

۱۳۹۶/۱۰/۱۹

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



# فهرست



۲	انتشار دستورالعمل صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای	روزگارما
۳	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	خبرستان
۳	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	رسالت
۴	عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس	خبرگزاری پانا
۴	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	شرکت خبرگزاری دانشگاه توسعه اسلامی آنا Azad News Agency CASIA
۵	صنعت گیم در انتظار تصمیم 20 میلیارد تومانی مجلس	فنا ۹۰
۶	صنعت گیم در انتظار تصمیم 20 میلیارد تومانی مجلس	مرکز نوآوری بازی و دیجیتال گیم گسترده های نوپای طلا
۷	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	تپستان خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۷	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	فاوان نیوز
۸	پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	مرکز بازی مهر
۱۰	پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	استاد
۱۲	پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	EC NEWS
۱۵	پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	خبرگزاری آریا
۱۷	درباره «بازی های جدی» چه می دانید؟	باشگاه خبرنگاران
۱۹	پیشرفت توسط سرگرمی / در مورد «بازی های جدی» چه می دانیم؟	دژ
۲۱	پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	شرکت خبرگزاری دانشگاه توسعه اسلامی آنا Azad News Agency CASIA
۲۳	درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟	صبح اقتصاد
۲۴	دانش آموزان ایرانی، ۴۶ درصد از مجموع گیمرهای کشور را تشکیل می دهند	خبرگزاری پانا
۲۴	ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند	خبرگزاری پانا

۲۵

ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۲۵

ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۲۶

ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۲۶

تغییر ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی



۲۷

تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی



۲۷

تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی



۲۸

ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۲۸

تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی



۲۹

ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



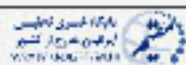
۲۹

آیین نامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی تدوین شد



۳۰

پیشرفت از مسیر سرگرمی/ درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟



۳۲

پیشرفت از مسیر سرگرمی



۳۴

ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۳۴

صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس



۳۶

ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



۳۶

صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس



۳۸

صنعت گیم در انتظار تصمیم مجلس



۳۹

ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند



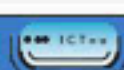
۳۹

صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس



۴۱

صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس



۴۲

حسن کرهی قدوسی: رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی





۴۲	تغییر مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان، با هدف «رونق تولید ملی»	خبرگزاری آریا
۴۳	حسن کریمی قدوسی: رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	دیجیاتو
۴۴	تغییر مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان، با هدف «رونق تولید ملی»	دیجیاتو
۴۴	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	ایبوم اکونومیست
۴۴	صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس	ایستانیوز ISTA NEWS AGENCY
۴۶	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	گیمس
۴۶	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	تست
۴۷	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	ایبوم اکونومیست
۴۷	ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند	ایبوم اکونومیست
۴۸	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	رسالت
۴۸	آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران اعلام شد	ایبوم اکونومیست
۴۸	نحوه عرضه بازی های رایانه ای اعلام شد	فناوران
۴۹	آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران اعلام شد	ایبوم اکونومیست
۵۰	ضوابط و مقررات به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند	مرکز نوآوری و تسهیل گری گسترده های نوآوری علما
۵۰	15 دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	گیمس
۵۱	15 دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	پوستر
۵۱	15 دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	3aziCenter.com
۵۱	15 دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	حکیم
۵۲	فردا، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	خبرگزاری پانا
۵۲	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۵۳	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	پانکسپرت



۵۴

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

خودرو برتر  
KhadroBartar

۵۴

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

ارمان اقتصاد  
ARMAN ECONOMIC

۵۵

بنیاد بازی های رایانه ای: بازی های خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

انفکاب  
www.ankhab.ir

۵۶

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

خبر رسمی  
khabarofficial

۵۶

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

نیاب اقتصاد

۵۷

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

آفتاب  
Aftab NEWS

۵۸

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

ارتباطات برتر  
EtebatatBartar

۵۹

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

بیت برتر  
BiteBartar

۵۹

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

کجا

۶۰

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

عصر ایران

۶۱

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

بازار  
بازارگاه اطلاع رسانی و خبری همکاران

۶۱

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

الف

۶۲

کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

ایران

۶۳

کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

سایت سرو لاین  
۲۴ ساعت

۶۴

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

اقتصاد آنلاین  
WWW.EHTESADONLINE.COM

۶۴

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

زود

۶۵

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

اکو آنلاین

۶۶

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

استاد

۶۶

بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

تیترت  
TEJARAT NEWS

۶۷














بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

سایت سرو لاین  
۲۴ ساعت

۶۸

«بازی های کامپیوتری خارجی بدون مجوز فیلتر می شوند»

سهرتخداقزار

۶۹	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۶۹	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۰	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۱	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۱	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۲	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۳	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۴	بازی های رایانه ای خارجی فیلتر می شوند	
۷۴	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۵	فیلترینگ بازی های رایانه ای در صورت عدم داشتن مجوز!	
۷۶	15 دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران	
۷۶	بازی های خارجی هم فیلتر می شود	
۷۷	بازی های ویدیویی خارجی بدون مجوز فیلتر می شوند	
۷۸	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	
۷۸	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۷۹	تصمیم نهایی برای بازی های رایانه ای خارجی فاقد مجوز	
۸۰	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	
۸۰	روغمایی از «هیولا»، اولین درگاه قانونی عرضه بازی های دیجیتال برای پی سی	
۸۲	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	
۸۲	بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود	
۸۳	قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود/ تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران	



۸۵

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود/ تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران



۸۸

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود/ تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپا



۹۰

تهدید جدی پیش روی صنعت اپلیکیشن ایران



۹۲

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود/ تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران



۹۴

قانون اخذ عارضه ها از بازی های آنلاین و رایانه ای بیگانه وضعیت می گردد/ خطر جدی پیش روی قسمتی از صنعت نوپای نرم افزار ایران



۹۶

تهدید جدی پیش روی صنعت اپلیکیشن ایران



۹۸

ضرورت حمایت از بازی های داخلی با دریافت عوارض از خارجی ها



۹۹

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود



۱۰۱

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند



۱۰۱

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند+ ویدئو



۱۰۲

کاریکاتور/فیلتر بازی های محبوب ، نگرانی گیمرهای محبوب!



۱۰۲

نگران فیلتر شدن سرورهای بازی های آنلاین نباشید



۱۰۲

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند



۱۰۳

سرور بازی های خارجی و فروشگاه هایی مثل PSN و استیم فیلتر نخواهند شد



۱۰۳

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند



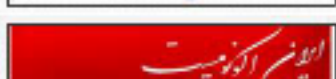
۱۰۳

بازی های خارجی مشمول مالیات می شوند



۱۰۶

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند



۱۰۶

مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند



۱۰۷

نگرانم...نگرانم!!!



۱۰۷

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود/ تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران
























۱۰۹

قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود





111	تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران	
113	قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود	
115	60 ثانیه: رد احتمال فیلترینگ شبکه پلی استیشن و استیم در ایران	
116	تهدید جدی پیش روی صنعت نوپای اپلیکیشن ایران	
117	عوارض گیم به نفع بازی سازان داخلی	
119	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
121	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
124	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
126	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
129	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
131	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟	
133	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
136	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
138	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
141	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
143	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
146	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
148	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
151	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
153	پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای	
156	تکذیب شایعه فیلتر بازی های آنلاین خارجی	

۱۵۶

پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای/ چه کسانی زیر میز زدند؟



۱۵۹

افشای شایعه سازی پک دلال بازی های رایانه ای خارجی

ITanalyze.ir

۱۶۱

مقاومت کافه بازار برای ساماندهی بازی های خارجی

ITanalyze.ir

۱۶۲

تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی

افشکارنوز

## تعداد محتوا : ۱۴۹



روزنامه

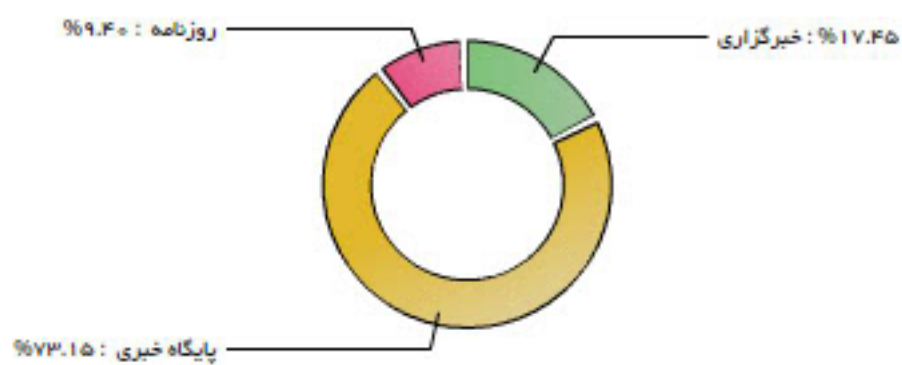
پایگاه خبری

خبرگزاری

۱۴

۱۰۹

۲۶







توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

## انتشار دستورالعمل صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای

هستند که هر یک از آن‌ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده‌اند.

مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه‌کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی‌های خارجی و بازی‌سازان ایرانی هستند که با توجه به لازم‌الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت‌های آتی خود مدنظر قرار دهند.

براساس این دستورالعمل که نتیجه‌ی ماه‌ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی‌سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی‌های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می‌شوند می‌بایست از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «پروانه عرضه‌ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه‌های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی‌های خارجی مبادرت می‌کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند.

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی‌سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می‌شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی‌های رایانه‌ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی‌های رایانه‌ای و شرایط فعالیت عرضه‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای بوده و به هر یک از آن‌ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت

### مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح کرد؛

## رونق بازی‌سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی

بازی‌های پسر مونسوع استقلال و تولید محتوای داخلی دارند. حسن کریم‌سی قومی حاضر نشد کرد سیاست پیرایه ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال آتی حمایت همه‌جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه بازی‌های موبایلی خارجی را به طور موقت تعلیق دهد.

کریم‌سی قومی با اشاره به این که دنبال کردن بازی خارجی نیست؛ گفت هدف این طرح گران کردن بازی‌های خارجی برای مصرف‌کننده داخلی نیست، بلکه این شورش از سهم بازی‌ساز خارجی با غش آن در کشور گرفته می‌شود.

وی در نهایت تشریح کرد با صرف منابع مالی حاصل از خرید بازی‌های خارجی می‌تواند فعالیت‌های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتدالی صنعت بازی‌سازی داخلی انجام دهد. برای این منظور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیش از یکسال است که در جهت پایه‌سازی همسرم حمایت فعالیت‌های گوناگونی انجام داده است و بر اساس این همسرم تمام حمایت‌هایی که از بازی‌سازان داخلی صورت می‌گیرد ضایع‌ترین و شفاف خواهد بود امید است سال آتی، صالی روشن‌تر جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.



حسن کریم‌سی قومی از سیاست‌های کلان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حمایت از بازی‌سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کریم‌سی قومی گفت در حال حاضر روند افزایشی در کشور وجود دارد و شرایط عرضه بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی‌ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه‌ی تولید بدهد در حالی که می‌تواند با رقیب بی‌ساز کشور، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی تشریح کرد روند کوشی عرضه بازی‌های موبایلی باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان‌دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اضافه کرد: عرضه رسمی بازی‌های خارجی در کشور می‌تواند مفید باشد، چرا که این مسئله به نشاط ملی بازار کمک می‌کند اما این فرایند در حال حاضر بی‌مناجه است که باید سامان‌دهی شود.

حسن کریم‌سی قومی بر رابطه بودن عرضه بازی‌های خارجی را مشکل‌ساز دانست و گفت در حالی که بازی‌ساز داخلی به دلیل تجربیها نمی‌تواند مزایای بازی

خود را در بازارهای جهانی منتشر کند اما بازی‌ساز خارجی مزایای بازی خود را در بازار ایران منتشر می‌کند. چنین روندی فراموش بازی‌سازان داخلی را به صورت موقت گامی نده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با برداشته شدن پیرایه ملی این مشکل گفت: اسامی مطرح دریافت شورای از

بازی‌های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۴ اضافه کرده‌ام که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. در صورتی که نهاده قانون‌گذار با بی‌توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید

توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

### دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی‌سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می‌شود. این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی‌های رایانه‌ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی‌های رایانه‌ای و شرایط فعالیت عرضه‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای بوده و به هر یک از آن‌ها به تفصیل پرداخته شده است.



**عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس (۱۳۹۵/۱۰/۱۱-۱۳۹۵/۱۰/۱۱)**

تهران (بانا) - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دریافت عوارض از بازی های خارجی برای حمایت از بازی های ایرانی خبر داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه این بنیاد برای حل این مشکل گفت: «اسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: «سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵/۱۰/۱۱-۱۳۹۵/۱۰/۱۱)**

حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کریمی قدوسی گفت: «در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کنند و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقیب بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند».

وی تشریح کرد: «روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: «عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود».

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: «در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است».

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: «اسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد».

وی افزود: «در صورتی که نهاد قانونگذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند».

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: «سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد».

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: «هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود».(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی در نهایت تشریح کرد: «با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یک سال است که در جهت پیاده سازی هرم حمایت فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.»



## صنعت گیم در انتظار تصمیم ۲۰ میلیارد تومانی مجلس

دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده و در انتظار تصویب مجلس است.

قانونر - یکی از مسایل مهمی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دو سال گذشته پیگیری کرده است، بحث دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی بوده است. بنیاد ملی بازی ها معتقد است در صورت دریافت این عوارض، می توان هم بستر رقابت میان بازی های داخلی و خارجی را فراهم کرد و هم از درآمد آن، سرمایه گذاری مناسبی در این صنعت انجام داد. دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه، در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند، این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای ناامید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

بند ۲۰ میلیاردی

براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

هدف: حمایت از بازی ساز داخلی

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی دیرپوز گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

در انتظار تصویب مجلس

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه این بنیاد برای حل این مشکل گفت: اصمال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. وی افزود: در صورتیکه نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

کریمی قدوسی ادامه داد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی گفت: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یک سال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.



## صنعت گیم در انتظار تصمیم ۲۰ میلیارد تومانی مجلس (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده و در انتظار تصویب مجلس است. یکی از مسایل مهمی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دو سال گذشته پیگیری کرده است، بحث دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی بوده است. بنیاد ملی بازی ها معتقد است در صورت دریافت این عوارض، می توان هم بستر رقابت میان بازی های داخلی و خارجی را فراهم کرد و هم از درآمد آن، سرمایه گذاری مناسبی در این صنعت انجام داد.

دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه، در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند، این درخواست رد شد.

با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید تشد و به کمک وزیر ارشاد بازم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

بند ۲۰ میلیاردی

بر اساس آنچه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه بر اساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

هدف: حمایت از بازی ساز داخلی

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی دیرپوز گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

او افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

در انتظار تصویب مجلس

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه این بنیاد برای حل این مشکل گفت: امسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. او افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

کریمی قدوسی ادامه داد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

او گفت: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یک سال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و بر اساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.





## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای

اسلامی (۱۳۹۵/۱۱/۱۰-۱۳۹۵/۱۱/۱۰)

خبرگزاری شبستان: حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: اصمال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تمجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتدالی صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.

پایان پیام/۳۱



## قانون نیوز

### رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵/۱۱/۱۰-۱۳۹۵/۱۱/۱۰)

حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش قانون نیوز، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس (نامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: امسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.



## مهر گزارش می دهد؛ پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱۰-۹۶/۹۵-۹۶)

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

خبرگزاری مهر-گروه فرهنگ: تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین توجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟ سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ایماذ مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

برمبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای» در خبرگزاری مهر به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گزیزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تاکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم. احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طرلان» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند «بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به خبرنگار مهر می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.

سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شود و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طرلان» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طرلان» اختصاص پیدا کرد.

باخوانی یک تجربه: افتخارات و مصائب «طرلان»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طرلان» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به خبرنگار مهر می گوید: ایده بازی طرلان ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طرلان» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از بی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواست! شکر خدا به تاژگی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهیم از بنیاد هم کمک بگیریم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های تابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طرلان پیش روی ما است و همه ناکامی اقتصادی طرلان را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می کشند.

باخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نعمانی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تسمیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طرلان» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نعمانی در گفتگو با خبرنگار مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می‌گوید: **RehabMap** یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکنه و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند، احتمالاً پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می‌شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلاً با موانع مجازی فضای بازی شکل می‌گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می‌کند. تمامی در ادامه توضیح می‌دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکاتی به ابزارهای سخت افزاری آن‌ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «**RehabMap**» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «**طهران**» وقتی به بحث عرضه می‌رسد سر درددلش باز می‌شود: فعلاً این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی‌ها مخاطب عام دارند و طبیعتاً بازار راحت تر سراغ آن‌ها می‌رود اما بازی ما هم ابزار خاص می‌خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می‌گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب‌های دیگری برخی نمونه‌های خارجی هم دارد و غالباً کلینیک‌های درمانی ما سراغ واردات می‌روند و برخی حتی نمی‌دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم، به خصوص که هزینه واردات این دست بازی‌ها بسیار بسیار سرسام آور است.

تمامی درباره وضعیت بازی **RehabMap** برای آماده سازی و عرضه صنعتی می‌گوید: فعلاً در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی‌های جدی» در پایان می‌گوید: در حوزه بازی‌های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه‌ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می‌شود. به خصوص در نمونه‌های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملاً به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.



## پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی‌های جدی» چه می‌دانیم؟ (۱۱۱-۱۰۱-۱۳۹۴)

«بازی‌های جدی» سبک خاصی از بازی‌سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

امتداد نیز - گروه فرهنگ تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می‌کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟ سرعت پیش رفت فناوری در حوزه‌های گوناگون، ابعاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت‌های جدی تری را عهده دار شود. «بازی‌های جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی‌هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی‌ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده‌ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی‌ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن‌ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می‌نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی‌های جدی» در بازار جهانی طی سال‌های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی‌های بزرگ بازی‌سازی نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی‌های جدی در بازار جهانی

برمبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی‌های جدی اختصاص به بازی‌های آموزشی داشته و دارد که پیش‌تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی‌های رایانه‌ای» در امتداد نیز به تفصیل به ظرفیت‌های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی‌های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی‌های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی‌های «شبیه‌سازی» به خود اختصاص داده‌اند.

وضعیت بازی‌های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه‌ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی‌های جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالبا دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلا برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند. این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.» مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالا برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طرلان» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند. «بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به امتداد نیوز می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.

سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کنند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شد و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

سیدحسینی در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقا بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند. از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طرلان» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طرلان» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه: افتخارات و مصائب «طرلان»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طرلان» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به امتداد نیوز می گوید: ایده بازی طرلان ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالبا نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

عرضه بازی طرلان دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود، بی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوز خاص خود را هم از ما می خواست! احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طرلان» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از بی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواست! شکر خدا به تاگی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهیم از بنیاد هم کمک بگیریم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد.

این پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های تابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام ترلان پیش روی ما است و همه تاکامی اقتصادی ترلان را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می کشند.

بازخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نعمانی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «ترلان» پیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد.

نعمانی در گفتگو با امتداد نیوز در تشریح ایده و مختصات طرح خود می گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکنه و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند، احتمالا پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلا با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می کند. نعمانی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «ترلان» وقتی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می شود: فعلا این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتا بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالب کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم. به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است.

نعمانی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلا در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. قراموش نکند هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملا به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.



## پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱/۱۰/۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: «بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیست شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهند؟ سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ابعاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملا صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) غیراقتصادی می نمایند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

برمبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان « ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای » در خبرگزاری مهر به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبیه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است، اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طرلان» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند.

«بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به خبرنگار مهر می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.

سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شد و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

سیدحسینی در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند. از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طرلان» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طرلان» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه: اختراعات و مصائب «طرلان»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طرلان» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به خبرنگار مهر می گوید: ایده بازی طرلان ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

عرضه بازی طرلان دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود، پی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت مواجه می کند دوم اینکه هر جایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوز خاص خود را هم از ما می خواستند! احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طرلان» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از پی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هر جایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواستند! شکر خدا به تازگی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهم از بنیاد هم کمک بگیرم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های تابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طرلان پیش روی ما است و همه ناکامی اقتصادی طرلان را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می کشند.

بازخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نعمانی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طرلان» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد. نعمانی در گفتگو با خبرنگار مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکت و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند، احتمالاً پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار اکتانگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلاً با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می کند. نعمانی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکاتی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «طرلان» وقتی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می شود: فعلاً این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتاً بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالباً کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم. به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است.

نعمانی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلاً در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملاً به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.



## پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱/۱۰/۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - «بازی های جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدایتد امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟

سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ابعاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی های جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

بر مبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای» در خبرگزاری مهر به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی های جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیم انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طهران» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند.

«بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به خبرنگار مهر می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.

سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کنند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شد و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

سیدحسینی در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌ها اولین جایزه «بازی‌های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم.

به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طهران» و «RehabMap» به عنوان بازی‌های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طهران» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه؛ افتخارات و مصائب «طهران»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی‌های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق‌تر سراغ بازی‌سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طهران» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به خبرنگار مهر می‌گوید: ایده بازی طهران ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه‌های بیش‌فعال شکل گرفت. چراکه بچه‌هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی‌توانند مرحله به مرحله مسئله‌ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده‌ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می‌دهد. از میان روش‌های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله‌ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می‌داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم‌گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش‌فعال برای همه بچه‌ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

عرضه بازی طهران دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود، بی‌سی‌است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت مواجه می‌کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوز خاص خود را هم از ما می‌خواستند! احمدی درباره شکل‌گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می‌دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه‌های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت‌ها و قابلیت‌هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طهران» در پاسخ به این سوال می‌گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از بی‌سی‌است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت‌هایی مواجه می‌کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می‌خواستند! شکر خدا به تاژگی توانسته‌ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می‌گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه‌ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده‌ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده‌ایم و می‌خواهم از بنیاد هم کمک بگیرم تا این محصول به گونه‌ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش‌گر و فعال حوزه «بازی‌های جدی» می‌گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش طهران در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می‌تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی‌های جدی امروز ایده‌های تابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده‌ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش‌های لازم را می‌دهد. اما به دلیل نبود حمایت‌ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طهران پیش روی ما است و همه تاکامی اقتصادی طهران را برای توجه عدم حمایت خود پیش می‌کنند.

بازخوانی یک تجربه؛ درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نعمایی، فارغ‌التحصیل کارشناسی چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش‌گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تیسری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طهران» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می‌تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد. نعمایی در گفتگو با خبرنگار مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می‌گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکت و یا اختلالات عصبی‌مغزیند حرکتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته‌کننده انجام دهند، احتمالاً پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب‌تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می‌شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلاً با موانع مجازی فضای بازی شکل می‌گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه‌ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می‌کند. نعمایی در ادامه توضیح می‌دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آن‌ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام‌اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «طهران» وقتی به بحث عرضه می‌رسد سر دردش باز می‌شود: فعلاً این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی‌ها مخاطب عام دارند و طبیعتاً بازار راحت‌تر سراغ آن‌ها می‌رود اما بازی ما هم ابزار خاص می‌خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می‌گوید: این بازی‌ها به این صورت خاص اما در قالب‌های دیگری برخی نمونه‌های خارجی هم دارد و غالباً کلینیک‌های درمانی ما (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم؛ به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است. تعمای درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلا در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم. این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملا به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.

## درباره «بازی های جدی» چه می دانید؟ (۱۳۹۱-۱۳۹۵)

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان؛ تذکر مشترک والدین دیروز و تا حدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟

سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ایماذ مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملا صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقا به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

بر مبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای» در خبرگزاری مهر به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالبا دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلا برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالا برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «ظرفان» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند.

«بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به خبرنگار مهر می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید نتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی‌ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می‌توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است. سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی‌های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش‌هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی‌ها ظرفیت گسترش در حوزه‌های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی‌ها کمک می‌کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران اصلاح شود و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش‌فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی‌تر به بازی‌ها برویم.

سیدحسینی در فضای رسانه‌ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می‌گیرد و توجه ویژه‌تر به بازی‌های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت‌های تازه بازی‌ها، این تصور غالب را اصلاح کند.

این کارشناس صنعت بازی‌ها درباره شرایط اقتصادی «بازی‌های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه‌گذاران در این عرصه هم توضیحات جالبی می‌دهد: اتفاقاً بازی‌های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین‌شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می‌تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه‌گذاری اقتصادی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی‌ها به عنوان متولی می‌توانیم در زمینه بازاریابی کمک‌هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی‌ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش‌های میدانی گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی‌ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال‌های اخیر بیشتر در حوزه بازی‌های موبایلی شاهدی بوده‌ایم. هم‌زمان توجه به بازی‌های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌ها اولین جایزه «بازی‌های جدی» را هم به برترین بازی‌های ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند. از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طرلان» و «RehabMap» به عنوان بازی‌های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طرلان» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه: اختراعات و مصائب «طرلان»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی‌های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق‌تر سراغ بازی‌سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طرلان» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی‌های جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به خبرنگار مهر می‌گوید: ایده بازی طرلان ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه‌های بیش‌فعال شکل گرفت. چراکه بچه‌هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی‌توانند مرحله به مرحله مسئله‌ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده‌ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می‌دهد. از میان روش‌های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله‌ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می‌داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم‌گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش‌فعالی برای همه بچه‌ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

عرضه بازی طرلان دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود، بی‌سی‌است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت مواجه می‌کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوز خاص خود را هم از ما می‌خواستند! احمدی درباره شکل‌گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می‌دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه‌های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت‌ها و قابلیت‌هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طرلان» در پاسخ به این سوال می‌گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از بی‌سی‌است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت‌هایی مواجه می‌کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می‌خواستند! شکر خدا به تازگی توانسته‌ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می‌گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه‌ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده‌ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده‌ایم و می‌خواهم از بنیاد هم کمک بگیرم تا این محصول به گونه‌ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش‌گر و فعال حوزه «بازی‌های جدی» می‌گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می‌تواند کمک مهمی برای آینده ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی‌های جدی امروز ایده‌های تابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده‌ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش‌های لازم را می‌دهد. اما به دلیل نبود حمایت‌ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طرلان پیش‌روی ما است و همه ناکامی اقتصادی طرلان را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می‌کشند.

بازخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نعمانی، فارغ‌التحصیل کارشناسی چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش‌گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی‌های جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طرلان» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می‌تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد.

نعمانی در گفتگو با خبرنگار مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می‌گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکته و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته‌کننده انجام دهند، احتمالاً پس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهای هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلا با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می کند. نمایی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «طلران» وقتی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می شود: فعلن این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتا بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالب کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم. به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است.

نمایی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلا در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، باز هم باید به الزنگاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملا به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.

منبع: مهر



## مهر گزارش می دهد؛ پیشرفت توسط سرگرمی / در مورد «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱/۱۰/۱۳۹۶-۱۰/۱۰/۱۳۹۶)

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان هست که تمرکز کلیدی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، عرضه محتوایی کاربردی هست.

