

۱۳۹۶/۱۱/۱۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

- | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------|--|
| ۱ | بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقشی در مدیریت خانه بازی سازان نخواهد داشت | |
| ۲ | بیج وخم های کارآفرینی با بازی سازی | |
| ۳ | بیج وخم های کارآفرینی با بازی سازی | |
| ۴ | بیج وخم های کارآفرینی با بازی سازی | |
| ۵ | بیج وخم های کارآفرینی با بازی سازی | |
| ۶ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۷ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۸ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای | |
| ۹ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۱۰ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۱۱ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۱۲ | ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند | |
| ۱۳ | توسعه بازی های داخلی تیازمند ایجاد بسترهای مناسب است | |
| ۱۴ | دریافت عوارض از واردات بازی های رایانه ای به بخش درآمدی کشور کمک می کند | |



۱۴ عوارض جلوی نشر بازی های رایانه ای خارجی را نمی گیرد



۱۴ عوارض جلوی نشر بازی های رایانه ای خارجی را نمی گیرد



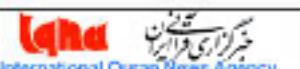
۱۵ انتقاد عضو کمیسیون اقتصادی مجلس از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای



۱۵ بازی های داخلی محتوا و سطح فنی خوبی ندارند/ بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه جامعی ندارد

سخت افزار

۱۶ ۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید



۱۶ فروشگاه های عرضه کننده بازی های دیجیتال برای دریافت مجوز فعالیت ثبت نام کنند

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال

۱۷ کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از نگاه آمار و ارقام



۱۷ نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره گیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند



۱۸ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند



۱۸ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند

ایران اکونومیست

۱۹ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند



۱۹ برافراشته شدن پرچم ایران در ایستگاه اف فرانسه، بزرگترین کمپ استارتاپی دنیا

رسالت

۲۰ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند



۲۰ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند



۲۱ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند

بانک مردم

۲۱ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!



۲۲ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!



۲۲ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

اتصالات برتر

۲۳ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!



۲۴ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

خودرو پرش

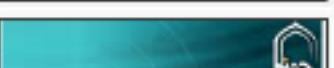
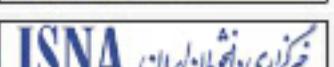
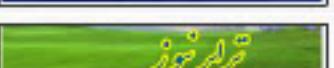
۲۵ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۲۶ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۲۷ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۲۸ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۲۹ بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۳۲	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۳۴	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۳۶	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۳۷	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۳۹	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۴۱	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۴۶	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۴۷	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۵۲	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۵۷	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۶۱	مسئولان از اهمیت صنایع فرهنگی در اشتغالزایی غافل نشوند	
۶۲	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۶۶	زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی/ جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی	
۷۰	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۷۲	بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!	
۷۴	بازی های ایرانی، قربانی سود بازی های خارجی!	
۷۶	مسئولان از اهمیت صنایع فرهنگی در اشتغالزایی غافل نشوند	
۷۷	نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند	

تعداد محتوا : ۵۸



روزنامه

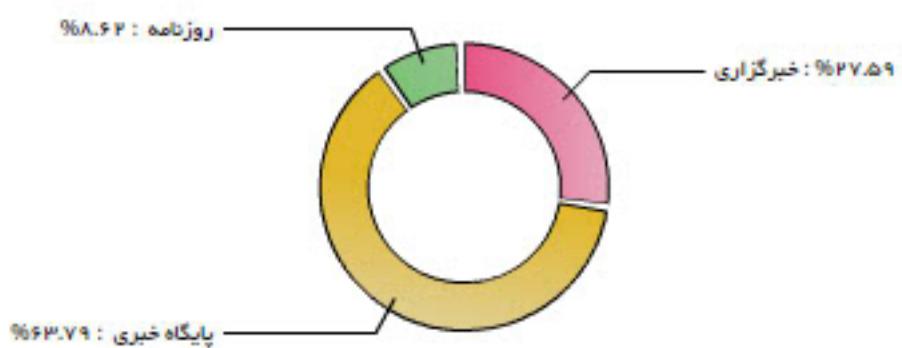
۵

پایگاه خبری

۳۷

خبرگزاری

۱۶



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نقشی در مدیریت خانه بازی سازان نخواهد داشت

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که خود خواستار برپایی تشكیلی به نام «خانه بازی سازان» است، از تشكیل آن استقبال کرده اماده‌حالی در روند اجرایی آن نخواهد داشت و خانه بازی سازان کاملاً مستقل و توسط فعالان این عرصه اداره خواهد شد.

خانه بازی سازان محلی خواهد بود برای تجمع بازی سازان اعم از حقوقی و حقیقی تابتوانند صدای خود را به صورت یکپارچه و هدفمند به گوش مسئولان رسانده و پیگیر مطالبات خود باشند.

با آنکه پیشنهاد تشكیل خانه بازی سازان از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نظارت بر نحوه هزینه کرد درآمد حاصل از عوارض فروش بازی‌های خارجی مطرح شد، اما این بنیاد هیچ نقشی در نحوه مدیریت و اعضای آن نخواهد داشت اما از تشكیل و قدرت گرفتن آن استقبال می‌کند.

برای تشكیل خانه بازی سازان ابتدا هیات موسسی از بازی سازان مطرح و شناخته شده ایجاد می‌شود و این هیات موسس کارهای قانونی ثبت و همچنین نگارش اساس‌نامه را التجام می‌دهد. پس از آن فرآخون عضویت در خانه بازی سازان منتشر شده و بازی سازان با عضویت در این تشكیل، در انتخابات شرکت کرده و هیات مدیره را انتخاب می‌کنند و پس از انتخابات اعضای هیات موسس دیگر نقشی در این تشكیل نخواهند داشت مگر آنکه در انتخابات رای بیاورند. از آنجاکه در آمد حاصل از عوارض فروش بازی‌های خارجی از بودجه سالانه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منفک بوده و قرار است صرف حمایت‌های زیرساختی از بازی سازان شود، «خانه بازی سازان» در صورت تشكیل می‌تواند ناظر بر هزینه کرداین درآمد باشد تا کاملاً در راستای بهبود صنعت بازی سازی کشور هزینه شود. طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بیش از ۲۳ میلیون نفر در ایران به بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستند و به صورت متوسط بیش از یک ساعت از وقت شبانه روز خود را صرف آن می‌کنند.



