود دارد که در اساسنامه به عمومی بودنش اشاره نشده. یکی از اصلاحات اساسنامه که گفتم همین است. فقط نوشته شده غیر دولتی و غیر انتفاعی. باید نوشته می شد غیر انتفاعی و عمومی. بنیاد برای وزارت ارشاد است و براساس مصوبه شورای انقلاب فرهنگی قدرت دادن مجوز دارد. مصوبات شورای عالی انقلاب فرهنگی و شورای عالی فضای مجازی در سطح مجلس است. منتها در حدی که مردم را مجبور به پرداخت پول نکند. مثلا ما نمی توانیم در شورای عالی فضای مجازی نمی توانیم طرح عوارض را تصویب کنیم.

نه خصوصی، نه دولتی و نه خصوصی؟

بنیاد عمومی است. شاید بشود گفت خصوصی ولی این به معنای غیر حاکمیتی بودنش نیست چون صدور مجوز در اساسنامه اش به صراحت ذکر شده. ولی در صورت حاکمیتی بودن بنیاد حق پول گرفتن از مردم را ندارد.

البته اگر مصوبه مجلس نباشد اگر اینطور بود که راحت بودیم. من خیلی قانونی نگاه می کنم و خیلی از سازمان ها هستند که اینطور نگاه نمی کنند.

پس عوارضی که می خواهید دریافت کنید مثل مالیات به حساب دولت واریز می شود؟

بله، اصلا دست ما نیست. دست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

یعنی این پول اصلا دست بنیاد نمی آید؟ چه دلیلی دارد پس دریافت عوارض؟

اگر این اتفاق بیفتد که سر به تن ما نمی گذارند. اول به خزانه ریخته می شود، سپس به دست وزارت ارشاد می رسد و بعد ما برنامه می دهیم به وزارتخانه و پول را می گیریم و در نهایت از ما جواب می خواهند که پول کجا هزینه شد. من آنقدر سعی می کنم شفاف باشم در رابطه با این پول که هنوز تصویب نشده با بازی سازها تماس گرفتم و گفتم کارگروهی تشکیل دهید که ناظر بر حساب باشید. این را با شجاعت می گویم که بازی سازها جمع شوند و ناظر بر هزینه کرد این پول شوند.

حسن کریمی قدوسی در کنار سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

تکلیف بودجه بنیاد برای سال آینده چه خواهد شد؟

بودجه بنیاد سال آینده بدون عوارض ۱۱ میلیارد خواهد بود. این پول برای همه مخارج، برگزاری جشنواره، حمایت ها و... کافی است. این پول اصلا برای من نیست. حساب های ما هم هر سال توسط بازرسی قانونی بررسی می شود و مصوب هیئت امنا می شود. اگر مصوب نشود اصلا به من پول نمی دهند و سازمان بازرسی کل کشور دو بار حساب های ما را بررسی کرده. این سازمان حتی در ۲ هزار تومان هم ورود پیدا می کند و می پرسد که این پول کجا خرج شده. اتفاقا کسی که باید نگران حساب هایش باشد برخی از این مارکت ها هستند بازی ایرانی و خارجی و اپ و همه چیز را در هم دارند و خیلی هایشان همین حالا در دانش بنیان بودن به مشکل خورده اند و می گویند ما دانش بنیان هستیم و باید معاف از مالیات باشیم. شما اکثر محصولات خارجی است. چطور دانش بنیان هستید؟ قضا را می برند به این سمت که ما صادرات داشته ایم. چه صادراتی؟ می گویند API ما توسط سوپرسل در کلش آو کلنز قرار گرفته. این را مقایسه کنید با بنیاد که کاملا حسابش مشخص است. به نظر من برخی از این مارکت ها دارند فرار رو به جلو می کنند. اتفاقا آن ها باید بیایند شفاف سازی کنند و بگویند چقدر از تراکنش هایشان مربوط به بازی های ایرانی است. اتفاقا چرا آن ها ناراحتند از طرح ۱۰ درصد عوارض؟ ۱۰ درصد مهم است یا شفاف سازی؟ و چرا فرار به جلو می کنند و می گویند بنیاد تو شفاف سازی کن. چون این ۱۰ درصد کاملا مشخص می کند که بازی های ایکس و ایگرگ در کشور چقدر می فروشند. حالا که نمی شود مشخص کرد.

این پول قرار است هزینه توسعه دهنده ها شود.

می خواهید برگردید به سیاست های بنیاد در دوران آقای مینایی؟

ما دو راه داریم برای هزینه کردن آن. یکی هرم حمایت است. یک سال است که روی این هرم کار می کنیم که ۶-۷ لایه دارد اولین لایه توسعه دهنده های مستقل هستند و بالاترین لایه هم شرکت های بزرگ هستند. افراد در لایه های این هرم جا به جا می شوند و بر اساس جایگاهشان حمایتی از ما می گیرند مثل گرنت، وام، جایزه یا کمک برای نقدینگیشان. این هرم شاید یک سال است که در حال پیگیری است. دو فاز را سیری کرده و فاز نهایی را سال آینده پشت سر می گذارد.

راه دوم که بسیار هیجان انگیز و بسیار هزینه بر هست، کمک به ناشرهای داخلی برای فروش بازی های ایرانی است. البته این رقم ها هنوز نهایی نیست ولی برای مثال کسی که می خواهد بازی ایرانی را در خارج از کشور منتشر کند تا ۲۰ هزار دلار در قدم اول برای جذب کاربر حمایت می شود. ما می گوییم با شرکت هایی که در مارکت ها مثل گوگل پلی جذب کاربر می کنند قرارداد ببند، ما تا ۲۰ هزار دلار هزینه آن را می پردازیم.

این پول در دو مسیر خرج می شود: برای تولیدکننده ها و برای ناشرهایی که بازی ایرانی را در خارج از کشور عرضه می کنند. من از بازی سازها خواسته ام که بیایند و در این مورد صحبت کنیم. من خرج و مخارج خودم را می پردازم. نیازی به هزینه دیگری ندارم.

من با بسیاری از توسعه دهنده ها صحبت کردم ولی موافق این طرح نیستند و از ترس بنیاد جرات ابرازش را ندارند.

بسیاری از این توسعه دهنده هایی که می گوی... بیخشید وارد کننده هایی که اسم بردی... بگذریم. بعضی حرف ها را نمی شود زد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میل کلی شما این است که این هزینه از کسی که بازی های خارجی را وارد ایران می کند گرفته شود؟
میل کلی من این است که قیمت محصول افزایش داده نشود. آن دلال ها... اوکی بگویم ناشرهایی که بازی را دارند وارد کشور می کنند، پول را بپردازند
عمومی شما آقای جواد کریمی قدوسی نماینده مشهد در مجلس است. این لایه چقدر در پیروزی طرح عوارض موثر خواهد بود؟
من عمومی را یکی دو سال است که ندیده ام. ما در دو دنیای کاملاً متفاوت به سر می بریم. آخرین باری که به ایشان زنگ زدم پس از حادثه تیراندازی در مجلس بود و حالشان را پرسیدم. البته که ما لایمان را داریم و ما کار خودمان را می کنیم. و نه من، بلکه وزارت فرهنگ و ارشاد پشتیبان آن است. شخص وزیر این طرح را به جلسه هیئت دولت برده و اعتقاد دارند که باید این اتفاق رخ دهد و مطمئنم بعد از اجرایی شدن، مثل همه کارهایی که کردیم و شک و تردید وجود داشت، نتیجه بخش خواهد بود. مثلاً سر تی جی سی می گفتند این ها شواف بنیاد است و جواب نمی دهد.
کیث فولر مهمان آمریکایی ۲۰۱۷ TGC از مهمترین افراد حاضر در این رویداد بود
اتفاقاً اشاره خوبی است. اگر شواف نبود پس ثمره تی جی سی ۲۰۱۷ برای بازی سازها چه بود؟ آیا سرمایه گذاری خاصی صورت گرفت؟ ناشری به ایران آمد یا سرویسی برای ایران باز شد؟
تی جی سی سه قرارداد داشته. یکی بازی مزرعه بهاری، یکی خاله قزی و یک بازی دیگر هم بود. برای پروژه ای که سال اول برگزار شد بازدهش بیشتر از حد تصور من بود. این یک حرکت آوانگارد بود و به دنیا نشان داد صنعت بازی ایران را. تو اصلاً نباید ببینی که چه پروژه هایی از دل آن بیرون آمد نتیجه تی جی سی این بود که حالا خیلی ها در دنیا آن را می شناسند. نتیجه اش آن همه توییت هایی بود که شخصیت های بزرگ کردند خواهش این یکی را زیر سوال نبرد چون همه بازیسازها از آن راضی هستند. البته این را هم بگویم که هزینه تی جی سی بسیار بالا بوده. ولی دوره دوم نصف دوره اول هزینه خواهد داشت و هر سال هزینه اش کمتر خواهد شد.
حالا به عنوان سوال آخر، آیا مارکت ها جزو آن زیست بومی که گفتید قصد بهبودش را دارید نیستند؟
چرا قطعاً.
پس چرا چنین گاردی نسبت به آن ها دارید و آن ها را دلال خطاب می کنید؟
من نگفتم. من می گویم کسانی که بازی های خارجی را وارد می کنند دلالی می کنند. نگفتم دلالی صرف ولی بسیاری از آن ها دلال هستند و بعضی ها هم ناشرند.



از ابتدای سال ۹۷ بازی های خارجی با قوانین جدید عرضه می شوند اخذ عوارض جنجالی از بازی های خارجی

عاقله تریا هفته پیش از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد که ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی های خارجی به عنوان عوارض از عرضه کنندگان گرفته می شود. به این معنا که از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی از سوی کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. حسین کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.
این خبر واکنش های بسیاری را برانگیخت و موافقان و مخالفان بسیاری به همراه داشت. در همین راستا سراغ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین برخی موافقان و مخالفان این طرح رفتیم تا از چند و چون ماجرا آگاه شویم. از آنجا که واژه عوارض همواره در کشور ما با قراز و نشیب هایی همراه بوده طبیعی است که به حد کافی واژه حساسیت برانگیزی باشد. تجربه تلخ صنعت خودرو و همچنین برخی کسب و کارهای ریز و درشت باعث شده تصویری که از عوارض در ذهن ما جا بگیرد این است که در نهایت جریان به ضرر مصرف کننده و قماران داخلی پیش می رود. از طرفی برخی بازی سازها و همچنین مارکت های فروش بازی آنلاین لب به اعتراض گشوده اند که این قانون اخذ عوارض راه درستی نیست. امیر حقیقت، مدیر روابط عمومی کافه بازار به «دنیای اقتصاد» می گوید: اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به مراجع غیررسمی سوق می دهد و باعث می شود صد درصد ارز از کشور خارج شود و از طرفی امکان نظارت و کنترل بر محتوا هم از بین می رود.

حقیقت ادامه می دهد: برخی ناشران ایرانی برای عرضه بازی های خارجی با شرکت ها قرارداد رسمی می بندند و آنها را به صورت رسمی وارد بازار می کنند. این اقدام باعث انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور می شود. در حالی که اگر با پرداخت عوارض هزینه انتشار رسمی بازی ها در ایران افزایش پیدا کند، توسعه دهنده خارجی دیگر تمایلی به همکاری با ایران نخواهد داشت و این باعث می شود بدنه صنعت داخلی تضعیف شود. حسین کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد این سخن را رد می کند و می گوید: عوارض بازی های خارجی فقط ۱۰ درصد است و این درصد با همین هدف تعیین شده که نه به مصرف کننده آسیب برساند و نه به عرضه کننده. از طرفی این درصد آنقدر کم است که بخش خصوصی از طریق آن تبیل نمی شود و فضای رقابتی از بین نمی رود.
هرچند در این میان مارکت های آنلاین داخلی بر این هستند که در این باره موضوع میزان درصد نیست؛ موضوع اینجاست که با پرداخت عوارض قیمت بازی در مارکت داخلی بالا می رود و کاربران خیلی راحت از طریق مارکت های غیررسمی می توانند بازی مورد نظرشان را تهیه کنند. او تأکید می کند توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی صورت نمی گیرد. او می افزاید: اضافه شدن مبلغ عوارض به قیمت بازی و گران شدن آن باعث می شود کاربران به سمت مارکت های خارجی بروند و بازی های مورد نیاز خود را با خرید گیفت کارت از فروشگاه های خارجی مانند گوگل پلی استور تهیه کنند که این موضوع در کنار ضربه به بازارهای داخلی مبلغ جالب توجهی ارز از کشور خارج می کند.