داکتر نیوز-گروه فرهنگ: تذکر مشترک والدین روز گذشته و تاحدودی امروز به کودکان بویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، اجتناب از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید محتمل هست چنین تذکری عملکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟ «بازی جدی» اصطلاحی هست که در همین راستا وارد ادبیات مخصوص دنیای سرگرمی شده و چند سالی هست در سطح جهانی دستاوردهای زیادی را به اسم خود به ثبت رسانده هست. بازی هایی تماما صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که کوشش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطب های خود عرضه کند. نکته قابل ملاحظه در مورد بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این هست که برخلاف گمان اولیه که آنان را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایند، به استناد آمار، نفع اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سالهای موخر سیر صعودی داشته و اتفاقا به همین سبب مورد توجه شرکت های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته هست. نمودار نفع اقتصادی بازیهای جدی در بازار جهانی بر مبنای همین آمار هم بیشترین قسمت از بازار بازیهای جدی اختصاص به بازیهای آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازیهای رایانه ای» در داکتر نیوزیمد از بازیهای آموزشی بیشترین قسمت از این بازار جهانی را بازیهای مربوط با حوزه «سلامت» و پس از آن بازیهای «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند. وضعیت بازیهای جدی در ایران طبق این فراخوان قرار گردید همزمان با این کنفرانس تخصصی نخستین دوره اهدای پاداش به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار گردد. حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و ارزش آن زد و به همین دستاویز اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازیهای جدی لازم هست توجه دارا باشیم که این دست بازی ها غالبا دو دسته بیننده دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های توصیه دهنده می باشند که به صورت مثال برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی توصیه می دهند. این دست بازیهای جدی عملکرد داخلی دارد و شاید ما نیز اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازیهای جدی بازی هایی هست که با هدف بیننده عام تولید می شوند و لازم هست اقرار کنیم که تولید این بازی ها زیاد دشوار هست. این که شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و بیننده به آن ترغیب گردد و در عین استفاده بصورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، زیاد دشوار هست.» مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تبیین کرد: این که بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم احتیاج به پختگی ای دارد که لازم هست اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در راستای بازیهای جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در راستای ساخت بازی جدی با بیننده مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم. به احتمال زیاد برای ساده سازی گذر از همین «راه دراز» هم در حاشیه برپایی اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد بررسی جای گرفتند و در نهایت هم بازی ایرانی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) «طهران» بعنوان بازی برگزیده توانست پادشاه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند. «بازی های جدی»: بازاری با نفع ضمانت شده‌سی محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در مورد ارزش این بخش و توجه مخصوص به بازیهای جدی به داکترینوز می گویند: در فضای رسانه ای و نگاه مدیران ما بازی و بخصوص بازیهای رایانه ای زیادتاز منظر نگرانی و تهدید مورد بررسی قرار می گیرد و توجه مخصوص تر به بازیهای جدی شاید بتواند با ارائه حجم های جدید بازی ها، این گمان غالب را اصلاح کند. این که ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری توان دارند تأثیرات مثبتی نیز دارا باشند زیاد حائز ارزش هست. سیدحسینی دنبال کرد: مقوله بازیهای جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح گردید و ملول زمان مشخص شد این بازی ها حجم توسیع در حوزه های متفاوت را هم دارند. به تعبیری این بازی ها مساعدت می کند جهت منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح گردید و به همین سبب ما نیز تصمیم گرفتیم با گذر از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدیدتر به بازی ها برویم. سیدحسینی در فضای رسانه ای و نگاه مدیران ما بازی و بخصوص بازیهای رایانه ای زیادتاز منظر نگرانی و تهدید مورد بررسی قرار می گیرد و توجه مخصوص تر به بازیهای جدی شاید بتواند با ارائه حجم های جدید بازی ها، این گمان غالب را اصلاح کنناین کارشناس صنعت بازی ها در مورد شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال اثرگذاری نبود ضمانت در برگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی میدهد: اتفاقاً بازیهای جدی در دنیا به وسیله بازارهای ضمانت شده و مخاطب های هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی زیاد موفق می باشند و به همین سبب ورود به این حوزه توان دارد پشتوانه شایسته ای برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازیهای رایانه ای هم باشد. ما نیز در بنیاد بازی ها بعنوان متولی توان داریم در راستای بازاریابی مساعدت هایی به فعالین این حوزه دارا باشیم و امید داریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم. مدیر مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان عنوان کرد: در چند سال موخر صنعت بازی ها در ایران توسیع زیادی داشته و این پیشرفت را در سالهای موخر زیادتاز در حوزه بازیهای موبایلی شاهدی بوده ایم. همزمان توجه به بازیهای جدی در دو سه سال موخر زیادتاز شده و به همین سبب هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها نخستین پادشاه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به وسیله فراخوان این پادشاه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به فاز پایانی داوری برسند از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طهران» و «RehabMap» بعنوان بازیهای برتر ارائه و پادشاه کلیدی به بازی «طهران» اختصاص پیدا کرد. بازخوانی یک تجربه: افتخارها و مصایب «طهران» فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازیهای جدی، برای به دست آوردن عکس عکسی دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی محقق حوزه تعلیم و طراح بازی «طهران» که موفق به اکتساب عنوان خوب ترین بازی سال ایران شده هست، در مورد این بازی به داکترینوز دکتر عاطفه احمدی محقق حوزه تعلیم و طراح بازی «طهران» که موفق به اکتساب عنوان خوب ترین بازی سال ایران شده هست، در مورد این بازی به می گویند: ایده بازی طهران ابتدا برای مساعدت به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال تشکیل شدوی دنبال کرد: برای عرضه تعلیم به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و فاز به فاز با مشکلات را به کودک میدهد. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتیجه های مثبتی هم دست یافته هست. عرضه بازی طهران دو مشکل دارد اول این که نسخه موجود، پی سی هست و تحت موبایل نیست و همین مساله عرضه بازی در بازار ایران را با تنگنا رو به رو می کند دوم این که هرجایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از جایگاه ها مجوز خاص خود را هم از ما قصد داشتند. احمدی در مورد شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینچنین توضیح میدهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند شروع گردید و به چند مرکز دانشگاهی هم عرضه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و پژوهش ها کلیدی آنرا در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در ارتباطات اجتماعی زیاد قابل ملاحظه بود. اما این بازی جدی با حجم ها و استعداد هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده از طریق مخاطب های را تا به امروز داشته هست؟ طراح «طهران» در جواب به این پرسش می گویند: عرضه بازی دو مشکل دارد اول این که نسخه موجود از آن مناسب استفاده از پی سی هست و تحت موبایل نیست و همین مساله عرضه بازی در بازار ایران را با تنگنا هایی رو به رو می کنناین پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گویند: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا مشروط به درنهایت عرضه و میزان فروش طهران در بازار بود اما پادشاه بنیاد، مساعدت کرد تا جدی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی توان دارد مساعدت مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی بصورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما در انتظار عرضه رسمی آن در بازار هم هست. سیدحسینی معتقد هست: در مورد بازیهای جدی امروز ایده های نابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از فاز مطالعه آزمایشی رد نموده ایم که مربوط به مریض ها دیابتی هست و به کودکان مبتلا به این مریضی تعلیم های لازم را میدهد اما به سبب نبود پشتیبانی ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین فاز آزمایشی متوقف مانده هست. بازخوانی یک تجربه: معالجه پزشکی با بازی محمدصادق نعمانی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری هست که با طراحی و عرضه بازی جدی «RehabMap» مورد تمجید داوران نخستین دوره پادشاه خوب ترین بازی جدی سال جای گرفت و به تعبیری مقام دوم این رخداد را بدست آورد. این بازی برخلاف «طهران» اکثر از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر توان دارد فرآیند تولید و عرضه آن در بر دارنده نکته هایی متمایز باشد. نعمانی در صحبت با داکترینوز در تعریف ایده و مختصات طرح خود می گویند: RehabMap یک بازی توانبخشی هست. به همین سبب در قالب طراحی این بازی کوشش کردیم فرآیند استفاده از وسیله درمانی ترمیم را برای این مریض جذابتر کنیم. وی در تعریف این ایده دنبال کرد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای حقیقی مثل ترمیم، مبدل به فضای بازی می گردد. از طریق سنسورهایی هم حرکات مریض تشخیص داده و به صورت مثال با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. خصوصیت منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم سختی مراحل آن هست. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی بصورت هوشمند خود را با سطح قدرت مریض هماهنگ می کنن. نعمانی در ادامه توضیح میدهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح گردید تا بصورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آنان افزوده گردد. طبق همین پیشنهاد هم پروژه طراحی گردید اما این بازی گام اول هست و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای معالجه ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم. طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی همانند طراح بازی «طهران» هنگامی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می گردد: فعلن این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده هست. یکسری بازی ها بیننده عام دارند و طیما بازار راحت تر سراغ آنان می رود اما بازی ما نیز وسیله خاص قصد دارد و هم بیننده خاص دارد. وی می گویند: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری بعضی نمونه های بیگانه هم دارد و غالب کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و بعضی حتی نمی (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید هست. به شکلی دچار عدم رابطه و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم، بخصوص که هزینه واردات این دست بازی ها زیاد بسیار سرسام آور هست. نغمایی در مورد وضع بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گویند: فعلا در فاز ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت طبق فرآورده ها موفقیتی که تولید خواهیم کرد بصورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم. این محقق و فعال حوزه «بازی های جدی» در انتهای می گویند: در حوزه بازیهای جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید گردد و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در فاز آزمایش صرف می گردد. یادمان نرود هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ گردد، بازهم لازم هست به اثرگذاری توجه دارا باشیم و این وجه تماما بصورت تخصصی لازم هست موردنظر باشد.



سازمان پژوهش‌های علمی و اطلاع‌رسانی  
Academy of Sciences and Technology (ASTAC)

## گزارش پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱/۱۰/۱۳۹۵-۱۴۰۱)

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

به گزارش گروه رسانه های دیگر آنا، تذکر مشترک والدین دبروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟

سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ابعاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملا صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقا به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

بر مبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای» در مهر به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالبا دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلا برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالا برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «ظرفان» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند.

«بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی، می گویند: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بدانییم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است. سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شود و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طهران» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طهران» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه؛ افتخارات و مصائب «طهران»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طهران» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی، می گوید: ایده بازی طهران ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طهران» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از بی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هر جایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواست! شکر خدا به تازگی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهیم از بنیاد هم کمک بگیریم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های تالی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیمارانی دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طهران پیش روی ما است و همه ناکامی اقتصادی طهران را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می کشند.

بازخوانی یک تجربه؛ درمان پزشکی با بازی

محمدصادق نمایی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طهران» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد. نمایی در گفتگو با مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکته و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند، احتمالاً پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیل را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیل، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلاً با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تراپیست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می (ادامه



(ادامه خبر ...) کند نمایی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاهت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «طهران» وقتی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می شود: فعلاً این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتاً بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاص دارد.

وی می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالباً کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم، به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است.

نمایی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلاً در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملاً به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.

منبع: مهر

## صبح اقتصاد

### درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱۱) - ۱۳۹۵ - ۱۳۹۶

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است. تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل [...]»

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است. تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟

سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ایجاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات و ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیم انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اینج، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم. احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طهران» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند «بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.



## دانش آموزان ایرانی، ۴۶ درصد از مجموع گیم‌های کشور را تشکیل می دهند (۱۳۹۴-۹۶/۱۰/۱۱)

تهران (پانا) - بازی های رایانه ای در میان دانش آموزان ایرانی نفوذ بسیاری داشته و تقریباً نیمی از دانش آموزان کل کشور مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بر اساس آمار مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در گزارش تمامی بازی های ۱۳۹۴، تعداد کل بازیکنان بازی های دیجیتال در کشور ۲۳ میلیون نفر برآورد شده است که از این تعداد ۱۹ درصد را دانش آموزان شش سال ابتدایی و ۲۷ درصد را دانش آموزان شش سال متوسطه تشکیل می دهند.

به تازگی در خبری که توسط مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به نقل از رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای منتشر شد سهم دانش آموزان ۸۵ درصد اعلام شده بود که در انتشار این آمار اشتباه سهوی رخ داده و سهم درست همان ۴۶ درصد است.



## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۴-۹۶/۱۰/۱۱)

تهران (پانا) - بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) روزافزون صنعت بازی کشور باشیم

**ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش پردیس گیم «به نقل قول از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه » دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند. با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم

**در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بر اساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند.

همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه » دریافت کنند.

این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند.

بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۷-۱۳۹۶/۱۱/۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی، آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین کرد که به زودی اجرایی می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده دو قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را به صورت تسهیل شده پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل شود و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## تغییر ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی (۱۳۹۷-۱۳۹۶/۱۱/۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش قاون نیوز، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.(ادامه دارد ...)



## فانویز

(ادامه خبر ...) امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم



نگارخانه بررسی ویدیو IRNA

### تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

تهران- ایرنا- ضوابط و مقررات عرضه بازی های رایانه ای به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند باید «پروانه عرضه تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.

فراهنگ ۹۳۳۸۰۰۹۳۳۳۰۰۱۸۲۳



ایده کش کزنیت

### تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی (۱۳۹۸-۱۳۹۷)

ضوابط و مقررات عرضه بازی های رایانه ای به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند.

به گزارش ایران اکونومیست؛ پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند باید «پروانه عرضه تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند. امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



### ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری شبستان: آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» بزودی اجرایی می شود.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه عرضه تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.

پایان پیام/۳۱



### تغییر مقررات عرضه بازی های رایانه ای با رویکرد داخلی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ضوابط و مقررات عرضه بازی های رایانه ای به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند.

به گزارش خبرگزاری کودک و نوجوان، پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند باید «پروانه عرضه تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.

منبع: ایرنا



### ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه » دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



### آیین نامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی تدوین شد (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه عرضه تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد. پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند. وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند. با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند. امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



### پیشرفت از مسیر سرگرمی / درباره «بازی های جدی» چه می دانیم؟ (۱۱/۱۰/۹۵-۳۱)

مقیم/ «بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

به گزارش مقیم به نقل از مهر، تذکر مشترک والدین دنیای امروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بداند امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟

سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ایماذ مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند.

نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است.

نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانی

بر مبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای» در خبرگزاری مقیم به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم.

پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «شبیه سازی» به خود اختصاص داده اند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گزیری به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگرن بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم.

احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طهران» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند.

«بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی به خبرنگار مقیم می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است.

سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ در پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شود و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش فرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم.

سیدحسینی در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی دوری برسند از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طهران» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طهران» اختصاص پیدا کرد.

بازخوانی یک تجربه: افتخارات و مصائب «طهران»

فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراح بازی «طهران» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی به خبرنگار مقیم می گوید: ایده بازی طهران ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی.

وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما فضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است.

عرضه بازی طهران دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود، پی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوز خاص خود را هم از ما می خواست! احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است.

اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طهران» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از پی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواست! شکر خدا به تازگی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم.

احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهیم از بنیاد هم کمک بگیریم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشد. این پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش طهران در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. پیدا کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم.

احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های تایی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طهران پیش روی ما است و همه تاکامی اقتصادی طهران را برای توجه عدم حمایت خود پیش می کشند.

بازخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) محمدمصدق نمایی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طهران» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد. نمایی در گفتگو با خبرنگار مهر در تشریح ایده و مختصات طرح خود می گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه سکت و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند، احتمالاً پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم.

وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاشت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهایی هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلاً با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریاست وجود ندارد بازی به صورت هوشمند خود را با سطح توانایی بیمار هماهنگ می کند. نمایی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکاتی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاشت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم.

طراح بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراح بازی «طهران» وقتی به بحث عرضه می رسد سر درددلش باز می شود: فعلاً این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتاً بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاصی دارد.

وی می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالباً کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم. به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است.

نمایی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلاً در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم.

این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملاً به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.

## قانون

### پیشرفت از مسیر سرگرمی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

«بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است.

قانون - «بازی جدی» سبک خاصی از بازی سازی در جهان است که تمرکز اصلی در فرآیند طراحی، تولید و عرضه آن در کنار سرگرمی، ارائه محتوایی کاربردی است. به گزارش قانون به نقل از مهر، تذکر مشترک والدین دیروز و تاحدودی امروز به کودکان به ویژه در سنین نوجوانی و آستانه جوانی، پرهیز از اتلاف وقت با «بازی» و غنیمت شمردن عمر برای تکامل و پیشرفت بوده و هست؛ تعجب می کنید اگر بدانید امکان دارد چنین تذکری کارکرد خود را برای والدین «فردا» از دست بدهد؟ سرعت پیش رفت فناوری در حوزه های گوناگون، ابعاد مختلفی از زندگی ما را تحت تأثیر قرار داده است و چه جای تعجب که در مسیر این تغییر و تحول، «بازی» هم آرام آرام از سرگرمی صرف فاصله گرفته و مسئولیت های جدی تری را عهده دار شود. «بازی جدی» اصطلاحی است که در همین راستا وارد ادبیات ویژه دنیای سرگرمی شده و چند سالی است در سطح جهانی دستاوردهای بسیاری را به نام خود به ثبت رسانده است. بازی هایی کاملاً صنعتی و ریشه گرفته در چرخه اقتصادی «بازار بازی ها» که تلاش دارد فراتر از سرگرمی، ارزش افزوده ای محتوایی را به مخاطبان خود عرضه کند. نکته قابل توجه درباره بازار عرضه این سبک بازی ها در بازار جهانی این است که برخلاف تصور اولیه که آن ها را تولیداتی سفارشی و غیراقتصادی می نمایاند، به استناد آمار، سود اقتصادی حاصل از «بازی های جدی» در بازار جهانی طی سال های اخیر سیر صعودی داشته و اتفاقاً به همین دلیل مورد توجه کمپانی های بزرگ بازی ساز نیز قرار گرفته است. نمودار سود اقتصادی بازی های جدی در بازار جهانیتهای مبنای همین آمار هم بیشترین سهم از بازار بازی های جدی اختصاص به بازی های آموزشی داشته و دارد که پیش تر در گزارشی با عنوان «تفریق آموزشی بازی های رایانه ای» در به تفصیل به ظرفیت های ویژه آن پرداختیم. پس از بازی های آموزشی بیشترین سهم از این بازار جهانی را بازی های مرتبط با حوزه «سلامت» و بعد از آن بازی های «تشبیه سازی» به خود اختصاص داده اند. وضعیت بازی های جدی در ایران نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای ابتدای آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت در حالی برگزار شد که از چند ماه پیش فراخوانی برای یک بخش جنبی ویژه در این کنفرانس در رسانه ها منتشر شده بود. براساس این فراخوان قرار شد همزمان با این کنفرانس تخصصی اولین دوره اهتدای جایزه به برترین «بازی جدی» تولید شده در داخل نیز برگزار شود. حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری همین کنفرانس گریزی به این بخش جنبی و اهمیت آن زد و به همین بهانه اشاره ای به شرایط «بازی های جدی» در صنعت گیم ایران داشت: «در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) زمینه بازی های جدی باید توجه داشته باشیم که این دست بازی ها غالباً دو دسته مخاطب دارند. یک دسته کارمندان و کارگران بنگاه ها و شرکت های سفارش دهنده هستند که مثلاً برای فراگیری یک بخش سخت افزاری از کارشان یک بازی سفارش می دهند، این دست بازی های جدی کارکرد داخلی دارد و شاید ما هم اطلاع دقیقی از آمار تولید و استفاده از این بازی ها نداشته باشیم. وجه دیگر بازی های جدی بازی هایی است که با هدف مخاطب عام تولید می شوند و باید اذعان کنیم که تولید این بازی ها بسیار دشوار است. اینکه شما یک بازی سرگرم کننده عرضه کنید و مخاطب به آن ترغیب شود و در عین استفاده به صورت غیرمستقیم آموزشی را دریافت کند، بسیار دشوار است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تأکید کرد: اینکه بتوانیم در کنار سرگرم کنندگی، کار آموزشی غیرمستقیمی انجام دهیم نیاز به پختگی ای دارد که باید اعتراف کنیم هنوز شرکت های بازی ساز ایرانی به این تکامل و پختگی نرسیده اند. به همان میزان که در زمینه بازی های جدی شرکتی پیشرفت داشته ایم، در زمینه ساخت بازی جدی با مخاطب مردمی هنوز راه درازی در پیش داریم. احتمالاً برای تسهیل عبور از همین «راه دراز» هم در حاشیه برگزاری اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۵۰ بازی جدی ایرانی مورد ارزیابی قرار گرفتند و سرانجام هم بازی ایرانی «طلران» به عنوان بازی برگزیده توانست جایزه ۲۰ میلیون تومانی این رقابت را از آن خود کند. «بازی های جدی»: بازاری با سود تضمین شده سیدحسین محمدعلی سیدحسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) و دبیر نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره اهمیت این بخش و توجه ویژه به بازی های جدی می گوید: در فضای رسانه ای و نگاه مسئولان ما بازی و به خصوص بازی های رایانه ای بیشتر از منظر نگرانی و تهدید مورد ارزیابی قرار می گیرد و توجه ویژه تر به بازی های جدی شاید بتواند با معرفی ظرفیت های تازه بازی ها، این تصور غالب را اصلاح کند. اینکه ما بدانیم بازی ها علاوه بر سرگرمی و مباحث تجاری می توانند تأثیرات مثبتی نیز داشته باشند بسیار حائز اهمیت است. سیدحسینی ادامه داد: مقوله بازی های جدی از دهه ۹۰ به پژوهش هایی در سطح جهانی مطرح شد و طول زمان مشخص شد این بازی ها ظرفیت گسترش در حوزه های مختلف را هم دارند. به تعبیری این بازی ها کمک می کند جنبه منفی بازی در ذهن تصمیم سازان و تصمیم گیران اصلاح شود و به همین دلیل ما هم تصمیم گرفتیم با عبور از پیش قرض «سرگرمی به محض سرگرمی» به سمت نگاه جدی تر به بازی ها برویم. این کارشناس صنعت بازی ها درباره شرایط اقتصادی «بازی های جدی» و احتمال تأثیر نبود تضمین در بازگشت سرمایه برای توجه کمتر سرمایه گذاران در این عرضه هم توضیحات جالبی می دهد: اتفاقاً بازی های جدی در دنیا به واسطه بازارهای تضمین شده و مخاطبان هدف مشخصی که دارند از نظر اقتصادی بسیار موفق هستند و به همین دلیل ورود به این حوزه می تواند پشتوانه مناسبی برای سرمایه گذاری اقتصادی در حوزه بازی های رایانه ای هم باشد. ما هم در بنیاد بازی ها به عنوان متولی می توانیم در زمینه بازاریابی کمک هایی به فعالان این حوزه داشته باشیم و امیدواریم شاهد توسعه این بازی ها در ایران باشیم. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به استناد آمار به دست آمده از پژوهش های میدان گفت: در چند سال اخیر صنعت بازی ها در ایران گسترش بسیاری داشته و این پیشرفت را در سال های اخیر بیشتر در حوزه بازی های موبایلی شاهدی بوده ایم. هم زمان توجه به بازی های جدی در دو سه سال اخیر بیشتر شده و به همین دلیل هم تصمیم گرفتیم در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی ها اولین جایزه «بازی های جدی» را هم به برترین بازی ایرانی در این سبک اهدا کنیم. به گفته سیدحسینی به واسطه فراخوان این جایزه، ۵۰ بازی جدی به دبیرخانه کنفرانس ارسال شده و از میان این ۵۰ عنوان، ۵ بازی توانستند به مرحله نهایی داوری برسند. از این ۵ بازی در آئین اختتامیه دو بازی «طلران» و «RehabMap» به عنوان بازی های برتر معرفی و جایزه اصلی به بازی «طلران» اختصاص پیدا کرد. بازخوانی یک تجربه: افتخارات و مصائب «طلران» فارغ از زاویه نگاه مدیران به مقوله بازی های جدی، برای به دست آوردن تصویری دقیق تر سراغ بازی سازان فعال در این حوزه رفتیم. دکتر عاطفه احمدی پژوهشگر حوزه آموزش و طراحی بازی «طلران» که موفق به کسب عنوان بهترین بازی جدی سال ایران شده است، درباره این بازی می گوید: ایده بازی طلران ابتدا برای کمک به ارتباطات اجتماعی بچه های بیش فعال شکل گرفت. چراکه بچه هایی که چنین اختلالی دارند غالباً نمی توانند مرحله به مرحله مسئله ای را حل کنند؛ چه مسئله ریاضی باشد چه بحث روابط اجتماعی. وی ادامه داد: برای ارائه آموزش به این کودکان ما قضایی را در قالب بازی طراحی کرده ایم که امکان مواجهه گام به گام و مرحله به مرحله با مشکلات را به کودک می دهد. از میان روش های موجود هم سراغ روش ۶ مرحله ای رفتیم و انیمیشنی با ۶ مرحله ساختیم که کودک می داند روی هر پله که ایستاده برای ورود به مرحله بعد باید تصمیم گیری کند. این طراحی بسط پیدا کرد و بازی در حال حاضر علاوه بر کودکان با اختلال بیش فعالی برای همه بچه ها مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مثبتی هم رسیده است. احمدی درباره شکل گیری ایده این طرح در قالب یک بازی جدی هم اینگونه توضیح می دهد: مطالعه روی این ایده در نیوزلند آغاز شد و به چند مرکز دانشگاهی هم ارائه کردیم اما چون هدفم ایران بود کیس استادی و مطالعات اصلی آن را در ایران پیگیری کردیم. تا به امروز هم اثرگذاری این بازی روی بچه های دچار اختلال در روابط اجتماعی بسیار قابل توجه بوده است. اما این بازی جدی با ظرفیت ها و قابلیت هایی که دارد چقدر امکان عرضه در بازار و استفاده توسط مخاطبان را تا به امروز داشته است؟ طراح «طلران» در پاسخ به این سوال می گوید: عرضه بازی دو مشکل دارد اول اینکه نسخه موجود از آن مناسب استفاده از پی سی است و تحت موبایل نیست و همین مسئله عرضه بازی در بازار ایران را با محدودیت هایی مواجه می کند. دوم اینکه هرچایی که خواستیم نسخه فیزیکی بازی را عرضه کنیم، به رغم داشتن مجوز بنیاد، هر یک از مراکز مجوزی خاص خود را هم از ما می خواست! شکر خدا به تلاقی توانسته ایم مجوز آموزش و پرورش را اخذ کنیم. احمدی می گوید: متأسفانه محصول ما هنوز در بازار دیده نشده است. تعداد زیادی از ۲ هزار نسخه ای هم که با هزینه شخصی تولید کرده ایم هنوز در انبارمان مانده است! با چند ناشر صحبت کرده ایم و می خواهیم از بنیاد هم کمک بگیریم تا این محصول به گونه ای معرفی شود که تعداد مخاطبان بیشتری داشته باشند. پژوهش گر و فعال حوزه «بازی های جدی» می گوید: در مقطعی حیات شرکت ما واقعا منوط به سرانجام عرضه و میزان فروش ترلان در بازار بود اما جایزه بنیاد، کمک کرد تا حدودی از این شرایط خارج شویم. بنیاد کردن بازار هدف برای این بازی می تواند کمک مهمی برای آینده به ما بکند. در حال حاضر نسخه بازی به صورت آنلاین در فروشگاه مجازی و تلگرام عرضه شده اما منتظر ارائه رسمی آن در بازار هم هستیم. احمدی معتقد است: درباره بازی های جدی امروز ایده های نابی در کشور وجود دارد. ما یک بازی را از مرحله مطالعه پایلوت رد کرده ایم که مربوط به بیماران دیابتی است و به کودکان مبتلا به این بیماری آموزش های لازم را می دهد. اما به دلیل نبود حمایت ها و شرایط مشخص بازار این بازی در همین مرحله پایلوت متوقف مانده است. چرا که سرانجام طلران پیش روی ما است و همه تاکاملی اقتصادی طلران را برای توجیه عدم حمایت خود پیش می کشند. بازخوانی یک تجربه: درمان پزشکی با بازی محمدصادق نعمایی، فارغ التحصیل کارشناسی چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز دیگر پژوهش گری است که با طراحی و ارائه بازی جدی «RehabMap» مورد تحسین داوران اولین دوره جایزه بهترین بازی جدی سال قرار گرفت و به تعبیری مقام دوم این رویداد را به دست آورد. این بازی برخلاف «طلران» بیش از حوزه «آموزش» بر حوزه «سلامت» تمرکز دارد و از این منظر می تواند فرآیند تولید و عرضه آن حاوی نکاتی متفاوت باشد. نعمایی در تشریح ایده و مختصات طرح خود می گوید: RehabMap یک بازی توانبخشی است. افرادی که به واسطه (ادامه دارد ...)