جام جم در گفت و گو با فعالان صنعت بازی سازی دیجیتال از فرصت‌ها و تهدیدهای توسعه بازی سازی در گشواره کزارش می‌دهد بیچ و خم‌های کارآفرینی با بازی سازی

فناوری‌های روز دنیا پسترن مناسی برای کارآفرینی در حوزه‌های نوین و رشد استعدادها فراهم کرده است. طراحی و ساخت بازی‌های رایانه‌ای، تئوئنه‌ای از کارآفرینی به سبک جدید است که امروزه به صفتی تونی تبدیل شده است. طبیعی است هر کسب و کار و فرآیند جدیدی در آغاز راه با چالش‌های جدید رویه را نشود و نیاز به وضع قوانین جدید در این زمینه باشد. در بحث بازی‌های رایانه‌ای و به طور کلی فضای مجازی نیز تحول مدیریت و وضع قوانین قابل اجرا برای جلوگیری از بیوهه بری تاعلاط‌لاته از امکانات ضروری است. قوانین کمی رایت، هک آسان بازی‌ها و رقابت بین بازی‌سازان داخلی و خارجی از جمله این چالش‌های است که اکنون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را بر آن داشته تا قوانین جدیدی برای این موضوعات وضع کند اما این قانون‌ها قادر در عمل می‌تواند بستر حمایتی لازم برای رشد و بلوغ بازی سازی رایانه‌ای را در گشواره ایجاد کند؟

وضع عوارض برای ورود به بازار مجازی ایران

در حال حاضر، بازی‌سازان خارجی که بازار تبلیغات و سیمی در اختیار دارند به آسانی بازی‌های خود را در بازار گشواره عرضه می‌کنند در حالی که اکنون بازی‌سازان داخلی به علت تحریم‌ها و نبود چتر حمایتی قانون کمی رایت، امکان عرضه بازی‌های خود را در بازار جهانی اگر نگوییم از دست می‌دهند دست کم برای این چشم‌انداز نمی‌آورند.

در همین خصوص از دو سال پیش، موضوعی مطرح شده است که شرکت‌های خارجی که قصد دارند بازی در بازار داخلی ایران عرضه کنند و امکان پرداخت ریالی دارند، دو پیش شرط را لازم است رعایت کنند حسن کریمی قوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، درباره این پیش شرط‌ها که با الام از قوانین کشورهای مختلف در این زمینه در نظر گرفته شده است، به جام جم می‌گوید: پیش شرط اول که برای مثال گشواره چین هم این کار را انجام می‌دهد این است که یک ناشر داخلی، واسطه عرضه بازی خارجی در گشواره باشد. پیش شرط دوم مثل هر کسب و کار دیگر، عوارضی است که برای فروش بازی‌های خارجی داخل گشواره در نظر گرفته می‌شود.

از علل مهم وضع این عوارض این است که به علت شرایط اقتصادی و سیاسی گشواره را از طرف دیگر سرمایه‌گذاران خارجی نیز براحتی در ایران سرمایه‌گذاری نمی‌کنند. در این شرایط با بازگشایش درهای ورود بازی‌های خارجی به گشواره بدون گرفتن عوارض، عملاً فرصت رقابت را از سرمایه‌گذاران داخلی می‌گیریم و سرمایه‌گذاران نیز رغبت به سرمایه‌گذاری طولانی مدت روی بازی‌های داخلی را از دست می‌دهند.

بازی‌های رایانه‌ای، مخصوص حرفه‌ای ها

عمر بازی سازی رایانه‌ای در گشواره ما تقریباً ده سال است. در حالی که قدمت این صنعت در جهان به ۵۰ تا ۶۰ سال می‌رسد. معمولاً بازی سازان ایرانی، بازی‌های را مناسب استفاده روی گوشی تلفن همراه توسعه می‌دهند و به اصطلاح توسعه بازی‌های تلفن همراه پیشتر از بازی‌های رایانه‌ای رواج دارد. بازی‌های رایانه‌ای به دو علت به اندازه بازی‌های تلفن همراه توسعه پیدا نکرده است: رعایت نکردن قوانین کمی رایت در گشواره باعث می‌شود بازی سازان ایرانی از لحاظ قیمت، امکان رقابت با بازی‌سازهای خارجی را پیدا نکنند علت دوم، اقبال افراد علاقه مند به بازی‌های تلفن همراه است، به گونه‌ای که سال ۱۳۹۴ فقط ۱۱ درصد علاقه مندان با رایانه بازی می‌کردند.

عماد رحمانی، مدیر یکی از شرکت‌های بازی سازی رایانه‌ای که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعال است، درباره روند فعالیت‌های این شرکت و دغدغه‌های بازی سازان ایرانی به جام جم می‌گوید: راهبرد ما ساخت بازی‌های ایرانی تر مثل بازی‌های مرتبط با ادبیات فولکلور ایرانی و بازی‌های با ریشه‌های سیاسی و تاریخی برای رایانه‌های

خانگی (PC) بوده است. بازار بازی‌های رایانه‌ای پیشتر علاقه مندان حرفه‌ای بازی‌ها را جذب می‌کند و اگر زیرساخت‌های مناسب برای آن ایجاد شود، قطعاً بازار روسیه پیدا خواهد کرد. ایجاد چنین زیرساخت‌هایی از اتفاقات مثبتی است که شاید در ریافت عوارض بازی‌های خارجی بتواند به تحقق آن کمک کند. اگر حمایت‌ها و تبلیغات لازم انجام شود، بازار بازی‌های رایانه‌ای هنوز بازاری جذاب با مخاطب‌های خاص خودش است. بازی‌های رایانه‌ای همچنان بین ۵۰۰ هزار تا یک میلیون نفر مخاطب پیگیر دارد که اگر حد هزار نفر نیز به یک بازی تعلیم تنشان دهد، آن پروژه توجیه اقتصادی دارد.