این موضوع را با مدیرعامل بنیاد در میان گذاشتیم و او در پاسخ گفت: در ایران بازی های خارجی که در مارکت های موبایل منتشر می شود با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متوسط نرخ دلار ۳ هزار تومان است. در صورتی که اگر کاربر همان بازی را بخواهد از گوگل پلی و با تهیه گیفت کارت بگیرد مجبور است به ازای هر دلار ۴۴۰۰ تومان بپردازد و اکانت خود را شارژ کند. بنابراین حتی اگر ۱۰ درصد عوارض هم به مبلغ بازی افزوده شود با توجه به اینکه هر دلار در مارکت های داخلی ۳ هزار تومان احتساب می شود با افزوده شدن ۱۰ درصد این رقم ۳۳۰۰ تومان می شود که باز هم از مبلغ گیفت کارت ارزان تر می شود.

عوارض برای توسعه کسب و کار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از اهداف مهم اخذ عوارض از بازی های خارجی را توسعه فضای کسب و کار در کشور می داند به این معنا که تولید کردن در مقایسه با وارد کردن سود بیشتری داشته باشد. کریمی ریسک تولید در کشور را در حال حاضر در کشور بالا می داند و می گوید با این شرایط سرمایه گذار داخلی به سمت واردات بازی های خارجی می رود؛ چرا که احتمال بازگشت سرمایه در واردات بازی بسیار بیشتر است تا اینکه در داخل سرمایه گذاری کند. او این موضوع را مشکل بزرگی می داند و نظرش بر این است که اخذ عوارض از بازی های خارجی این مشکل را تا حد بسیاری حل و زیست بوم لازم را در داخل کشور ایجاد می کند تا اقبال حتی به اندازه بسیار کمی به سمت تولید داخل برود.

دومین هدفی که کریمی به آن اشاره می کند حمایت از بازی سازهای ایرانی است. او می گوید با منابعی که از طریق عوارض تهیه می شود می توان کارهای بسیاری در راستای حمایت از بازی سازان انجام داد. به گفته مدیر عامل بنیاد، کسب و کار بازی سازی در کشور ما آن طور که باید جای خود را پیدا نکرده و یکی از علت های بزرگ آن هم این است که سرمایه گذار داخل کشور نمی تواند روی شرکت های داخلی سرمایه گذاری کند. در نتیجه بازی سازها نیاز به حمایت مالی بنیاد دارند. ولی موضوع اینجاست که تجربه نشان داده در اغلب اوقات حمایت های مالی دولت هیچ کمکی به شکل گرفتن کسب و کارها نکرده و در نتیجه صنعتی هم شکل نگرفته است. نمونه های بسیاری داریم از وام هایی که دولت در همین حوزه فناوری با بهره های کم و شرایط مناسب اعطا کرده ولی نتیجه ای نداشته است. امیرحسین قصیحی، یک بازی ساز در این باره به «دنیای اقتصاد» می گوید: در ۷ سال گذشته هیچ حمایت مالی از سوی دولت نشده با اینکه منابع مالی وجود داشته است. پس مشکل دولت منابع مالی نیست که از طریق عوارض آن را به دست بیاورد. قصیحی درآمدزایی از طریق گرفتن عوارض را روش درستی نمی داند.

قصیحی می گوید: ما مالیات بر ارزش افزوده می دهیم و این در همه جای دنیا هم اعمال می شود. ولی این موضوع که بگوییم شما چون خارجی هستید پول بیشتری بدهید برای وجهه بین المللی ما خوشایند نیست. قصیحی همچنین با اشاره به اینکه شرکت هایی که بازی خارجی وارد می کنند، همان ها روی بازی های ایرانی هم سرمایه گذاری می کنند، می گوید: اگر دولت سنگ اندازی نکند و راه را سخت نکند بیزنس خصوصی موفق است. قصیحی می افزاید: مشکل بازی ساز پول نیست، بلکه بازی ساز باید از بازار پولش را به دست بیاورد. او می افزاید: برای بازی ساز داخلی مهم است که بازار صحیح جایش را باز کند در حالی که با اخذ عوارض بازار ترک و قاچاق بیشتر می شود. او می گوید: شرایط به گونه ای شده که اگر کسی می خواهد رسمی کار کند باید عوارض بدهد، ولی کسی که غیر رسمی می خواهد کار کند و قاچاق کند دستش باز است و نیاز نیست پول اضافه بدهد.

کریمی در این باره با اشاره به اینکه بسیاری از شرکت هایی که در ایران مشغول فعالیت هستند با حمایت های مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشد کرده اند به «دنیای اقتصاد» می گوید: برای نمونه بازی «گرشاسب» که از بازی های مطرح ایران است و توانسته جایگاه قابل قبولی در بین بازی های ایرانی کسب کند در سال های ۸۸ و ۸۹ حمایت های قابل توجهی از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای گرفته و همان حمایت ها نقش چشمگیری در رشد این بازی داشته که اگر آن حمایت ها نبود ممکن بود سال ها طول بکشد تا این بازی به جایگاه فعلی خود برسد. کریمی همچنین به این نکته اشاره می کند که هدف بنیاد این نیست که فقط پول بدهد و تاکنون نیز این گونه عمل نکرده است. بلکه هدف این است که فضا به گونه ای شکل بگیرد که سرمایه گذار بتواند روی شرکت داخلی سرمایه گذاری کند و این اتفاق با پرداخت عوارض شکل می گیرد. درواقع به گفته کریمی هدف بنیاد از این اقدام این است که شرایط به گونه ای باشد که ریسک سرمایه گذاری در داخل بیشتر از ریسک سرمایه گذاری روی بازی های خارجی نباشد.

نظارت بازی سازها بر اعلام کریمی، قرار است بازی سازها کارگروهی تشکیل بدهند تا ناظر بر این پول باشد. کریمی هدف از این اقدام را شفاف سازی نحوه استفاده از هزینه حاصل از عوارض می داند و می گوید: این پول متعلق به بنیاد نخواهد بود و هزینه های بنیاد از بودجه ای که برایش در نظر گرفته شده صرف می شود و این دو موضوع از هم جدا است. به گفته کریمی مقدار قابل توجهی از درآمد حاصل از عوارض صرف حمایت از کسانی می شود که در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور فعالیت دارند. به گونه ای که ریسک عرضه بازی ایرانی در خارج از کشور پایین بیاید. او همچنین از حمایت هرمی می گوید و می افزاید: هرم حمایت هفت لایه دارد و بنیاد بر اساس عملکرد بازی سازها از آنها حمایت مالی می کند.

دانش بازی سازین کشور ما بیشتر لوقات این گونه بوده که در هر کسب و کاری در راستای حمایت از تولید داخل راه برای محصولات خارجی مسدود شده، بزرگ ترین مشکل این بوده که محصولات داخل به اندازه ای که باید از کیفیت لازم برخوردار نبوده اند تا مصرف کننده را راضی نگه دارند و به سمت استفاده از تولید داخل بروند. در حوزه بازی هم موضوع اینجاست که از نظر کارشناسان بهتر است دولت به جای تزریق پول به فکر بالا بردن کیفیت بازی های داخلی باشد تا مصرف کننده به سمت استفاده از آنها ترغیب شود و فضای رقابتی بین بازی های خارجی و داخلی ایجاد شود؛ اتفاقی که در اغلب صنایع کشورمان دیده نمی شود.

کریمی در این باره به تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بالا بردن دانش بازی سازی در ایران اشاره می کند و می گوید: در پنج، شش سال اخیر هزار بازی ساز از انستیتو ملی بازی سازی فارغ التحصیل شده اند که بسیاری از بازی های مطرح موجود در بازار به دست همین فارغ التحصیلان ساخته شده اند. جدا از این موضوع، انستیتو در حال برنامه ریزی برای اقدامات مهمی است که به زودی اجرا می شود و قرارداد آن در مراحل نهایی است. کریمی می گوید: ما تصمیم داریم با یک دانشگاه کانادایی دوره بین المللی مشترک در ایران برگزار کنیم تا به تجارب بین المللی و دانش بازی سازهای کشور بیفزاییم. او همچنین به رویداد TGC اشاره می کند و می افزاید: در این رویداد حدود ۵۰ سخنران بین المللی از اقصی نقاط جهان حضور داشتند که در دو روز حدود ۳۰ تا ۴۰ سخنرانی یک

ساعته داشتند که این اتفاق برای بالا بردن دانش بازی سازهای مهم بسیار تاثیر گذار بود و باعث شد فضایی برای تعامل با بازی سازان مطرح دنیا ایجاد شود. احتمال حذف مالیات بر ارزش افزوده بسیاری از کارشناسان این حوزه بر آن هستند که برای حمایت از بازی سازهای داخلی باید بازی های داخلی از مالیات معاف شوند. کریمی در این باره می گوید: ما می خواهیم شرکت های داخلی را از آن دسته از مالیات هایی که می توانیم معاف کنیم ولی برخی مالیات ها را نمی توانیم. کریمی از احتمال معاف شرکت های داخلی از مالیات بر ارزش افزوده خبر می دهد و می گوید: از آنجا که مالیات بر ارزش افزوده روی کالا می خورد، نه روی ایرانی یا خارجی بودنش. پروسه جداسازی مالیات بر بازی های ایرانی و خارجی چند سال طول می کشد و در این فاصله ریشه بازی سازی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران خشکیده شده است. بنابراین نمی توانیم منتظر این باشیم تا برای حمایت از بازی سازهای داخلی از این راه وارد شویم. مشکل کمبود ناشی از مدیرعامل بنیاد در پاسخ به بازی سازهایی که از مشکل کمبود ناشر گله دارند و اخذ عوارض را باعث شدت یافتن این مشکل می دانند، می گوید: هم اکنون سه بازی پرفروش خارجی در ایران که فروشی بالغ بر ۲۵۰ میلیون تومان دارند بدون ناشر و صرفاً از سوی خود مارکت در داخل کشور منتشر می شود. او با بیان اینکه این حجم حدود ۸۰ درصد حجم بازار است می گوید: کمبود ناشر در کشور ما از پایه مشکل دارد و ارتباطی به عوارض ندارد و در این مدت که سخنی از عوارض هم نبود سه بازی نخست کشور بدون ناشر منتشر می شدند و می شوند.

قانون مجوز دهیکریمی همچنین در این راستا از قانون جدیدی می گوید که بنا بر آن هرکسی که می خواهد در کشور در زمینه بازی در فضای مجازی فعالیت کند از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز فعالیت و پروانه عرضه محصول عرضه بگیرد. مدیرعامل بنیاد این اقدام را راهی برای جلوگیری از فعالیت عرضه کنندگان غیررسمی و سایت هایی که بازی کپی و رایگان عرضه می کنند می داند و می گوید این کار در راستای حمایت از عرضه کنندگان و مارکت های رسمی کشور است و باعث تقویت آنها می شود. البته موضوع از نگاه مارکت های ایرانی به این راحتی و خوشایندی هم نیست. حقیقت می گوید: با سخت تر کردن فرآیند انتشار برنامه در مارکت های داخلی، مخاطب به سمت مارکت خارجی می رود و مشکل اینجاست که در آنجا هیچ نظارتی بر بازی ها نیست؛ درحالی که ما بازی ها را بومی سازی می کنیم و مطابق نیاز و شرایط جامعه آنها را انتشار می دهیم.