## قانون

(ادامه خبر ...) سکنه و یا اختلالات عصبی مجبورند حرکاتی را تحت عنوان توانبخشی و در قالب یک سری حرکات تکراری و خسته کننده انجام دهند احتمالا پس از گذشت زمان به واسطه تکرار، دچار افت انگیزه در ادامه فرآیند درمانی شوند. به همین دلیل در قالب طراحی این بازی تلاش کردیم فرآیند استفاده از ابزار درمانی ترمیم را برای این بیمار جذاب تر کنیم. وی در تشریح این ایده ادامه داد: با فناوری نگاهت ویدئو فضای واقعی مانند ترمیم، تبدیل به فضای بازی می شود. توسط سنسورهای هم حرکات بیمار تشخیص داده و مثلا با موانع مجازی فضای بازی شکل می گیرد. ویژگی منحصر به فرد این بازی هم امکان تنظیم دشواری مراحل آن است. بازی به گونه ای طراحی شده که امکان استفاده در منزل را داشته باشد و چون در خانه تریپست وجود ندارد بازی به صورت خود را یا سطح توانایی بیمار هماهنگ می کند. تمامی در ادامه توضیح می دهد: ایده این بازی از سوی یک شرکت تولید قطعات پزشکی مطرح شد تا به صورت مجازی امکانی به ابزارهای سخت افزاری آن ها افزوده شود. براساس همین پیشنهاد هم پروژه طراحی شد اما این بازی گام اول است و الان پروژه دیگری با همین فناوری نگاهت ویدئو، برای درمان ام اس در دست پژوهش و طراحی داریم. طراحی بازی «RehabMap» هم در شرایطی مشابه طراحی بازی «طهران» وقتی به بحث عرضه می رسد سر دردش باز می شود. فعلا این بازی به محله عرضه در بازار نرسیده است. یک سری بازی ها مخاطب عام دارند و طبیعتا بازار راحت تر سراغ آن ها می رود اما بازی ما هم ابزار خاص می خواهد و هم مخاطب خاص دارد. می گوید: این بازی نه به این صورت خاص اما در قالب های دیگری برخی نمونه های خارجی هم دارد و غالب کلینیک های درمانی ما سراغ واردات می روند و برخی حتی نمی دانند که نمونه موفق این بازی در ایران در حال تولید است. به نوعی دچار عدم ارتباط و اطلاع رسانی در این زمینه هستیم، به خصوص که هزینه واردات این دست بازی ها بسیار بسیار سرسام آور است. تمامی درباره وضعیت بازی RehabMap برای آماده سازی و عرضه صنعتی می گوید: فعلا در مرحله ثبت اختراع هستیم اما در بلندمدت برپایه محصولات موفق که تولید خواهیم کرد به صورت رسمی و تجاری قصد داریم وارد بازار شویم. این پژوهشگر و فعال حوزه «بازی های جدی» در پایان می گوید: در حوزه بازی های جدی شاید ۲۰ درصد هزینه ها صرف تولید شود و نزدیک به ۸۰ درصد هزینه در مرحله تست صرف می شود. به خصوص در نمونه های پزشکی. شاید به همین دلیل هم کمتر گرایشی به این حوزه است. فراموش نکنیم هر چقدر هم نکات فان و سرگرمی در بازی جدی لحاظ شود، بازهم باید به اثرگذاری توجه داشته باشیم و این وجه کاملا به صورت تخصصی باید مدنظر باشد.

۳۴

## رسالت

### در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که به زودی اجرایی می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند. لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند متمایز پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده پیشین طی خواهند کرد. پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

## ایران

### دولت اولین گام را با به رسمیت شناختن دریافت عوارض از بازی های خارجی برداشت صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس

صنعت بازی های رایانه ای، بازاری جذاب و پرطرفد در حوزه فرهنگسازی و پر قدرت در میدان اقتصاد است که سرمایه های بسیاری را طی سال های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه هایی که بی تردید محرک جذب شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی های رایانه ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر دارای حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و...) تبدیل به یکی از مهم ترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در ایران نیز طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار میهم

وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران اما با وجود ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پراپیام است. به استناد گزارش های رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازی های رایانه ای ایران، نمی توان کتمان کرد که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرسیک» برای سرمایه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گذاران محسوب می شود. بخصوص سرمایه گذاران ایرانی که علاقه مندند در حوزه طراحی و عرضه بازی های بومی سرمایه گذاری کنند. برای ریشه یابی علت های این «ریسک بالا» می توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی ترین نکات، نامتعادل بودن میدان رقابت میان تولیدات داخل و بازی های پرزرق و برق خارجی است.

بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، تاگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از میدادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویرین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخل، حریف می طلبند.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما همان طور که اشاره شد بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند و این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازی های خارجی (خصوصاً بازی های موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه های دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازی ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می شود که بدانییم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت های بازی ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده اند. بازی سازان باتگیزه دیروز، انگیزه خود را از دست رفته می بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده اند. این فرآیند معیوبی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازی های رایانه ای ایرانی، تا حدود زیادی می توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند معیوب شاید بتوان نیم نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که بواسطه سیاست های درست حمایتی توانسته اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازی های رایانه ای را بومی کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه ها هم به وضوح می توان دید سیاست اخذ عوارض از بازی های وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازی های دیجیتالی را شکل داده اند کاملاً مسبوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازی های رایانه ای اقدام کرده اند و توانستند با سیاست های جدی در کنترل واردات بازی زمینه شکل گیری صنایع بازی سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاسی متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازی های رایانه ای، بنیاد ملی است که با بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی اش بسیار پایین تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند. به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی سازان روز به روز با نگرانی هایی از این دست روبه رو هستند و چشم امید به سیاست های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأمید شد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسأله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند براحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند بازی ساز خارجی براحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

تیم نگاه

طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، کامپیوتر شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند.

این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند (ادامه دارد ...)



## ایران

(ادامه خبر ...) دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است. براساس آنچه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است



مکتب اقتصاد  
December 2

## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند

خبیرایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ این نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش خبیرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## ایران

## دولت اولین گام را با به رسمیت شناختن دریافت عوارض از بازی های خارجی برداشت صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس

صنعت بازی های رایانه ای، بازاری جذاب و پرطرفیت در حوزه فرهنگسازی و پر قدرت در میدان اقتصاد است که سرمایه های بسیاری را طی سال های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه هایی که بی تردید محرک جذب شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی های رایانه ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر دارای حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و...) تبدیل به یکی از مهم ترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در ایران نیز طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار میهم

وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران اما با وجود ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پرابهام است. به استناد گزارش های رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازی های رایانه ای ایران، نمی توان کتمان کرد که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرریسک» برای سرمایه گذاران محسوب می شود. بخصوص سرمایه گذاران ایرانی که علاقه مندند در حوزه طراحی و عرضه بازی های بومی سرمایه گذاری کنند. برای ریشه یابی علت های این «ریسک بالا» می توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی ترین نکات، نامتعادل بودن میدان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رقابت میان تولیدات داخلی و بازی های پرزرق و برق خارجی است.

بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، ناگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از مبادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویتترین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخلی، حریف می طلبد.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما همان طور که اشاره شد بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند و این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازی های خارجی (خصوصاً بازی های موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه های دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازی ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می شود که بدانییم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت های بازی ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده اند، بازی سازان باتگیزه دیروز، انگیزه خود را از دست رفته می بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده اند. این فرآیند معمولی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازی های رایانه ای ایرانی، تا حدود زیادی می توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند معیوب شاید بتوان نیم نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که بواسطه سیاست های درست حمایتی توانسته اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازی های رایانه ای را بومی کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه ها هم به وضوح می توان دید سیاست اخذ عوارض از بازی های وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازی های دیجیتال را شکل داده اند کاملاً مسوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازی های رایانه ای اقدام کرده اند و توانستند با سیاست های جدی در کنترل واردات بازی زمینه شکل گیری صنایع بازی سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاسی متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازی های رایانه ای، بنیاد ملی است که با بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی اش بسیار پایین تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند. به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی سازان روز به روز با نگرانی هایی از این دست روبه رو هستند و چشم امید به سیاست های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند. براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسأله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند براحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند بازی ساز خارجی براحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

تیم نگاه

طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، کامپیوتر شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند.

این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند.

دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است. براساس آنچه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد (ادامه دارد ...)



**با به رسمیت شناختن دریافت عوارض از بازی های خارجی از سوی دولت صنعت گیم در انتظار تصمیم مجلس**

(۱۳۹۵/۱۰/۲۲ - ۱۳۹۵/۱۰/۲۲)

ایران آنلاین صنعت بازی های رایانه ای، بازاری جذاب و پرطرفد در حوزه فرهنگسازی و پرقدرد در میدان اقتصاد است که سرمایه های بسیاری را طی سال های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه هایی که بی تردید محرک جذب شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی های رایانه ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر داری حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و...) تبدیل به یکی از مهمترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در ایران نیز طبق آخرین آمارهای وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، کامپیوتر شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار مبهم

وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران اما به رغم ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پراپهام است. به استناد گزارش های رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازی های رایانه ای ایران، نمی توان گفت که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرسک» برای سرمایه گذاران محسوب می شود. به خصوص سرمایه گذاران ایرانی که علاقه مندند در حوزه طراحی و عرضه بازی های بومی سرمایه گذاری کنند. برای ریشه یابی علت های این «پرسک بالا» می توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی ترین نکات، نامتعادل بودن میدان رقابت میان تولیدات داخلی و بازی های پرزرق و برق خارجی است.

بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، ناگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و به تبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از مبادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویرین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخلی، حریف می طلبد.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما همان طور که اشاره شد بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند و این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازی های خارجی (خصوصاً بازی های موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) به راحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه های دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازی ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می شود که بدائیم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت های بازی ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده اند.

بازی سازان بانگیزه دپروز، انگیزه خود را از دست رفته می بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده اند. این فرآیند معمولی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازی های رایانه ای ایرانی، تا حدود زیادی می توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند معیوب شاید بتوان نیم نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که به واسطه سیاست های درست حمایتی توانسته اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازی های رایانه ای را بومی کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه ها هم به وضوح می توان دید سیاست اخذ عوارض از بازی های وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازی های دیجیتال را شکل داده اند کاملاً مسوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازی های رایانه ای اقدام کرده اند و توانستند با سیاست های جدی در کنترل واردات بازی زمینه شکل گیری صنایع بازی سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاسی متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازی های رایانه ای، بنیاد ملی است که بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی اش بسیار پایین تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند. به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی سازان روز به روز با نگرانی هایی از این دست روبه رو هستند و چشم امید به سیاست های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.



## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیان بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

به گزارش امتداد نیوز به نقل از ایران، صنعت بازی های رایانه ای، بازاری جذاب و پرطرفیت در حوزه فرهنگسازی و پر قدرت در میدان اقتصاد است که سرمایه های بسیاری را طی سال های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه هایی که بی تردید محرک جذب شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی های رایانه ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر دارای حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و ...) تبدیل به یکی از مهم ترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) ایران نیز طبق آخرین آمارهای وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازیهای رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازیهای ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار مبهم

وضعیت بازار بازیهای رایانه ای در ایران اما با وجود ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پرابهام است. به استناد گزارشهای رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازیهای رایانه ای ایران، نمی توان کتمان کرد که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرریسک» برای سرمایه گذاران محسوب می شود. بخصوص سرمایه گذاران ایرانی که علاقه مندند در حوزه طراحی و عرضه بازیهای بومی سرمایه گذاری کنند. برای ریشه یابی علت های این «ریسک بالا» می توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی ترین نکات، نامتعادل بودن میدان رقابت میان تولیدات داخلی و بازیهای پرزرق و برق خارجی است.

بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، تاگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از میدانی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویشترین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخلی، حریف می طلبند.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما همان طور که اشاره شد بازیهای دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند و این درحالی است که بازیهای ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازیهای خارجی (خصوصاً بازیهای موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاههای دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازیها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازیهای ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می شود که بدانییم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت های بازی ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده اند، بازی سازان باتکیه دیروز، انگیزه خود را از دست رفته می بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده اند. این فرآیند معیوبی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازیهای خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازیهای رایانه ای ایرانی، تا حدود زیادی می توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند معیوب شاید بتوان نیم نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که بواسطه سیاست های درست حمایتی توانسته اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازیهای رایانه ای را بومی کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه ها هم به وضوح می توان دید سیاست اخذ عوارض از بازیهای وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازیهای دیجیتالی را شکل داده اند کاملاً مسبوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازیهای رایانه ای اقدام کرده اند و توانستند با سیاست های جدی در کنترل واردات بازی زمین شکل گیری صنایع بازی سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاسی متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازیهای رایانه ای، بنیاد ملی است که با بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی اش بسیار پایین تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی سازان روز به روز با نگرانی هایی از این دست روبه رو هستند و چشم امید به سیاست های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازیهای رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازیهای خارجی در میان پیشنهادهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تأمید شد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازیهای آنلاین خارجی و همچنین بازیهای رایانه ای خارجی گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازیهای خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی افزود: روند کنونی عرضه بازیهای موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازیهای موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازیهای رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازیهای خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسأله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازیهای خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند براحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند بازی ساز خارجی براحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.





## صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

طبق آخرین آمارهای وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی‌های رایانه‌ای (اعم از موبایلی، کنسولی، کامپیوتر شخصی و...) کرده‌اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی‌های ایرانی بوده است.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای، بازاری جذاب و پرطرفد در حوزه فرهنگسازی و پرقدرد در میدان اقتصاد است که سرمایه‌های بسیاری را طی سال‌های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه‌هایی که بی‌تردید محرک جذب‌شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی‌های رایانه‌ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر دارای حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و...) تبدیل به یکی از مهم‌ترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در ایران نیز طبق آخرین آمارهای وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی‌های رایانه‌ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده‌اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی‌های ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار مهیج

وضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران اما با وجود ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پرابهام است. به استناد گزارش‌های رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران، نمی‌توان کتمان کرد که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرریسک» برای سرمایه‌گذاران محسوب می‌شود. بخصوص سرمایه‌گذاران ایرانی که علاقه‌مندند در حوزه طراحی و عرضه بازی‌های بومی سرمایه‌گذاری کنند. برای ریشه‌یابی علت‌های این «ریسک بالا» می‌توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی‌ترین نکات، نامتعادل بودن میدان رقابت میان تولیدات داخلی و بازی‌های پرزرق و برق خارجی است.

بازی‌ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه‌های متداول در فرآیند تولید، تاگزیر از پرداخت هزینه‌هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه‌ها در قیمت تمام‌شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده‌اند) در صورت عرضه از مبادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه‌به‌ویترین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه‌ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخلی، حریف می‌طلبند.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه‌ها است، اما همان‌طور که اشاره شد بازی‌های دیجیتال خارجی بدون کوچک‌ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می‌شوند و این درحالی است که بازی‌های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازی‌های خارجی (خصوصاً بازی‌های موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه‌های دیجیتال به سادگی توزیع می‌کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای بازی‌ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی‌های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می‌کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می‌شود که بدانییم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت‌های بازی‌ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده‌اند، بازی‌سازان باتگیزه دیروز، انگیزه خود را از دست رفته می‌بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده‌اند. این فرآیند معیوبی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازی‌های خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، تا حدود زیادی می‌توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند معیوب شاید بتوان نیم‌نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که بواسطه سیاست‌های درست حمایتی توانسته‌اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازی‌های رایانه‌ای را بومی‌کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه‌ها هم به وضوح می‌توان دید سیاست اخذ عوارض از بازی‌های وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازی‌های دیجیتال را شکل داده‌اند کاملاً مسوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اقدام کرده‌اند و توانستند با سیاست‌های جدی در کنترل واردات بازی‌زمینه شکل‌گیری صنایع بازی‌سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاس متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی است که با بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی‌اش بسیار پایین‌تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند. به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی‌سازان روز به روز با نگرانی‌هایی از این دست روبه‌رو هستند و چشم‌امید به سیاست‌های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازی‌های رایانه‌ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازی‌های خارجی در میان پیشنهادهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه‌ای که هیچ‌کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ناامید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی‌سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی‌های آنلاین خارجی و همچنین بازی‌های رایانه‌ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش‌بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش‌بینی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سال ۹۷ درآمد بازی‌های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه‌ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی‌های ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی‌ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می‌تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی افزود: روند کنونی عرضه بازی‌های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای (ادامه دارد...)





(ادامه خبر ...) سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسأله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند براحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند بازی ساز خارجی براحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.



سخن گزاری آریا

### حسن کریمی قدوسی: رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۶-۹۷/۱۱/۱۱)

خبرگزاری آریا - حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیراً از سیاست های تازه و کلان این بنیاد برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داده است. وی در صحبت های اخیر خود می گوید:

در حال حاضر روند تا عادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیح می دهد که روند فعلی عرضه بازی های مبتنی بر موبایل باید به نفع تولیدکننده های داخلی تغییر کند و به همین جهت، برای سامان دهی بازار، بازی های خارجی موبایل از ابتدای سال آینده شمس منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند. به عقیده وی «عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسئله به شفافیت مالی بازار کمک می کند» اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است.

حسن کریمی قدوسی، بی ضابطگی عرضه بازی های خارجی را از آن جهت مشکل ساز می داند که بازیسازان داخلی به خاطر تحریم ها قادر به انتشار بازی خود در بازارهای جهانی نیستند اما بازیساز خارجی، بازی خود را به راحتی در ایران منتشر می کند. «چنین روندی، درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است».

عوارض ورود بازی های خارجی در لایحه بودجه ۹۷، در انتظار تصویب مجلس

حسن کریمی قدوسی در ادامه به تشریح برنامه های بنیاد برای حل این مشکل پرداخته و می گوید:

اسمال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

کریمی قدوسی ضمن اشاره به این موضوع خاطر نشان کرده که سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال آتی، حمایت همه جانبه از تولیدات داخلی است و اگر این لایحه در مجلس به تصویر نرسد، بنیاد ملی در راستای حمایت از تولید داخلی مجبور به کاهش محسوس مجوز عرضه بازی های موبایل خارجی خواهد بود.

طبیعتاً این مسئله می تواند به نگرانی هایی درباره گران تر شدن بازی ها منجر شود، اما کریمی قدوسی می گوید «به دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم» و عوارض، از بازی ساز یا ناشر خارجی دریافت می شود. وی در نهایت افزوده است:

با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.



سخن گزاری آریا

### تغییر مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان، با هدف «رونق تولید ملی» (۱۳۹۶-۹۷/۱۱/۱۱)

خبرگزاری آریا - بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی، به تدوین آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» پرداخته که به زودی اجرایی می شود.

به بیان واضح تر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون شیوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری غیرمجاز فعالیت دارند، و نیز با توجه به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از طرف وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای بازی های رایانه ای، از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این پروانه تنها مختص به بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی کماکان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه را به صورت تسهیل شده سابق پشت سر می گذارند.

قبل از اجرایی شدن ضوابط تازه، تمام فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای، باید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان، جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا دهم بهمن ماه فرصت دارند و می توانند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی، اقدام کنند.

ضمناً وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیشتر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت کرده اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز خود نیازمند اقدامی در این زمینه نیستند.

با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۹۷ تمام بازی های خارجی عرضه شده در فضای دیجیتال، باید «پروانه عرضه تجاری» داشته باشند. بنابراین تنها آن دسته از فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری، به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط را جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل سازد و در سال های آتی، شاهد رونق صنعت بازی کشور باشیم.

## دیجیتال

### حسن کریمی قدوسی؛ رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۱۳)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیراً از سیاست های تازه و کلان این بنیاد برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داده است. وی در صحبت های اخیر خود می گوید:

در حال حاضر روند تعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیح می دهد که روند فعلی عرضه بازی های مبتنی بر موبایل باید به نفع تولیدکننده های داخلی تغییر کند و به همین جهت، برای سامان دهی بازار، بازی های خارجی موبایل از ابتدای سال آینده شمس منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند. به عقیده وی «عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسئله به شفافیت مالی بازار کمک می کند» اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است.

حسن کریمی قدوسی، بی ضابطگی عرضه بازی های خارجی را از آن جهت مشکل ساز می داند که بازیسازان داخلی به خاطر تحریم ها قادر به انتشار بازی خود در بازارهای جهانی نیستند اما بازیساز خارجی، بازی خود را به راحتی در ایران منتشر می کند. «چنین روندی، درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوس کاهش داده است».

عوارض ورود بازی های خارجی در لایحه بودجه ۹۷، در انتظار تصویب مجلس

حسن کریمی قدوسی در ادامه به تشریح برنامه های بنیاد برای حل این مشکل پرداخته و می گوید:

اساس طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

کریمی قدوسی ضمن اشاره به این موضوع خاطر نشان کرده که سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال آتی، حمایت همه جانبه از تولیدات داخلی است و اگر این لایحه در مجلس به تصویر نرسد، بنیاد ملی در راستای حمایت از تولید داخلی مجبور به کاهش محسوس مجوز عرضه بازی های موبایل خارجی خواهد بود.

طبیعتاً این مسئله می تواند به نگرانی هایی درباره گران تر شدن بازی ها منجر شود، اما کریمی قدوسی می گوید «به دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم» و عوارض، از بازی ساز یا ناشر خارجی دریافت می شود. وی در نهایت افزوده است:

با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.



**تغییر مقررات عرضه بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان، با هدف «رونق تولید ملی»** (۱۳۹۵-۰۶/۱۰/۱۳۹۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی، به تدوین آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» پرداخته که به زودی اجرایی می شود.

به بیان واضح تر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد براساس سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون شیوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری غیرمجاز فعالیت دارند، و نیز با توجه به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از طرف وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای بازی های رایانه ای، از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

این پروانه تنها مختص به بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی کماکان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه را به صورت تسهیل شده سابق پشت سر می گذارند.

قبل از اجرایی شدن ضوابط تازه، تمام فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای، باید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان، جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا دهم بهمن ماه فرصت دارند و می توانند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی، اقدام کنند.

ضمناً وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیشتر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت کرده اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز خود نیازمند اقدامی در این زمینه نیستند.

با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۹۷ تمام بازی های خارجی عرضه شده در فضای دیجیتال، باید «پروانه عرضه تجاری» داشته باشند. بنابراین تنها آن دسته از فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری، به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط را جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل سازد و در سال های آتی، شاهد رونق صنعت بازی کشور باشیم.

**توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد** (۱۳۹۵-۰۶/۱۰/۱۳۹۵)

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت های خود مدنظر قرار دهند.

بر اساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند.

فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی میادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه ی آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دستور العمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای را می توانید از اینجا دریافت و مطالعه نمایید.

**صنعت «گیم» در انتظار تصمیم مجلس** (۱۳۹۵-۰۶/۱۰/۱۳۹۵)

ایستایوز: طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... کامپیوتر شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانوز) به نقل از ایران، صنعت بازی های رایانه ای، بازاری جذاب و پرطرفد در حوزه فرهنگسازی و پر قدرت در میدان اقتصاد است که سرمایه های بسیاری را طی سال های اخیر جذب خود کرده است. سرمایه هایی که بی تردید محرک جذب شان نه «دغدغه فرهنگی» بلکه ظرفیت بالای این بازار برای «سوددهی اقتصادی» بوده است. صنعت بازی های رایانه ای طبق آمارهای جهانی در حال حاضر دارای حجم فروش بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار است و به همین دلیل در بسیاری از کشورها (مانند فنلاند، کره، چین، ژاپن، آمریکا و...) تبدیل به یکی از مهم ترین صنایع خلاق و صادراتی شده است. در ایران نیز طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی بوده است.

بازی نابرابر: بازار مبهم

وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران اما با وجود ماهیت صنعتی این پدیده نوپا، وضعیتی پرابهام است. به استناد گزارش های رسمی منتشر شده از شرایط اقتصادی حاکم بر بازار بازی های رایانه ای ایران، نمی توان کتمان کرد که در حال حاضر این بازار، بازاری «پرریسک» برای سرمایه گذاران محسوب می شود. بخصوص سرمایه گذاران ایرانی که علاقه مندند در حوزه طراحی و عرضه بازی های بومی سرمایه گذاری کنند. برای ریشه یابی علت های این «ریسک بالا» می توان نکات متنوعی را فهرست کرد اما در یک نگاه کلان و با تمرکز بر فرآیند «عرضه» یکی از کلیدی ترین نکات، نامتعادل بودن میدان رقابت میان تولیدات داخلی و بازی های پرزرق و برق خارجی است.

بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، تاگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از مبادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویرترین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخلی، حریف می طلبند.

ایران: بهشت واردکنندگان بازی

اخذ عوارض از واردات محصولات مختلف مصرفی، سیاست اصولی در تمامی حوزه ها است، اما همان طور که اشاره شد بازی های دیجیتالی خارجی بدون کوچک ترین پرداخت عوارض قانونی وارد کشور می شوند و این درحالی است که بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از هفت خوان هستند و به همین دلیل ایران تبدیل به بهشت واردکنندگان بازی های خارجی (خصوصاً بازی های موبایلی خارجی) شده است. واردکنندگانی که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه های دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازی ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند. توجه به این نکته از آنجا حائز اهمیت و تأسف برانگیز می شود که بدانییم تولید یک بازی هزینه به مراتب بیشتری نسبت به واردات آن دارد و هیچ مزیت رقابتی برای تولیدکنندگان ایرانی در این میدان وجود ندارد. این موضوع تا حدی جدی شده که اخیراً حتی شاهدیم بهترین شرکت های بازی ساز داخلی نیز با تعدیل نیروهای تولیدکننده خود به سمت واردات روی آورده اند، بازی سازان باتگیزه دیروز، انگیزه خود را از دست رفته می بینند و بیش از توان مالی، پشتوانه فکری و روحی لازم برای استمرار حضور و فعالیت در این میدان را از دست داده اند. این فرآیند مویبی است که با تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی به واسطه ایجاد مزیت رقابتی جدی برای تولید بازی های رایانه ای ایرانی، تا حدود زیادی می توان مسیر اصلاح آن را هموار کرد.