به گفته حسن کریمی قوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تا امروز این بنیاد به عنوان نهاد ملی صنعت بازی ایران، چند وظیفه را پیگیری کرده است. اولی، بحث ارائه مجوزها و نظارت بر این صنعت و بحث دیگر، حمایت‌هایی مثل ارائه وام و قانون حمایت ناشر از بازی‌های رایانه‌ای است. از این‌دای امسال، تعدادی از این قانون‌ها برداشته شد و اکنون در انتظار طرح هرم حمایت‌هایی هستیم که بازی سازان براساس توافقنامه‌ها و سمعت شرکت‌ها به نوعی حمایت می‌شوند. با وجود این، اگر قرار است صنعت بازی سازی که تاکنون چند هزار شغل در گشواره ایجاد کرده است، رشد پیشتری داشته باشد به نگاه جدی تر دولت به این حوزه نیاز دارد.

همچنین عرضه بازی‌های ایرانی در بازار خارجی به دلیل تفاوت نرم افزار، بازار جنایی است و تسهیل امکاناتی مثل ارتباط با ناشران خارجی، به حرکت بازی سازان ایرانی در این مسیر کمک می‌کند مخاطبان خارج از گشواره نیز استقبال خوبی از بازی‌های دارند و بسیاری از این بازی‌های در رده بازی‌های توصیه شده (Recommended) قرار می‌گیرند.

تسهیل رقابت در پست تولید و نشر بازی‌های رایانه‌ای رحمنی، پرداخت عوارض را اتفاقی مثبت و رایج در دنیا عنوان می‌کند که در صورت اجرای درست، این روند می‌تواند به شکل مستقیم و غیرمستقیم اثر مثبت در بازار بازی‌های داخلی بگذارد. به گفته این بازی ساز، پرداخت عوارض و مالیات برای صرفی یک بازی در بازار گشواره‌های مختلف امری رایج است؛ برای مثال گشواره هند، به عنوان یک غول نرم افزاری در جهان نیز چنین عوارضی دریافت می‌کند این اتفاق برای تسهیل رقابت در بازار داخلی، اتفاق مثبتی است. اتفاقاً که در مورد عوارض مطرح می‌شود، این است که باعث می‌شود مدل صنعت خودروسازی، تولیدکننده داخلی بی‌انگیزه شود و کیفیت محصول (ادامه دارد...)

چالش

(ادامه خبر ...) پایین باید رحمنی معتقد است: این دغدغه درست است و نیاز به نظارت صحیح روی این بازار دارد که اگر درست مدیریت شود، می‌تواند اتفاق مثبتی باند اگر این عوارض به درستی در سترهای تولید و نشر استفاده شود، می‌تواند چشم بزرگی در این صفت ایجاد کند. این بازی های در مورد دیگر چالش ها مثل هک و کرک بازی های رایانه ای ادامه می‌دهد: در بازی های رایانه ای کرک بیشتر رایج است که معمولاً بازی کرک شده بدون هزینه دانلود می‌شود یا بعضی پرداخت های درون برنامه ای (بیشتر در بازی های تلفن همراه) کرک می‌شود. این بحث بیشتر ساختاری است که با تقویت ساختارها و گروه های حرقه ای ناظر بر پروژه به افزایش امنیت و بگاه کمک می‌کند. پوستن ایران به قانون کمی رایت که از تقاضات های اصلی بازار داخلی و خارجی است در این زمینه میتواند کمک زیادی به این موضوع باند.

بازی های تلفن همراه، مخاطب پسندتر هستند. میان بازی های رایانه ای، امروزه بازی های تلفن همراه که پرداخت درون برنامه ای دارند، با اختلاف زیاد از دیگر بازی های رایانه ای موفق تر هستند. چرا که مردم نه تنها در ایران، بلکه در همه جای دنیا ترجیح می‌دهند بازی ها را رایگان نصب کنند و هنگام بازی هایی برای مواردی مثل افزایش امکانات بازی پردازند. در مجموع نیز از بازی های استراتژیک و بازی های مرتبط با مسابقات خودرو استقبال بیشتری می‌شود. محمدحسن حسن، سازنده بازی های رایانه ای موبایلی، درباره روال کار بازی سازان در این زمینه و چالش های این حوزه به جام جم می‌گویند: در حال حاضر مخاطبان ایرانی از بازی های سبک تلفن همراه و بازی های اکشن بیشتر استقبال می‌کنند. بازی های استراتژیک ایرانی هنوز در مقایسه با بازی های خارجی برای مخاطب چندان جذاب نیست. با این حال، در صورت توجه بیشتر به گرافیک بازی ها، می‌توان شاهد استقبال بیشتر مخاطبان بود.

یکی از چالش هایی رایانه ای نوع سرمایه گذاری هاست که نوع بازی ها را کمتر می‌کند. سرمایه گذارها معمولاً از گان های نظامی و سازمان های وابسته هستند که بودجه ای برای انجام فعالیت های فرهنگی در نظر گرفته اند و سرمایه گذار حکومی در این حوزه اندک است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در حال حاضر بیشتر نهادی نظارتی برای بازی های ایرانی محسوب می‌شود که در بحث فرآیند تولید، ساخت بازی ها، واردات و تحویه توزیع یک بازی در کشور نظارت دارد. با این حال طرح عوارض برای بازی های خارجی به نوعی حمایت مالی از بازی سازان داخلی خواهد بود که می‌تواند به شکل غیرمستقیم بازار داخلی را تقویت کند.

سرطیف عوارض تعیین شده برای بازی های رایانه ای

گفته می‌شود با اجرای طرح درنظرگرفتن عوارض برای بازی های خارجی، روند کنونی عرضه بازی های رایانه ای به تفعیل تولیدکننده داخلی تغییر و سرمایه گذاران را به سرمایه گذاری در بازار داخلی ترغیب خواهد کرد. منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی نیز قرار است صرف فعالیت های زیرساختی در جهت ارتقای صفت بازی سازی داخلی شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لزوم اجرای طرح عوارض بازی های خارجی و اهمیت توجه بیشتر به محنتی پویی تولید شده می‌افزاید و قنی مایه دنبال محتوای داخلی و پویی هستیم باید برای اصلاح مسیر کسب و کار و زیست پویی که پیش روی موجود دارد، تفاوتی میان عرضه بازی های داخلی و خارجی قائل شویم.