حقیقت همچنین به دو سال گذشته اشاره می کند و می گوید: دو سال پیش در تعاملی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا بر این بوده که بازی ها منتشر بشوند و اگر نکته ای باشد تذکر بدهند. حرف ما این است که اگر تذکری است به ناشر و توسعه دهنده بدهند که موارد اصلاح شود. او با اشاره به اینکه در چند ماه اخیر تحت فشار بسیاری بوده اند گفت: انبوهی از بازی های منتشر شده حذف شده که بعضی از این لیست ها شامل بیش از ۵۰۰ و در یک مورد شامل ۹۶۰ بازی ایرانی و خارجی می شود. او همچنین می افزاید: بیش از صد عنوان بازی ایرانی در این لیست هست که در خیلی موارد ما سعی کردیم شفاف سازی کنیم تا از حذف بازی جلوگیری کنیم و در بسیاری از موارد به توسعه دهنده یا ناشر اطلاع داده ایم که مشکل را برطرف کنند اما سازوکار مناسب تری نیاز است درواقع بهتر است بازی ها به جای حذف اصلاح شوند. فسیحی نیز درباره مجوزدهی می گوید: ما نظام رده بندی سنی داریم و تقریباً در همه دنیا هم این اجرا می شود. برخی بازی ها را هم به خاطر محتوا و قوانین کشور ممنوع می کنیم ولی اینکه همه را پشت دیوار مجوز نگه داریم تا از فیلتر بنیاد بگذرد زمان می گیرد. او می افزاید: به این ترتیب پروسه مجوز و انتشار آن بازی طول می کشد و جای فساد را هم باز می کند.

کریمی در این باره به دفاع از کارکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای می پردازد و می گوید: تا امروز رده بندی سنی به منزله مجوز بود و در سال گذشته ۱۰ هزار بازی موبایلی خارجی در بنیاد رده بندی سنی شد. او ضمن اینکه این آمار را قابل توجه اعلام کرد افزود: از طرفی چند ماه پس از عرضه رسمی بازی های موبایلی در دنیا و انتشار آن در گوگل پلی، شرکت های داخلی با عرضه کنندگان وارد مذاکره می شوند تا بازی هایشان را در ایران عرضه کنند. بنابراین پروسه عرضه در مارکت های داخلی خواه ناخواه تاخیر دارد و ارتباطی به پروسه مجوزدهی ندارد. کریمی همچنین در پاسخ به انتقاد برخی مبنی بر اعمال سلیقه در مجوزدهی اعلام کرد: ما برای اطمینان از محتوای سالم بازی هایی که در کشور منتشر می شود پرسشنامه ای مطرح کرده و به مارکت ها داده ایم تا بازی سازهای ایرانی هنگام آپلود بازی هایشان این پرسشنامه را که حاوی ۲۰ سوال است و زمان کمی می گیرد پر کنند. او تأکید می کند این ۲۰ سوال مصادیق بنیاد برای بازی ها است و بنابراین هیچ اعمال سلیقه ای صورت نمی گیرد.



قوانین جدید در انتظار بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۰۷/۱۱-۱۳۹۷)

هفته پیش از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد که ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی های خارجی به عنوان عوارض از عرضه کنندگان گرفته می شود.

به این معنا که از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی از سوی کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. حسین کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

اخذ عوارض چنانچه از بازی های خارجی

این خبر واکنش های بسیاری را برانگیخت و موافقان و مخالفان بسیاری به همراه داشت. در همین راستا سراغ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین برخی موافقان و مخالفان این طرح رفتیم تا از چند و چون ماجرا آگاه شویم. از آنجا که واژه عوارض همواره در کشور ما با قراز و نشیب هایی همراه بوده طبیعی است که به حد کافی واژه حساسیت برانگیزی باشد. تجربه تلخ صنعت خودرو و همچنین برخی کسب و کارهای ریز و درشت باعث شده تصویری که از عوارض در ذهن ما جا بگیرد این است که در نهایت جریان به ضرر مصرف کننده و فعالان داخلی پیش می رود. به گزارش دنیای اقتصاد، از طرفی برخی بازی سازها و همچنین مارکت های فروش بازی آنلاین لب به اعتراض گشوده اند که این قانون اخذ عوارض راه درستی نیست. امیر حقیقت، مدیر روابط عمومی کافه بازار می گوید: اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به مراجع غیررسمی سوق می دهد و باعث می شود صد درصد ارز از کشور خارج شود و از طرفی امکان نظارت و کنترل بر محتوا هم از بین می رود.

حقیقت ادامه می دهد: برخی ناشران ایرانی برای عرضه بازی های خارجی با شرکت ها قرارداد رسمی می بندند و آنها را به صورت رسمی وارد بازار می کنند. این اقدام باعث انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور می شود. در حالی که اگر با پرداخت عوارض هزینه انتشار رسمی بازی ها در ایران افزایش پیدا کند، توسعه دهنده خارجی دیگر تمایلی به همکاری با ایران نخواهد داشت و این باعث می شود بدنه صنعت داخلی تضعیف شود. حسین کریمی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قنوسی، مدیرعامل بنیاد این سخن را رد می کند و می گوید: عوارض بازی های خارجی فقط ۱۰ درصد است و این درصد با همین هدف تعیین شده که نه به مصرف کننده آسیب برساند و نه به عرضه کننده. از طرفی این درصد آنقدر کم است که بخش خصوصی از طریق آن تیل نمی شود و فضای رقابتی از بین نمی رود.

هرچند در این میان مارکت های آنلاین داخلی بر این هستند که در این باره موضوع میزان درصد نیست؛ موضوع اینجاست که با پرداخت عوارض قیمت بازی در مارکت داخلی بالا می رود و کاربران خیلی راحت از طریق مارکت های غیررسمی می توانند بازی مورد نظرشان را تهیه کنند. او تاکید می کند توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی صورت نمی گیرد. او می افزاید: اضافه شدن مبلغ عوارض به قیمت بازی و گران شدن آن باعث می شود کاربران به سمت مارکت های خارجی بروند و بازی های مورد نیاز خود را با خرید گیفت کارت از فروشگاه های خارجی مانند گوگل پلی استور تهیه کنند که این موضوع در کنار ضربه به بازارهای داخلی مبلغ جالب توجهی ارز از کشور خارج می کند.

این موضوع را با مدیرعامل بنیاد در میان گذاشتیم و او در پاسخ گفت: در ایران بازی های خارجی که در مارکت های موبایل منتشر می شود با متوسط نرخ دلار ۳ هزار تومان است. در صورتی که اگر کاربر همان بازی را بخواهد از گوگل پلی و یا تهیه گیفت کارت بگیرد مجبور است به ازای هر دلار ۴۴۰۰ تومان بپردازد و اکانت خود را شارژ کند. بنابراین حتی اگر ۱۰ درصد عوارض هم به مبلغ بازی افزوده شود با توجه به اینکه هر دلار در مارکت های داخلی ۳ هزار تومان احتساب می شود با افزوده شدن ۱۰ درصد این رقم ۳۳۰۰ تومان می شود که بازهم از مبلغ گیفت کارت ارزان تر می شود.

عوارض برای توسعه کسب و کار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از اهداف مهم اخذ عوارض از بازی های خارجی را توسعه فضای کسب و کار در کشور می داند به این معنا که تولید کردن در مقایسه با وارد کردن سود بیشتری داشته باشد. کریمی ریسک تولید در کشور را در حال حاضر در کشور بالا می داند و می گوید با این شرایط سرمایه گذار داخلی به سمت واردات بازی های خارجی می رود؛ چراکه احتمال بازگشت سرمایه در واردات بازی بسیار بیشتر است تا اینکه در داخل سرمایه گذاری کند. او این موضوع را مشکل بزرگی می داند و نظرش بر این است که اخذ عوارض از بازی های خارجی این مشکل را تا حد بسیاری حل و زیست بوم لازم را در داخل کشور ایجاد می کند تا اقبال حتی به اندازه بسیار کمی به سمت تولید داخل برود.

دومین هدفی که کریمی به آن اشاره می کند حمایت از بازی سازهای ایرانی است. او می گوید با منابعی که از طریق عوارض تهیه می شود می توان کارهای بسیاری در راستای حمایت از بازی سازان انجام داد. به گفته مدیرعامل بنیاد، کسب و کار بازی سازی در کشور ما آن طور که باید جای خود را پیدا نکرده و یکی از علت های بزرگ آن هم این است که سرمایه گذار داخل کشور نمی تواند روی شرکت های داخلی سرمایه گذاری کند. در نتیجه بازی سازها نیاز به حمایت مالی بنیاد دارند. ولی موضوع اینجاست که تجربه نشان داده در اغلب اوقات حمایت های مالی دولت هیچ کمکی به شکل گرفتن کسب و کارها نکرده و در نتیجه صنعتی هم شکل نگرفته است. نمونه های بسیاری داریم از وام هایی که دولت در همین حوزه فناوری با بهره های کم و شرایط مناسب اعطا کرده ولی نتیجه ای نداشته است. امیرحسین فصیحی، یک بازی ساز در این باره می گوید: در ۷ سال گذشته هیچ حمایت مالی از سوی دولت نشده با اینکه منابع مالی وجود داشته است. پس مشکل دولت منابع مالی نیست که از طریق عوارض آن را به دست بیاورد. فصیحی درآمدزایی از طریق گرفتن عوارض را روش درستی نمی داند.

فصیحی می گوید: ما مالیات بر ارزش افزوده می دهیم و این در همه جای دنیا هم اعمال می شود. ولی این موضوع که بگوییم شما چون خارجی هستید پول بیشتری بدهید برای وجهه بین المللی ما خوشایند نیست. فصیحی همچنین با اشاره به اینکه شرکت هایی که بازی خارجی وارد می کنند، همان ها روی بازی های ایرانی هم سرمایه گذاری می کنند، می گوید: اگر دولت سنگ اندازی نکند و راه را سخت نکند بیزینس خصوصی موفق است. فصیحی می افزاید: مشکل بازی ساز پول نیست، بلکه بازی ساز باید از بازار پولش را به دست بیاورد. او می افزاید: برای بازی ساز داخلی مهم است که بازار صحیح جایش را باز کند در حالی که با اخذ عوارض بازار کرک و قاچاق بیشتر می شود. او می گوید: شرایط به گونه ای شده که اگر کسی می خواهد رسمی کار کند باید عوارض بدهد، ولی کسی که غیر رسمی می خواهد کار کند و قاچاق کند دستش باز است و نیاز نیست پول اضافه بدهد.

کریمی در این باره با اشاره به اینکه بسیاری از شرکت هایی که در ایران مشغول فعالیت هستند با حمایت های مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشد کرده اند می گوید: برای نمونه بازی «گرساش» که از بازی های مطرح ایران است و توانسته جایگاه قابل قبولی در بین بازی های ایرانی کسب کند در سال های ۸۸ و ۸۹ حمایت های قابل توجهی از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای گرفته و همان حمایت ها نقش چشمگیری در رشد این بازی داشته که اگر آن حمایت ها نبود ممکن بود سال ها طول بکشد تا این بازی به جایگاه فعلی خود برسد. کریمی همچنین به این نکته اشاره می کند که هدف بنیاد این نیست که فقط پول بدهد و تاکنون نیز این گونه عمل نکرده است. بلکه هدف این است که فضا به گونه ای شکل بگیرد که سرمایه گذار بتواند روی شرکت داخلی سرمایه گذاری کند و این اتفاق با پرداخت عوارض شکل می گیرد. درواقع به گفته کریمی هدف بنیاد از این اقدام این است که شرایط به گونه ای باشد که ریسک سرمایه گذاری در داخل بیشتر از ریسک سرمایه گذاری روی بازی های خارجی نباشد.