تجربه دیگران و امید به آینده

برای اصلاح این فرآیند مویب شاید بتوان نیم نگاهی هم به تجربه دیگر کشورها داشت. کشورهایی که بواسطه سیاست های درست حمایتی توانسته اند توازن و تعادل میان سهم تولیدات داخلی و محصولات خارجی را در بازار حفظ کرده و اینگونه صنعت بازی های رایانه ای را بومی کنند. با مروری کوتاه بر این تجربه ها هم به وضوح می توان دید سیاست اخذ عوارض از بازی های وارداتی در تمامی کشورهایی که صنعت بازی های دیجیتالی را شکل داده اند کاملاً مسوق به سابقه و مرسوم است. کشورهایی مانند ژاپن، بریتانیا، مجموعه اتحادیه اروپا، چین و کره... که هر یک با اتخاذ قوانین مربوطه، نسبت به دریافت عوارض (یا مالیات اختصاصی بر واردات دیجیتال) در حوزه بازی های رایانه ای اقدام کرده اند و توانستند با سیاست های جدی در کنترل واردات بازی زمینه شکل گیری صنایع بازی سازی خود با ارزش چندین میلیارد دلاری را فراهم آورند. در مقیاس متفاوت، در ایران اما تنها نهاد متولی حمایت از جریان تولید و عرضه بازی های رایانه ای، بنیاد ملی است که با بودجه سالانه ۹ میلیارد تومان توان اجرایی اش بسیار پایین تر از آن است که یک تنه به توفیقی دست پیدا کند. به هر حال بازیگران اصلی این میدان یعنی بازی سازان روز به روز با نگرانی هایی از این دست روبه رو هستند و چشم امید به سیاست های حمایتی دارند و خوشبختانه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در لایحه بودجه ۹۷ دیده شده است و در انتظار تصویب مجلسیان است.

گفتنی است دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهاد های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند این درخواست رد شد. با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای ناامید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند. براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود. این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

در همین زمینه حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کمتر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مسأله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این قرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند براحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند بازی ساز خارجی براحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.



### دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۷-۱۰/۱۰-۱۳۹۷)

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت های آتی خود مدنظر قرار دهند.

براساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی میادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه ی آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای را می توانید از اینجا دریافت و مطالعه نمایید.



### دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۷-۱۰/۱۰-۱۳۹۷)

خبرگزاری شیستان: دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری شیستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

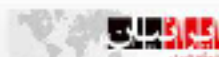
این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت های آتی خود مدنظر قرار دهند.

براساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی میادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه ی آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای را می توانید از اینجا دریافت و مطالعه نمایید.





## توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد

شماره: ۱۱۳/۱۳۹۵-۱۰۰۱

ایرانیان\_دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۴، ۱۳ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت های خود مدنظر قرار دهند.

براساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی میادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه ی آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دستور العمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای را می توانید از اینجا دریافت و مطالعه نمایید.



## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای؛ ضوابط و مقررات عرضه ی بازی به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند

شماره: ۱۱۳/۱۳۹۵-۱۰۰۲

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

به گزارش ایلنا، براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه ی مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند و همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه ی بازی های رایانه ای؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

لازم به ذکر است این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را بصورت تسهیل شده ی پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود. این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

## آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران اعلام شد (۱۳/۱۰/۱۳۹۵ تا ۱۵/۱۱/۱۳۹۵)

مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود.

به گزارش اینلا، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند.

از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نوری است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان با افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند.

قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند.

لازم به یادآوری است: آیین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.

## تلاش بنیاد ملی برای سامان دادن وضعیت بازی های خارجی نحوه عرضه بازی های رایانه ای اعلام شد

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

فناوران - این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه کرده و آن را در فعالیت های خود مدنظر قرار دهند. براساس این دستورالعمل، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی مبادرت می کنند باید «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دو مجوز برای عرضه بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... ) در این دستورالعمل دو نوع مجوز به فعالان و بازی های این عرضه داده می شود:

- ۱- مجوز عرضه: سندی است که به موجب آن به اشخاص حقیقی یا حقوقی وفق ضوابط و مقررات این دستورالعمل اجازه فعالیت در یک یا چند زمینه عرضه بازی های رایانه ای (عرضه بر بستر شبکه (عرضه برخط، عرضه ترکیبی) و عرضه بر پیشانه) توسط بنیاد اعطا می شود.
  - ۲- پروانه عرضه: سندی است که به موجب آن اجازه عرضه تجاری یک بازی رایانه ای به گونه یا گونه های مشخص (عرضه بر بستر شبکه (برخط و ترکیبی)، عرضه بر حامل و عرضه بر پیشانه) به صاحبان مجوز عرضه توسط بنیاد اعطا می شود.
- بدین ترتیب هر فرد حقیقی یا حقوقی برای فعالیت در حوزه عرضه بازی های رایانه ای باید ابتدا مجوز عرضه گرفته و سپس برای هر بازی تجاری پروانه عرضه دریافت شود.

البته این مراحل صرفاً برای بازی های تجاری در نظر گرفته شده است. عرضه غیرتجاری بازی های رایانه ای خارجی، به شرط ارزیابی و رده بندی سنی در بنیاد، نیازی به اخذ پروانه عرضه ندارد و عرضه کنندگان مجاز بازی های رایانه ای می توانند با رعایت ضوابط و دستورالعمل های مربوط، بازی های رایانه ای خارجی را صرفاً به صورت غیر تجاری عرضه کنند.

شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای

براساس این قانون عرضه کنندگان باید با راه اندازی امکان گزارش دهی تخلفات در سامانه خود برای کاربران، نسخه ای از گزارش هایی را که حاوی موضوعاتی راجع به نبود رده بندی سنی، مناسب نبودن رده سنی، وجود قمار و سایر فعالیت های غیرقانونی مرتبط است، بلافاصله به بنیاد ارسال کنند.

اشخاص، واحدها و مراکز دارای مجوز عرضه بر بستر شبکه بازی های رایانه ای باید همواره پیوند مجوز فعالیت عرضه بازی های رایانه ای از بنیاد و شماره آن در معرض دید عموم را در محل مناسبی در وبگاه یا سامانه خود قرار دهند.

همچنین اشخاص، واحدها و مراکز دارای مجوز عرضه بر بستر شبکه بازی های رایانه ای موظف هستند در زمان عرضه یک بازی رایانه ای علائم و نشان های رده بندی سنی بازی رایانه ای و حسب مورد شماره پروانه عرضه یا پروانه انتشار آن را در معرض دید کاربران به نحوی که تیز به پیمایش صفحه نباشد، قرار دهند.

اشخاص، واحدها و مراکز دارای مجوز عرضه بازی های رایانه ای بر بستر شبکه و سامانه های واسط عرضه باید طبقه بندی اختصاصی برای عرضه بازی های رایانه ای در وبگاه یا سامانه خود ایجاد کنند. همچنین این عرضه کنندگان در صورتیکه فعالیت عرضه تجاری در زمینه بازی های رایانه ای خارجی را به صورت دریافت اشتراک از کاربران دارند، موظف هستند تا علاوه بر طبقه بندی اختصاصی فوق، دریافت حق اشتراک بازی های رایانه ای خارجی را از سایر محصولات در وب گاه یا سامانه خود تفکیک کنند.

مدیران سامانه های واسط عرضه بازی رایانه ای موظف هستند پیش از انتشار آگهی عرضه هر یک از انواع بازی های رایانه ای از وجود رده بندی سنی بازی رایانه ای از طریق سامانه اطمینان حاصل و پس از آن برای پذیرش و نشر آگهی مرقوم اقدام کنند.

میارهای ارزیابی مراکز و واحدهای عرضه بازی رایانه ای

میارها و شاخص های آموزشی و فرهنگی استفاده از بازی های رایانه ای برای رعایت مراکز و واحدهای عرضه بازی های رایانه ای یا واسطه ای عرضه آنها در این قانون پیش بینی شده است:

قراردادن علائم مشخصه محتوای بازی رایانه ای ازجمله زمانبندی مناسب استفاده از بازی رایانه ای، درجه سختی استفاده از بازی رایانه ای، میزان دقیق خشونت یا سایر محتوای آسیب رسان بازی رایانه ای و غیره؛

قراردادن طبقه بندی مناسب برای عرضه بازی های رایانه ای بر مبنای زمان بندی انتشار، موضوع، رده بندی سنی و غیره؛

قراردادن مناسب نکات آموزشی و سلامت برای استفاده از دستگاه های بازی رایانه ای

اخذ و ارائه دوره های اطلاعات کاربران بازی ای رایانه ای به بنیاد نظیر زمان بندی استفاده از بازی رایانه ای، نام کاربری، سن کاربر و سایر اطلاعات مورد نیاز پژوهشی به غیر از موارد الزامی.

معاونت مربوط بنیاد با انجام بررسی های دوره ای از مراکز و واحدهای دارای مجوز عرضه بازی های رایانه ای، گزارش های خود را با پیشنهاد نوع تشویق یا حمایت، به مدیر عامل بنیاد ارسال می کند و پس از تصویب هیات مدیره، مشوق های مصوب به اشخاص و مراکز یا واحدهای عرضه مجاز بازی های رایانه ای اعطا خواهد شد.



## آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران اعلام شد (۱۳۹۵/۱۰/۱۱ تا ۱۳۹۵/۱۰/۱۲)

مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود.

به گزارش ایلتا، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند.

از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نروزی است. هدف این جشنواره فروش کمک به (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...): بازار بازی سازان با افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند.

قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند.

لازم به یادآوری است: آیین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



## در راستای حمایت و رونق تولید ملی در حوزه بازی های رایانه ای ضوابط و مقررات به نفع بازی سازان و مصرف کنندگان داخلی تغییر می کند (۱۳۹۵/۱۰/۱۶-۱۳۹۵/۱۰/۲۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی، آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین کرده است که به زودی اجرایی می شود.

براساس سیاست های حاکم بر برنامه ی ملی بازی های رایانه ای و با استناد به ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند، همچنین با عنایت به ضوابط ابلاغی تولید و توزیع از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت ساماندهی مجوزهای حوزه بازی های رایانه ای، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد از این پس برای بازی های خارجی «پروانه انتشار تجاری» صادر کند.

این پروانه تنها مختص بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی بوده و بازی های ایرانی همچنان از روند ممیزی پس از نشر بهره خواهند برد و روند اخذ پروانه عرضه را به صورت تسهیل شده پیشین طی خواهند کرد.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند باید «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

امید است با ایجاد چنین ساختاری، شرایط جهت رشد و شکوفایی تولید ملی و محتوای داخلی متعادل گردد و در سال های آتی شاهد رونق روزافزون صنعت بازی کشور باشیم.



## ۱۵ دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۵/۱۰/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۱۵)

مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند.

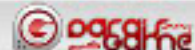
از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نوروزی است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان با افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند.

قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند.

لازم به یادآوری است: آیین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.





### ۱۵ دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود. به گزارش پردیس گیم بروابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند. از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نروزی است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان یا افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند. قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند. لازم به یادآوری است آیین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



### ۱۵ دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند. از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نروزی است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان یا افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند. قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند. لازم به یادآوری است آیین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



### ۱۵ دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خیبرایران: مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود. به گزارش خیبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند. از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نروزی است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان یا افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند. قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داخلی افزایش دهد بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند. لازم به یادآوری است این اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



### فردا، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تهران (پانا)- مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند. از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نوری است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان با افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند. قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه؛ یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت، آثار خود را به صورت کاملاً الکترونیکی ثبت نمایند. لازم به یادآوری است این اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



### کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند.

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۹/۰۱/۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتفاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۶/۱۱-۱۱/۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که اکتبهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۶/۱۱-۱۱/۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که اکتبهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام



## بنیاد بازی های رایانه ای: بازی های خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳/۱۰/۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور (ادامه





(ادامه خبر ... ) است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



خبر رسمی  
KhabarSami

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۱۰/۱۱/۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلتر است. بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند. وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



رپیک اقتصاد

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۱۰/۱۱/۹۵)

ایستا : مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۹/۰۷/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

آفتاب نیوز: حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۶/۰۷-۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریهایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا





## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریهای تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رکنا: مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریهای تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون Law برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

به گزارش جی پلاس، حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصداق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتاقی فکریهایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

راستین آنلاین: مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتاقی فکریهایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۷/۱۰/۱۳۹۷)

ساعت ۲۴-مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریهای تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام

ایستا



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۱۰/۱۱-۱۳۹۴)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایستا، حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۱۰/۱۱-۱۳۹۴)

خرداد:مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

به گزارش خرداد، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند(ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳/۷/۱۴۰۱-۱۳۹۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه انتقادات فکری تشکیلی شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند.

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر (ادامه دارد ...)



## اکو آنلین

(ادامه خبر ...) مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



مشاور

### بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۰۶/۱۰-۱۳۹۴)

به گزارش امتداد نیوز به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز تهای خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



تجارت نیوز

### بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۰۶/۱۰-۱۳۹۴)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم.

به گزارش تجارت نیوز، این نماینده مجلس افزود: همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. کریمی قدوسی گفت: زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. وی گفت: کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است. وی افزود: بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. کریمی قدوسی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. کریمی قدوسی در ادامه خاطرنشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. وی گفت: در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند. کریمی قدوسی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. وی افزود: از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. منبع: ایسنا



## کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۶-۰۶/۱۰-۱۳۹۶)

ساعت ۲۴-مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریهائی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قنوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام  
ایستا



### «بازی های کامپیوتری خارجی بدون مجوز فیلتر می شوند» (۱۳۹۱-۰۶/۱۱-۱۳۹۱)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قنوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قنوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قنوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتفاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند.

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

## کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

به گزارش کسب و کار نیوز حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتفاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۷-۰۲/۰۱/۱۳۹۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.





## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد و افزود در صورت عدم وجود مجوز، از طریق فیلترینگ با تخلف ها برخورد می شود.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

نحوه اعطای مجوز به بازی های ایرانی

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

در همه جای دنیا نیاز به مجوز هست

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

نیاز به زیرساخت قانونمند داریم

کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتاق فکری تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

ایسا



## کریمی قدوسی: بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسا، حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتاق فکری تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد(انامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام /



## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۵/۱۱/۹۵-۱۶/۱۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند(ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## باشگاه ایران

### بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۶/۱۱/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

بانکداری ایرانی - مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه انتق فکریهای تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های رایانه ای خارجی فیلتر می شوند (۱۳۹۵-۰۶/۱۱/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۰۶/۱۱/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

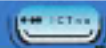
حسن کریمی با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط (ادامه دارد -)





(ادامه خبر ...) را نداشته باشد حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



### فیلترینگ بازی های رایانه ای در صورت عدم داشتن مجوز! (۱۳۹۷-۰۲/۱۱/۱۳۹۷)

شبکه های اجتماعی چگونه بر صحنه های سیاسی تاثیر می گذارند؟ بهترین گوشی های ضد آب ۲۰۱۷؛ پرچمدارانی با توانایی مقاومت در برابر نفوذ آب و گرد و غبار! اپلیکیشن های جایگزین تلگرام؛ انتخاب بهترین پیام رساناتلخال در اینترنت کشور؛ قطعی اینترنت در تهران و چندین شهر ایران، علت چیست؟ فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی در صورت عدم داشتن مجوز انجام می شود. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی خبر داد و دریافت مجوز از این بنیاد را برای انتشار بازی ها ضروری دانست.

به گزارش تکرانو و به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی در اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای اعلام نموده است که قرار است تا براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شده است و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شده است، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه، فضای مجازی در حوزه بازی ها ساماندهی شود. وی در ادامه ی صحبت هایش در مورد فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی اعلام نمود که هدف این است که مشکلی در تولید بازی های داخل ایجاد نشود و بتوانند بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند که تبادل در بازار نیز ایجاد خواهد شد.

اعطای مجوز به بازی های خارجی حسن کریمی قدوسی اعلام نمود که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز به بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور وجود نداشته است و ادامه داد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و همچنین زیرساخت های لازم نیز فراهم شده است. به گفته وی زیرساخت های اعطای مجوز به بازی های خارجی، شامل سامانه ای است که قادر است به بازی ها مجوز اعطا کند و بنابراین سامانه بازی های رایانه ای در حال طی کردن فاز نهایی خود است و در روزهای آینده بهره برداری خواهد شد.

کلیات مجوز عرضه بازی در فضای مجازمدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای علاوه بر توضیح شرایط فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی، در مورد ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری مربوط به این بازی ها سخن گفت و ادامه داد که این دستورالعمل مشتمل بر چند ماده است و بر روی سایت بنیاد قرار دارد.

وی همچنین در مورد کلیات مجوز عرضه بازی در فضای مجازی سخن گفت و توضیح داد که این ضوابط به این شکل است که تا اواسط بهمن ماه عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی فرصت دارند تا در سایت پیش ثبت نام نمایند تا مجوز عرضه در فضای مجازی به آنها اختصاص یابد.

فیلترینگ بازی های رایانه ای بدون مجوز کریمی قدوسی در مورد همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه سخن گفت و ادامه داد که اگر فروشگاه های عرضه کننده بازی، مجوز مربوط را نداشته باشند، فیلتر می شوند. وی تاکید نمود که از تاریخ ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و یا هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد باید مجوز لازم را دریافت کرده باشد.

به گفته وی بر اساس ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه با این فروشگاه ها برخورد خواهد شد و باید از بنیاد پروانه بگیرند در غیر اینصورت به ناچار فیلترینگ بازی های رایانه ای انجام می شود.

دریافت مجوز برای بازی های داخلی کریمی قدوسی در مورد نحوه دریافت مجوز برای بازی های ایرانی اعلام نمود که دریافت مجوز بازی برای بازی های ایرانی نیست و آنها مانند قبل براساس رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما شرایط برای بازی های رایانه ای خارجی فرق کرده است. ساماندهی ساز و کار عرضه بازی های رایانه ای مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای تاکید نمود که لازم است تا عرضه بازی ها ساماندهی شود و ادامه داد که پیش از این اگر تذکری به عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها در مورد عرضه بازی ها داده می شد، اقدام به جمع آوری نمی کردند. پس تصمیم گرفته شده است تا از این پس بازی های خارجی که عرضه می شوند از بنیاد پروانه دریافت کنند.

کریمی قدوسی در ادامه تاکید نمود که آنها قصد محدود کردن بازی های خارجی را ندارند بلکه قصد قانونمند کردن و ساماندهی آنها را دارند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ادامه داد که در تمام کشورها واردات محصولات خارجی دارای قانون است. به گفته وی فقط در ایران چنین چیزی وجود ندارد بلکه در تمام کشورها در صورتی که واردات صورت گیرد، چون به اقتصاد مربوط می شود قوانینی وجود دارد. طرح دریافت عوارض از بازی خارجیگریمی قدوسی به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی اشاره کرد و اعلام نمود عوارض دریافت شده از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی ها است که از عرضه کنندگان دریافت می شود. وی ادامه داد که این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد می شود و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می گردد. وی تاکید نمود که از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر فروشگاهی که قصد عرضه تجاری بازی خارجی در کشور را داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت نماید در غیر این صورت، کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با آنها برخورد خواهد کرد.



## ۱۵ دی، آخرین مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی تهران (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ایرانیان مهلت ارسال اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، روز جمعه ۱۵ دی ماه تا ساعت ۲۴ ادامه خواهد داشت و دیگر تمدید نمی شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای آذر ماه که فراخوان جشنواره برای دریافت آثار منتشر شد قرار بود تا دریافت آثار تا پایان آذر ماه به اتمام برسد که به دلیل استقبال قابل توجه در روزهای پایانی، این مهلت به مدت ۱۵ روز تمدید شد. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند روال سال های اخیر در دو بخش بازی های رایانه ای و بازی نامه اثر دریافت می کند. بازی های دریافت شده نیز براساس هشت ژانر اصلی و شناخته شده از یک دیگر تفکیک شده و داوری می شوند. از مهم ترین بخش های جدیدی که به جشنواره امسال اضافه شده است، جشنواره فروش نوری است. هدف این جشنواره فروش کمک به بازار بازی سازان با افزایش نقدینگی آن است تا بازی سازان بتوانند فروش خود را افزایش بدهند. نامزدهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز براساس فروشی که دارند، درصدی از فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه می گیرند. قرار است جشنواره فروش سالی دو دفعه: یکی در نوروز و یکی در تابستان برگزار شود و هر بار میزان نقدینگی بازار را به نفع بازی سازان داخلی افزایش دهد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) و ثبت نام در سایت آثار خود را به صورت کاملا الکترونیکی ثبت نمایند. لازم به یادآوری است این اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد.



## نواوران

### بازی های خارجی هم فیلتر می شود (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد.

نوآوران آنلاین -

حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) را نداشته باشد حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



## بازی های ویدیویی خارجی بدون مجوز فیلتر می شوند (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳۱۱۱۱)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اعلام کرده که بازی های خارجی غیرمجاز به زودی در داخل کشور فیلتر خواهند شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره تلاش زیادی برای ساماندهی عرضه بازی های ویدیویی خارجی در کشور داشته و حال اخیرا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در مصاحبه ای که با ایسنا داشته گفته که این بنیاد قصد دارد تا اقدامات جدیدی را در این زمینه صورت دهد. وی در ابتدا گفت: بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط، اتاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به اینکه مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

قدوسی در ادامه اعلام کرد که پیش از این، زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی و مخصوصا بازی های موبایل فراهم نبوده، ولی در این مدت اقداماتی در این زمینه صورت گرفته است:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند؛ بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

اما بخش مهم صحبت های مدیرعامل بنیاد، مربوط به فیلتر کردن بازی های غیرمجاز و برخورد با فروشندگانی است که اقدام به عرضه چنین بازی هایی کنند: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است؛ بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها بر اساس آن مجوز می گرفتند.

قدوسی همچنین در مورد ساز و کار عرضه بازی ها و لزوم ساماندهی این مساله هم گفت:

پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند، اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند؛ در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مضایق محتوای مجرمانه برخورد می شود.



ریشه

## رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد:

رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی

حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعادلانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقیب بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلسمدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: امسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تمجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود. وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.



شماره

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

شمار سال: حسن کریمی قدوسی اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ایو ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری اعطای مجوزهای مربوطه اتقاق فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدونسنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت هایاعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود؛ افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می توانداعطای مجوز کند. بنابراین سامانه بازی های رایانه ای قاز نهایی خود را طی کرده ودر روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضهتجاری که مشتمل برچند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفتهاست. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجاز داده شود. فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بایان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوای بازی داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند. وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

شمار سال، با اندکی تلخیص و اضافات برگرفته از جامعه خبری تحلیلی الف، تاریخ ۱۴ دی ۹۶، کد مطلب: ۳۹۶۱۰۱۴۰۹۶، [www.walefir.com](http://www.walefir.com)



## نصیب نهایی برای بازی های رایانه ای خارجی فاقد مجوز (۱۵/۱۱/۹۶ تا ۱۵/۱۲/۹۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد و افزود در صورت عدم وجود مجوز، از طریق فیلترینگ با تخلف ها برخورد می شود.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با استناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد. نحوه اعطای مجوز به بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بایان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوای بازی داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند. در همه جای دنیا نیز به مجوز هستکریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هر چه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند. وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود. در این زمینه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که انتهای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوط اتقاقی فکریایی تشکیل شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم. وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

## سخت‌افزار

### دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۷-۰۶/۱۱-۱۳۹۷)

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است. «مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که با توجه به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه نموده و آن را در فعالیت های خود مدنظر قرار دهند. براساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی مبادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند.

### رونمایی از «هیولا»، اولین درگاه قانونی عرضه بازی های دیجیتال برای پی سی (۱۳۹۷-۰۶/۱۱-۱۳۹۷)

فن افزار، تولیدکننده بازی های گرشاسپ و شمشیر تاریکی، در جریان مراسمی از هیولا، اولین فروشگاه آنلاین قانونی بازی های رایانه ای ایرانی و خارجی رونمایی کرد.

با رشد روز افزون توسعه بازی های ویدیویی و موبایل در کشور عزیزمان ایران، دیگر شاهد ظهور استارت آپ های قدرتمندی برای عرضه دیجیتالی بازی ها هستیم که یکی از قدرتمندترین آنها کافه بازار با تمرکز روی اپلیکیشن های موبایل است. با این حال، در حوزه بازی های رایانه ای شخصی تا به امروز شاهد خلأ دیجیتالی برای عرضه بازی های با کیفیت و زیبای ایرانی بودیم. دیروز اما روز بزرگی به ویژه از جهت رونمایی از درگاهی برای عرضه دیجیتالی و قانونی بازی های رایانه ای شخصی بود. در جریان نشست خبری با حضور اصحاب رسانه، بازی سازان و فعالین شبکه های اجتماعی، فن افزار، تولیدکننده با سابقه بازی های مانند گرشاسپ و شمشیر تاریکی از اولین فروشگاه آنلاین بازی های رایانه ای ایرانی و خارجی با نام «هیولا» رونمایی کرد.

اما هیولا چیست و قرار است که دقیقاً چه خدماتی را ارائه دهد؟ هیولا بستر دیجیتال پی سی است تا توسعه دهندگان بازی های پی سی بتوانند به راحتی از طریق این بستر قانونی، محصولات خودشان را بی دردسر به مخاطبین ارائه دهند و از طرفی نیز بازیکنان بتوانند با بالاترین کیفیت، مناسب ترین قیمت ها و با بالاترین سرعت بازی های ایرانی و خارجی را خریداری، دانلود و تجربه کنند. در حقیقت هیولا دارد خلأ موجود برای ارائه مستقیم بازی های ایرانی و ارتباط میان بازیسازان و بازیکنان را با بالاترین کیفیت مهیا می کند تا توسعه دهندگان و ناشرین بازی های ویدیویی بتوانند بدون مشکل، بازخوردهای لازم را از بازیکنان دریافت کرده و در همان جهت نیز با سرعت بروزرسانی محصولات خود را در اختیار بازیکنان بگذارند. طبق اعلام مسئولین هیولا، از جمله ویژگی های این بستر پشتیبانی سریع، دسترسی آسان به بازی ها، سادگی رابط کاربری، ارتباط مستقیم بازیسازان و بازیکنان، امکان هدیه دادن بازی ها به دوستان و در مجموع احترام به گیمر است.

در جریان نشست رونمایی از هیولا، برنامه های مختلفی توسط مسئولین این بستر دیجیتالی تدارک دیده شده بود که از جمله ی آنها می توان به برگزاری رقابت های دوستانه برحسب بازی های قانونی داخلی و خارجی اشاره کرد.

در اختتامیه ی این مراسم، امیر حسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار و مربی تیم هیولا، با اشاره کوتاهی به دلایل راه اندازی بستر دیجیتالی هیولا، تولد این فروشگاه را نیاز خود تیم بازی سازی فن افزار به زیرساختی برای عرضه بازی ها به صورت دیجیتالی بیان کرد. فصیحی در ادامه از چالش های رساندن بازی گرشاسپ به دست مخاطبین در سال ۱۳۸۹ گفت و افزود که با وجود پخش بیش از ۱۵۰ هزار نسخه فیزیکی از بازی گرشاسپ، در آن سال ها، ناشرین تمایل چندانی به همکاری مستقل با توسعه دهندگان نداشتند و به همین دلیل بازی های گرشاسپ و گرشاسپ: راز اژدها، با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت لوح زرین نیکان عرضه شده اند. مدیرعامل فن افزار در ادامه با اشاره به بازی گرشاسپ ۲ و تیمه کاره مانند این پروژه بزرگ، افزود که با تمام شدن ۶۰ درصدی مراحل توسعه ی بازی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه تامین بودجه با مشکلاتی روبرو شد که همین موضوع، در کنار عدم تمایل ناشرین برای همکاری در جهت تمام کردن بازی، باعث شد تا پروژه گرشاسپ ۲ نیمه کاره بماند.