از جمله انتقاداتی که به این طرح وارد می‌شود، خرد بازی های قاجاق به جای خرید از بازار رسمی است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مورد می‌گویند: حتی با اضافه شدن عوارض، باز هم قیمت عرضه بازی با دلار دولتی، کمتر از خرید با دلار آزاد است. بحث دیگر مقایسه صفت بازی سازی با صنایع است که عوارض واردات آنها ناموفق بوده است. اما ما می‌توانیم عوارض بازی های را با واردات صنایعی مثل مواد غذایی یا صفت چوب مقایسه کنیم که موفق بوده و به تقویت تولیدات داخلی کمک کرده است. این در حالی است که این عوارض در حال حاضر ۱۰ درصد مشخص شده است.

کربیمی قوسی می‌افزاید: در بحث پژوهشی و تحقیقاتی آمارهای صفت به صورت سالانه بررسی می‌شود تا وضعیت کسب و کار در داخل و خارج از کشور مشخص شود. به این ترتیب می‌توان روی ساخت بازی های که نیاز مردم است برناهه ریزی کنند. همچنین آموزش های بین المللی برای بازی سازان برگزار می‌شود و سطح دانش بازی سازی در حال رشد است. در مرکز رشد بنیاد بازی های رایانه ای افراد دائم در حال فعالیت هستند و برگزاری جشنواره ها و نمایشگاه ها و انتشار ملی بازی سازی از دیگر فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی در پایان خاطرشنان می‌کند: هزینه عوارض با در نظر گرفتن اولویت رتبه شرکت های بازی سازی برای حمایت از آنها استفاده می‌شود. جذب کاربران در خارج از کشور و صادرات بازی های رایانه ای هم نیاز به حمایت دارد که از محل این عوارض هزینه می‌شود. سپیده شریاف دانش

نمایشگاهی آزاد

بیج و خم های کارآفرینی با بازی سازی

خبرگزاری آریا - فناوری های روز دنیا بستر مناسبی برای کارآفرینی در حوزه های نوین و رشد استعدادها فراهم کرده است. طراحی و ساخت بازی های رایانه ای، نمونه ای از کارآفرینی به سبک جدید است که امروزه به صفتی توین تبدیل شده است. طبیعی است هر کسب و کار و فرآیند جدیدی در آغاز راه با چالش های جدید روبه رو شود و نیاز به وضع قوانین جدید در این زمینه باند.

در بحث بازی های رایانه ای و به طور کلی فضای مجازی نیز توجه مدیریت و وضع قوانین قابل اجرا برای جلوگیری از بهره بری ناعادلانه از امکانات ضروری است. قوانین کمی رایت، هک آسان بازی ها و رقابت بین بازی سازان داخلی و خارجی از جمله این چالش هاست که اکنون بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بر آن داشته تا قوانین جدیدی برای این موضوعات وضع کند. اما این قانون ها چقدر در عمل می‌تواند بستر حمایتی لازم برای رشد و بلوغ بازی سازی رایانه ای را در کشور ایجاد کند؟

بیج و خم های کارآفرینی با بازی سازی

فناوری های روز دنیا بستر مناسبی برای کارآفرینی در حوزه های توین و رشد استعدادها فراهم کرده است. طراحی و ساخت بازی های رایانه ای، نمونه ای از کارآفرینی به سبک جدید است که امروزه به صنعت توین تبدیل شده است. طبیعی است هر کسب و کار و فرآیند جدیدی در آغاز راه با چالش های جدید روبه رو شود و نیاز به وضع قوانین جدید در این زمینه باشد.

در بحث بازی های رایانه ای و به طور کلی فضای مجازی نیز توجه مدیریت و وضع قوانین قابل اجرا برای جلوگیری از بهره بری ناعادلانه از امکانات ضروری است. قوانین کمی رایت، هک آسان بازی ها و رقابت بین بازی سازان داخلی و خارجی از جمله این چالش هاست که اکنون بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بر آن داشته تا قوانین جدیدی برای این موضوعات وضع کند اما این قانون ها قادر در عمل می توانند بستر حمایتی لازم برای رشد و بلوغ بازی سازی رایانه ای را در کشور ایجاد کنند؟

وضع عوارض برای ورود به بازار مجازی ایران

در حال حاضر، بازی‌سازان خارجی که بازار تبلیغات وسیعی در اختیار دارند به آسانی بازی های خود را در بازار کشور عرضه می کنند در حالی که اکنون بازی سازان داخلی به علت تحریم ها و نبود پشت حمایتی قانونی کمی رایت، امکان عرضه بازی های خود را در بازار جهانی اگر نگوییم از دست می دهند، دست کم براحتی هم به دست نمی آورند.

در همین خصوص از دو سال پیش، موضوعی مطرح شده است که شرکت های خارجی که قصد دارند بازی در بازار داخلی ایران عرضه کنند و امکان پرداخت ریالی دارند، دو پیش شرط را لازم است رعایت کنند. حسن کریمی قوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره این پیش شرط ها که با الهام از قوانین کشورهای مختلف در این زمینه در نظر گرفته شده است، به جام جم می گوید: پیش شرط اول که برای مثال کشور چین هم این کار را انجام می دهد این است که یک ناشر داخلی، واسط عرضه بازی خارجی در کشور باشد. پیش شرط دوم هر کسب و کار دیگر، عوارضی است که برای فروش بازی های خارجی داخل کشور در نظر گرفته می شود.