نظارت بازی سازها

بنا بر اعلام کریمی، قرار است بازی سازها کارگروهی تشکیل بدهند تا ناظر بر این پول باشد. کریمی هدف از این اقدام را شفاف سازی نحوه استفاده از هزینه حاصل از عوارض می داند و می گوید: این پول متعلق به بنیاد نخواهد بود و هزینه های بنیاد از بودجه ای که برایش در نظر گرفته شده صرف می شود و این دو موضوع از هم جدا است. به گفته کریمی مقدار قابل توجهی از درآمد حاصل از عوارض صرف حمایت از کسانی می شود که در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور فعالیت دارند، به گونه ای که ریسک عرضه بازی ایرانی در خارج از کشور پایین بیاید. او همچنین از حمایت هرمی می گوید و می افزاید: هرم حمایت هفت لایه دارد و بنیاد بر اساس عملکرد بازی سازها از آنها حمایت مالی می کند.

دانش بازی سازی

در کشور ما بیشتر اوقات این گونه بوده که در هر کسب و کاری در راستای حمایت از تولید داخل راه برای محصولات خارجی مسدود شده، بزرگ ترین مشکل این بوده که محصولات داخل به اندازه ای که باید از کیفیت لازم برخوردار نبوده اند تا مصرف کننده را راضی نگه دارند و به سمت استفاده از تولید داخل بروند. در حوزه بازی هم موضوع اینجاست که از نظر کارشناسان بهتر است دولت به جای تزریق پول به فکر بالا بردن کیفیت بازی های داخلی باشد تا مصرف کننده به سمت استفاده از آنها ترغیب شود و فضای رقابتی بین بازی های خارجی و داخلی ایجاد شود؛ اتفاقی که در اغلب صنایع کشورمان دیده نمی شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی در این باره به تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بالا بردن دانش بازی سازی در ایران اشاره می کند و می گوید: در پنج، شش سال اخیر هزار بازی ساز از انستیتو ملی بازی سازی فارغ التحصیل شده اند که بسیاری از بازی های مطرح موجود در بازار به دست همین فارغ التحصیلان ساخته شده اند. جدا از این موضوع، انستیتو در حال برنامه ریزی برای اقدامات مهمی است که به زودی اجرا می شود و قرارداد آن در مراحل نهایی است. کریمی می گوید: ما تصمیم داریم با یک دانشگاه کانادایی دوره بین المللی مشترک در ایران برگزار کنیم تا به تجارب بین المللی و دانش بازی سازهای کشور بیفزاییم. او همچنین به رویداد TGC اشاره می کند و می افزاید: در این رویداد حدود ۵۰ سخنران بین المللی از اقصی نقاط جهان حضور داشتند که در دو روز حدود ۳۰ تا ۴۰ سخنرانی یک ساعته داشتند که این اتفاق برای بالا بردن دانش بازی سازهای مهم بسیار تاثیر گذار بود و باعث شد فضایی برای تعامل با بازی سازان مطرح دنیا ایجاد شود.

احتمال حذف مالیات بر ارزش افزوده بسیاری از کارشناسان این حوزه بر آن هستند که برای حمایت از بازی سازهای داخلی باید بازی های داخلی از مالیات معاف شوند. کریمی در این باره می گوید: ما می خواهیم شرکت های داخلی را از آن دسته از مالیات هایی که می توانیم معاف کنیم ولی برخی مالیات ها را نمی توانیم. کریمی از احتمال معاف شرکت های داخلی از مالیات بر ارزش افزوده خبر می دهد و می گوید از آنجا که مالیات بر ارزش افزوده روی کالا می خورد، نه روی ایرانی یا خارجی بودنش. پروسه جداسازی مالیات بر بازی های ایرانی و خارجی چند سال طول می کشد و در این فاصله ریشه بازی سازی در ایران خشکیده شده است. بنابراین نمی توانیم منتظر این باشیم تا برای حمایت از بازی سازهای داخلی از این راه وارد شویم.

مشکل کمبود ناشر مدیرعامل بنیاد در پاسخ به بازی سازهایی که از مشکل کمبود ناشر گله دارند و اخذ عوارض را باعث شدت یافتن این مشکل می دانند، می گوید: هم اکنون سه بازی پرفروش خارجی در ایران که فروشی بالغ بر ۳۵۰ میلیون تومان دارند بدون ناشر و صرفاً از سوی خود مارکت در داخل کشور منتشر می شود. او با بیان اینکه این حجم حدود ۸۰ درصد حجم بازار است می گوید: کمبود ناشر در کشور ما از پایه مشکل دارد و ارتباطی به عوارض ندارد و در این مدت که سخنی از عوارض هم نبود سه بازی نخست کشور بدون ناشر منتشر می شدند و می شوند.

قانون مجوز دهی کریمی همچنین در این راستا از قانون جدیدی می گوید که بنا بر آن هر کسی که می خواهد در کشور در زمینه بازی در فضای مجازی فعالیت کند از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز فعالیت و پروانه عرضه محصول عرضه بگیرد. مدیرعامل بنیاد این اقدام را راهی برای جلوگیری از فعالیت عرضه کنندگان غیررسمی و سایت هایی که بازی کپی و رایگان عرضه می کنند می داند و می گوید این کار در راستای حمایت از عرضه کنندگان و مارکت های رسمی کشور است و باعث تقویت آنها می شود. البته موضوع از نگاه مارکت های ایرانی به این راحتی و خوشایندی هم نیست. حقیقت می گوید: با سخت تر کردن فرآیند انتشار برنامه در مارکت های داخلی، مخاطب به سمت مارکت خارجی می رود و مشکل اینجاست که در آنجا هیچ نظارتی بر بازی ها نیست؛ درحالی که ما بازی ها را بومی سازی می کنیم و مطابق نیاز و شرایط جامعه آنها را انتشار می دهیم.

حقیقت همچنین به دو سال گذشته اشاره می کند و می گوید: دو سال پیش در تعاملی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا بر این بوده که بازی ها منتشر بشوند و اگر نکته ای باشد تذکر بدهند. حرف ما این است که اگر تذکری است به ناشر و توسعه دهنده بدهند که موارد اصلاح شود. او با اشاره به اینکه در چند ماه اخیر تحت فشار بسیاری بوده اند گفت: انبوهی از بازی های منتشر شده حذف شده که بعضی از این لیست ها شامل بیش از ۵۰۰ و در یک مورد شامل ۹۶۰ بازی ایرانی و خارجی می شود. او همچنین می افزاید: بیش از صد عنوان بازی ایرانی در این لیست هست که در خیلی موارد ما سعی کردیم شفاف سازی کنیم تا از حذف بازی جلوگیری کنیم و در بسیاری از موارد به توسعه دهنده یا ناشر اطلاع داده ایم که مشکل را برطرف کنند اما سازوکار مناسب تری نیاز است درواقع بهتر است بازی ها به جای حذف اصلاح شوند. قضیه ای نیز درباره مجوزدهی می گوید: ما نظام رده بندی سنی داریم و تقریباً در همه دنیا هم این اجرا می شود. برخی بازی ها را هم به خاطر محتوا و قوانین کشور ممنوع می کنیم ولی اینکه همه را پشت دیوار مجوز نگه داریم تا از فیلتر بنیاد بگذرد زمان می گیرد. او می افزاید: به این ترتیب پروسه مجوز و انتشار آن بازی طول می کشد و جای فساد را هم باز می کند.

کریمی در این باره به دفاع از کارکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای می پردازد و می گوید: تا امروز رده بندی سنی به منزله مجوز بود و در سال گذشته ۱۰ هزار بازی موبایلی خارجی در بنیاد رده بندی سنی شد. او ضمن اینکه این آمار را قابل توجه اعلام کرد افزود: از طرفی چند ماه پس از عرضه رسمی بازی های موبایلی در دنیا و انتشار آن در گوگل پلی، شرکت های داخلی با عرضه کنندگان وارد مذاکره می شوند تا بازی هایشان را در ایران عرضه کنند. بنابراین پروسه عرضه در مارکت های داخلی خواه ناخواه تاخیر دارد و ارتباطی به پروسه مجوزدهی ندارد. کریمی همچنین در پاسخ به انتقاد برخی مبنی بر اعمال سلیقه در مجوز دهی اعلام کرد: ما برای اطمینان از محتوای سالم بازی هایی که در کشور منتشر می شود پرسشنامه ای مطرح کرده و به مارکت ها داده ایم تا بازی سازهای ایرانی هنگام آپلود بازی هایشان این پرسشنامه را که حاوی ۲۰ سوال است و زمان کمی می گیرد پر کنند. او تأکید می کند این ۲۰ سوال مصادیق بنیاد برای بازی ها است و بنابراین هیچ اعمال سلیقه ای صورت نمی گیرد.



قوانین جدید در انتظار بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

به این معنا که از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی از سوی کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. حسین کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. اخذ عوارض چنجالی از بازی های خارجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این خبر واکنش‌های بسیاری را برانگیخت و موافقان و مخالفان بسیاری به همراه داشت. در همین راستا سراغ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و همچنین برخی موافقان و مخالفان این طرح رفتیم تا از چند و چون ماجرا آگاه شویم. از آنجا که واژه عوارض همواره در کشور ما با قراز و نشیب‌هایی همراه بوده طبیعی است که به حد کافی واژه حساسیت برانگیزی باشد. تجربه تلخ صنعت خودرو و همچنین برخی کسب و کارهای ریز و درشت باعث شده تصویری که از عوارض در ذهن ما جا بگیرد این است که در نهایت جریان به ضرر مصرف‌کننده و فعالان داخلی پیش می‌رود. به گزارش‌های اقتصادی، از طرفی برخی بازی‌سازها و همچنین مارکت‌های فروش بازی آنلاین لب به اعتراض گشوده‌اند که این قانون اخذ عوارض راه درستی نیست. امیر حقیقت، مدیر روابط عمومی کافه بازار می‌گوید: اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به مراجع غیررسمی سوق می‌دهد و باعث می‌شود صد درصد ارز از کشور خارج شود و از طرفی امکان نظارت و کنترل بر محتوا هم از بین می‌رود.

حقیقت ادامه می‌دهد: برخی ناشران ایرانی برای عرضه بازی‌های خارجی با شرکت‌ها قرارداد رسمی می‌بندند و آنها را به صورت رسمی وارد بازار می‌کنند. این اقدام باعث انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور می‌شود. در حالی که اگر با پرداخت عوارض هزینه انتشار رسمی بازی‌ها در ایران افزایش پیدا کند، توسعه دهنده خارجی دیگر تمایلی به همکاری با ایران نخواهد داشت و این باعث می‌شود بدنه صنعت داخلی تضعیف شود. حسین کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد این سخن را رد می‌کند و می‌گوید: عوارض بازی‌های خارجی فقط ۱۰ درصد است و این درصد با همین هدف تعیین شده که نه به مصرف‌کننده آسیب برساند و نه به عرضه‌کننده. از طرفی این درصد آنقدر کم است که بخش خصوصی از طریق آن تبیل نمی‌شود و فضای رقابتی از بین نمی‌رود.