فصیحی با بیان تغییر رویکرد شرکت فن افزار به سمت بازی های موبایل در سال ۱۳۹۴، از عرضه جهانی بازی Shadow Blade و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اتفاقات مثبت به دنبال انتشار دیجیتالی این بازی در اپ استور سخن گفت. به گفته ی مدیرعامل فن افزار و مربی تیم هیولا، وجود بستر مناسب کافه بازار برای عرضه بازی های موبایل، به سرعت باعث شد تا بازی شمشیر تاریکی برای اولین بار در عرض دوهفته از زمان تصمیم گیری، توسط فن افزار به زبان فارسی برای اندروید نیز عرضه شود، اما در زمینه رایانه های شخصی، پیش از این پروژه عرضه بازی توسط ناشرین ۶ تا هفت ماه به طول می انجامید. به گفته ی امیر حسین فصیحی امروز می توان ادعا کرد که چرخه ی صنعت بازی سازی موبایل در ایران به راه افتاده است. در این چرخه، سازنده بازی را می سازد، روی پورتال دیجیتال قرار می دهد، بازیکن بازی مورد نظر را خریداری و بازخورد می دهد و پول مستقیم به بازی ساز برمی گردد که این موضوع چرخه را کامل می کند. مدیر عامل فن افزار با اشاره به کاهش سهم بازی های پی سی در بازار گفت که هرچند به دلیل گسترش بازی های موبایل و اضافه شدن قشر جدیدی به عنوان گیمر به این صنعت شاهد کاهش این سهم هستیم، اما از نظر آمار و اندازه، سهم بازار پی سی در سال ۲۰۱۷ نسبت به سال گذشته چهار درصد افزایش یافته است. نکته مهم در آمار نمایش داده شده در نشست رونمایی هیولا، کاهش فروش بازی های فیزیکی و در مقابل آن افزایش چشم گیر سهم بازی های دیجیتالی پی سی از سال ۲۰۰۸ تا سال ۲۰۱۵ بود.

امیر حسین فصیحی هیولا را دارای دو پایه ی اصلی دانست که اولین آن احترام به گیمر و دومین آن نیز احترام به توسعه دهندگان است. به گفته وی، همواره گیمرهای پی سی چالش های مختلفی را نظیر خریداری نسخه اصل یا کپی، پشتیبانی بازی توسط سازندگان خارجی یا اجرای بازی روی دستگاه را داشته اند که به دلیل نبود پشتیبانی سازندگان خارجی در ایران و نبود ایران در راندر صنعت بین المللی بازی، همواره گیمر ایرانی در بدترین شرایط بازی را دریافت می کند و حتی به دلیل کرک بودن بازی، قادر به تجربه ی آنلاین آن نیست. از سوی دیگر بازی سازان نیز با بدترین شرایط موفق به نشر بازی می شدند که هیولا قصد دارد تا زیست بوم بازی های پی سی را برای ارتباط بازی سازان با مخاطبین بهبود ببخشد. اهمیت ارتباط در تمام چرخه ی تولید دیگر موضوعی بود که امیر حسین فصیحی در جریان این نشست خبری به آن اشاره کرد. به گفته ی مدیر عامل فن افزار، امروزه بازی سازان از زمان ایده پردازی تا مراحل پیش تولید، تولید و بعد از آن تا زمان پس از نشر باید با رسانه ها، گیمرها و پلتفرم ها در ارتباط باشند. فصیحی در پایان هیولا را اولین قدم از یک مسیر طولانی دانست که در این مسیر عملکرد توسعه دهندگان، گیمر ها و رسانه ها نقش مهمی در پیشرفت صنعت بازی سازی پی سی خواهد داشت.

در ادامه یاسر ژبان، کارگردان فنی هیولا، از بعد فنی به معرفی این بستر دیجیتالی پرداخت. یاسر ژبان با اشاره به اینکه هیولا بستری برای عرضه ی مستقیم بازی ها است، گفت که این پلتفرم ویژه رایانه های شخصی است و در حقیقت هیولا توسط گیمرها برای گیمرها ساخته شده است. کارگردان فنی هیولا با اشاره به بهره گرفتن از تجربه ی توسعه و عرضه ی بازی روی پلتفرم های متعدد، هیولا را یکی از نیاز های مهم بازی سازی در طول یک دهه ی گذشته در ایران دانست و گفت که برنامه ی پشت هیولا، برنامه ای طولانی مدت است.

یاسر ژبان، هیولا را بستری دانست که قرار است کاری کند تا بازیکن ها به راحتی به بازی دسترسی داشته باشند و تنها روی انجام بازی تمرکز داشته باشند. وی ایده ی اصلی را قیمت مناسب، دریافت آسان، دریافت آسان بروزرسانی ها و مالکیت همیشگی بیان کرد و در ادامه افزود که حتی در صورت پشتیبانی نشدن یا اجرا نشدن بازی نیز، هیولا برای رفع مشکلات بستری مناسب برای ارتباط با پشتیبانی و بازی سازان خواهد بود. یکی از ویژگی های مهم هیولا وجود ویژگی «امکان پس دادن بازی» است که مشابه با سرویس هایی مانند استیم، بازیکنان می توانند در صورت نیاز از این خدمات استفاده کنند.

کارگردان فنی هیولا در ادامه به تشریح امکانات این درگاه قانونی عرضه بازی های ایرانی و خارجی برای تولید کنندگان و ناشران پرداخت. دریافت مشاوره ی حرفه ای در طول انتشار بازی، ابزارهایی برای تست و عرضه ی بازی به صورت بتا، امکان بروزرسانی، دریافت آمار دقیق از روش بازی گیمرها و در نهایت استفاده از کیت توسعه ی نرم افزاری (SDK) هیولا برای تولید بازی های متنوع، از جمله امکاناتی هستند که هیولا در اختیار توسعه دهندگان می گذارد. از سوی دیگر ناشرین نیز فرصتی عالی را با هیولا برای معرفی آسان بازی با تمام جزئیات، دریافت آمار دقیق از رفتار بازیکنان، میزان بازدید، خرید و دانلود بازی، بروزرسانی آسان قیمت و ارائه بازی با تخفیف، تعامل نزدیک با گیمرها و اقدامات تشویقی و فن آوری های پیش گیرانه برای محافظت از حق مالکیت، در اختیار خواهند داشت. یاسر ژبان در پایان سخنان خود هیولا را پلتفرمی مناسب برای همه از جمله گیمرها، بازی سازان و ناشرین معرفی کرد.

دانلود از آپارات

اما یکی از سوپرهایز های نشست رونمایی از هیولا، پخش تریلری هیجان انگیز به زبان فارسی از بازی **This War of Mine** بود که به عنوان اولین بازی ترجمه و بومی شده به صورت قانونی، رسمی و با رعایت حق تألیف (کپی رایت) در ایران معرفی شد. این بازی که توسط استودیوی ۱۱ بیت، توسعه داده شده تا کنون فروش تقریباً چهار میلیون نسخه ای را در جهان داشته است که اکنون نیز به صورت کاملاً رسمی با نام «این جنگ من» از طریق هیولا و با یک چهارم قیمت نسخه اصلی منتشر شده است. در جریان مراسم همچنین ویدیویی از توضیحات رسمی ۱۱ بیت در رابطه با انتشار این بازی در ایران پخش شد که می توانید آن را از پایین تماشا کنید:

دانلود از آپارات

کسری تهرانی، مدیر توسعه تجاری هیولا، با رونمایی از بازی «این جنگ من» افزود که این بازی در هیولا به صورت فارسی منتشر شده است و برای انجام این کار بیش از ۸۸ هزار کلمه به فارسی ترجمه شده است. مدیر توسعه تجاری هیولا با اشاره به تست بازی توسط افرادی که پیش از این نسخه ی انگلیسی **This War of Mine** را تجربه کرده بودند گفت که این گیمرها از تجربه جالب خود با نوشته های فارسی «این جنگ من» گفته اند. بازی «این جنگ من» به صورت رسمی در جریان مراسم در هیولا با زبان و صداگذاری فارسی منتشر شد.

امین امیرشریفی، مدیرعامل کافه بازار، نیز در سخنانی از تجربه موفق کافه بازار با تیم های تولید کننده اپلیکیشن و بازی های موبایل گفت و ابراز امیدواری کرد که هیولا نیز بتواند موفقیت مشابهی را روی رایانه های شخصی داشته باشد. در انتها امیر حسین فصیحی در پاسخ به سوال رسانه ها گفت که هیولا تاکنون کمکی را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت نکرده است و تاکنون با کمک منابع شرکت توسعه داده شده است. با توجه به اینکه سرور هیولا در ایران است، ترافیک مصرفی در این سرویس به صورت نیم بها محاسبه می شود. یاسر ژبان نیز از وجود DRM انحصاری و کاملاً اختصاصی در هیولا برای توسعه دهندگان خبر داد که با تمام انجین های مطرح نظیر یونیتی سازگاری دارد و در صورت درخواست توسعه دهنده ارائه می شود.

در جریان این مراسم همینطور مسابقات دوستانه ی کانتر استرایک و PES ۲۰۱۸ برگزار شد که در انتها جوایزی به برندگان اهدا شد.



## رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعدالانه ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود. حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: امسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد. وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تأکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند. حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد. کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیست؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود. وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.

## اكو فارس

## بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

اکوفارس: مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از ساماندهی عرضه بازی های خارجی و لزوم دریافت مجوز از این بنیاد برای انتشار بازی ها خبر داد

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به اقدامات صورت گرفته برای ساماندهی بازی های رایانه ای، اظهار کرد: براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی که اثنه ای سال ۱۳۹۴ تصویب شد و همچنین اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای که سال ۱۳۹۵ به بنیاد ابلاغ شد، در حوزه سیاست گذاری و اعطای مجوزهای مربوطه اتفاق فکری تشکیلی شد که فضای مجازی در حوزه بازی ها را ساماندهی کنیم. همچنین با اطمینان به این که مشکلی در تولید داخل وارد نشود و بدون سنگ اندازی و ایجاد خلل به کار خود ادامه دهند، تبادل در بازار ایجاد کنیم.

وی با بیان این که پیش از این زیرساخت های اعطای مجوز برای عرضه بازی های خارجی به خصوص موبایلی در کشور ما فراهم نبود، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی این موضوع کار کرده و در این مدت زیرساخت ها فراهم شده و همچنین به راهکار مناسبی رسیدیم. زیرساخت ها شامل سامانه ای است که می تواند اعطای مجوز کند، بنابراین سامانه بازی های رایانه ای فاز نهایی خود را طی کرده و در روزهای آینده به بهره برداری می رسد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: همچنین ضوابط عرضه بازی های خارجی و دستورالعمل صدور مجوز عرضه و پروانه عرضه تجاری که مشتمل بر چند ماده است با ادبیاتی قابل فهم روی سایت بنیاد قرار گرفته است. کلیات این ضوابط به این شکل است که عرضه کنندگان بازی در فضای مجازی تا اواسط بهمن ماه فرصت دارند در سایت پیش ثبت نام کنند تا به آنها مجوز عرضه در فضای مجازی داده شود.

فیلتر بازی هایی که مجوز بنیاد را ندارند

کریمی قدوسی با اشاره به همکاری های صورت گرفته با کمیته تعیین محتوای مجرمانه، گفت: اگر فروشگاه عرضه کننده بازی مجوز مربوط را نداشته باشد، حداقل برخوردی که با آن می شود فیلترینگ است، بنابراین از ۱۵ بهمن ماه هر بازی خارجی و هر سایتی که بخواهد عرضه تجاری در کشور داشته باشد با اسناد به ماده ۹ قانون برخورد با تخلفات حوزه فضای مجازی و ماده ۳ مصادیق محتوای مجرمانه باید از بنیاد پروانه بگیرد.

وی درباره ی نحوه مجوز بازی های ایرانی، توضیح داد: این روند اعطای مجوز و عرضه از طرف بنیاد بازی های رایانه ای برای بازی های ایرانی نیست و آنها نیز همچنان بر مبنای رده سنی و محتوا مجوز دریافت می کنند، اما پارامتر اعطای مجوز به بازی های خارجی همان هایی است که بازی ها براساس آن مجوز می گرفتند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان این که سازوکار عرضه بازی ها باید ساماندهی شود، اظهار کرد: پیش از این هم عرضه کنندگان و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مارکت ها بازی ها را عرضه می کردند اما اگر به آنها درخصوص محتوا تذکری داده می شد اقدام به جمع آوری نمی کردند به همین دلیل مقرر شده از این پس بازی های خارجی که عرضه تجاری می شوند از بنیاد پروانه بگیرند.

کریمی قدوسی در ادامه خاطر نشان کرد: ما نمی خواهیم بازی های خارجی را محدود کنیم و تنها قصد داریم آنها را قانونمند کنیم. در هیچ کشوری واردات محصولات خارجی بدون ضابطه نیست و نه تنها در ایران بلکه در همه جا برای هرچه که بخواهد وارد کشور شود از آنجایی که مربوط به اقتصاد کشور است ضابطه می گذارند.

وی با اشاره به طرح دریافت عوارض از بازار خارجی، بیان کرد: عوارض از بازی های خارجی ۱۰ درصد از درآمد حاصل از فروش بازی هاست که از عرضه کنندگان گرفته می شود. این ۱۰ درصد به حساب خزانه وارد شده و از آن برای حمایت از بازی های داخلی استفاده می شود. از ابتدای سال ۱۳۹۷ هر مارکتی که عرضه تجاری بازی خارجی در کشور داشته باشد، باید این ۱۰ درصد عوارض را پرداخت کند در غیر این صورت با آن بازی توسط کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برخورد می شود.

انتهای پیام



## فارس خبر می دهد قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود / تهدید جدی پیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۱۳۹۵)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصراً درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در معایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موافق تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی مانده این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود.

تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جایی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۰ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره درصد افزایش دستگاه /برنامه

موضوع بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷ ۳۳۰ ۲۱

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵ ۲۹۵ ۱۵۸ ۴۰

۲۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱ ۷۰ ۳۴

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰ ۳۵ ۲۵

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

• هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی  
طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها یا قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای EC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه سدμάτων جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود / تهدید جدی بیش روی بخشی از

صنعت نوپای اپلیکیشن ایران (۱۳۷۱-۱۳۷۲-۱۳۷۳)

اقتصاد ایران: بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود  
پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.  
برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.  
موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.  
• نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تأییدی بر تولید اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد. با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارایه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادمی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

● افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بنحواً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای مبادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

● دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود.

تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشده است. صنعت برنامه های جانبی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵۰ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره درصد افزایش دستگاه ابرنامه

موضوع بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷۳۳۰۲۱

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵۲۹۵۱۵۸۴۰

۲۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱۷۰۳۴

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰۳۵۲۵

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیتی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

● هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. تگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است.

مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتمر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود / تهدید جدی پیش روی بخشی از

صنعت نوپا (۱۳۸۸-۹۶/۱۱/۱۷)

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود  
پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.  
برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.  
موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

تنگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی  
فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.  
این رویه علاوه بر خروج صدها درصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تمیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.  
بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد میادید غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای آرایه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند (نامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد، در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جایی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۰ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره درصد افزایش دستگاه ابرنامه

موضوع بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷ ۲۲۰ ۲۱

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵ ۲۹۵ ۱۵۸ ۴۰

۲۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱ ۷۰ ۳۴

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰ ۳۵ ۲۵

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیتی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه آندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عمکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است.

مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرائی آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.

انتهای پیام



## تهدید جدی پیش روی صنعت اپلیکیشن ایران (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷، اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت.

به گزارش مشرق، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرائی سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرائی سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در معایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کاتال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کاتال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کاتال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتال است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادلای که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

• افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت ها است. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میزبان اطلاع و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

• دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود.

تجربه در صنایع مختلف مانند خودروسازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جایی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت. و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵۰۱۶ در صفحه ۲۰ پوستر شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و پهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۲۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیی بیش از ۲ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

• هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوب بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و تاجر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



## فارس خبر می دهد قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود / تهدید جدی بیش روی بخشی از صنعت نوبای اپلیکیشن ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷، اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۹۷، بندی در جدول شماره ۵ (درآمدها، واگذاری 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود  
پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج سددردی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصراً درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کاتال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

❖ افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود، در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد آکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد، در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

❖ دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جاتی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره درصد افزایش دستگاه اپرنامه

موضوع بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷۳۳۰۲۱

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵۲۹۵۱۵۸۴۰

۲۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱۷۰۳۴ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰ ۳۵ ۲۵

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیتی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیقی با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

● هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوپا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است.

مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف مشیر و غیرمشیر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.

منبع: فارس



## فارس خبر می دهد قانون اخذ عارضه ها از بازی های آنلاین و رایانه ای بیگانه وضعیت می گردد / خطر جدی پیش روی قسمتی از صنعت نوپای نرم افزار ایران (۱۳۹۵/۱۰/۱۷-۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

بند اخذ ۱۰ درصد عارضه ها از فروش بازی های برخط و رایانه ای بیگانه در بودجه ۹۷ اثرها متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خارج شدن ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد نموده است.

به گزارش ذاکرتیوز، در لایحه ایده ای بودجه سال ۹۷، بندی در جدول شماره ۵ (درآمدها، واگذاری دارایی های سرمایه ای و واگذاری دارایی های مالی برطبق قسمت، بخش، بند، اجزا در سال ۹۷) به شماره طبقه بندی ۱۶۰۱۷۸ وجود دارد (صفحه ۵۶) که طبق آن قسطی شده ۱۰ درصد از فروش بازی های برخط بیگانه و بازی های رایانه ای بیگانه به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عارضه ها دریافت گردد. دریافت ۱۰ درصد عارضه ها از فروش بازی های آنلاین بیگانه قانون می گردد. حتماً این ماده با عکس العمل فعالین صنعت بازی مواجه و انتقاد بر انگیز گردید. بعضی اعتقاد دارند دریافت این عارضه ها، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون بنیادی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) و برای بازارهای رسمی داخلی و به صورت کلی صنعت نرم افزار موبایل در کشور چالش‌هایی جدی ایجاد می‌کنند. مبحث دریافت عرضه‌ها از بازی‌های بیگانه، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که قبل از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و علاوه بر این در آبان ماه سال کنونی در سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی نیز پس از کارشناسی‌های لازم رد شده بود. نگرانی‌ها از اثرها مکرر دریافت عرضه‌ها بر صنعت بازی‌های فعالین و کارشناسان این صنعت اعتقاد دارند دریافت عرضه‌ها از بازی‌های بیگانه تأثیراتی بر تولید اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت من جمله اینکه اخذ عرضه‌ها و افزایش نرخ بازی بیگانه، اعضای را به سوی فروشگاه‌های برنامه موبایل بیگانه و مراجع غیررسمی سوق می‌دهد این رویه علاوه بر خارج شدن صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می‌برد. با پیاده‌سازی طرح دریافت عرضه‌ها، این طرح منحصرأ در مورد فروشگاه‌های رسمی داخلی انجام خواهد گردید و فروش بازی‌های بیگانه روی مارکت‌های بیگانه گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عرضه‌ها و مالیات‌های ذریعاً انجام می‌شود. در نتیجه رقابت نابرابری میان مارکت‌های داخلی و بیگانه رقم زده خواهد گردید که البته با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست‌های کلی اصل ۴۴ قانون بنیادی در مغایرت است و به شکلی تبعیض بر علیه کسب و کارهای محلی می‌باشد بدون شک یکی از دلایل رشد بازی‌های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی‌های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی‌ها را میتوان وجود مارکت‌های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی‌ها فراهم می‌کنند. اخذ عرضه‌ها و گران شدن بازی‌های بیگانه در مارکت‌های داخلی منتج به فروش این بازی‌ها از مسیر مارکت‌های بیگانه خواهد گردید که این تجارت از روش‌هایی مثل گیفت کارت، کارت‌های اعتباری، شارژ حساب‌های بین‌المللی و فروش کارت‌های ویزا و مستر انجام می‌گردد که همان مصداق خارج شدن ارز از کشور است. همچنان که ارزیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز که نتیجه‌های این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده بیانگر از فروش مقادیر زیادی از بازی‌ها از مسیر کانال‌های غیررسمی است که نشان می‌دهد حدود ۲۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی‌های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی‌ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این قدر بوده است. قسمت زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد این تفاوت نشان می‌دهد که خرید بازی بیگانه از کانال‌های بدون مجوز رسمی فروشگاه‌های برنامه و بازی زیاد آسان و در دسترس است. سخت‌تر کردن رقابت مارکت‌های ایرانی با مارکت‌های نیرومند بیگانه نه تنها مانع رشد مارکت‌های ایرانی خواهد گردید، لکن منتج به نیرومند شدن مارکت‌های بیگانه در کشور می‌شود که به آسیب منفعت‌های ملی کشور نیز هست. علاوه بر مارکت‌های بیگانه، امکان دسترسی اعضای به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. لازم است توجه داشت که ماهیت بازی‌های موبایل دیجیتال است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی‌ها در قیاس با کالاهای فیزیکی زیاد آسان‌تر است. اخذ عرضه‌ها و در پی آن افزایش نرخ این بازی‌ها منتج به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد گردید. زیرا بدیهی است عوارضی از وب‌سایت‌ها و کانال‌های بدون مجوزی که در حال عرضه این بازی‌ها به شکل‌های متفاوت می‌باشند، دریافت نخواهد گردید. علاوه بر این توسعه و فراگیری کانال‌های غیررسمی و بدون مجوز عرضه اپلیکیشن‌ها موجب نابود شدن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به اعضای بر برپایه مقررات کشور می‌باشد در حالی که شرایط نظارت از مسیر کانال‌های رسمی داخلی امکان پذیر است. یکی از بزرگترین مزایای مارکت‌های ایرانی در اختیار گذاشتن مجال برابر و لکن زیاد زیاده‌تر به بازی‌های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی‌های پرطرفدار بیگانه است که با مراجعه اعضای به مارکت‌های بیگانه و مراجع غیرقانونی این مجال از بین خواهد رفت و به تولید ملی لطمه خواهد رسید. در نتیجه مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی‌ها با قیمتی ارزان‌تر و به راحتی امکان پذیر است، اخذ عرضه‌ها مانع تازه‌ای بر سر راه صنعت بازی‌سازی ایران ایجاد خواهد کرد. افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران اخذ عرضه‌ها و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان بیگانه را به سوی فروشگاه‌های برنامه موبایل بیگانه و مراجع غیررسمی سوق می‌دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را در پی خواهد داشت. قطع ارتباط بازی‌ساز بیگانه با ناشر ایرانی، مانع جابه‌جایی دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد گردید. در بعضی صنایع هنگامی محصولی فیزیکی وارد کشور می‌شود قدر زیادی از نفع حاصل از فروش به خارج از کشور می‌رود، در حالی که بازی‌های موبایلی لازم است از مسیر مارکت‌های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت‌ها بپردازند. ساز و کار مارکت‌های فروش نرم افزار موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که طبق معمول ۳۰ درصد است، بابت عرضه خدمات میزبانی برای خود، برمی‌دارند. علاوه بر این زیادی از بازی‌های بیگانه برای آغاز فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده‌سازی‌های فنی، فارسی‌سازی، بومی‌سازی، پشتیبانی و فعالیت‌های تبلیغاتی می‌باشند که از مسیر ناشران داخلی انجام می‌شود. بدین ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس‌ها در قسمتی از درآمد بازی‌ها که بعضاً ۴۰ درصد می‌رسد، سهم می‌شوند. باقی‌ماندن این سهم‌ها از ظرفیت فروش بازی‌های بیگانه در ایران سر انجام منتج به رشد اکوسیستم صنعت نرم افزار موبایل می‌شود. علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی‌سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می‌گذرد، در حالی که این صنعت سابقه‌ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت‌کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی‌های بیگانه در ایران به معنی سخت‌تر کردن همکاری و ارتباط با این شرکت‌هاست. در حالی که آسان‌سازی فعالیت قانونی این شرکت‌ها در ایران منتج به باز شدن درهای مبادله اطلاعات و همکاری و در پی آن جابه‌جایی دانش بازی‌سازی به ایران می‌شود. با اعمال عرضه‌ها شاید در کوتاه مدت سودی حاصل گردد اما در دراز مدت موجب بی‌رغبتی بازی‌سازان بیگانه به ورود به ایران از مسیر کانال‌های رسمی کشور می‌شود که به معنی از دست رفتن درآمد مارکت‌ها و ناشران و نیز جابه‌جایی دانش به کشور است. دریافت عرضه‌ها از محصول بیگانه ضمانت توسعه صنعت داخلی نیست. توسعه اندکی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عرضه‌ها از فرآورده‌های بیگانه، ایجاد نمی‌شود. تجربه در صنعت‌های متفاوت مثل خودرو سازی ثابت نموده است که عرضه‌ها از فرآورده‌های بیگانه لزوماً منتج به بهبود کیفیت فرآورده‌ها داخلی نشده است. صنعت برنامه‌های جاتی موبایل در کشور بنا بر احتیاج مردم و از طریق بخش خصوصی ایجاد گردید و پس از آن با سرعت توسعه یافت. و ادامه این رشد نیز از طریق فعالین این صنعت با توجه به جذابیت‌های آن و کشش بازار، انجام خواهد گردید. در جدول زیر برنامه‌های ساماندهی و توسعه رسانه‌ها و فعالیت‌های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵۰۲۰ صفحه ۲۰ ملحق شد شماره ۴ (اعتبارات هزینه‌ای دستگاه‌های اجرایی برطبق برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ قیاس شده است. شماره درصد افزایش دستگاه‌های برنامه‌های بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال) بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال) ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴ پیشینیت از آموزش‌های تخصصی بازی‌های رایانه‌ای ۵۲۱ ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷ پیشینیت از بازی‌های رایانه‌ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی ۱۵۸ ۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵ پیشینیت و نظارت بر تدوین سیاست‌های رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ۲۰۳۴ ۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱ نظارت بر محتوای فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای ۲۵ ۴۰ به نظر می‌رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه‌ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی‌های رایانه‌ای مدنظر داشته شده است. کل درآمد بازی‌های ایرانی موبایلی در بزرگ‌ترین مارکت ایرانی نرم افزار در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است. اگر مبلغ (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) بودجه مدنظر داشته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به مبلغی بیشتر از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از سویی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت هست. به نظر می رسد وارد شدن قسمتی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، لازم است انتظار برنامه مدون و دقیقی با نتیجه های مشخص و بزرگی را داشت. یکی از راهکارهای مناسب برای پشتیبانی از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنها از پرداخت مالیات بر اعتبار افزوده هست. همچنان که در عرصه دیگری از فرآورده ها فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی حالا علت رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است. هشدار در مورد بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی‌پایه گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر گردیده در این فروشگاه در سال ۹۵ در قیاس با سال ۹۴ رشد بیشتر از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوسان عمکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت فرآورده ها خود با تمرکز بر احتیاج بازار می باشند. مبحث عدم رعایت کپی رایت بازی های بیگانه که عرضه آن ها با قیمت های زیاد پایین در بازار داخلی، موجب اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه نرخ این فرآورده ها اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های بیگانه با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این مبحث امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند. در نتیجه به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و بیگانه در کنار هم و با قیمتی حقیقی بیشترین مساعدت را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با بعضی شرکت های توسعه دهنده و ناشر بیگانه توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که قبل از این هم از روش های متفاوت معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به نحو واضح و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مرتبط با این فروش محتوا از کمیته بیگانه به عضو ایرانی را نیز به دولت بپردازند. میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی حقیقتاً صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان نیرومند بیگانه را راضی کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده نمایند. در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عرضه ها از بازی های بیگانه نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند لکن صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



## تهدید جدی بیش روی صنعت اپلیکیشن ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷، اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت.