از عل مهم و وضع این عوارض این است که به علت شرایط اقتصادی و سیاسی کشور ما، بازی های ایرانی امکان ورود به بازارهای بین المللی را ندارند و از طرف دیگر سرمایه گذاران خارجی نیز براحتی در ایران سرمایه گذاری نمی کنند. در این شرایط با بازگذاشتن درهای ورود بازی های خارجی به کشور بدون گرفتن عوارض، عمل فرست رقابت را از سرمایه گذاران داخلی می گیریم و سرمایه گذاری طولانی مدت روی بازی های داخلی را درست می دهند.

بازی های رایانه ای، مخصوص حرفه ای ها

عمر بازی سازی رایانه ای در کشور ما تقریباً ده سال است. در حالی که قدمت این صنعت در جهان به ۵۰ تا ۶۰ سال می رسد. معمولاً بازی سازان ایرانی، بازی ها را مناسب استفاده روی گوشی تلفن همراه توسعه می دهند و به اصطلاح توسعه بازی های تلفن همراه پیشتر از بازی های رایانه ای رواج دارد. بازی های رایانه ای به دو علت به اندازه بازی های تلفن همراه توسعه پیدا نکرده است: رعایت نکردن قوانین کمی رایت در کشور باعث می شود بازی سازان ایرانی از لحاظ قیمت، امکان رقابت با بازی سازهای خارجی را پیدا نکند. علت دوم، اقبال افراد علاقه مند به بازی های تلفن همراه است، به گونه ای که سال ۱۳۹۴ فقط ۱۱ درصد علاقه مندان با رایانه بازی می کردند.

عماد رحمانی، مدیر یکی از شرکت های بازی سازی رایانه ای که در زمینه بازی های رایانه ای فعال است، درباره روند فعالیت های این شرکت و دغدغه های بازی سازان ایرانی به جام جم می گوید: راهبرد ما ساخت بازی های ایرانی تر مثل بازی های مرتبط با ادبیات فولکلور ایرانی و بازی هایی با ریشه های سیاسی و تاریخی برای رایانه های خانگی (PC) بوده است. بازار بازی های رایانه ای پیشتر علاقه مندان حرفه ای بازی ها را جذب می کند و اگر زیرساخت های مناسب برای آن ایجاد شود، قطعاً بازار وسیعی پیدا خواهد کرد. ایجاد چنین زیرساخت هایی از اتفاقات مثبتی است که شاید دریافت عوارض بازی های خارجی بتواند به تحقق آن کمک کند. اگر حمایت ها و تبلیغات لازم انجام شود، بازار بازی های رایانه ای هنوز بازی های جذاب با مخاطب های خاص خودش است. بازی های رایانه ای همچنان بین ۵۰۰ هزار تا یک میلیون نفر مخاطب پیکیم دارد که اگر حد هزار نفر نیز به یک بازی تعامل نشان دهند، آن بروزه توجیه اقتصادی دارد.

به گفته حسن کریمی قوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تا امروز این بنیاد به عنوان نهاد متولی صنعت بازی ایران، چند وظیفه را پیگیری کرده است. اولی، بحث ارائه مجوزها و نظارت بر این صنعت و بحث دیگر، حمایت هایی مثل ارائه وام و قانون حمایت ناشر از بازی های رایانه ای است. از ابتدای امسال، تعدادی از این قانون ها برداشته شد و اکنون در انتظار طرح هرم حمایتی هستیم که بازی سازان براساس توافقنامه ها و وسعت شرکت ها به نوعی حمایت می شوند. با وجود این، اگر قرار است صنعت بازی سازی که تاکنون چند هزار نسل در کشور ایجاد کرده است، رشد پیشتری داشته باشد به نگاه جدی تر دولت به این حوزه نیاز دارد.

همچنین عرضه بازی های ایرانی در بازار خارجی به دلیل تفاوت نرخ ارز، بازار جنایی است و تسهیل امکاناتی مثل ارتباط با ناشران خارجی، به حرکت بازی سازان ایرانی در این مسیر کمک می کند مخاطبان خارج از کشور نیز استقبال خوبی از بازی ها دارند و بسیاری از این بازی ها در رده بازی های توصیه شده (Recommended) قرار می گیرند.

تسهیل رقابت در بستر تولید و نشر بازی های رایانه ای

رحمانی، پرداخت عوارض را اتفاقی مثبت و رایج در دنیا عنوان می کند که در صورت اجرای درست، این روند می تواند به شکل مستقیم و غیرمستقیم اثر مثبت در بازار بازی های داخلی بگذارد. به گفته این بازی ساز، پرداخت عوارض و مالیات برای معرفی یک بازی در بازار کشورهای مختلف امری رایج است؛ برای مثال کشور هند، به عنوان یک غول نرم افزاری در جهان نیز چنین عوارضی دریافت می کند این اتفاق برای تسهیل رقابت در بازار داخلی، اتفاق مثبتی است. اتفاقاً که در مورد عوارض مطرح می شود این است که باعث می شود مثل صنعت خودروسازی، تولید کننده داخلی بین انگیزه شود و کیفیت محصول باشین بیاید. رحمانی معتقد است این دغدغه درست است و نیاز به نظارت صحیح روى این بازار دارد که اگر درست مدیریت شود، می تواند اتفاق مثبتی باشد. اگر این عوارض (ادمه

(ادامه خبر ...) به درستی در بسترها تولید و نشر استفاده شود، می‌تواند چشم بزرگی در این صنعت ایجاد کند. این بازی ساز در مورد دیگر چالش‌ها مثل هک و کرک بازی‌های رایانه‌ای ادامه می‌دهد: در بازی‌های رایانه‌ای کرک بیشتر رایج است که معمولاً بازی کرک شده بدن هزینه دانلود می‌شود یا بعضی پرداخت‌های درون برنامه‌ای (بیشتر در بازی‌های تلفن همراه) کرک می‌شود. این بحث بیشتر ساختاری است که با تقویت ساختارها و گروه‌های حرفة‌ای تأثیر بر پروژه به افزایش امنیت و بگاه کمک می‌کند. پوستن ایران به قانون کمی رایت که از تفاوت‌های اصلی بازار داخلی و خارجی است در این زمینه می‌تواند کمک زیادی به این موضوع باشد.