هرچند در این میان مارکت‌های آنلاین داخلی بر این هستند که در این باره موضوع میزان درصد نیست؛ موضوع اینجاست که با پرداخت عوارض قیمت بازی در مارکت داخلی بالا می‌رود و کاربران خیلی راحت از طریق مارکت‌های غیررسمی می‌توانند بازی مورد نظرشان را تهیه کنند. او تأکید می‌کند توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی صورت نمی‌گیرد. او می‌افزاید: اضافه شدن مبلغ عوارض به قیمت بازی و گران شدن آن باعث می‌شود کاربران به سمت مارکت‌های خارجی بروند و بازی‌های مورد نیاز خود را با خرید گیفت کارت از فروشگاه‌های خارجی مانند گوگل پلی استور تهیه کنند که این موضوع در کنار ضربه به بازارهای داخلی مبلغ جالب توجهی ارز از کشور خارج می‌کند.

این موضوع را با مدیرعامل بنیاد در میان گذاشتیم و او در پاسخ گفت: در ایران بازی‌های خارجی که در مارکت‌های موبایل منتشر می‌شود با متوسط نرخ دلار ۳ هزار تومان است. در صورتی که اگر کاربر همان بازی را بخواهد از گوگل پلی و یا تهیه گیفت کارت بگیرد مجبور است به ازای هر دلار ۴۴۰۰ تومان بپردازد و اکانت خود را شارژ کند. بنابراین حتی اگر ۱۰ درصد عوارض هم به مبلغ بازی افزوده شود با توجه به اینکه هر دلار در مارکت‌های داخلی ۳ هزار تومان احتساب می‌شود با افزوده شدن ۱۰ درصد این رقم ۳۳۰۰ تومان می‌شود که بازهم از مبلغ گیفت کارت ارزان‌تر می‌شود.

عوارض برای توسعه کسب و کار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یکی از اهداف مهم اخذ عوارض از بازی‌های خارجی را توسعه فضای کسب و کار در کشور می‌داند به این معنا که تولید کردن در مقایسه با وارد کردن سود بیشتری داشته باشد. کریمی ریسک تولید در کشور را در حال حاضر به کشور بالا می‌داند و می‌گوید با این شرایط سرمایه‌گذار داخلی به سمت واردات بازی‌های خارجی می‌رود؛ چراکه احتمال بازگشت سرمایه در واردات بازی بسیار بیشتر است تا اینکه در داخل سرمایه‌گذاری کند. او این موضوع را مشکل بزرگی می‌داند و نظرش بر این است که اخذ عوارض از بازی‌های خارجی این مشکل را تا حد بسیاری حل و زیست بوم لازم را در داخل کشور ایجاد می‌کند تا اقبال حتی به اندازه بسیار کمی به سمت تولید داخل برود.

دومین هدفی که کریمی به آن اشاره می‌کند حمایت از بازی‌سازهای ایرانی است. او می‌گوید با منابعی که از طریق عوارض تهیه می‌شود می‌توان کارهای بسیاری در راستای حمایت از بازی‌سازان انجام داد. به گفته مدیرعامل بنیاد، کسب و کار بازی‌سازی در کشور ما آن‌طور که باید جای خود را پیدا نکرده و یکی از علت‌های بزرگ آن هم این است که سرمایه‌گذار داخل کشور نمی‌تواند روی شرکت‌های داخلی سرمایه‌گذاری کند. در نتیجه بازی‌سازها نیاز به حمایت مالی بنیاد دارند. ولی موضوع اینجاست که تجربه نشان داده در اغلب اوقات حمایت‌های مالی دولت هیچ کمکی به شکل گرفتن کسب و کارها نکرده و در نتیجه صنعتی هم شکل نگرفته است. نمونه‌های بسیاری داریم از وام‌هایی که دولت در همین حوزه فناوری با بهره‌های کم و شرایط مناسب اعطا کرده ولی نتیجه‌ای نداشته است. امیرحسین قصیحی، یک بازی‌ساز در این باره می‌گوید: در ۷ سال گذشته هیچ حمایت مالی از سوی دولت نشده با اینکه منابع مالی وجود داشته است. پس مشکل دولت منابع مالی نیست که از طریق عوارض آن را به دست بیاورد. قصیحی درآمدهایی از طریق گرفتن عوارض را روش درستی نمی‌داند.

قصیحی می‌گوید: ما مالیات بر ارزش افزوده می‌دهیم و این در همه جای دنیا هم اعمال می‌شود. ولی این موضوع که بگوییم شما چون خارجی هستید پول بیشتری بدهید برای وجهه بین‌المللی ما خوشایند نیست. قصیحی همچنین با اشاره به اینکه شرکت‌هایی که بازی خارجی وارد می‌کنند، همان‌ها روی بازی‌های ایرانی هم سرمایه‌گذاری می‌کنند، می‌گوید: اگر دولت سنگ اندازی نکند و راه را سخت نکند بیزینس خصوصی موفق است. قصیحی می‌افزاید: مشکل بازی‌ساز پول نیست، بلکه بازی‌ساز باید از بازار پولش را به دست بیاورد. او می‌افزاید: برای بازی‌ساز داخلی مهم است که بازار صحیح جایش را باز کند در حالی که با اخذ عوارض بازار کرک و قاچاق بیشتر می‌شود. او می‌گوید: شرایط به گونه‌ای شده که اگر کسی می‌خواهد رسمی کار کند باید عوارض بدهد، ولی کسی که غیر رسمی می‌خواهد کار کند و قاچاق کند دستش باز است و نیاز نیست پول اضافه بدهد.

کریمی در این باره با اشاره به اینکه بسیاری از شرکت‌هایی که در ایران مشغول فعالیت هستند با حمایت‌های مالی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رشد کرده‌اند می‌گوید: برای نمونه بازی «گرشاسب» که از بازی‌های مطرح ایران است و توانسته جایگاه قابل‌قبولی در بین بازی‌های ایرانی کسب کند در سال‌های ۸۸ و ۸۹ حمایت‌های قابل‌توجهی از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گرفته و همان حمایت‌ها نقش چشمگیری در رشد این بازی داشته که اگر آن حمایت‌ها نبود ممکن بود سال‌ها طول بکشد تا این بازی به جایگاه فعلی خود برسد. کریمی همچنین به این نکته اشاره می‌کند که هدف بنیاد این نیست که فقط پول بدهد و تاکنون نیز این گونه عمل نکرده است. بلکه هدف این است که فضا به گونه‌ای شکل بگیرد که سرمایه‌گذار بتواند روی شرکت داخلی سرمایه‌گذاری کند و این اتفاق با پرداخت عوارض شکل می‌گیرد. درواقع به گفته کریمی هدف بنیاد از این اقدام این است که شرایط به گونه‌ای باشد که ریسک سرمایه‌گذاری در داخل بیشتر از ریسک سرمایه‌گذاری روی بازی‌های خارجی نباشد.

نظارت بازی‌سازها

بنا بر اعلام کریمی، قرار است بازی‌سازها کارگروهی تشکیل بدهند تا ناظر بر این پول باشد. کریمی هدف از این اقدام را شفاف‌سازی نحوه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استفاده از هزینه حاصل از عوارض می داند و می گوید: این پول متعلق به بنیاد نخواهد بود و هزینه های بنیاد از بودجه ای که برایش در نظر گرفته شده صرف می شود و این دو موضوع از هم جدا است. به گفته کریمی مقدار قابل توجهی از درآمد حاصل از عوارض صرف حمایت از کسانی می شود که در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور فعالیت دارند، به گونه ای که ریسک عرضه بازی ایرانی در خارج از کشور پایین بیاید و همچنین از حمایت هرمی می گوید و می افزاید: هرم حمایت هفت لایه دارد و بنیاد بر اساس عملکرد بازی سازها از آنها حمایت مالی می کند.

دانش بازی سازی

در کشور ما بیشتر اوقات این گونه بوده که در هر کسب و کاری در راستای حمایت از تولید داخل راه برای محصولات خارجی مسدود شده، بزرگ ترین مشکل این بوده که محصولات داخل به اندازه ای که باید از کیفیت لازم برخوردار نبوده اند تا مصرف کننده را راضی نگه دارند و به سمت استفاده از تولید داخل بروند. در حوزه بازی هم موضوع اینجاست که از نظر کارشناسان بهتر است دولت به جای تزریق پول به فکر بالا بردن کیفیت بازی های داخلی باشد تا مصرف کننده به سمت استفاده از آنها ترغیب شود و فضای رقابتی بین بازی های خارجی و داخلی ایجاد شود؛ اتفاقی که در اغلب صنایع کشورمان دیده نمی شود.

کریمی در این باره به تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بالا بردن دانش بازی سازی در ایران اشاره می کند و می گوید: در پنج، شش سال اخیر هزار بازی ساز از انستیتو ملی بازی سازی فارغ التحصیل شده اند که بسیاری از بازی های مطرح موجود در بازار به دست همین فارغ التحصیلان ساخته شده اند. جدا از این موضوع، انستیتو در حال برنامه ریزی برای اقدامات مهمی است که به زودی اجرا می شود و قرارداد آن در مراحل نهایی است. کریمی می گوید: ما تصمیم داریم با یک دانشگاه کاتدایی دوره بین المللی مشترک در ایران برگزار کنیم تا به تجارب بین المللی و دانش بازی سازهای کشور بیفزاییم. او همچنین به رویداد TGC اشاره می کند و می افزاید: در این رویداد حدود ۵۰ سخنران بین المللی از اقصی نقاط جهان حضور داشتند که در دو روز حدود ۳۰ تا ۴۰ سخنرانی یک ساعته داشتند که این اتفاق برای بالا بردن دانش بازی سازهای مهم بسیار تاثیر گذار بود و باعث شد فضایی برای تعامل با بازی سازان مطرح دنیا ایجاد شود.

احتمال حذف مالیات بر ارزش افزوده

بسیاری از کارشناسان این حوزه بر آن هستند که برای حمایت از بازی سازهای داخلی باید بازی های داخلی از مالیات معاف شوند. کریمی در این باره می گوید: ما می خواهیم شرکت های داخلی را از آن دسته از مالیات هایی که می توانیم معاف کنیم ولی برخی مالیات ها را نمی توانیم. کریمی از احتمال معاف شرکت های داخلی از مالیات بر ارزش افزوده خبر می دهد و می گوید از آنجا که مالیات بر ارزش افزوده روی کالا می خورد، نه روی ایرانی یا خارجی بودنش. پروسه جداسازی مالیات بر بازی های ایرانی و خارجی چند سال طول می کشد و در این فاصله ریشه بازی سازی در ایران خشکیده شده است. بنابراین نمی توانیم منتظر این باشیم تا برای حمایت از بازی سازهای داخلی از این راه وارد شویم.

مشکل کمبود ناشر

مدیرعامل بنیاد در پاسخ به بازی سازهایی که از مشکل کمبود ناشر گله دارند و اخذ عوارض را باعث شدت یافتن این مشکل می دانند، می گوید: هم اکنون سه بازی پرفروش خارجی در ایران که فروشی بالغ بر ۳۵۰ میلیون تومان دارند بدون ناشر و صرفاً از سوی خود مارکت در داخل کشور منتشر می شود. او با بیان اینکه این حجم حدود ۸۰ درصد حجم بازار است می گوید: کمبود ناشر در کشور ما از پایه مشکل دارد و ارتباطی به عوارض ندارد و در این مدت که سخنی از عوارض هم نبود سه بازی نخست کشور بدون ناشر منتشر می شدند و می شوند.

قانون مجوز دهی

کریمی همچنین در این راستا از قانون جدیدی می گوید که بنا بر آن هرکسی که می خواهد در کشور در زمینه بازی در فضای مجازی فعالیت کند از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز فعالیت و پروانه عرضه محصول عرضه بگیرد. مدیرعامل بنیاد این اقدام را راهی برای جلوگیری از فعالیت عرضه کنندگان غیررسمی و سایت هایی که بازی کپی و رایگان عرضه می کنند می داند و می گوید این کار در راستای حمایت از عرضه کنندگان و مارکت های رسمی کشور است و باعث تقویت آنها می شود. البته موضوع از نگاه مارکت های ایرانی به این راحتی و خوشایندی هم نیست. حقیقت می گوید: با سخت تر کردن فرآیند انتشار برنامه در مارکت های داخلی، مخاطب به سمت مارکت خارجی می رود و مشکل اینجاست که در آنجا هیچ نظارتی بر بازی ها نیست؛ درحالی که ما بازی ها را بومی سازی می کنیم و مطابق نیاز و شرایط جامعه آنها را انتشار می دهیم.