به گزارش جهان نیوز به نقل از فارس، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

تنگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تمیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد میدادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارایه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

● افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که مبنیاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

● دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جاتی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت. و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی (ادامه



(ادامه خبر ... ) را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازاری سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

• هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازاری های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازاری های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازاری های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازاری های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازاری های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازاری های رایانه ای EC گشته بود، در بازاری های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازاری های موبایل، بازاری های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازاری های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازاری های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازاری سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف مشیر و غیرمشیر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازاری ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازاری های خارجی نه تنها کمکی به بازاری سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



### ضرورت حمایت از بازاری های داخلی با دریافت عوارض از خارجی ها

بازاری های رایانه ای کمتر از یک دهه است که در ایران به صورت جدی با تولیدات بازاری های ایرانی بزرگ جایگاه مناسبی پیدا کرده و حدود ۲۲ میلیون نفر در ایران با گیم سر و کار دارند و وقت خود را صرف آن می کنند.

حمزه آزاد

دبیر جشنواره بازاری سازان مستقل ایران

با تاسیس بنیاد ملی بازاری های رایانه ای کلیه حوزه نظارت و مجوز و مباحث مرتبط حاکمیتی مرجعی مشخص پیدا کرد. اما نکته ای که سال هاست نتوانست ثبات این حوزه را بر همگان نشان دهد، تخصیص بودجه مشخص و حواشی دولتی یا خصوصی بودن این بنیاد بوده است که با توجه به مصوبات سال های اخیر این نهاد نقش حاکمیتی پیدا کرده است.

به دلیل علم پایین سرمایه گذاران در کشور شاهد آن هستیم که کمتر سرمایه گذاری در این حوزه صورت گرفته و در عوض سرمایه گذاری های زیادی در حوزه استارت آپ های اپ و وب انجام شده است.

دلایل زیادی دارد که مقاله مفصل خواهد شد. به صورت کوتاه جدی نگرفتن این حوزه در کشور، لمس نشدن اقتصاد جهانی این صنعت و تحریم ها باعث شده تنها منبع درآمدی بازاری ها اکثراً در استورهای داخلی باشد.

نبود صندوق و جایی که بتواند بحث پشتیبانی مالی و حمایت این حوزه را از شرکت ها و تیم های بازاری ساز انجام دهد، باعث شده تنها ۲۵ درصد شرکت ها پایدار بمانند و باقی شرکت ها که حدود ۲۰۰ شرکت بودند، از هم بپاشند و دیگر فعالیت رسمی انجام ندهند.

در روزهای اخیر شاهد نشر مطلبی درباره عوارض از بازاری های خارجی و لزوم بررسی محتوا و صدور مجوز برای حضور تجاری آنها در ایران هستیم.

مسئلاً هر استارت آپ و محصول گیم برای حضور تجاری در یک کشور با واحد پولی آن کشور باید طی بررسی ها، صدور مجوز و کسورهای مالیاتی و عوارض و ... قرار گیرد. کشورهای چین، ژاپن، کره و غیره مثال های مناسبی هستند. حتی بعضی ها چندین سال واردات را بستند تا تولید داخلی قوت گیرد.

با هوشمندی بنیاد و طرح پیشنهادی امسال در مجلس مقرر شده است که عوارض ۱۰ درصدی بازاری های خارجی که حضور تجاری در ایران دارند، بعد از واريز به خزانه در اختیار وزارت ارشاد و بعد طرحی قرار گیرد که بنیاد به صندوق حمایت از گیم ایران می دهد که با راهکارهای نظارتی بخش (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... خصوصی شکل خواهد گرفت.

در این بین استورهای داخلی و ناشرین بازی های خارجی که به صورت فارسی شده این بازی ها را در استورها قرار می دهند که شاخص ترین آن کافه بازار است. کمپین هایی را برای مخالفت با این طرح پیگیری می کنند و در جهت شلوغ کردن فضا و پرت کردن ذهن مخاطبان و نماینده های مجلس و توسعه دهندگان گام برداشته اند.

خب این حرکت طبیعی است؛ چرا که اولاً بازاری که تا به حال نظارت زیادی بر آن نشده از لحاظ تجاری سازی بازی های خارجی مورد نظارت قرار می گیرد و مهم تر از آن سهم سود مالی این بازار نیز ده درصد کاهش و دولت بر آن نظارت می کند. اما همه اینها را اگر کلان تر و با دید پیشرفت کشور در حوزه بازی های رایانه ای نگاه کنیم، خواهیم دید که این عوارض اگر برای گیم کشور هزینه شود، کمک بزرگی برای بحث های زیرساختی و کمک هزینه های شرکت ها و گروه های بازی سازی می کند که تا امروز بدون این پشتوانه تولیدات مناسبی حتی در سطح بین المللی داشتند برخلاف خیلی از دوستان که این حوزه را با صنعت خودرو سازی مثل می زنند، کاملاً در اشتباه هستند؛ چرا که بازی های ایرانی در چندین عنوان و رویداد بین المللی مقام آور و افتخار آفرین بوده اند و کیفیت بازی های موبایلی ایرانی را کسی نمی تواند انکار کند.

امیدواریم همه فعالان این حوزه کمک کنند تا این طرح در مجلس به تصویب برسد و برکات آن باعث پیشرفت حوزه گیم در کشور شود.



## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

خبرهای بانکی - بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷، اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

به گزارش خبرهای بانکی، 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج سددردی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصراً درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کاتال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کاتال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کاتال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتال است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موافق تازگی بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود.

تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جایی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به مبلغی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عمکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند. بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند. این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد. در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.



### مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد. براساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و ... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت شناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است. حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



### مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند + ویدئو (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

براساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار باید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت نمی شناسند و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است. حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.





### کاریکاتور/ فیلتر بازی های محبوب ، نگرانی گیمرهای محبوب! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

گیمرها نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند / در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



### نگران فیلتر شدن سرورهای بازی های آنلاین نباشید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

به گزارش پردیس گیم و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

براساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت شناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



### مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیان در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

براساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت شناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



**سرور بازی های خارجی و فروشگاه هایی مثل PSN و استیم فیلتر نخواهند شد (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)**

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اخیراً اعلام کرده که این بنیاد برنامه ای برای فیلتر کردن سرور بازی ها یا فروشگاه هایی مثل PSN و استیم ندارد.

چند روز پیش خبری منتشر شد مبنی بر اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قصد فیلتر کردن بازی های خارجی غیرمجاز را دارد. این خبر باعث شد تا خیلی از گیمر های داخلی، تصور کنند که برنامه بنیاد، فیلتر کردن سرور بازی های ویدیویی مختلف یا فروشگاه هایی مثل فروشگاه پلی استیشن، ایکس باکس یا استیم است. در حالی که طبق اعلام امروز حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نهاد برنامه ای برای انجام این کار ها ندارد و کلاً هدف مختلفی را دنبال می کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویاً تأکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، لوریجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

بر اساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت های مثل استیم و... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت تشناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست. در ادامه می توانید این ویدیو را تماشا کنید:

دانلود از آپارات



BaziCenter.com

**مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)**

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویاً تأکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، لوریجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

بر اساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت های مثل استیم و... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت تشناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



ITanalyze.ir

**بازی های خارجی مشمول مالیات می شوند (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)**

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۸۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۸۷ 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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معافیت با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

• نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در معافیت است و به نوعی تمیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد میادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

به گزارش فارس علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای آرایه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های برطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادلومی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

• افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بنحواً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد، در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این (ادامه دارد ...)







(ادامه خبر ...) خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد. در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد



### مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند (۱۳۹۵-۰۹/۱۱-۱۳۹۵)

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

بر اساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت.

بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و غیره منتشر شده اند، به طور کلی بازار ایران را به رسمیت شناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



### مخاطبان بازی های رایانه ای نگران فیلتر شدن بازی های محبوب شان نباشند (۱۳۹۵-۰۹/۱۱-۱۳۹۵)

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسائل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می افتد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قویا تاکید می شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

بر اساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و ... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت شناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست. با کلیک روی تصویر زیر می توانید این ویدیو را تماشا کنید.



## نگرانم... نگرانم!!! (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



## اكو فارس

## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود / تهدید جدی پیش روی بخشی از

صنعت نوپای اپلیکیشن ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اكو فارس: بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷، اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در معایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دیجیتال است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موافق تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

● افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که به نسبتاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد، در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

● دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جاتی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۰ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره دستگاه /برنامه

موضوع بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

درصد افزایش ۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷ ۳۲۰ ۲۱

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵ ۲۹۵ ۱۵۸ ۴۰

۲۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱ ۷۰ ۳۴

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰ ۳۵ ۲۵

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است. به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

• هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تمداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایب بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی یا عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرای آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تسویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.

انتهای پیام/



## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود (۱۳۹۲-۱۶/۱۰/۹۷)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۹۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

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 ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

• نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج سددردی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرأ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود. بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تمیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود. بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند. اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد میادید غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد. زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید. بنابراین مادمی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

#### افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند. ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضاً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد، در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میزبانی اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود. با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

#### دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست

توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جایی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد.

در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به نظر می‌رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه‌ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته شده است. کل درآمد بازی‌های ایرانی موبایلی در بزرگ‌ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است. اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی‌ها (۲۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیتی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می‌رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است. به نظر می‌رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست‌های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی‌ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیق با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی‌سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیتی مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

• هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی‌های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ‌ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی‌های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی‌های ایرانی رشد ۱۲۵ درصد داشته است. تگاهی به روند رشد بازی‌های موبایل ایرانی نشان می‌دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نپا بودن عملکرد قابل قبولی داشته است. شرکت‌های داخلی فعالیت‌های خوبی در این زمینه آغاز کرده‌اند و در حال رشد و توسعه فعالیت‌ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی‌های خارجی که ارائه آن‌ها با قیمت‌های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی‌های رایانه‌ای PC گشته بود، در بازی‌های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی‌های موبایل، بازی‌های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می‌شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی‌های داخلی فراهم می‌کند.

بنابراین به نظر می‌رسد عرضه بازی‌های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی‌ترین کمک را به بازی‌سازان داخلی کرده است. مارکت‌های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت‌های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته‌اند فروش آن‌ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش‌های مختلف مشیر و غیرمشیر رایج بود و انجام می‌شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات‌های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی‌ها در مارکت‌های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت‌های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت‌های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرایی آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش‌های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می‌رسد دریافت عوارض از بازی‌های خارجی نه تنها کمکی به بازی‌سازان داخلی نمی‌کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.

• فارسی



## تهدید جدی بیش روی بخشی از صنعت نوپای اپلیکیشن ایران (۱۳۷۱/۱۰/۱۳۷۱-۱۳۷۲/۱۰/۱۳۷۲)

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی‌های برخط و رایانه‌ای خارجی در بودجه ۹۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی‌های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی‌های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۹۷، بندی در جدول شماره ۵ (درآمدها، واگذاری دارایی‌های سرمایه‌ای و واگذاری دارایی‌های 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 بازی‌های برخط خارجی و بازی‌های رایانه‌ای خارجی به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عوارض دریافت شود. دریافت ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی‌های آنلاین خارجی قانون می‌شود. پیش‌بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقاد بر انگیز شد. برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۲ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرایی سیاست‌های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می‌زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش‌هایی جدی ایجاد می‌کند. موضوع دریافت عوارض از بازی‌های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

#### • نگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد. با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرآ درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاهای فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای آرایه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است.

یکی از بزرگترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های برطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید.

بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

#### • افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیماً به مارکت ها پرداخت کنند.

ساز و کار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی بدین صورت است که سهمی از فروش که معمولاً ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود، برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بنحواً به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹٪) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد. در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست. در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای میزبانی و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دریافت عوارض از محصول خارجی تضمین توسعه صنعت داخلی نیست توسعه کمی و کیفی صنعت داخلی، لزوماً با دریافت عوارض از محصولات خارجی، ایجاد نمی شود. تجربه در صنایع مختلف مانند خودرو سازی ثابت کرده است که عوارض از محصولات خارجی لزوماً منجر به بهبود کیفیت محصولات داخلی نشده است. صنعت برنامه های جاتی موبایل در کشور بنا به نیاز مردم و توسط بخش خصوصی ایجاد شد و سپس با سرعت گسترش یافت، و ادامه این رشد نیز توسط فعالان این صنعت با توجه به جذابیت های آن و کشش بازار، انجام خواهد شد. در جدول زیر برنامه ی ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال به شماره دستگاه/برنامه ۱۶۰۰۰۱۷۰۵ در صفحه ۲۰ پیوست شماره ۴ (اعتبارات هزینه ای دستگاه های اجرایی بر حسب برنامه، فعالیت و بهای تمام شده) لایحه بودجه کل کشور در سال ۹۶ و ۹۷ مقایسه شده است.

شماره دستگاه /برنامه

موضوع

بودجه سال ۹۶ (میلیارد ریال)

بودجه سال ۹۷ (میلیارد ریال)

درصد افزایش

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۴

حمایت از آموزش های تخصصی بازی های رایانه ای

۳۲۰۲۱

۱۷۰۵۰۱۶۰۰۷

حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی

۲۹۵۱۵۸۴۰

۱۷۰۵۰۱۶۰۱۵

حمایت و نظارت بر تدوین سیاست های رتبه بندی بازی های رایانه ای

۲۰

۷۰۳۴

۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۴۰۳۵۲۵



### قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۱۷۷)

به گزارش پردیس گیم و به نقل از خبرگزاری فارس، 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 آنلاین خارجی و بازی های رایانه ای خارجی به مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال به عنوان عوارض دریافت شود.

دریافت ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های آنلاین خارجی قانون می شود

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معافیت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

تنگرانی ها از اثرات متعدد دریافت عوارض بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تأثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصراً درباره فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در معافیت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود.

بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقمندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که (ادامه دارد ...)







(ادامه خبر ...) حمایت از بازی های رایانه ای مروج فرهنگ ایرانی اسلامی  
۱۵۰۱۶۰۵۰۱۷۰۵۱۸۲۹۴۰۱۵ حمایت و نظارت بر تدوین سیاست های رتبه بندی بازی های رایانه ای

۲۰

۳۴۷۰۱۷۰۵۰۱۶۰۲۱

نظارت بر محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای

۲۵۳۵۴۰

به نظر می رسد در سال ۹۷ مجموعاً بودجه ای به میزان ۲۴۸ میلیارد ریال برای حوزه بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

کل درآمد بازی های ایرانی موبایلی در بزرگ ترین مارکت ایرانی اپلیکیشن در سال ۹۵ حدود ۱۱۰ میلیارد ریال بوده است.

اگر مبلغ بودجه در نظر گرفته شده برای بحث رتبه بندی بازی ها (۳۴ میلیارد ریال) را که یکی از بندهای بودجه اشاره شده است، بر تعداد تقریبی ۱۱۰۰۰۰ بازی منتشر شده در سال ۹۵ در این مارکت ایرانی تقسیم کنیم، به میلیی بیش از ۳ میلیون ریال برای هر بازی می رسیم. از طرفی این بودجه با در نظر گرفتن هزینه هر نفر نیروی انسانی به میزان ۴۰۰ میلیون ریال در سال، تقریباً معادل ۸۵ نفر نیروی انسانی تمام وقت است.

به نظر می رسد وارد شدن بخشی از درآمدهای جاری در این صنعت به خزانه دولت، با سیاست های کوچک کردن دولت و سپردن کارها به بخش خصوصی همخوانی ندارد. علاوه بر این، در صورت در نظر گرفتن چنین بودجه دولتی برای حوزه بازی ها، باید انتظار برنامه مدون و دقیقی با نتایج مشخص و بزرگی را داشت.

یکی از راهکارهای مناسب برای حمایت از بازی سازان ایرانی، معاف کردن آنان از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده است. همچنان که در عرصه دیگری از محصولات فرهنگی (کتاب) نیز، ناشران داخلی از پرداخت مالیات معافند، و این معافیت های مالیاتی اکنون سبب رونق فضای فرهنگی کشور و رشد طبیعی تولیدکنندگان ایرانی شده است.

● هشدار درباره بروز اختلال در رشد طبیعی بازی های موبایل ایرانی

طبق گزارش سالانه بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی ایران تعداد بازی های ایرانی منتشر شده در این فروشگاه در سال ۹۵ در مقایسه با سال ۹۴ رشد بیش از ۱۰۰ درصد و درآمد بازی های ایرانی رشد ۱۳۵ درصد داشته است. نگاهی به روند رشد بازی های موبایل ایرانی نشان می دهد که بخش خصوصی در این زمینه علیرغم نوبا بودن عمکرد قابل قبولی داشته است. شرکت های داخلی فعالیت های خوبی در این زمینه آغاز کرده اند و در حال رشد و توسعه فعالیت ها و افزایش کیفیت محصولات خود با تمرکز بر نیاز بازار هستند.

موضوع عدم رعایت کپی رایت بازی های خارجی که ارائه آن ها با قیمت های بسیار پایین در بازار داخلی، باعث اختلال جدی در بخش بازی های رایانه ای PC گشته بود، در بازی های موبایل با رقابت عادلانه قیمت این محصولات اتفاق نیفتاده است. در بازار بازی های موبایل، بازی های خارجی با همان قیمتی که توسعه دهنده برای آن مشخص کرده عرضه می شوند و این موضوع امکان رقابت عادلانه را برای بازی های داخلی فراهم می کند.

بنابراین به نظر می رسد عرضه بازی های موبایل ایرانی و خارجی در کنار هم و با قیمتی واقعی بیشترین کمک را به بازی سازان داخلی کرده است. مارکت های ایرانی با عقد قرارداد با برخی شرکت های توسعه دهنده و ناشر خارجی توانسته اند فروش آن ها در داخل کشور را که پیش از این هم از روش های مختلف معتبر و غیرمعتبر رایج بود و انجام می شد، به شکل شفاف و قانونی ایجاد کنند و مالیات های مربوط به این فروش محتوا از شرکت خارجی به کاربر ایرانی را نیز به دولت پرداخت کنند.

با میزبانی این بازی ها در مارکت های ایرانی در واقع، صادرات محصول و خدمات شرکت های ایرانی به خارج از کشور صورت گرفته و توانسته توسعه دهندگان قدرتمند خارجی را متقاعد کند که در کنار سرویس و خدمات شرکت های معتبری چون گوگل و اپل، از سرویس آنها نیز استفاده کنند.

این در حالی است که تصویب لایحه بودجه به این شکل و اجرایی آن بدون قید و شرط، بر خلاف مصوبه شورای عالی فضای مجازی کشور با موضوع «راهکار توسعه صادرات نرم افزار» است که بر اساس آن دولت مکلف شده است در جهت «تشویق تولید نرم افزار، تسهیل صادرات نرم افزار و خدمات مهندسی» و رفع موانع و ارائه آموزش های لازم در این زمینه، اقدامات لازم را به عمل آورد.

در مجموع با در نظر گرفتن تمامی موارد گفته شده به نظر می رسد دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها کمکی به بازی سازان داخلی نمی کند بلکه صدمات جبران ناپذیری به صنعت وارد خواهد کرد.

دیدگاه شما در مورد این خبر چیست؟



## ۶۰ تاییه: رد احتمال فیلترینگ شبکه پلی استیشن و استیم در ایران (۱۷/۱۱/۱۳۹۶-۱۳۹۵)

در ۶۰ تاییه ۱۷ دی ۱۳۹۶، ابتدا از سخنان مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفته ایم که فیلتر شدن شبکه PSN و استیم را رد کرده است و در ادامه از مشکلات سرورهای بویسافت گفته ایم.

۶۰ تاییه، بخشی ویدیویی در زومجی و زومیت است که در آن در یک دقیقه، مهم ترین اخبار روز دنیای سرگرمی و تکنولوژی را مرور می کنیم. اگر فرصت خواندن اخبار روز را نداشته اید، با ۶۰ تاییه همراه باشید.

در ۶۰ تاییه امروز در کنار مروری بر مهم ترین اخبار فناوری، ابتدا سخنان حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای را (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داریم که در جریان ویدیویی، ارتباط اجرای طرح تقویت صنعت بازیسازی کشور با احتمال فیلترینگ سرورهای بازی های محبوب و همینطور شبکه پلی استیشن و استیم را رد می کند و اعلام می کند که این سرورها فیلتر نخواهند شد. در ادامه نیز خبری را از یویسافت داریم که به صورت رسمی وجود مشکلاتی در سرور بازی های خود را تایید کرده است.  
تماشا در یوتیوب



## قانون اخذ عوارض از بازی های آنلاین و رایانه ای خارجی وضع می شود؛ تهدید جدی پیش روی صنعت نوپای اپلیکیشن ایران

بند اخذ ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های برخط و رایانه ای خارجی در بودجه ۸۷ اثرات متعددی بر صنعت بازی کشور خواهد داشت که علاوه بر خروج ارز از کشور و از بین بردن امکان نظارت و کنترل بر محتوا نگرانی های جدی بابت اختلال در رشد طبیعی بازار بازی های موبایل ایرانی و صنعت بازی کشور را ایجاد کرده است.

در لایحه پیشنهادی بودجه سال ۸۷ 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 ۱۰ درصدی

پیش بینی این ماده با واکنش فعالان صنعت بازی رو به رو و انتقادبرانگیز شد.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر مغایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند.

موضوع دریافت عوارض از بازی های خارجی، در حالی در لایحه بودجه سال ۹۷ گنجانده شده است که پیش از این در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی به تصویب نرسیده بود و همچنین در آبان امسال در سازمان مدیریت و برنامه ریزی نیز پس از کارشناسی های لازم رد شده بود.

نگرانی ها از تاثیر بر صنعت بازی

فعالان و کارشناسان این صنعت معتقدند دریافت عوارض از بازی خارجی تاثیراتی بر تولید، اشتغال و اقتصاد کشور خواهد داشت از جمله اینکه اخذ عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد.

این رویه علاوه بر خروج صددرصدی ارز از کشور امکان نظارت و کنترل بر محتوا را نیز از بین می برد.

با پیاده سازی طرح دریافت عوارض، این طرح منحصرآ دربارہ فروشگاه های رسمی داخلی انجام خواهد شد و فروش بازی های خارجی روی مارکت های خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود.

بنابراین رقابت نابرابری میان مارکت های داخلی و خارجی رقم زده خواهد شد که البته با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی در مغایرت است و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی خواهد بود. بی شک یکی از دلایل رشد بازی های موبایلی در کشور علاوه بر فراگیر شدن اینترنت و گوشی های هوشمند و علاقه مندی مردم به این بازی ها را می توان وجود مارکت های داخلی دانست که امکان خرید و پرداخت را در بازی ها فراهم می کنند.

اخذ عوارض و گران شدن بازی های خارجی در مارکت های داخلی منجر به فروش این بازی ها از طریق مارکت های خارجی خواهد شد که این تجارت از روش هایی مانند گیفت کارت، کارت های اعتباری، شارژ حساب های بین المللی و فروش کارت های ویزا و مستر انجام می شود که همان مصداق خروج ارز از کشور است.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است که نشان می دهد حدود سه هزار میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگ ترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است. سهم زیاد میدادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد.

این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است. سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور است.

علاوه بر مارکت های خارجی، امکان دسترسی کاربران به مراجع غیرقانونی نیز وجود دارد. باید توجه داشت که ماهیت بازی های موبایل دیجیتالی است و امکان عرضه غیرقانونی و به عبارتی قاچاق این بازی ها در مقایسه با کالاها فیزیکی بسیار آسان تر است. اخذ عوارض و به دنبال آن افزایش قیمت این بازی ها منجر به روی آوردن مردم به مراجع غیرقانونی خواهد شد زیرا بدیهی است عوارضی از وب سایت ها و کانال های فاقد مجوزی که در حال عرضه این بازی ها به شکل های مختلف هستند، دریافت نخواهد شد.

همچنین گسترش و فراگیری کانال های غیررسمی و فاقد مجوز عرضه اپلیکیشن ها باعث از بین رفتن نظارت و کنترل بر محتوای ارائه شده به کاربران بر طبق قوانین کشور خواهد بود در حالی که شرایط نظارت از طریق کانال های رسمی داخلی امکان پذیر است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یکی از بزرگ ترین مزایای مارکت های ایرانی در اختیار گذاشتن فرصت برابر و بلکه بسیار بیشتر به بازی های ایرانی برای دیده شدن در کنار بازی های پرطرفدار خارجی است که با مراجعه کاربران به مارکت های خارجی و مراجع غیرقانونی این فرصت از بین خواهد رفت و به تولید ملی آسیب خواهد رسید. بنابراین مادامی که دسترسی به نسخه غیرقانونی بازی ها با قیمتی ارزان تر و به سادگی امکان پذیر است، اخذ عوارض موانع تازه ای بر سر راه صنعت بازی سازی ایران ایجاد خواهد کرد.

افزایش هزینه انتشار رسمی بازی در ایران

اخذ عوارض و افزایش هزینه انتشار رسمی در بازار ایران، توسعه دهندگان خارجی را به سوی فروشگاه های برنامہ موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد که این امر، تضعیف بدنه صنعت داخلی را به دنبال خواهد داشت. قطع ارتباط بازی ساز خارجی با ناشر ایرانی، مانع انتقال دانش و تخصص تولید بازی به داخل کشور نیز خواهد شد.

به گزارش فارس، در برخی صنایع وقتی محصولی فیزیکی وارد کشور می شود مقدار زیادی از سود حاصل از فروش به خارج از کشور می رود. در صورتی که بازی های موبایلی باید از طریق مارکت های ایرانی به فروش برسند و ۳۰ درصد از فروش را مستقیما به مارکت ها پرداخت کنند.

سازوکار مارکت های فروش اپلیکیشن موبایلی به این صورت است که سهمی از فروش که معمولا ۳۰ درصد است، بابت ارائه خدمات میزبانی برای خود برمی دارند.

علاوه بر این بسیاری از بازی های خارجی برای شروع فعالیت در ایران نیازمند خدماتی از قبیل پیاده سازی های فنی، فارسی سازی، بومی سازی، پشتیبانی و فعالیت های تبلیغاتی هستند که از طریق ناشران داخلی انجام می شود. به این ترتیب ناشران داخلی بابت این سرویس ها در بخشی از درآمد بازی ها که بعضا به ۴۰ درصد می رسد، سهم می شوند. به این درصدها، مالیات بر ارزش افزوده (۹ درصد) و سایر مالیات های متعلق را نیز بیفزایید. باقی ماندن این سهم ها از حجم فروش بازی های خارجی در ایران در نهایت منجر به رشد اکوسیستم صنعت اپلیکیشن موبایل می شود.

علاوه بر این از فعالیت صنعت بازی سازی در ایران کمتر از ۱۰ سال می گذرد در حالی که این صنعت سابقه ای ۴۵ ساله در دنیا دارد. سخت کردن فعالیت توسعه دهندگان بازی های خارجی در ایران به معنای سخت تر کردن تعامل و رابطه با این شرکت هاست در حالی که تسهیل فعالیت قانونی این شرکت ها در ایران منجر به باز شدن بیشتر درهای مبادله اطلاعات و همکاری و به دنبال آن انتقال دانش بازی سازی به ایران می شود.

با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در درازمدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است.

## عصر اقتصاد

### عوارض گیم به نفع بازی سازان داخلی

دلزام کریمی

عصر اقتصاد: امروزه بازی های رایانه ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات است.