میان بازی‌های رایانه‌ای، امروزه بازی‌های تلفن همراه که پرداخت درون برنامه‌ای دارند، با اختلاف زیاد از دیگر بازی‌های رایانه‌ای موفق‌تر هستند. چرا که مردم نه تنها در ایران، بلکه در همه جای دنیا ترجیح می‌دهند بازی‌ها را رایگان نسبت کنند و هنگام بازی هزینه‌های برای مواردی مثل افزایش امکانات بازی پردازند. در مجموع نیز از بازی‌های استراتژیک و بازی‌های مرتبط با مسابقات خودرو استقبال بیشتری می‌شود. محمدحسن حسن، سازنده بازی‌های رایانه‌ای موبایل، درباره روال کار بازی سازان در این زمینه و چالش‌های این حوزه به جام جم می‌گوید: در حال حاضر مخاطبان ایرانی از بازی‌های سبک تلفن همراه و بازی‌های اکشن بیشتر استقبال می‌کنند. بازی‌های استراتژیک ایرانی هنوز در مقایسه با بازی‌های خارجی برای مخاطب چنان جذاب نیست. با این حال، در صورت توجه بیشتر به گرافیک بازی‌ها، می‌توان شاهد استقبال بیشتر مخاطبان بود.

یکی از چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای نوع سرمایه‌گذاری هاست که تنواع بازی‌ها را کمتر می‌کند. سرمایه‌گذارها معمولاً ارگان‌های نظامی و سازمان‌های وابسته هستند که بودجه‌ای برای انجام فعالیت‌های فرهنگی در نظر گرفته‌اند و سرمایه‌گذار خصوصی در این حوزه اندک است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در حال حاضر بیشتر نهادی نظارتی برای بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود که در بحث فرآیند تولید ساخت بازی‌های واردات و نحوه توزیع یک بازی در کشور نظارت دارد. با این حال طرح عوارض برای بازی‌های خارجی به نوعی حمایت مالی از بازی سازان داخلی خواهد بود که می‌تواند به شکل غیرمستقیم بازار داخلی را تقویت کند.

سر حلیف عوارض تعیین شده برای بازی‌های رایانه‌ای

گفته می‌شود با اجرای طرح درنظرگرفتن عوارض برای بازی‌های خارجی، روند کنونی عرضه بازی‌های رایانه‌ای به تفعیل تولید کننده داخلی تغییر و سرمایه‌گذاران را به سرمایه‌گذاری در بازار داخلی ترغیب خواهد کرد. منابع مالی حاصل از عوارض بازی‌های خارجی نیز قرار است صرف فعالیت‌های زیرساختی در جهت ارتقای صنعت بازی سازی داخلی شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره لزوم اجرای طرح عوارض برای بازی‌های خارجی و اهمیت توجه بیشتر به محظای یومی تولید شده می‌افزاید: وقتی ما به دنبال محظای داخلی و یومی هستیم باید برای اصلاح مسیر کسب و کار و زیست بومی که پیش روی ما وجود دارد، تفاوتی میان عرضه بازی‌های داخلی و خارجی قائل شویم.

از جمله انتقاداتی که به این طرح وارد می‌شود، خردی بازی‌های قاچاق به جای خردی از بازار رسمی است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این مورد می‌گوید: حتی با اضافه شدن عوارض، باز هم قیمت عرضه بازی‌ها با دلار دولتی، کمتر از خردی با دلار آزاد است. بحث دیگر مقایسه صنعت بازی سازی با صنایعی است که عوارض واردات آنها ناموفق بوده است. اما ما می‌توانیم عوارض بازی‌ها را با واردات صنایعی مثل مواد غذایی یا صنعت چوب مقایسه کنیم که موفق بوده و به تقویت تولیدات داخلی کمک کرده است. این در حالی است که این عوارض در حال حاضر ۱۰ درصد مشخص شده است.

کریمی قووسی می‌افزاید: در بحث پژوهشی و تحقیقاتی اماراتی صنعت به صورت سالانه بررسی می‌شود تا وضعیت کسب و کار در داخل و خارج از کشور مشخص شود. به این ترتیب می‌توان روی ساخت بازی‌های که نیاز مردم است برای این اهداف دانش بازی‌های بین المللی برای بازی سازان برگزار می‌شود و سطح دانش بازی سازی در حال رشد است. در مرکز رشد بنیاد بازی‌های رایانه‌ای افراد دائم در حال فعالیت هستند و برگزاری جشنواره‌ها و تماشگاه‌ها و اسپریتو ملی بازی سازی از دیگر فعالیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.

وی در پایان خاطرنشان می‌کند: هزینه عوارض با در نظر گرفتن اولویت رتبه شرکت‌های بازی‌سازی برای حمایت از آنها استفاده می‌شود. جذب کاربران در خارج از کشور و صادرات بازی‌های رایانه‌ای هم نیاز به حمایت دارد که از محل این عوارض هزینه می‌شود. سپیده شعبانی



۳۵ داور ایرانی و بین‌المللی، داور هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای شدند (۰۷/۰۷/۰۷)

۲۰ داور بین‌المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را داوری خواهند کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۳۵ داور هفتمنی دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین‌المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی‌نامه‌ها و بازی‌های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانند و عادل برای بازی‌های رایانه‌ای ایران، یکی از مهم ترین مسوولیت‌ها و تهدیدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می‌رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهد وظایف خود برپایند، انتخاب‌های انتبهای می‌تواند تائیز منفی در جامعه بازی‌سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوس این افراد شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی‌های فنی تیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی‌ها در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محظای فرهنگی و بهترین بازی‌برایی دستگاه‌های همراه هوشمند اهدا خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می‌شود (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر) براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری فنی هنری بازی **Gears of War** مدیر فنی هنری بازی **David Coleman** و استاد استیتوی هنر و تکنولوژی **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**, **Giuseppe Trapani** طراح ارشد بازی در استودیوی **Ray Almaden**, **Gameloft**, **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا, **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ, **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. **Uncharted: The Lost Legacy** طراح ارشد بازی **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ و **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. جزیيات و رزومه تعاملی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.



۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند (۱۳۹۵-۰۸/۰۷/۰۲)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمهیمات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عده وظایف خود برپایاند، انتخاب های انتبهای می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسای زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی تیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین مستاوردهای فنی، هنری، طراحی، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینجا خواهد شد. در تهییت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری فنی هنری بازی **Gears of War** مدیر فنی **David Coleman** و استاد استیتوی هنر و تکنولوژی **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**, **Giuseppe Trapani** طراح ارشد بازی در استودیوی **Ray Almaden**, **Gameloft**, **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا, **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ, **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. **Uncharted: The Lost Legacy** طراح ارشد بازی **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ و **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. جزیيات و رزومه تعاملی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.



۳۵ داور ایرانی و بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۰۸/۰۷/۰۲)

خبرگزاری شبستان: ۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمهیمات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عده وظایف خود برپایاند، انتخاب های انتبهای می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسای زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی تیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین مستاوردهای فنی، هنری، طراحی، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینجا خواهد شد. در تهییت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری فنی هنری بازی **Gears of War** مدیر فنی **David Coleman** و استاد استیتوی هنر و تکنولوژی **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**, **Giuseppe Trapani** طراح ارشد بازی در استودیوی **Ray Almaden**, **Gameloft**, **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا, **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ, **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. **Uncharted: The Lost Legacy** طراح ارشد بازی **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ و **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. جزیيات و رزومه تعاملی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قابل مشاهده است آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

بایان پیام ۲۱

خبرگزاری پانا (۲۰۰۵)

۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند (۰۷/۰۷/۰۶-۰۷/۰۸/۰۶)

تهران (پانا) - ۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمهیقات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های اشتباه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسات زیادی به خروج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی تیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ ژانویه، ماجراجویی، نقش افربین، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوازی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتوای فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هشتمد اینها خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری David Coleman مدیر فنی هنری بازی Gears of War و استاد Gameloft Giuseppe Trapani طراح بازی در استودیوی Max Pears استیتوی هنر و تکنولوژی Ray Almaden طراح بازی در ناتی داگ، James Cooper طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی Tom Putzki سخنگوی وارگیمنگ اروپا Uwe Mathon Uncharted: The Lost Legacy و همچنین جزئیات و رزمه تمدنی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است.

آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

ایران اکنونیت

نخبگان صنعت بازی دنبی داور جشنواره گیم تهران (۰۷/۰۷/۰۶-۰۷/۰۸/۰۶)

آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را ۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی بر عهده خواهند داشت.

به گزارش ایران اکنونیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمهیقات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های اشتباه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد.

به همین منظور در انتخاب داوران وسوسات زیادی به خروج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ ژانویه، ماجراجویی، نقش افربین، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند.

همچنین در بخش فرعی جوازی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتوای فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هشتمد اینها خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری David Coleman مدیر فنی هنری بازی Gears of War و استاد Gameloft Giuseppe Trapani طراح بازی در استودیوی Max Pears استیتوی هنر و تکنولوژی Ray Almaden طراح بازی در ناتی داگ، James Cooper سخنگوی وارگیمنگ اروپا و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طراح ارشد بازی **Uncharted: The Lost Legacy** و همچنین **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می خورد. جزیبات و رزومه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestivalinjurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.



۳۵ داور ایرانی و بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

تهران-ایران- داوران هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار گروه فرهنگی این ۳۵ داور قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمہدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های اشتباه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسی زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریتی، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوابزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینها خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود. در بخش داوران بین المللی افراد با خبره ای نظیر دیوید کلمن (David Coleman) مدیر فنی هنری بازی **Gears of War** و استاد انتیتوی هنر و نوکوریمکس پیرس (Max Pearce) طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**. گیملوفت سخنگوی وارگیمینگ اروپاری آلموند (Ray Almaden) طراح بازی در ناتی داگ، جیمز کوپر (James Putzki) (Gameloft)، توم پوتزکی (Tom Putzki) (Gameloft) طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی **Uncharted: The Lost Legacy** و همچنین او میتوان (Coope Uwe Mathon) تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می خورد. جزیبات و رزومه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestivalinjurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

فرانک ۱۸۲۲۰۰۹۲۲۸۰۰



۳۵ داور ایرانی و بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

داوران هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند.

به گزارش ایران اکتونومیست: این ۳۵ داور قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تمہدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های اشتباه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسی زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریتی، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوابزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینها خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود. در بخش داوران بین المللی افراد با خبره ای نظیر دیوید کلمن (David Coleman) مدیر فنی هنری بازی **Gears of War** و استاد انتیتوی هنر و نوکوریمکس پیرس (Max Pearce) طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**. گیملوفت سخنگوی وارگیمینگ اروپاری آلموند (Ray Almaden) طراح بازی در ناتی داگ، جیمز کوپر (James Putzki) (Gameloft)، توم پوتزکی (Tom Putzki) (Gameloft) طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی **Uncharted: The Lost Legacy** و همچنین او میتوان (Coope Uwe Mathon) تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می خورد. جزیبات و رزومه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestivalinjurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

(ادامه خبر ...) Gameloft, Tom Putzki (Gameloft) گیم Loft ساختگوی واریجینگ اروپاری ال蒙د (Ray Almaden) طراح بازی در ناتی داگ، جیمز کوپر (James Coope) طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی Uncharted: The Lost Legacy و همچنین او میتوان (Uwe Mathon) تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می خورد.



دست اندر کاران رسانه های حوزه‌ی بازی، غایبان هر سال داوری (۱۹۷۷-۱۹۷۸)

هر سال با نزدیک شدن به روزهای پایانی سال، جراغ های چشواره ای بازی های رایانه ای ایران پر فروغ تر می شوند و بازار رقابت ها داغ تر نموده است. یک ساله ای اهالی سرزمین بازی ها در اسفند ماه هر سال به بار می نشینند و پیشترین های حوزه ساخت بازی های رایانه ای ایران شناخته می شوند. امسال تیز دوره ای هفتم این جشن بزرگ در حال برگزاری است و دست اندکارکاران و حرقوف ای های این حوزه از ایران و دیگر کشورها، با تخصص های مختلف به عنوان داوران این چشواره برگزیده و معرفی شده اند. اما کافیست نگاهی به عنوان های تخصصی داوران پیشازیم تا فروغ این رویداد سالانه ای با اهمیت در کشور، برای اهالی رسانه با هیچ نماینده حاضر در بین داوران، به خلقت و تاریکی بدل شود.