حقیقت همچنین به دو سال گذشته اشاره می کند و می گوید: دو سال پیش در تعاملی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا بر این بوده که بازی ها منتشر بشوند و اگر نکته ای باشد تذکر بدهند. حرف ما این است که اگر تذکری است به ناشر و توسعه دهنده بدهند که موارد اصلاح شود. او با اشاره به اینکه در چند ماه اخیر تحت فشار بسیاری بوده اند گفت: انبوهی از بازی های منتشر شده حذف شده که بعضی از این لیست ها شامل بیش از ۵۰۰ و در یک مورد شامل ۹۶۰ بازی ایرانی و خارجی می شود. او همچنین می افزاید: بیش از صد عنوان بازی ایرانی در این لیست هست که در خیلی موارد ما سعی کردیم شفاف سازی کنیم تا از حذف بازی جلوگیری کنیم و در بسیاری از موارد به توسعه دهنده یا ناشر اطلاع داده ایم که مشکل را برطرف کنند اما سازوکار مناسب تری نیاز است درواقع بهتر است بازی ها به جای حذف اصلاح شوند. قصیچی نیز درباره مجوزدهی می گوید: ما نظام رده بندی سنی داریم و تقریباً در همه دنیا هم این اجرا می شود. برخی بازی ها را هم به خاطر محتوا و قوانین کشور ممنوع می کنیم ولی اینکه همه را پشت دیوار مجوز نگه داریم تا از فیلتر بنیاد بگذرد زمان می گیرد. او می افزاید: به این ترتیب پروسه مجوز و انتشار آن بازی طول می کشد و جای فساد را هم باز می کند.

کریمی در این باره به دفاع از کارکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای می پردازد و می گوید: تا امروز رده بندی سنی به منزله مجوز بود و در سال گذشته ۱۰ هزار بازی موبایلی خارجی در بنیاد رده بندی سنی شد. او ضمن اینکه این آمار را قابل توجه اعلام کرد افزود: از طرفی چند ماه پس از عرضه رسمی بازی های موبایلی در دنیا و انتشار آن در گوگل پلی، شرکت های داخلی با عرضه کنندگان وارد مذاکره می شوند تا بازی هایشان را در ایران عرضه کنند. بنابراین پروسه عرضه در مارکت های داخلی خواه ناخواه تاخیر دارد و ارتباطی به پروسه مجوزدهی ندارد. کریمی همچنین در پاسخ به انتقاد برخی مبنی بر اعمال سلیقه در مجوز دهی اعلام کرد: ما برای اطمینان از محتوای سالم بازی هایی که در کشور منتشر می شود پرسشنامه ای مطرح کرده و به مارکت ها داده ایم تا بازی سازهای ایرانی هنگام آپلود بازی هایشان این پرسشنامه را که حاوی ۲۰ سوال است و زمان کمی می گیرد پر کنند. او تاکید می کند این ۲۰ سوال مصادیق بنیاد برای بازی ها است و بنابراین هیچ اعمال سلیقه ای صورت نمی گیرد.

اخذ عوارض جنجالی از بازی های خارجی (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۹۶)

بنیاد بازیهای رایانه ای گفت: درآمد حاصل از عوارض را صرف توسعه صنعت بازی های داخلی می کنیم

۵۵آتلاین : عاقله ترایی

هفته پیش از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد که ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی های خارجی به عنوان عوارض از عرضه کنندگان گرفته می شود. به این معنا که از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی از سوی کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. حسین کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. این خبر واکنش های بسیاری را برانگیخت و موافقان و مخالفان بسیاری به همراه داشت. در همین راستا سراغ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین برخی موافقان و مخالفان این طرح رفتم تا از چند و چون ماجرا آگاه شوم. از آنجا که وازه عوارض همواره در کشور ما با فراز و نشیب هایی همراه بوده طبیعی است که به حد کافی وازه حساسیت برانگیزی باشد تجربه تلخ صنعتخودرو و همچنین برخی کسب و کارهای ریز و درشت باعث شده تصویری که از عوارض در ذهن ما جا بگیرد این است که در نهایت جریان به ضرر مصرف کننده و فعالان داخلی پیش می رود. از طرفی برخی بازی سازها و همچنین مارکت های فروش بازی آنلاین لب به اعتراض گشوده اند که این قانون اخذ عوارض راه درستی نیست. امیر حقیقت، مدیر روابط عمومی کافه بازار به «دنیای اقتصاد» می گوید: اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به مراجع غیررسمی سوق می دهد و باعث می شود صد درصد ارز از کشور خارج شود و از طرفی امکان نظارت و کنترل بر محتوا هم از بین می رود.

حقیقت ادامه می دهد: برخی ناشران ایرانی برای عرضه بازی های خارجی با شرکت ها قرارداد رسمی می بندند و آنها را به صورت رسمی وارد بازار می کنند. این اقدام باعث انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور می شود. در حالی که اگر با پرداخت عوارض هزینه انتشار رسمی بازی ها در ایران افزایش پیدا کند، توسعه دهنده خارجی دیگر تمایلی به همکاری با ایران نخواهد داشت و این باعث می شود بدنه صنعت داخلی تضعیف شود. حسین کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد این سخن را رد می کند و می گوید: عوارض بازی های خارجی فقط ۱۰ درصد است و این درصد با همین هدف تعیین شده که نه به مصرف کننده آسیب برساند و نه به عرضه کننده. از طرفی این درصد آنقدر کم است که بخش خصوصی از طریق آن تبتل نمی شود و فضای رقابتی از بین نمی رود.

هرچند در این میان مارکت های آنلاین داخلی بر این هستند که در این باره موضوع میزان درصد نیست؛ موضوع اینجاست که با پرداخت عوارض قیمت بازی در مارکت داخلی بالا می رود و کاربران خیلی راحت از طریق مارکت های غیررسمی می توانند بازی مورد نظرشان را تهیه کنند. او تأکید می کند توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی صورت نمی گیرد. او می افزاید: اضافه شدن مبلغ عوارض به قیمت بازی و گران شدن آن باعث می شود کاربران به سمت مارکت های خارجی بروند و بازی های مورد نیاز خود را با خرید گیفت کارت از فروشگاه های خارجی مانند گوگل پلی استور تهیه کنند که این موضوع در کنار ضربه به بازارهای داخلی مبلغ جالب توجهی ارز از کشور خارج می کند.

این موضوع را با مدیر عامل بنیاد در میان گذاشتیم و او در پاسخ گفت: در ایران بازی های خارجی که در مارکت های موبایل منتشر می شود با متوسط نرخ دلار ۳ هزار تومان است. در صورتی که اگر کاربر همان بازی را بخواهد از گوگل پلی و یا تهیه گیفت کارت بگیرد مجبور است به ازای هر دلار ۴۴۰۰ تومان بپردازد و اکانت خود را شارژ کند. بنابراین حتی اگر ۱۰ درصد عوارض هم به مبلغ بازی افزوده شود با توجه به اینکه هر دلار در مارکت های داخلی ۳ هزار تومان احتساب می شود با افزوده شدن ۱۰ درصد این رقم ۳۴۰۰ تومان می شود که باز هم از مبلغ گیفت کارت ارزان تر می شود.

عوارض برای توسعه کسب و کار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از اهداف مهم اخذ عوارض از بازی های خارجی را توسعه فضای کسب و کار در کشور می داند به این معنا که تولید کردن در مقایسه با وارد کردن سود بیشتری داشته باشد. کریمی ریسک تولید در کشور را در حال حاضر در کشور بالا می داند و می گوید با این شرایط سرمایه گذار داخلی به سمت واردات بازی های خارجی می رود؛ چراکه احتمال بازگشت سرمایه در واردات بازی بسیار بیشتر است تا اینکه در داخل سرمایه گذاری کند. او این موضوع را مشکل بزرگی می داند و نظرش بر این است که اخذ عوارض از بازی های خارجی این مشکل را تا حد بسیاری حل و زیست بوم لازم را در داخل کشور ایجاد می کند تا اقبال حتی به اندازه بسیار کمی به سمت تولید داخل برود.

دومین هدفی که کریمی به آن اشاره می کند حمایت از بازی سازهای ایرانی است. او می گوید با منابعی که از طریق عوارض تهیه می شود می توان کارهای بسیاری در راستای حمایت از بازی سازان انجام داد. به گفته مدیر عامل بنیاد، کسب و کار بازی سازی در کشور ما آن طور که باید جای خود را پیدا نکرده و یکی از علت های بزرگ آن هم این است که سرمایه گذار داخل کشور نمی تواند روی شرکت های داخلی سرمایه گذاری کند. در نتیجه بازی سازها نیاز به حمایت مالی بنیاد دارند. ولی موضوع اینجاست که تجربه نشان داده در اغلب اوقات حمایت های مالی دولت هیچ کمکی به شکل گرفتن کسب و کارها نکرده و در نتیجه صنعتی هم شکل نگرفته است. نمونه های بسیاری داریم از وام هایی که دولت در همین حوزه فناوری با بهره های کم و شرایط مناسب اعطا کرده ولی نتیجه ای نداشته است. امیرحسین قنوسی، یک بازی ساز در این باره به «دنیای اقتصاد» می گوید: در ۷ سال گذشته هیچ حمایت مالی از سوی دولت نشده با اینکه منابع مالی وجود داشته است. پس مشکل دولت منابع مالی نیست که از طریق عوارض آن را به دست بیاورد. قنوسی درآمدهایی از طریق گرفتن عوارض را روش درستی نمی داند.

قنوسی می گوید: ما مالیات بر ارزش افزوده می دهیم و این در همه جای دنیا هم اعمال می شود. ولی این موضوع که بگوییم شما چون خارجی هستید پول بیشتری بدهید برای وجهه بین المللی ما خوشایند نیست. قنوسی همچنین با اشاره به اینکه شرکت هایی که بازی خارجی وارد می کنند، همان ها روی بازی های ایرانی هم سرمایه گذاری می کنند، می گوید: اگر دولت سنگ اندازی نکند و راه را سخت نکند بیزینس خصوصی موفق است. قنوسی می افزاید: مشکل بازی ساز پول نیست، بلکه بازی ساز باید از بازار پولش را به دست بیاورد. او می افزاید: برای بازی ساز داخلی مهم است که بازار صحیح جایش را باز کند در حالی که با اخذ عوارض بازار کرک و قاچاق بیشتر می شود. او می گوید: شرایط به گونه ای شده که اگر کسی می خواهد رسمی کار کند باید عوارض بدهد، ولی کسی که غیر رسمی می خواهد کار کند و قاچاقکند دستش باز است و نیاز نیست پول اضافه بدهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی در این باره با اشاره به اینکه بسیاری از شرکت‌هایی که در ایران مشغول فعالیت هستند با حمایت‌های مالی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رشد کرده‌اند به «دنیای اقتصاد» می‌گوید: برای نمونه بازی «گرشاسپ» که از بازی‌های مطرح ایران است و توانسته جایگاه قابل قبولی در بین بازی‌های ایرانی کسب کند در سال‌های ۸۸ و ۸۹ حمایت‌های قابل توجهی از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گرفته و همان حمایت‌ها نقش چشمگیری در رشد این بازی داشته که اگر آن حمایت‌ها نبود ممکن بود سال‌ها طول بکشد تا این بازی به جایگاه فعلی خود برسد. کریمی همچنین به این نکته اشاره می‌کند که هدف بنیاد این نیست که فقط پول بدهد و تاکنون نیز این گونه عمل نکرده است، بلکه هدف این است که فضا به گونه‌ای شکل بگیرد که سرمایه‌گذار بتواند روی شرکت داخلی سرمایه‌گذاری کند و این اتفاق با پرداخت عوارض شکل می‌گیرد. درواقع به گفته کریمی هدف بنیاد از این اقدام این است که شرایط به گونه‌ای باشد که ریسک سرمایه‌گذاری در داخل بیشتر از ریسک سرمایه‌گذاری روی بازی‌های خارجی نباشد.