به گزارش عصر اقتصاد، در یکی از بندهای جدول شماره ۵ (پیوست دوم پیشنهادی بودجه سال ۹۷ درآمدها، واگذاری دارایی های سرمایه ای و واگذاری دارایی های مالی بر حسب قسمت، بخش، بند، اجزا) آمده است که براساس آن مقرر شده است عوارض ۱۰ درصدی از فروش بازی های برخط خارجی و بازی های رایانه های خارجی دریافت کنند که مبلغ حدودی آن ۲۰۰ میلیارد ریال عنوان شده است. این در حالی است که همین موضوع در لایحه بودجه سال ۹۶ در مجلس شورای اسلامی رد شده بود و به تصویب نرسید.

یکی از مسایل مهمی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دو سال گذشته پیگیری کرده است، بحث دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی بوده است. بنیاد ملی بازی ها معتقد است در صورت دریافت این عوارض، می توان هم بستر رقابت میان بازی های داخلی و خارجی را فراهم کرد و هم از درآمد آن، سرمایه گذاری مناسبی در این صنعت انجام داد.

دریافت عوارض از بازی های خارجی در میان پیشنهادات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای لایحه بودجه ۹۷ قرار داشت اما یک بار در سازمان برنامه و بودجه، در جلسه ای که هیچ کدام از نمایندگان ارشاد حضور نداشتند، این درخواست رد شد.

با این حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای ناامید نشد و به کمک وزیر ارشاد باز هم این بند را به لایحه بودجه ۹۷ بازگرداند تا بازی سازان بیش از همیشه امیدوار به تصویب آن باشند.

بند ۲۰ میلیاردی براساس آن چه در لایحه بودجه ۹۷ آمده، قرار است ۱۰ درصد از فروش بازی های آنلاین خارجی و همچنین بازی های رایانه ای خارجی عوارض گرفته شود.

این میزان معادل ۲۰ میلیارد تومان پیش بینی شده است و این یعنی اینکه براساس پیش بینی ملی بازی های رایانه ای سال ۹۷ درآمد بازی های خارجی از بازار ایران ۲۰۰ میلیارد تومان (حدود ۵۰ میلیون دلار) خواهد بود.

به گزارش فناوران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: در حال حاضر روند ناعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه تولید بدهد در حالی که می تواند با رقیب بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی افزود: روند کنونی عرضه بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند، به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: عرضه رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود. حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی گفت: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یک سال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه صنعت بازی کشور باشد.

این نکته قابل توجه است که ایران اکنون در حال رقابت با دنیا متناسب با فرهنگ ایرانی است و از سوی دیگر این بازی های رایانه ای می تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد و نگرش عوارض نسبت به بازی های خارجی سبب عقب افتادن بازی های ایرانی در جهان می شود.

همچنان که بررسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که نتایج این تحقیقات در گزارش سال ۹۴ این بنیاد آمده حاکی از فروش مقادیر زیادی از بازی ها از طریق کانال های غیررسمی است به گزارش فارس، فروش ناشی از بازی ها از طرق غیررسمی نشان می دهد حدود ۳۰۰۰ میلیارد ریال فروش بازی های موبایلی در سال ۹۴ در کشور انجام شده که کل مبلغ فروش بازی ها در سال ۹۴ از کانال رسمی بزرگترین فروشگاه اندرویدی در ایران تنها ۵ درصد از این مقدار بوده است و سهم زیاد مبادی غیرمجاز فروش بازی در کشور جای تامل دارد. این تفاوت نشان می دهد که خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی فروشگاه های برنامه و بازی بسیار آسان و در دسترس است و سخت تر کردن رقابت مارکت های ایرانی با مارکت های قدرتمند خارجی نه تنها مانع رشد مارکت های ایرانی خواهد شد، بلکه منجر به قدرتمند شدن مارکت های خارجی در کشور می شود که به ضرر منافع ملی کشور نیز است.

برخی معتقدند دریافت این عوارض، علاوه بر معایرت با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی، به تولید، اشتغال و اقتصاد این صنعت ضربه می زند و برای بازارهای رسمی داخلی و به طور کلی صنعت اپلیکیشن موبایل در کشور چالش هایی جدی ایجاد می کند. هرچند مخالفان گرفتن عوارض از بازی های خارجی معتقدند که با اعمال عوارض شاید در کوتاه مدت سودی حاصل شود اما در دراز مدت باعث بی رغبتی بازی سازان خارجی به ورود به ایران از طریق کانال های رسمی کشور می شود که به معنای از دست رفتن درآمد مارکت ها و ناشران و نیز انتقال دانش به کشور است. حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.

با توجه به نظر کارشناسان این حوزه، وضعیت بازار رایانه ای در ایران که تقریباً یک دهه از عمر آن می گذرد، در وضعیت مطلوبی به سر نمی برد؛ در ایران نیز طبق آخرین آمار های وزارت ارشاد، ایرانیان بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان در سال صرف بازی های رایانه ای (اعم از موبایلی، کنسولی، رایانه شخصی و...) کرده اند اما متأسفانه تنها ۵ درصد از این مبلغ سهم بازی های ایرانی است پس در زمره بازارهای پرخطر برای سرمایه گذاری در ایران به شمار می رود. نکته قابل توجه این است بازی ساز ایرانی برای ورود رسمی به بازار در کنار هزینه های متداول در فرآیند تولید، ناگزیر از پرداخت هزینه هایی همچون مالیات بر ارزش افزوده و بالطبع لحاظ کردن این هزینه ها در قیمت تمام شده محصول خود برای جلوگیری از زیان است. در سوی دیگر اما محصولات خارجی (فارغ از سهم بالایی که به واسطه عرضه زیرزمینی و غیرمجاز اشغال کرده اند) در صورت عرضه از مبادی رسمی، بدون پرداخت عوارض راه به ویرین پیدا کرده و بدون نیاز به لحاظ کردن هیچ هزینه افزوده ای، با قیمت به مراتب کمتر، از میان محصولات داخل، حریف می طلبند.

چالش مهم در خصوص گرفتن عوارض بازی های برخط، محتوا بازی ها و سوق دادن کاربران به سمت مرجع غیر رسمی است که البته قضیه خروج ارز از کشور هم مطرح است اما به نظر می رسد با ماهیت دیجیتالی این بازی ها امکان روی آوردن کاربران به بازی های بدون مجوز و غیر رسمی بیشتر می شود و این تهدیدی برای فرهنگ محسوب می شود هرچند نکته مهم دیگر در این خصوص ورود بازی های ایرانی به عرصه بین المللی و حتی داخلی است که به نظر می رسد بازی های ایرانی برای حضور در بازارهای جهانی ناچار به عبور از قوانین سخت و سختی است، در حالی که واردکنندگان که با هزینه حداقلی (زیر ۱۰ میلیون تومان) براحتی یک بازی خارجی را ترجمه کرده و در فروشگاه های دیجیتالی به سادگی توزیع می کنند و با اتصال به شبکه پرداخت بانکی تمامی پرداخت های درون برنامه ای بازی ها را به صورت ریالی و بدون پرداخت کمترین عوارض (به استثنای مالیات ارزش افزوده که بازی های ایرانی نیز ملزم به پرداخت آن هستند) از آن خود می کنند پس شاید این تصویب عوارض کمکی به بازی سازان داخلی باشد هرچند معایبی دارد اما برای به دست آوردن هر چیزی باید هزینه ای پرداخت و سابقه کشورهای دیگر در این خصوص می تواند انگیزه خوبی برای تولیدکننده های داخلی از حمایت باشد.



**در گفتگوی صریح با مهر تشریح شد؛ پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟**

(۱۳۸۶-۱۱-۲۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرتبه سربایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرتبه سربایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد. یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا!!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) استفاده برای همه است و به تعمیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای داتلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ ساینی حق ارائه داتلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته. هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود. آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را سریع و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## در گفتگوی صریح با مهر تشریح شد؛ پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟

(۱۳۸۶/۱۰/۲۰ - ۱۳۸۷/۰۱/۰۱)

شبکه خبری ایرانا - گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و برمیثای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با شبکه خبری ایرانا، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسبی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو شبکه خبری ایرانا با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید؛(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت وگویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایبه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما باوجوداینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته: یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتقا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صدرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا» به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با (ادامه



(ادامه خبر ...) کلی خواهش و تمنا قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است! جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می‌دهد که ما تنها کشوری در دنیا هستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می‌خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟ عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. یا این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزوه کنی این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صد درصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موقوف شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صد درصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرایی چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ من منفی است. کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزوه کنم.



**در گفتگوی صریح با مهر تشریح شد؛ پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟**

(۱۸/۱۱/۹۵-۹۵۰۱)

خبرگزاری مهر-گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرتبه سزایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرتبه سزایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حساسی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم ...

واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشت؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوره مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به تفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتفاقا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزنند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است؛ از نظر ما این بازتاب های صددرد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش او مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطبق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است، با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهاد های دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفته ام از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنیم. حتماً نمی توانیم با یک طرح مجزئه کنیم این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را سریع و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است. بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند. در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود. یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟  
در بازار عرضه بازی های موبایلی صد درصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.  
حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.

## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟ (۱۳۸۱-۱۳۸۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

امتداد نیز - گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرتبه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خطا مرتبه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد؛ اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گوئی صریح و مشروح با امتداد نیز، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کاروکاسبی شان حسابی کساد خواهد شد!

من گفت وگو امتداد نیوز با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت وگویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. ما می خواهیم که نمی خواهیم زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایبه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقماً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما باوجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقماً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقماً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقماً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صدرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) هر کس می‌توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است! جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می‌دهد که ما تنها کشوری در دنیا هستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می‌خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطبق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده‌اند؟ عرض کردم که این واکنش‌ها طبیعی است. بالاخره آن‌ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه‌ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت‌ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت‌هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده‌اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت‌های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی‌های رایانه‌ای خارجی رسماً مشمول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت‌هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است! چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی‌های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست‌اندازه‌ها و مقاومت‌هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می‌کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت‌های خاص بر روی نمایندگان مجلس می‌زدیم، می‌خواستیم این مسئله رسانه‌ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت‌ها این فضا را در مجلس به وجود آورده‌اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی‌توانم با یک طرح مجزئه کنم این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان‌هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه‌ای بی‌کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم. اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی‌های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی‌هایی که در کشور عرضه تجاری می‌شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت‌های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت‌های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت‌ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی‌های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه‌های مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است. بالاخره نمی‌شود که یک فرد بازی‌ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی‌حساب باشد. مارکت‌هایی که نمی‌خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می‌کنند زیر میز بزنند. در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی‌ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی‌های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی‌ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه‌ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت‌های محتوایی تازه‌ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی‌ها اعمال شود. یکی از ضربه‌هایی که ما در این سال‌ها خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی‌های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت‌ها صورت می‌گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می‌شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده‌اید، آیا می‌توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی‌های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می‌کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی‌های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی‌حساب بازی‌ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است. کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی‌کند.

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی‌توانم با یک طرح مجزئه کنم.



## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و برمیثای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است. روند فعالیت این سایت ها را با اخلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود: شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد: عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حساسی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟!؟

دو علت مشخص داشته: یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای داتلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه داتلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدین اجرای این طرح به تفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتفاقا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صدرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش او مافیا» به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا هستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای یلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشمول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهاد های دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزئه کپی این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صدرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ قلمان بخش خصوصی رفته ایم. اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## در گفتگوی صریح با مهر کالبدشکافی شد؛ پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟

(۱۳۸۷-۱۰/۱۰-۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب دو مرتبه شایعه فیلتر شدن بازی های بیگانه و تعریف طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی های با منتقاد از بعضی فشارها پرداخت.

داکترینوز-گروه فرهنگ: «بازی های رایانه ای بیگانه بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان کلیدی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای موخر موجی از عکس العمل ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن عکس العمل ها گردید. همزمان بعضی محافل رسمی تر مثل فعالین حوزه عرضه بازی های بیگانه در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به صورت چکیده بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم میتوان به سه سرفصل کلیدی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های بیگانه باعث مسدود شدن قله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می گردد. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی عرضه مجوزهای رتبه بندی سنی در حال حاضر آزردهنده هست، روند فعالیت این سایت ها را با الحلال بیشتری رو به رو می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عارضه ها از بازی های بیگانه همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد گردید. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی عرضه مجوزهای رتبه بندی سنی در حال حاضر آزردهنده هست، روند فعالیت این سایت ها را با الحلال بیشتری رو به رو می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عارضه ها از بازی های بیگانه همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد گردید. فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ وسیع بازی های بیگانه در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطب های عادی این بازار سرگرمی و به ویژه گیمرهای حرفه ای تر گردید. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می آید تمام این جریانات و اعتراضات به وسیله انتشار نقل قولی رسمی از او شروع شده هست، خوب ترین گزینه برای تصریح اصل ماجرا هست. کریمی قدوسی در اظهار کرد وگویی صریح و تفصیلی با داکترینوز، ضمن اشاره به ماهیت کلیدی طرح در دست اجرای بنیاد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای سامان دهی عرضه بازی های بیگانه در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند تعدادی برای وسیع تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ تعدادی که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان اکتانگی کساد خواهد گردید! این اظهار کرد و گو داکترنیوز با حسن کریمی قدوسی در مورد تغییرات موخر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید: «واقعه ی این ظرفیت از خیرسازی رسانه ای در مورد «فیترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و به چه علت یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز گردید؟ کریمی قدوسی در اظهار کرد و گویی صریح و تفصیل با داکترنیوز، ضمن اشاره به ماهیت کلیدی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های بیگانه در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند تعدادی برای وسیع تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ تعدادی که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان اکتانگی کساد خواهد گردید! چند روز قبل اظهار کرد و گویی با یکی از رسانه ها در مورد قواعد و مقررات تازه بنیاد در راستای سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام گردید این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار می باشند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آنان جلوگیری خواهد گردید و کاملاً هم طبیعی هست که هنگامی قانونی در کشور مصوب می گردد، در ازاء عدم الزام به آن قانون دست کم عکس العمل توان دارد جلوگیری باشد. نمی توان یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی در پی اکتساب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که قصد ندارند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز کوشش می نمایند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام نمودیم دست کم عکس العمل ما فیلتر بازی می باشد و در مراحل بعد شاید تنگنا های دیگری مثل مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این سخنان این تک جمله تیر گردید که «بازی های بیگانه غیرمجاز فیلتر می شود» به همین سبب شایعه هایی را به وجود آورد. تعدادی فکر کردند قرار هست بازی های مطرح بیگانه که در ایران اعضا بالایی هم دارند، فیلتر گردد و همین باعث اعتراضاتی در میان گیرها گردید. یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟ سخن من مشخصاً در مورد بازی های بیگانه ای بود که عرضه تجاری می گردد. عرضه تجاری به معنی عرضه رسمی هست و مفهوم آن هم این هست که یک کمپانی به وسیله عقد قرارداد رسمی با طرف بیگانه بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. سخن ما این هست که برای این فرآیند لازم است مجوز لازم از جانب بنیاد اکتساب گردد تا مشخص گردد یک محصول یا قرارداد در بازار عرضه شده هست یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت زیاده تر کیی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می گردد! اگر یک کمپانی حقوق مادی و معنوی یک بازی بیگانه را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی توان و این درواقع به سود مارکت هایی هست که در حال فعالیت قانونی در کشور می باشند. به همین اندازه هم به آسیب مارکت هایی می گردد که تا به امروز نفع کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده بیگانه به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از مسیر فیلترینگ کوشش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آنان را دریافت کنیم. این نظارتی که الان تعریف کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است. واقعاً به چه علت؟! نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سیستمی ای به اسم سیستم ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل آزمایش انتهایی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه هست و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی می باشد و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این سبب هست که مقررات امروز موجود در کشور به ما اذن ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک حقیقت ترسناک هست و تنها علتش هم این هست که بیشتر این بازی ها به صورت رایگان برای داندود در سایت های داخلی عرضه می گردند و وارد عرضه تجاری نمی گردند. برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم توان داریم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق عرضه داندود رایگان این بازی ها را ندارد اما لازم است قبول کرد که عرف استفاده از بازی های این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ ترم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده هست؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در ازاء این میزان از بازی غیرقانونی! بالمعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی هست و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می گردد، به واقع و از سوی کمپانی کلیدی به صورت رایگان عرضه شده و این چنین نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند. البته ما همین امروز هم توان داریم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق عرضه داندود رایگان این بازی ها را ندارد اما لازم است قبول کرد که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کیی رایت هست و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ ترم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده هست؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در ازاء این میزان از بازی غیرقانونی! اتفاقاً به همین سبب هست که اعتقاد داریم اجرای این طرح به سود مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی هست. مشخصاً دو میحت امروز در فضای رسانه ای مطرح هست. اما همه سیستم های عرضه بازی چنین دیدگاهی ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، بعضی رسماً هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟ یکی بحث فیلترینگ بازی های بیگانه که زیاده تر گیرها نسبت به آن عکس العمل نمایش دادند. بحث دیگری که به صورت محدودتر انکاس داشت، میحت اخذ عارضه ها از بازی های بیگانه بود. بودند کسانی که کوشش کردند در این چند روز این چنین القا کنند که بنیاد می خواهد پول زیادی به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عارضه ها زمینه ساز فساد می گردد! چند روز پس از تصویب قانون اخذ عارضه ها از بازی های بیگانه در دولت، باخبر گردیدیم که فشارها شروع شده و بعضی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کم بودن بودجه خود در پی تصویب چنین برنامه ای هست! از نظر ما این انکاس های صددرصد طبیعی هست چراکه در نهایت با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک تعداد بر هم می خورد. بودند کسانی که کوشش کردند در این چند روز این چنین القا کنند که بنیاد می خواهد پول زیادی به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عارضه ها زمینه ساز فساد می گردد! تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های بیگانه وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جذاب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد در مورد محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته گرد، آن هم با کلی خواهش و تمنا! بپذیریم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط زیاد بدی هست! جذاب اینکه یک سرچ آسان در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عارضه ها از بازی های وارداتی را می (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) خواهیم اجرا کنیم. جذاب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد در مورد محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته گردد. آن هم با کلی خواهش و تمنا! بپذیریم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط زیاد بدی هست! یعنی تعدادی فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین برنامه ای هم کنار نیامده اند؟! مدتی قبل در یک نشست خبری، اعلام نموده بودید این قانون اخذ عرضه ها بازی های بیگانه در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی رو به رو هست. به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها ملزم به عرضه گزارش مالی دقیق و پرداخت عرضه ها می باشند، به ویژه مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را شروع کرده اند و با این عنوان اهتمام دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده نمایند اما در راستای بازی های رایانه ای بیگانه رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود می باشند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار زیاده تر دلالی هست! آیا این موانع مرتفع شده که اکنون در مورد اعمال آن گفت و گو می کنید؟ یا این حال چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی بعضی نمایندگان باخبر گردیدیم که فشارها شروع شده و بعضی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کم بودن بودجه خود در پی تصویب چنین برنامه ای هست! کوشش من این هست که در بستر فضای قانونی موجود در کشور برنامه ای را اجرایی کنیم. حتماً توان ندارم با یک طرح معجزه کنیم. این اتهام اما در حالی هست که از همین امروز ما در بنیاد با بعضی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از قبول کنندگان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک تیم وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عرضه ها را برعهده دریافت کنند. قصد ما این هست که صد درصد این بودجه در راستای تولید بازی صرف گردد و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود. مشخصاً بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می گردند، قطعاً احتیاج به اخذ مجوز از بنیاد دارند. اذن بدهید یک سوال را صریح و واضح بپرسیم: در پی اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ دگرگونی محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح بیگانه در داخل رویت کنیم؟ یعنی هیچ بازی بیگانه پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد گردید؟ هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی هست. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه بعضی بازی های بیگانه لازم است مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مبارزه با آن فیلتر بازی مدنظر هست. در نهایت نمی توان که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی در پی اکتساب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که قصد ندارند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز کوشش می نمایند زیر میز بزنند. در این فرآیند هم صرفاً در پی سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار هست از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟ مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت می باشد. اصلاً قرار نیست آن گونه که بعضی رسانه ها کوشش بر فضا سازی حول آن داشتند، تنگنا های محتوایی جدیدی در فرآیند صادر کردن مجوز برای بازی ها اعمال گردد. یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این سبب بوده که نظارت ما بر بازی های بیگانه طبق معمول پس از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به تألیف یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان زیادی صرف می گردید. در طرح تازه این فاز نظارتی به پیش از عرضه تجاری در بازار موقوف شده هست. در بازار عرضه بازی های موبایلی صد درصد این چنین هست و همان طور که اشاره هم کردم این طرح مساعدت می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های بیگانه در بازار داخلی گرفته گردد. به عنوان سوال انتهایی با توجه به اینکه از اوایل حضورتان در بنیاد ملی، مکرراً مساله «کپی رایت» و معضلات متاثر از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا توان داریم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای برطرف قسمتی از این معضل هم بدانیم؟ اما اگر بپرسید آیا قرار هست با اجرای چنین برنامه ای معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به صورت کامل حل گردد، حتماً پاسخ منفی هست، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

## دینا اعتراض

### پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۵-۹۶/۱/۱۸)

مهر: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

«بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد. مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و برمیثای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است. روند فعالیت این سایت ها را با اخلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حساسی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد. نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. ما می خواهیم زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفانان هم هستید؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند. بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتفاق کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته. هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزئه کنم این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر برسد آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمالینکه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند. حل مشکل کپی رایب در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۳۸۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی های با به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

«بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد. مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازیگران داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد؛ اول اینکه اجرا سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسبی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایب بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هابی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هابی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟  
نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرستی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتفاقا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صددرد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافی که دارند، با منطبق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هابی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشمول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهاد های دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنیم. حتماً نمی توانیم با یک طرح مجزوه کنه‌پاین اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بی کار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راه کاری مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرایی چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنیم. حتماً نمی توانیم با یک طرح مجزوه کنیم.



### پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۱/۱۸ - ۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش مشرق، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خطا مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن قله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند ملولاتی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاددهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

من گفت و گو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد. یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا!!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدین اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا هستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض نداشتند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شنیدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم؛ به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمالینکه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند. حل مشکل کپی راییت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



### پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۳۸۲-۱۳۸۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازیگران داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و برمیثای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است. روند فعالیت این سایت ها را با اخلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی راییت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سود کلاتی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟  
نه، ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...  
واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظرم آن بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدین اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های سددردمند طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون ملی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافی که دارند، با منطبق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شنیدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که سددرد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم. اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا خواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی سددرد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.

منبع: مهر



## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۳۷-۱۳۳۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش تهران پرس، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و برمیبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرتبه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خطا مرتبه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فسادسازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این درواقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما باوجوداینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا!!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکند اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

بر عکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند... اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفانان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) واکنش نشان دادند. بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود! از نظر ما این بازتاب های سددرد صد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شنیدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی تروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولت ی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتیم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که سددرد صد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایب» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی سددرد صد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است. کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایب در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنیم. حتماً نمی‌توانیم با یک طرح معجزه کنیم.  
منبع: مهر



## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۳۸۲-۱۳۸۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی های ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش جهان نیوز به نقل از مهر، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می‌شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می‌توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد؛ اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می‌شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می‌کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می‌رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساده خواهد شد!

متن گفت وگو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می‌خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت وگویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می‌شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می‌تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می‌شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می‌شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می‌شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی‌شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می‌شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

این نظارتی که الان تشریح کردید واقعا تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نه، ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...  
واقماً چرا؟!)

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظرم آن بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقماً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرستی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقماً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دائلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دائلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که معتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفتان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های صددرد صد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانست یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهاد های دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرد صد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم؛ به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی مورد نظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صد درصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۳۸۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی های با منتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش ایران خبر، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد؛ اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) حسن کریمی قنوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است. بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قنوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد: عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد! متن گفت و گو با حسن کریمی قنوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شائبه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد. یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این درواقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما باوجوداینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم... واقعاً چرا!!

دو علت مشخص داشت؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظرم آن بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوره مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که معتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های صددرد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانست یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطبق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشمول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که سددرد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی سددرد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینکه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## بشت برده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱/۱۱/۱۶ - ۱۳۸۰/۱۱/۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است. روند فعالیت این سایت ها را با اخلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسبی شان حساسی کساد خواهد شد! متن این گفت و گو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

• این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) استفاده برای همه است و به تعمیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای داتلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ ساینی حق ارائه داتلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «این جنگ من» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی! برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفانان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صدرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه به طور مشخص درباره یکی از بازی ها، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شنیدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزوه کمپاین اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صدرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم؛ به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موقوف شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایب» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صد درصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است. کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایب در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزوه کنم.

منبع: همپا



## بشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۳۸۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازی های با به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

صراحتاً: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

به گزارش مهر، مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضربه گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است. روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) قولی رسمی از او آغاز شده است. بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قبوسی در گفت و گویی صریح و مشروح ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن این گفت و گو با حسن کریمی قبوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

نمی شود یک فرد بازی ای را در بازار عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوقی مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشتند؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکند اما ورود درست به این میدان بر از جزئیات ریزودرستی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های بی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «این جنگ من» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های بی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفانان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود! (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) چند روز بعد از تصویب قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی در دولت، مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است! از نظر ما این بازتاب های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسیو یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه به طور مشخص درباره یکی از بازی ها، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود. آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟ عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسیو در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد! این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنیم. حتماً نمی توانیم با یک طرح مجزئه کنیم این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کپی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است. کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کپی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنیم. حتماً نمی‌توانیم با یک طرح معجزه کنیم.



## تکذیب شایعه فیلتر بازی های آنلاین خارجی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با صدور اطلاعیه ای، شایعات مربوط به فیلتر بازی های خارجی را تکذیب کرد.

فناوران - در روزهای گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که بازی های خارجی تجاری فعال در بازار ایران، باید مجوز بگیرند. این مجوز هم از آنجا نشأت می‌گیرد که قرار است از این بازی ها از سال آینده و با تصویب مجلس عوارض دریافت شود.

در ادامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرده بود که بازی های خارجی فاقد مجوز اجازه فعالیت در بازار ایران را نخواهند داشت و همین موضوع سبب بروز شایعات فراوانی مبنی بر فیلتر شدن بازی های آنلاین شد.

بر این اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای روز گذشته در اطلاعیه ای اعلام کرد: «در روزهای اخیر خبر فیلتر شدن بازی های خارجی به صورت گسترده ای در فضای مجازی منتشر شد و نگرانی هایی را در بین گیمرها و بازی سازان ایجاد کرد در حالی که مسایل مطرح شده به هیچ وجه آن چیزی نیست که در واقعیت اتفاق می‌افتد.

قویا تأکید می‌شود که طرح ارائه مجوز به بازی های خارجی که از سال آتی اجرایی می‌شود، ارتباطی به فیلتر شدن بازی های محبوب خارجی و مارکت های خارجی مثل استیم، اورجین و همچنین سرور بازی های رایانه ای و کنسولی ندارد.