نظارت بازی‌سازها

بنا بر اعلام کریمی، قرار است بازی‌سازها کارگروهی تشکیل بدهند تا ناظر بر این پول باشد. کریمی هدف از این اقدام را شفاف‌سازی نحوه استفاده از هزینه حاصل از عوارض می‌داند و می‌گوید: این پول متعلق به بنیاد نخواهد بود و هزینه‌های بنیاد از بودجه‌ای که برایش در نظر گرفته شده صرف می‌شود و این دو موضوع از هم جدا است. به گفته کریمی مقدار قابل توجهی از درآمد حاصل از عوارض صرف حمایت از کسانی می‌شود که در حوزه نشر بازی‌های ایرانی در خارج از کشور فعالیت دارند، به گونه‌ای که ریسک عرضه بازی ایرانی در خارج از کشور پایین بیاید و همچنین از حمایت هرمی می‌گوید و می‌افزاید: هرمی حمایت هفت لایه دارد و بنیاد بر اساس عملکرد بازی‌سازها از آنها حمایت مالی می‌کند.

دانش بازی‌سازی

در کشور ما بیشتر اوقات این گونه بوده که در هر کسب و کاری در راستای حمایت از تولید داخل راه برای محصولات خارجی مسدود شده، بزرگ‌ترین مشکل این بوده که محصولات داخل به اندازه‌ای که باید از کیفیت لازم برخوردار نبوده‌اند تا مصرف‌کننده را راضی نگه دارند و به سمت استفاده از تولید داخل بروند. در حوزه بازی هم موضوع اینجاست که از نظر کارشناسان بهتر است دولت به جای تزریق پول به فکر بالابردن کیفیت بازی‌های داخلی باشد تا مصرف‌کننده به سمت استفاده از آنها ترغیب شود و فضای رقابتی بین بازی‌های خارجی و داخلی ایجاد شود؛ اتفاقی که در اغلب صنایع کشورمان دیده نمی‌شود.

کریمی در این باره به تلاش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بالا بردن دانش بازی‌سازی در ایران اشاره می‌کند و می‌گوید: در پنج، شش سال اخیر هزار بازی‌ساز از انستیتو ملی بازی‌سازی فارغ‌التحصیل شده‌اند که بسیاری از بازی‌های مطرح موجود در بازار به دست همین فارغ‌التحصیلان ساخته شده‌اند. جدا از این موضوع، انستیتو در حال برنامه‌ریزی برای اقدامات مهمی است که به زودی اجرا می‌شود و قرارداد آن در مراحل نهایی است. کریمی می‌گوید: ما تصمیم داریم با یک دانشگاه کاتدایی دوره بین‌المللی مشترک در ایران برگزار کنیم تا به تجارب بین‌المللی و دانش بازی‌سازهای کشور بپیازیم. او همچنین به رویداد TGC اشاره می‌کند و می‌افزاید: در این رویداد حدود ۵۰ سخنران بین‌المللی از اقصی نقاط جهان حضور داشتند که در دو روز حدود ۳۰ تا ۴۰ سخنرانی یک ساعته داشتند که این اتفاق برای بالابردن دانش بازی‌سازهای مهم بسیار تاثیرگذار بود و باعث شد فضایی برای تعامل با بازی‌سازان دنیا ایجاد شود.

احتمال حذف مالیات بر ارزش افزوده

بسیاری از کارشناسان این حوزه بر آن هستند که برای حمایت از بازی‌سازهای داخلی باید بازی‌های داخلی از مالیات معاف شوند. کریمی در این باره می‌گوید: ما می‌خواهیم شرکت‌های داخلی را از آن دسته از مالیات‌هایی که می‌توانیم معاف کنیم ولی برخی مالیات‌ها را نمی‌توانیم. کریمی از احتمال معاف شرکت‌های داخلی از مالیات بر ارزش افزوده خبر می‌دهد و می‌گوید از آنجا که مالیات بر ارزش افزوده روی کالا می‌خورد، نه روی ایرانی یا خارجی بودنش، پروسه جداسازی مالیات بر بازی‌های ایرانی و خارجی چند سال طول می‌کشد و در این فاصله ریشه بازی‌سازی در ایران خشکیده شده است. بنابراین نمی‌توانیم منتظر این باشیم تا برای حمایت از بازی‌سازهای داخلی از این راه وارد شویم.

مشکل کمبود ناشر

مدیرعامل بنیاد در پاسخ به بازی‌سازهایی که از مشکل کمبود ناشر گله دارند و اخذ عوارض را باعث شدت یافتن این مشکل می‌دانند، می‌گوید: هم اکنون سه بازی پرفروش خارجی در ایران که فروشی بالغ بر ۳۵۰ میلیون تومان دارند بدون ناشر و صرفاً از سوی خود مارکت در داخل کشور منتشر می‌شود. او با بیان اینکه این حجم حدود ۸۰ درصد حجم بازار است می‌گوید: کمبود ناشر در کشور ما از پایه مشکل دارد و ارتباطی به عوارض ندارد و در این مدت که سختی از عوارض هم نبود سه بازی نخست کشور بدون ناشر منتشر می‌شدند و می‌شوند.

قانون مجوز دهی

کریمی همچنین در این راستا از قانون جدیدی می‌گوید که بنا بر آن هرکسی که می‌خواهد در کشور در زمینه بازی در فضای مجازی فعالیت کند از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز فعالیت و پروانه عرضه محصول عرضه بگیرد. مدیرعامل بنیاد این اقدام را راهی برای جلوگیری از فعالیت عرضه‌کنندگان غیررسمی و سایت‌هایی که بازی‌کیبی و رایگان عرضه می‌کنند می‌داند و می‌گوید این کار در راستای حمایت از عرضه‌کنندگان و مارکت‌های رسمی کشور است و باعث تقویت آنها می‌شود. البته موضوع از نگاه مارکت‌های ایرانی به این راحتی و خوشایندی هم نیست. حقیقت می‌گوید: با سخت‌تر کردن فرآیند انتشار برنامه در مارکت‌های داخلی، مخاطب به سمت مارکت خارجی می‌رود و مشکل اینجاست که در آنجا هیچ نظارتی بر بازی‌ها نیست؛ درحالی که ما بازی‌ها را بومی‌سازی می‌کنیم و مطابق نیاز و شرایط جامعه آنها را انتشار می‌دهیم.

حقیقت همچنین به دو سال گذشته اشاره می‌کند و می‌گوید: دو سال پیش در تعاملی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بنا بر این بوده که بازی‌ها منتشر بشوند و اگر نکته‌ای باشد تذکر بدهند. حرف ما این است که اگر تذکری است به ناشر و توسعه‌دهنده بدهند که موارد اصلاح شود. او با اشاره به اینکه در چند ماه اخیر تحت فشار بسیاری بوده‌اند گفت: انبوهی از بازی‌های منتشر شده حذف شده که بعضی از این لیست‌ها شامل بیش از ۵۰۰ و در یک مورد شامل ۹۶۰ بازی ایرانی و خارجی می‌شود. او همچنین می‌افزاید: بیش از صد عنوان بازی ایرانی در این لیست هست که در خیلی موارد ما سعی کردیم شفاف‌سازی کنیم تا از حذف بازی جلوگیری کنیم و در بسیاری از موارد به توسعه‌دهنده یا ناشر اطلاع داده‌ایم که مشکل را برطرف کنند اما سازوکار مناسب‌تری نیاز است درواقع بهتر است بازی‌ها به جای حذف اصلاح شوند. قصیچی نیز درباره مجوزدهی می‌گوید: ما نظام رده‌بندی سنی داریم و تقریباً در همه دنیا هم این اجرا می‌شود. برخی بازی‌ها را هم به خاطر محتوا و قوانین کشور ممنوع می‌کنیم ولی اینکه همه را پشت دیوار مجوز نگه داریم تا از فیلتر بنیاد بگذرد زمان می‌گیرد. او می‌گوید: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) افزایش به این ترتیب پروسه مجوز و انتشار آن بازی طول می کشد و جای فساد را هم باز می کند. کریمی در این باره به دفاع از کارکرد بنیاد ملی بازی های رایانه می پردازد و می گوید: تا امروز رده بندی سنی به منزله مجوز بود و در سال گذشته ۱۰ هزار بازی موبایلی خارجی در بنیاد رده بندی سنی شد. او ضمن اینکه این آمار را قابل توجه اعلام کرد افزود: از طرفی چند ماه پس از عرضه رسمی بازی های موبایلی در دنیا و انتشار آن در گوگل پلی، شرکت های داخلی با عرضه کنندگان وارد مذاکره می شوند تا بازی هایشان را در ایران عرضه کنند. بنابراین پروسه عرضه در مارکت های داخلی خواه تاخیر دارد و ارتباطی به پروسه مجوزدهی ندارد. کریمی همچنین در پاسخ به انتقاد برخی مبنی بر اعمال سلیقه در مجوز دهی اعلام کرد: ما برای اطمینان از محتوای سالم بازی هایی که در کشور منتشر می شود پرسشنامه ای مطرح کرده و به مارکت ها داده ایم تا بازی سازهای ایرانی هنگام آپلود بازی هایشان این پرسشنامه را که حاوی ۲۰ سوال است و زمان کمی می گیرد پر کنند. او تاکید می کند این ۲۰ سوال مصادیق بنیاد برای بازی ها است و بنابراین هیچ اعمال سلیقه ای صورت نمی گیرد.

منبع: دنیای اقتصاد



اخذ عوارض از بازی خارجی به چه معناست؟ (۱۳۹۴-۹۵/۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

صنعت بازی های رایانه ای صنعتی نوپا در کشور محسوب می شود که متأسفانه از لحظه شکل گیری بدون برخورداری کافی از حمایت های لازم قانونی در معرض تهدید بازی های رایانه ای خارجی بوده است.

صنعت بازی های رایانه ای صنعتی نوپا در کشور محسوب می شود که متأسفانه از لحظه شکل گیری بدون برخورداری کافی از حمایت های لازم قانونی در معرض تهدید واردات و هجوم رسمی و غیررسمی بازی های رایانه ای خارجی بوده و هرگز فرصتای گیری (setup time) مناسب برای آن فراهم نشده است. این صنعت در داخل کشور همواره مورد هجوم انواع بازی های رایانه ای وارداتی به صورت کرک شده و غیر کرک شده درستر کامپیوترهای شخصی و موبایل های اخیر در بستر تلفن های هوشمند بوده است. به گونه ای که امروز شاهدیم با وجود این که جوانان بسیار مستعدی در این حوزه در کشور وجود دارند، به علت ولنگاری اقتصادی در حوزه فروش بازی های وارداتی که بازار مصرفکشورمان را اشباع کرده اند، بدون هیچ عوارضی یا مالیات اختصاصی برای این واردات فرهنگی، روز به روز حجم بیشتری از بازار ایران به قبضه همان بازی های خارجی وارداتی در می آید. این در حالی است که موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی و ارائه تسهیلات مالیاتی محصولات داخلی در سند مصوب ۲۵/۰۹/۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی موردتاکید قرار گرفت و در سال جاری بعد از گذشت حدود ۲ سال از طرح موضوع در قالب بندیدر لایحه بودجه ۹۷ گنجانده شده است.

حاشیه های عجیب

جای تعجب آن جا است که پس از قرار گرفتن موضوع در متن لایحه بودجه، حاشیه سازی های عجیب و زیادی توسط کسانی به راه افتاده است که از این بازار بزرگ واردات و فروش، بدون پرداخت حتی یک ریال عوارض سودهای میلیاردری می برند و جالب است توجهات و مخالفت ها دقیقاً از جنس همان هایی است که هر فروشنده و واردکننده کالاهای خارجی دیگر می آورد توجهاتی که در تضاد کامل با سیاست های کلاتاقتصاد مقاومتی و فرمایشات مقام رهبری است و موجب خرد شدن استخوان های تولیدکنندگان ایرانی در جنگ نابرابر با محصولات خارجی در بازار عرضه و تقاضا شده است. گرچه این امید که یادآوری خط فکری مقام معظم رهبری در حوزه واردات، منجر به تحول فکری ایشان شود کمی ساده نگری است اما حداقل می توان امید داشت که برخی مسئولان که ممکن است با چنین توجهاتی در مقابل مبارزه با وارداتی های خارجی سست شوند قاطعانه تر و سریع تر در حمایت و صیانت از بازی های ایرانی در مقابل بازی های خارجی عمل کنند و مرعوب این فضا سازی های رسانه ایکسپین و واردکنندگان این حوزه نشوند.

ضرورت موضوع واردات با کنکاش در دیدگاه مقام معظم رهبری

ضابطه مند شدن واردات و سخت گیری در خصوص واردات کالاهای مصرفی در مقابل حمایت کامل از تولید داخل در دیدگاه رهبر انقلاب به قدری روشن است که کمتر سخنرانی ای از ایشان در حوزه اقتصاد می توان یافت که به این مهم اشاره نشده باشد. معظم له در جای جای فرمایشاتشان در حوزه فرهنگ و اقتصاد تأکید فراوان بر جلوگیری از واردات بدون ضابطه و حتی ممنوعیت واردات در مواردی که مشابه تولید داخلی دارند به میان آورده اند. در نظر ایشان خطر واردات فرهنگی (مانند بازی های رایانه ای) کمتر از واردات محصولات مصرفی نیست چرا که می فرمایند: امروز یکی از مشکلات کشور، واردات فراوان و تا حدی بی حساب و کتاب در مقابل تولید داخلی است. اکنون واردات فرهنگی زیاد است و همه این موارد در چارچوب طراحی دشمنان برای تغییر نسل جوان از نسلی عاشق انقلاب و امام و ارزش ها به یک عنصر وابسته به فرهنگ غرب و بی خاصیت برای کشور است.

همچنین معظم له در نکوهش واردات و تسلیم در مقابل هجوم کالاهای خارجی فرمایشات فراوان دارند که به برخی اشاره می شود

(در نکوهش وابستگی باز بودن درهای کشور به روی واردات محصولات بیگانه پیش از انقلاب): منابع کشوری شودمال این ها، متعلق به این ها (کشورهای استعمارگر بیگانه) یک کشوری بنشیند تا بیاندیشد آن را ببرند، آهش را ببرند، امکانات گوناگونش را ببرند، نقش را ببرند، گازش را ببرند با قیمت پخس بعد هر چی خودشان ساختند که باید فروش برود باید درآمدبرایشان تولید کند، آن را بفروستند در این کشور، بدون تعرفه، بدون گمرک، بدون هیچمجامع و رادعی آن کشور را بازار سودبخش محصولات خودشان قرار دهند و این آن چیزیه که در ایران قبل از انقلاب اتفاق افتاد.

ایشان همچنین با هوشمندی پاسخ برخی شبه افکنان مقابله و ضابطه مند کردن واردات را می دهند فی المثل در پاسخ دو شبه عمده افزایش کیفیتو جلوگیری از قاچاقی به دو نمونه از فرمایشات ایشان اشاره می شود

باید در هر شرایطی ملاحظه تولید داخلی را کرد ضمن این که این توجه که واردات به رقابت پذیری تولید داخلی کمک می کند، دارای منطقی قوی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست یا در پاسخ به برخی شبهات که فشار بر واردات منجر به افزایش قاچاق می شود: امروز فشار واردات، کشور را دارد از پای در می آورد. بهانه های مختلفی هم وجود دارد. مثلاً مسئله قاچاق کالا، آن وقت به بهانه این که قاچاق نشود پس ما راه را باز کنیم. این به نظر من منطق قوی ای نیست، کاری کنید که محصولات کشور مقهور واردات نشوند.

پاسخ گویی قنی به برخی شبهات پیرامون موضوع بسیار جالب توجه است که عمده شبهاتی که به طرح وارد می شوداز جنس شبه افکنی های تکراری است که همواره توسط واردکنندگان و فروشندگان سایر محصولات مصرفی خارجی در کشور بیان شده است و پیش از هرکسی رهبر انقلاب به آن موارد پاسخ داده اند که در بخش های گذشته به آن ها اشاره شد. در سطور آتی پاسخ های فنی به این شبهات را نیز مرور می کنیم:

اخذ ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی سبب رشد قاچاق می شود؟

نخست با تأسی به فرمایشات مقام معظم رهبری این بهانه هرگز مسموع نیست بلکه راه علاج واقعی شدت عمل بیشتر در برخورد با عرضه کنندگان غیرقانونی است که می بایست اتفاق افتد اما از لحاظ فنی نیز بسیار بعید و ناممکن است که تنها افزایش ۱۰ درصدی موجب شکل گیری بازاری شود که در آن بازی های خارجی بدون اتصال به شبکه پرداخت شتاب و با پرداخت گوگل پلی و به صورت ارزی ارائه شوند و یا Gift card به فروش برسد ضمن آن که این نوع فروشگاه ها غیر قانونی بوده و برخورد با آن ها در راستای همین طرح ضابطه مند شدن حوزه بازی های رایانه ای در دستور کار خواهد بود، لازم است به نکته ای ظریف اشاره شود و آن این که آیتم هایدون بازی ها در استورهای رسمی داخلی عموماً با دلار به نرخ مابین ۲۲۰۰ تا ۲۳۰۰ تومان به فروش می رسد (در خوش بینانه ترین حالت موضوع دامپینگ و خراب کردن بازار داخلی مدنظر بازار بین المللی نیست و این تفاوت قیمت روز ارز در فروشگاه های ایرانیست به قرارداد عرضه کننده، ناشر و طرف خارجی می باشد) اما اگر یک ایرانی بخواهد همان آیتم ها را از طریق خرید Giftcard یا ورود مستقیم به سیستم های پرداخت Google یا apple تهیه کند هزینه آن به قیمت دلار آزاد خواهد بود فلذا مشاهده می شود حتی در صورت انتقال این ۱۰ درصد به مخاطب نهایی نیز ریزشی از سمت بازار های رسمی به گوگل پلی و اپل را شاهد نخواهیم بود. ضمن آن که لازم به توضیح است از دید قانون گذار هیچ لزومی ندارد وزن این ۱۰ درصد به دوش مصرف کننده نهایی گذاشته شود بلکه نظام عرضه و ناشر در توافق با هم و با در نظر گرفتن قدرت مشتری نهایی می توانند این درصد را میان خود و تولید کننده خارجی قسمت نمایند و در این حالت بازار رقابتی مناسبی برای راضی نگه داشتن مشتری بین فروشگاه های بومی به وجود خواهد آمد.

واردات و باز بودن کامل درها به روی حضور بازی های خارجی موجب ارتقای کیفیت بازی های تولید داخل می شود عموماً فلسفه و منطقی که برای افزایش واردات مطرح می شود بالا بردن کیفیت محصولات داخلی است اما برای این هدف گزینه های بهتری هم وجود دارد که یکی از آن ها اعمال سیاست ها و ضوابطی برای بالا بردن کیفیت محصولات داخلی است.

علاوه بر گفتمان رهبری در زمینه فوق این سوال همواره بی پاسخ مانده است که چگونه می توان زمانی که تولید کننده ایرانی هیچ مسیر آسانی برای حضور در بازارهای خارجی ندارد و از سوی دیگر فرش قرمز برای حضور بازی های خارجی در کشور پهن کرده ایم سرمایه گذار بخش خصوصی را مجاب کنیم تا به صورت مستمر در حوزه ای که ریسک بالایی سرمایه گذاری دارد فعالیت کرده و هزینه صرف تولید بازی ایرانی نماید و پس از گذشت چند سال فعالیت و تجربه اندوزی درون تیمی، کیفیت محصول بالاتر رود؟ دیگر آن که اصولاً آیا همان استورهای دیجیتال که این شبهه را در رسانه ها و برای مخاطبین خود می آفرینند در زمان حضور کاملاً آزاد و با پرداخت ریالی فروشگاه های جهانی مانند Google Play در ایران پدید می آیند؟ مسلماً باز کردن درهای کشور به روی فروشی ضابطه محصولات خارجی به هیچ وجه راه مطلوب ارتقای کیفیت نیست چرا که با تابود کردن توجیه سرمایه گذاری، هرگز سرمایه گذاری مستمر و تیمی با سال ها تجربه شکل نخواهد گرفت که قادر به رقابت در بازارهای جهانی باشد.

چرا به جای دریافت هزینه از بازی های خارجی مالیات ارزش افزوده از بازی های ایرانی را حذف نمی کنید؟

در جایی این موضوع باید گفت، این دو کاملاً موازی با هم می توانند رخ دهند یعنی حتی تصویب حذف مالیات بر ارزش افزوده بازی های ایرانی تأثیری بر ضرورت ضابطه مند شدن بازار واردات و پرداخت عوارض فروش در بازار ملی نخواهد داشت. مضاف بر آن که اصولاً قانون مالیات بر ارزش افزوده محصول یا خدمات محور بوده و تفکیک آن ها عمدتاً نه بر پایه ی ایرانی یا خارجی بودن بلکه بر پایه ی نوع محصول بوده است فلذا بردن اصلاحیه برای این موضوع آن هم به صورت تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای توجیه قانون گذار، دولت و پس از آن سازمان امور مالیاتی بسیار زمان بر خواهد بود و بعید است تا آن زمان و با ادامه حضور فزاینده بازی های خارجی در بازار ایران دیگر اثری از شرکت های بازی ساز ایرانی یا تولیدات گسترده باقی مانده باشد. در نهایت امید است با همکاری مستمر شکل گرفته بین متولیان حوزه بازی های رایانه ای مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی، بتوانیم شاهد برداشته شدن گامی موثر در جهت توسعه فضای کسب و کار بازی های رایانه ای ایرانی باشیم.

بابک کرباسی



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۹۵)

تهران (پانا) - با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره امسال ثبت نام کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انتجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فنانان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۹۵-۱۳۹۸)

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی تخته به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره امسال ثبت نام کردند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انتجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

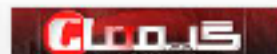
براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فنانان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۸۱-۹۶/۱۱/۲۵)

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۳ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انتجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فعالان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید یا تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۸۱-۹۶/۱۱/۲۵)

خبرگزاری شبستان: با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۳ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انتجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست. براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و قماران صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.

پایان پیام/۳۱



ارسال ۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۷-۱۳۹۶/۲۵)

تهران - ایرنا - ۱۹۰ اثر در گونه بازی های موبایلی، رایانه ای و بازی نامه با پایان مهلت ارسال آثار، به دبیرخانه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید.

به گزارش روز دوشنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوپازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

همچنین ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از ۱۷ دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و قماران صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود.

در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی برای خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.

فرهنگ ۹۳۳۸



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۸۰-۱۳۸۱/۹۵-۹۶)

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فنانان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، پلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این پلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



ارسال ۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۸۰-۱۳۸۱/۹۵-۹۶)

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بر اساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فنانان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند. اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه بر پا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند. بر اساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۰/۲۵