براساس این طرح، بازی های خارجی که به صورت رسمی روی مارکت های داخلی «عرضه تجاری» می‌شوند، پیش از انتشار بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروانه انتشار بگیرند در غیر این صورت اجازه انتشار نخواهند داشت. بازی های خارجی که در مارکت هایی مثل استیم و... منتشر شده اند به طور کلی بازار ایران را به رسمیت نشناخته و برای ایرانیان بازی ها را عرضه تجاری نمی‌کنند؛ در نتیجه واضح است که این بازی ها به هیچ وجه قرار نیست دچار محدودیت شوند و تنها محدودیت برای این دست از بازی ها رده بندی سنی بازی ها (ESRA) خواهد بود که سال هاست در حال فعالیت است.»

براساس این گزارش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی ویدیویی به گیمرها و بازی سازان اطمینان خاطر داد که قرار نیست بازی های محبوب شان فیلتر شود و جای نگرانی در این زمینه نیست.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد پشت پرده شایعه فیلتر بازی های رایانه ای / چه کسانی زیر میز زدند؟ (۲۲۵۰-۹۶/۱۱/۲۸)

حسن کریمی قدوسی با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

به گزارش گروه دیگر رسانه های خبرگزاری فارس، مهر نوشت: «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می‌شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تحدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خطا مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می‌توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می‌شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می‌کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانات و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حساسی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه از توزیع آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

• یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.

• این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه، ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

• واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «این جنگ من» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که معتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

• اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیفتت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود! از نظر ما این بازتاب های سددرد صد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته. هر کس می توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه به طور مشخص درباره یکی از بازی ها، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود. آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

\* یعنی عده ای فارغ از مناقشی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟  
عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای یافاصله پس از رسانه ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

\* چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفته ام، از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که سددرد صد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم؛ به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی سددرد صد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح مجزوه کنم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مطلب فوق مربوط به سایر رسانه ها می باشد و خبرگزاری فارس صرفاً آن را بازنشر کرده است.



## افشای شایعه سازی یک دلال بازی های رایانه ای خارجی (۱۳۸۱-۰۶/۱۱-۱۳۸۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی و تشریح طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی بازار بازی ها به انتقاد از برخی فشارها پرداخت.

«بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد. مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرثیه سرایی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرثیه سرایی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد؛ اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیرمهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی در گفت و گویی صریح و مشروح با خبرگزاری مهر، ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حساسی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو خبرگزاری مهر با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید؛  
ماجرای این حجم از خبرسازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.  
در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیرمها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوءتفاهم ها بود؟  
بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت بیشتر کپی رایت بازی ها در فضای بازی های موبایلی می شود.

اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی شود و این در واقع به نفع مارکت هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت هایی می شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی های کپی شده خارجی به دست آورده اند. این دست بازی هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن ها را بگیریم.  
این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی های رایانه ای ایران وجود نداشته است؟

نه. ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟!

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یک سال درگیر راه اندازی سامانه ای به نام سامانه ملی بازی های رایانه ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می کند حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرستی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی های کامپیوتری را نمی دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی ها به صورت رایگان برای داتلود در سایت های داخلی ارائه می شوند و وارد عرضه تجاری نمی شوند.

برای همین در مورد بازی های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده ایم. البته ما همین امروز هم می توانیم قانونی برای برخورد با بازی های رایانه ای هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه داتلود رایگان این بازی ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی های پی سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «این جنگ من» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی های پی سی در حوزه بازی های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی ای به صورت رایگان عرضه می شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدین اجرای این طرح به تفع مارکت های قانونی عرضه بازی های موبایلی است.

اما همه سامانه های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت های رسانه ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت ها و استدلال مخالفان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی های خارجی که بیشتر گیمرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه اتفاقا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می شود!

از نظر ما این بازتاب های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح ها کاسی یک عده به هم می خورد. تا پیش از این هیچ ضابطه ای در کشور برای عرضه بازی های خارجی وجود نداشته، هر کس می توانست یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه به طور مشخص درباره یکی از بازی ها، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود، آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می دهد که ما تنها کشوری در دنیا نیستیم که طرح اخذ عوارض از بازی های وارداتی را می خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده ای فارغ از منافعی که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده اند؟

عرض کردم که این واکنش ها طبیعی است. بالاخره آن ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده ای بلافاصله پس از شنیدن این طرح سعی کردند این گونه فضا سازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضا سازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال بازهم عده ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی های رایانه ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی های خارجی در مسیر تصویب در نهادهای دولتی هم با دست اندازها و مقاومت هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت های خاص بر روی نمایندگان مجلس می زدیم، می خواستیم این مسئله رسانه ای نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم: به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟ به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند، قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است. بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند. در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستید یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود. یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود. اما اگر بپرسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود، حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند. حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



## مقاومت کافه بازار برای ساماندهی بازی های خارجی (۱۳۸۱-۱۳۸۲)

حمزه آزاد \*

بازی های رایانه ای کمتر از یک دهه است که در ایران به صورت جدی با تولیدات بازی های ایرانی بزرگ جایگاه مناسبی پیدا کرده و حدود ۲۲ میلیون نفر در ایران با گیم سر و کار دارند و وقت خود را صرف آن می کنند.

با تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلیه حوزه نظارت و مجوز و مباحث مرتبط حاکمیتی مرجعی مشخص پیدا کرد. اما نکته ای که سال هاست نتوانست ثبات این حوزه را بر همگان نشان دهد، تخصیص بودجه مشخص و حواشی دولتی یا خصوصی بودن این بنیاد بوده است که با توجه به مصوبات سال های اخیر این نهاد نقش حاکمیتی پیدا کرده است.

به دلیل علم پایین سرمایه گذاران در کشور شاهد آن هستیم که کمتر سرمایه گذاری در این حوزه صورت گرفته و در عوض سرمایه گذاری های زیادی در حوزه استارت آپ های اپ و وب انجام شده است.

دلایل زیادی دارد که مقاله مفصل خواهد شد. به صورت کوتاه جدی نگرش این حوزه در کشور، لمس نشدن اقتصاد جهانی این صنعت و تحریم ها باعث شده تنها منبع درآمدی بازی ها اکثراً در استورهای داخلی باشد.

نبود صندوق و جایی که بتواند بحث پشتیبانی مالی و حمایت این حوزه را از شرکت ها و تیم های بازی ساز انجام دهد، باعث شده تنها ۲۵ درصد شرکت ها پایدار بمانند و باقی شرکت ها که حدود ۲۰۰ شرکت بودند، از هم بپاشند و دیگر فعالیت رسمی انجام ندهند.

در روزهای اخیر شاهد نشر مطلبی درباره عوارض از بازی های خارجی و لزوم بررسی محتوا و صدور مجوز برای حضور تجاری آنها در ایران هستیم. مسلماً هر استارت آپ و محصول گیم برای حضور تجاری در یک کشور با واحد پولی آن کشور باید طی بررسی ها، صدور مجوز و کسورات مالیاتی و عوارض و ... قرار گیرد. کشورهای چین، ژاپن، کره و غیره مثال های مناسبی هستند. حتی بعضی ها چندین سال واردات را بستند تا تولید داخلی قوت گیرد. با هوشمندی بنیاد و طرح پیشنهادی امسال در مجلس مقرر شده است که عوارض ۱۰ درصدی بازی های خارجی که حضور تجاری در ایران دارند، بعد از واریز به خزانه در اختیار وزارت ارشاد و بعد طرحی قرار گیرد که بنیاد به صندوق حمایت از گیم ایران می دهد که با راهکارهای نظارتی بخش خصوصی شکل خواهد گرفت.

در این بین استورهای داخلی و ناشرین بازی های خارجی که به صورت فارسی شده این بازی ها را در استورها قرار می دهند که شاخص ترین آن کافه بازار است، کمین هایی را برای مخالفت با این طرح پیگیری می کنند و در جهت شلوغ کردن فضا و پرت کردن ذهن مخاطبان و نماینده های مجلس و توسعه دهندگان گام برداشته اند.

خب این حرکت طبیعی است؛ چرا که اولاً بازاری که تا به حال نظارت زیادی بر آن نشده از لحاظ تجاری سازی بازی های خارجی مورد نظارت قرار می گیرد و مهم تر از آن سهم سود مالی این بازار نیز ده درصد کاهش و دولت بر آن نظارت می کند. اما همه اینها را اگر کلان تر و با دید پیشرفت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کشور در حوزه بازی های رایانه ای نگاه کنیم، خواهیم دید که این عوارض اگر برای گیم کشور هزینه شود، کمک بزرگی برای بحث های زیرساختی و کمک هزینه های شرکت ها و گروه های بازی ساز می کند که تا امروز بدون این پشتوانه تولیدات مناسبی حتی در سطح بین المللی داشتند. برخلاف خیلی از دوستان که این حوزه را با صنعت خودرو سازی مثل می زنند، کاملاً در اشتباه هستند؛ چرا که بازی های ایرانی در چندین عنوان و رویداد بین المللی مقام آور و افتخار آفرین بوده اند و کیفیت بازی های موبایلی ایرانی را کسی نمی تواند انکار کند.

امیدواریم همه فعالان این حوزه کمک کنند تا این طرح در مجلس به تصویب برسد و برکات آن باعث پیشرفت حوزه گیم در کشور شود.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران (منبع: فناوریان)



### تکذیب مجدد شایعه فیلتر شدن بازی های خارجی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

«بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت.

به گزارش افکارنیوز، «بازی های رایانه ای خارجی بدون مجوز فیلتر می شود» انتشار رسمی این نقل قول آن هم با انتساب به مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سیاست گذاری و سامان دهی فضای رسمی عرضه بازی های رایانه ای در کشور، طی روزهای اخیر موجی از واکنش ها و اعتراضات را به همراه داشت؛ موجی که البته در هیاهوی رسانه ای آن تکذیب و توضیح چندباره سایت رسمی بنیاد کمتر به چشم آمد و همین باعث دامنه دارتر شدن واکنش ها شد.

مثل هر هیاهوی رسانه ای دیگر، این بار هم در میان بازتاب های داخلی برخی سایت های خبری خارج از کشور هم دست به کار شدند و بر مبنای برداشتی که از موضع مسئولان بنیاد داشتند، شروع به مرتبه سرائی برای «تجدید ابزارهای سرگرمی در ایران» کردند! این خط مرتبه سرائی در فضای مجازی هم ضریب گرفت و زمینه ساز شایعات و گمانه زنی هایی عجیب تر شد.

همزمان برخی محافل رسمی تر مانند فعالان حوزه عرضه بازی های خارجی در بازار داخلی هم زبان به اعتراض و گلایه نسبت به سیاستی که بنیاد در پیش گرفته، گشودند. اگر به طور خلاصه بخواهیم سرفصل های اعتراضی این گروه را مرور کنیم می توان به سه سرفصل اصلی آن اشاره کرد: اول اینکه اجرای سیاست برخورد با عرضه غیرقانونی بازی های خارجی موجب مسدود شدن فله ای بازی های موبایلی در آینده ای نزدیک می شود. دوم اینکه الزام مارکت های رسمی عرضه بازی ها به اخذ مجوز تازه آن هم در شرایطی که فرآیند طولانی ارائه مجوزهای رده بندی سنی در حال حاضر آزاردهنده است، روند فعالیت این سایت ها را با اختلال بیشتری مواجه می کند و آخر اینکه اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی همزمان با این دورخیز برای سامان دهی بازار زمینه ساز فسادهای مالی در بنیاد ملی بازی ها خواهد شد!

فارغ از صحت و سقم این جنس دغدغه های صنفی اما آنچه نمود بیشتری در این فضای خبری طی هفته گذشته داشت، اصرار عجیب برای فضا سازی رسانه ای حول و حوش یک شایعه بود؛ شایعه فیلترینگ گسترده بازی های خارجی در داخل کشور که به رغم تکذیب چندباره از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمینه ساز نگرانی هایی برای مخاطبان عادی این بازار سرگرمی و به خصوص گیمرهای حرفه ای تر شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به نظر می رسد تمام این جریانها و اعتراضات به واسطه انتشار نقل قولی رسمی از او آغاز شده است، بهترین گزینه برای تبیین اصل ماجرا است. کریمی قدوسی ضمن اشاره به ماهیت اصلی طرح در دست اجرای بنیاد برای سامان دهی عرضه بازی های خارجی در داخل کشور، از دست های پشت پرده و تلاش های هدفمند عده ای برای گسترده تر شدن بازار شایعات در یک هفته گذشته خبر داد؛ عده ای که به زعم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سامان دهی بازار بازی ها، کاروکاسی شان حسابی کساد خواهد شد!

متن گفت و گو با حسن کریمی قدوسی درباره تحولات اخیر حوزه بازی های رایانه ای را در ادامه می خوانید:

ماجرای این حجم از خبر سازی رسانه ای درباره «فیلترینگ بازی های رایانه ای خارجی» چه بود و چرا یک نقل قول رسانه ای از شما تا این اندازه حاشیه ساز شد؟

چند روز پیش گفت و گویی با یکی از رسانه ها درباره قواعد و قوانین تازه بنیاد در زمینه سامان دهی عرضه تجاری بازی ها در بازار ایران داشتیم و اعلام شد این بازی ها من بعد موظف به دریافت پروانه ای برای ورود به بازار هستند و در صورت عدم دریافت این پروانه آن ها جلوگیری خواهد شد و کاملاً هم طبیعی است که وقتی قانونی در کشور مصوب می شود، در قبال عدم الزام به آن قانون حداقل واکنش می تواند جلوگیری باشد.

در این مورد خاص هم اعلام کردیم حداقل واکنش ما فیلتر بازی خواهد بود و در مراحل بعد شاید محدودیت های دیگری مانند مسدود کردن درگاه پرداخت های اینترنتی را هم انجام دهیم. از تمام این اظهارات این تک جمله تیر شد که «بازی های خارجی غیرمجاز فیلتر می شود» به همین دلیل شایعه هایی را به وجود آورد. عده ای فکر کردند قرار است بازی های مطرح خارجی که در ایران کاربران بالایی هم دارند، فیلتر شود و همین باعث اعتراضاتی در میان گیمرها شد.

یعنی عدم اشاره به پیش شرط «عرضه تجاری» در نقل قول شما ریشه همه این سوء تفاهم ها بود؟

بله. حرف من مشخصاً درباره بازی های خارجی ای بود که عرضه تجاری می شود. عرضه تجاری به معنای عرضه رسمی است و معنای آن هم این است که یک شرکت به واسطه عقد قرارداد رسمی با طرف خارجی بخواهد محصولی را در بازار ایران به فروش برساند. حرف ما این است که برای این فرآیند باید مجوز لازم از طرف بنیاد کسب شود تا مشخص شود یک محصول با قرارداد در بازار عرضه شده است یا به صورت غیرقانونی. این سیاست هم باعث رعایت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بیشتر کپی رایت بازی‌ها در فضای بازی‌های موبایلی می‌شود. اگر یک شرکت حقوق مادی و معنوی یک بازی خارجی را برای عرضه تجاری در بازار داخلی عرضه نکرده باشد، حتماً پروانه عرضه به آن اعطا نمی‌شود و این در واقع به نفع مارکت‌هایی است که در حال فعالیت قانونی در کشور هستند. به همین اندازه هم به ضرر مارکت‌هایی می‌شود که تا به امروز سود کلانی از مسیر عرضه بازی‌های کپی شده خارجی به دست آورده‌اند. این دست بازی‌هاست که از طریق فیلترینگ تلاش خواهیم کرد جلوی عرضه تجاری آن‌ها را بگیریم. این نظارتی که الان تشریح کردید واقعاً تا به امروز در بازار عرضه بازی‌های رایانه‌ای ایران وجود نداشته است؟

نه، ما با وجود اینکه هم قانون آن وجود داشت و هم قدرت اجرایی آن را داشتیم تا به امروز به این حوزه ورود نکرده بودیم...

واقعاً چرا؟

دو علت مشخص داشته؛ یکی مباحث زیرساختی است که ما نظیرمان این بود این نظارت باید به صورت الکترونیکی اعمال شود. نزدیک به یک سال درگیر راه اندازی سامانه‌ای به نام سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای بودیم که این روزها مراحل تست پایانی را سپری می‌کند. حدوداً تا یک ماه دیگر قابل استفاده برای همه است و به تعبیر دیگر تمام آن فرآیند اعطای مجوزی که به آن اشاره کردم به صورت الکترونیکی خواهد بود و لازم نیست کسی برای دریافت برگه کاغذی به بنیاد مراجعه کند.

مسئله دیگر هم بررسی دقیق و فکر روی ابعاد مختلف این طرح بود. واقعاً شاید باور نکنید اما ورود درست به این میدان پر از جزئیات ریزودرشتی بود که باید همه جوهر مدنظر قرار می‌گرفت. واقعاً هم تا جایی که به لحاظ فکری در توان ما بود تلاش کردیم همه ابعاد آن را مدنظر داشته باشیم. به عنوان نمونه تمرکز ما بر روی بازی‌های موبایلی تنها به این دلیل است که قوانین امروز موجود در کشور به ما اجازه ورود به میدان بازی‌های کامپیوتری را نمی‌دهد. این یک واقعیت وحشتناک است و تنها دلیلش هم این است که اکثر این بازی‌ها به صورت رایگان برای دانلود در سایت‌های داخلی ارائه می‌شوند و وارد عرضه تجاری نمی‌شوند.

برای همین در مورد بازی‌های موبایلی هم ما پیش شرط عرضه تجاری را مطرح کرده‌ایم. البته ما همین امروز هم می‌توانیم قانونی برای برخورد با بازی‌های رایانه‌ای می‌هم وضع کنیم و اعلام کنیم هیچ سایتی حق ارائه دانلود رایگان این بازی‌ها را ندارد اما باید پذیرفت که عرف استفاده از بازی‌های بی‌سی در کشور ما بر مبنای عدم رعایت کپی رایت است و هیچ کس در ایران تا به امروز بازی‌هایی از این دست را به صورت قانونی عرضه نکرده است! غیر از تک بازی «جنگ نرم» که به صورت قانونی در درگاه اینترنتی «هیولا» عرضه شده است؛ یعنی تنها یک بازی قانونی در قبال این میزان از بازی غیرقانونی!

برعکس بازی‌های بی‌سی در حوزه بازی‌های موبایلی شکر خدا عرف غالب رعایت این مسیر قانونی است و اگر بازی‌ای به صورت رایگان عرضه می‌شود، به واقع و از سوی شرکت اصلی به صورت رایگان عرضه شده و این گونه نیست که یک فروشگاه داخلی آن را کپی کرده و به صورت غیرقانونی و قاچاقی در داخل عرضه کند.

پس می‌توان گفت اجرای طرحی که به آن اشاره کردید به نوعی از یک بدعت و عرف غلط در بازاری جدید جلوگیری می‌کند...

اتفاقاً به همین دلیل است که منتقدیم اجرای این طرح به نفع مارکت‌های قانونی عرضه بازی‌های موبایلی است.

اما همه سامانه‌های عرضه بازی چنین نظری ندارند و علاوه بر شیطنت‌های رسانه‌ای که در همین چند روز شاهد بودیم، برخی به صورت رسمی هم قصد اعتراض به این طرح را دارند؛ در جریان دلایل این دست مخالفت‌ها و استدلال‌مخالفاتان هم هستید؟

به صورت مشخص دو موضوع امروز در فضای رسانه‌ای مطرح است. یکی بحث فیلترینگ بازی‌های خارجی که بیشتر گیرها نسبت به آن واکنش نشان دادند بحث دیگری که به صورت محدودتر بازتاب داشت، موضوع اخذ عوارض از بازی‌های خارجی بود. بودند افرادی که تلاش کردند در این چند روز این گونه القا کنند که بنیاد قصد دارد پول بسیاری به جیب بزند و یا بگویند که پول حاصل از اخذ عوارض زمینه ساز فساد می‌شود!

از نظر ما این بازتاب‌های صددرصد طبیعی است چراکه بالاخره با اجرای این قبیل طرح‌ها کاسی‌ها عده به هم می‌خورد تا پیش از این هیچ ضابطه‌ای در کشور برای عرضه بازی‌های خارجی وجود نداشته، هر کس می‌توانسته یک بازی را انتخاب و بدون طی مراحل قانونی در بازار داخل عرضه کند و به هیچ کجا هم پاسخگو نباشد. جالب اینکه در مواردی مثل بازی «کلش آو مافیا»، به رغم تذکر جدی بنیاد درباره محتوای نامناسب، نزدیک به یک ماه زمان برد تا بتوانیم جلوی توزیع آن را در یک مارکت خاص گرفته شود. آن هم با کلی خواهش و تمنا! قبول کنیم این فضا هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی شرایط بسیار بدی است!

جالب اینکه یک سرچ ساده در اینترنت به روشنی نشان می‌دهد که ما تنها کشوری در دنیا هستیم که طرح اخذ عوارض از بازی‌های وارداتی را می‌خواهیم اجرا کنیم. کشور هند هم قوانینی کاملاً شبیه قوانین ما در این حوزه دارد.

یعنی عده‌ای فارغ از منافع که دارند، با منطق قانونی اجرای چنین طرحی هم کنار نیامده‌اند؟

عرض کردم که این واکنش‌ها طبیعی است. بالاخره آن‌ها که به دنبال کاسی در این فضا بودند، علاقه‌ای به پرداخت عوارض ندارند. مهم‌تر از این اجرای چنین طرحی، یک شفاف‌سازی جدی به همراه دارد. به همین دلیل هم عده‌ای بلافاصله پس از رسانه‌ای شدن این طرح سعی کردند این گونه فضاسازی کنند که عملکرد اقتصادی خود بنیاد ملی شفاف نیست! حرف من هم طبیعتاً در قبال این فضاسازی اعلام آمادگی کامل برای بررسی عملکرد مالی بنیاد از سوی هر فرد مدعی است. با این حال باز هم عده‌ای ترجیح دادند فرار به جلو کنند تا زیر بار شفاف‌سازی نروند.

به محض اجرایی شدن طرح، مارکت‌ها مجبور به ارائه گزارش مالی دقیق و پرداخت عوارض هستند، به خصوص مارکت‌هایی که تحت عنوان «دانش بنیان» فعالیت خود را آغاز کرده‌اند و با این عنوان سعی دارند از معافیت‌های مالیاتی هم استفاده کنند اما در زمینه بازی‌های رایانه‌ای خارجی رسماً مشغول فعالیت تجاری پرسود هستند و این بخش از فعالیت‌هایشان هیچ ربطی به فعالیت «دانش بنیان» ندارد؛ این کار بیشتر دلالتی است!

چندی پیش در یک نشست خبری، اعلام کرده بودید این قانون اخذ عوارض بازی‌های خارجی در مسیر تصویب در نهاد‌های دولتی هم با دست‌انداها و مقاومت‌هایی مواجه است. آیا این موانع مرتفع شده که حالا درباره اعمال آن صحبت می‌کنید؟

واقعیت این است که زمانی که من آن انتقادات را مطرح کرد، طرح اخذ عوارض در دولت مصوب شده بود و منتظر تصویب آن در مجلس بودیم اما به دلیل حدسی که بابت فشارهای احتمالی از سوی صاحبان این مارکت‌های خاص بر روی نمایندگان مجلس می‌زدیم، می‌خواستیم این مسئله رسانه‌ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشود. با این وجود چند روز بعد که برای کاری به مجلس رفتم از سوی برخی نمایندگان مطلع شدیم که فشارها آغاز شده و برخی از این مارکت ها این فضا را در مجلس به وجود آورده اند که بنیاد برای جبران کمبود بودجه خود به دنبال تصویب چنین طرحی است!

این اتهام اما در حالی است که از همین امروز ما در بنیاد با برخی بازی سازان وارد مذاکره شده ایم (اعم از موافقان و منتقدان بنیاد) تا در قالب یک کارگروه وظیفه نظارت بر روند هزینه کرد درآمد حاصل از اخذ عوارض را برعهده بگیرند. قصد ما این است که صددرصد این بودجه در زمینه تولید بازی صرف شود و ریالی از آن قرار نیست به جای دیگری برود.

همان هایی که آن روز به دنبال فضا سازی در مجلس بودند حتماً امروز هم در فضای رسانه ای بیکار نیستند اما ما از طرح و شفافیت فرآیند اجرایی آن اطمینان کامل داریم و به همین دلیل هم برای نظارت بر کار خود سراغ فعالان بخش خصوصی رفته ایم.

اجازه بدهید یک سؤال را صریح و شفاف بپرسم؛ به دنبال اجرای این طرح واقعاً قرار نیست هیچ تغییر محسوسی در فرآیند استفاده از بازی های مطرح خارجی در داخل مشاهده کنیم؟ یعنی هیچ بازی خارجی پرمخاطبی دچار فیلترینگ نخواهد شد؟

به صورت مشخص بازی هایی که در کشور عرضه تجاری می شوند قطعاً نیاز به اخذ مجوز از بنیاد دارند. طرح ما هیچ ربطی هم به مارکت های معتبر جهانی ندارد. هدف ما نظارت بر مارکت های مطرح و فعال داخلی است. این مارکت ها حتماً برای ادامه عرضه برخی بازی های خارجی باید مجوز لازم را اخذ کنند. در صورت عدم دریافت این مجوز حتماً یکی از راهکارهای مقابله با آن فیلتر بازی موردنظر است.

بالاخره نمی شود که یک فرد بازی ای را در بازار داخل عرضه کند و بدون هیچ نظارتی و عوارضی به دنبال کسب سودهای کلان و بی حساب باشد. مارکت هایی که نمی خواهند زیر بار این فرآیند قانونی بروند امروز تلاش می کنند زیر میز بزنند.

در این فرآیند هم صرفاً به دنبال سامان دهی اقتصادی بازار بازی ها هستیم یا قرار است از نظر فرهنگی هم شاهد نظارت جدی تری در حوزه بازی های موبایلی باشیم؟

پارامترهای فرهنگی ما برای نظارت قرار نیست تغییر کند. پارامترهای ما به طور مشخص مصوب شورای عالی فرهنگی عمومی است. مطابق همان فرآیندی که تا پیش از این بر عرضه بازی ها نظارت محتوایی داشتیم من بعد هم شرایط به همان صورت خواهد بود. اصلاً قرار نیست آن گونه که برخی رسانه ها تلاش بر فضا سازی پیرامون آن داشتند، محدودیت های محتوایی تازه ای در فرآیند صدور مجوز برای بازی ها اعمال شود.

یکی از ضربه هایی که ما در این سال های خورده ایم به این دلیل بوده که نظارت ما بر بازی های خارجی معمولاً بعد از عرضه اولیه در یکی از مارکت ها صورت می گرفت و بعد هم تا بخواهند نسبت به جمع آوری یک بازی با نظر ما اقدام کنند، زمان بسیاری صرف می شد. در طرح جدید این مرحله نظارتی به قبل از عرضه تجاری در بازار موکول شده است.

به عنوان سؤال پایانی با توجه به اینکه از ابتدای حضورتان در بنیاد ملی، بارها مسئله «کیی رایت» و معضلات ناشی از عدم رعایت آن را گوشزد کرده اید، آیا می توانیم اصرار بر اجرای این طرح را تلاشی برای رفع بخشی از این معضل هم بدانیم؟

در بازار عرضه بازی های موبایلی صددرصد این گونه است و همان طور که اشاره هم کردم این طرح کمک می کند تا جلوی عرضه غیرقانونی و غیرمجاز بازی های خارجی در بازار داخلی گرفته شود اما اگر برسید آیا قرار است با اجرای چنین طرحی معضل عرضه رایگان و بی حساب بازی ها در بازار داخلی به طور کامل حل شود حتماً پاسخ منفی است، کمابینه اساساً این طرح چنین هدفی را هم دنبال نمی کند.

حل مشکل کیی رایت در کشور نیاز به تصمیمات بالادستی دارد. تلاش من این است که در بستر فضای قانونی موجود در کشور طرحی را اجرایی کنم. حتماً نمی توانم با یک طرح معجزه کنم.



# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵



+

پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه



# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۰/۱۹