هرچه در اسامی داوران جشنواره ها و رویدادهای بزرگ جهانی که در حوزه‌ی تخصصی بازی های رایانه ای برگزار می شوند گذاش می نماییم، مشاهده می شود تعداد داورانی که از بخش مديا و مطبوعات و رسانه ها در بين داوران نهایی و هیئت انتخاب قرار گرفته اند از دیگر بخش ها اگر يشتر نباشد، كمتر نیست. کافیست به هیئت رای دهنده‌ی رویداد مهم و شناخته شده‌ی The Game Awards نگاهی يبندازید. ۵۱ رسانه‌ی تخصصی و سایت های تولید محتوا جزو هیئت داوری، انتخاب شده و حق رای دارند، اما رویکرد بنیاد ملي بازی های رایانه ای ایران به عنوان تنها حاضر رسمي صنعت بازی سازی در ایران در باره‌ی این حوزه، چیست؟

نادیده گرفتن، بی توجهی و بی اهمیت جلوه دادن رسانه های مرتبط با حوزه‌ی گیم و نگاه داشتن آن ها در حالتیه‌ی اتفاقات این حوزه‌ی رو به رشد، چه دلیلی دارد؟ شاید اگر مهربانانه برخود تمایلی، نگاه متولیان این حوزه به رسانه ها و محتوای تولیدی آن ها نگاهی از سر بی مهربی و بی عدالتیست. تنها می توان امید پست به آینده و تلاش را رها نکرد، شاید که روزی از روزها مدیران و سیاستگذاران این حوزه، به اهمیت رسانه و محتوای با لرزشی که تنها رشد این صنعت را موجب می شود بین بیرون و برسد روزی که تمام تویستگان این حوزه که در تولید محتوا برای آن زحمت می کشند و با عشقی بی بدیل در راستای کیفیت و ارزش اقتصادی ای هیچ چشمداشتی از خود مایه میگذراند دیده شوند.



نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره کیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدن

۲۰ داور بین الملل و ۱۵ داور داخلی، آثار هفتمین جشنواره بازی های راننده ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های ریاضیه ای، ۳۵ دوره هفتمنی دوره جشنواره بازی های ریاضیه ای تهران شامل ۱۵ دوره ایرانی و ۲۰ دوره بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی تame ها و بازی های سال ایران در زانرهای مختلف پردازند پیرامون این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های ریاضیه ای ایران، یکی از مهم ترین مسوولیت ها و تعهدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایاند، انتخاب های اشتباه می توانند تاثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسن زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نبینند سلطه بالا را باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در هشت زان اکشن، ماجراجویی، نقش آفرینی، استراتژی و مدیریتی، سکویابازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتوای فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اهدا خواهد شد. در نهایت نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین الملل افراد با تجربه و خبره ای نظیر «David Coleman» مدیر فنی هنری بازی «Gears of War» و استاد «Max Pears» طراح بازی در استودیوی «CD Project Red»، «Giuseppe Trapani» طراح ارشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) بازی در استودیوی «Gameloft»، «Tom Pützki» سخنگوی وارگیمینگ اروپا، «Ray Almaden» طراح بازی در تاتی داگ، «Cooper» طراح بازی در تاتی داگ و طراح ارشد بازی «Uncharted: The Lost Legacy» و همچنین «Uwe Mathon» تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می‌خورد.

جزیيات و زیمه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در این سایت قابل مشاهده است. آینه اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.



نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره گیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند (۰۷/۱۱/۲۰۱۵)

۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی ها و بازی های سال ایران در زانهای مختلف بپردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسئولیت ها و تمهیدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران نتوانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های انتخاب می توانند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشند. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسات زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توئیی های فنی تیز در سطح بالای باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها در ۸ زان اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکویازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، صدا، موسیقی، محنتوار فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اهدا خواهد شد در تهییت تیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری David Coleman مدیر فنی هنری بازی Gears of War و استاد Giuseppe Trapani مدیر فنی هنری بازی Gameloft، CD Project Red، Max Pears طراح ارشد بازی در استودیوی Max Pears استیتوی هنر و تکویر، سخنگوی وارگیمینگ اروپا، Ray Almaden طراح بازی در تاتی داگ، Tom Pützki طراح بازی در تاتی داگ و طراح ارشد بازی James Cooper تهیه کننده ارشد پویی سافت به چشم می خورد.

جزیيات و زیمه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است.

آینه اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و طی آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

رسالت

نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره گیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور این هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند

۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند. این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی ها و بازی های سال ایران در زانهای مختلف بپردازند. این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسئولیت ها و تمهیدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران نتوانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های انتخاب می توانند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشند.



۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند (۰۷/۱۱/۲۰۱۵)

۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) داور بین المللی، معرفی شدند این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی های سال ایران در ژانرهای مختلف پردازند براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تهدیدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های انتبه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسن زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ ژانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوابزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینها خواهد شد. در تهیات نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری **Gears of War** مدیر فنی هنری بازی **David Coleman** و استاد **Gameloft** **Giuseppe Trapani** است. استیتوی هنر و نکوور، **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red** طراح ارشد بازی در استودیوی **Ray Almaden** طراح بازی در ناتی داگ، **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا، **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد پویانمایی **Uncharted: The Lost Legacy** جزیبات و رزومه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است.

این اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

دستگاه های بازی

نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره گیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند (۱۴۰۰-۰۹/۱۱/۱۷)

خبر ایران: ۲۰ داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی نامه ها و بازی های سال ایران در ژانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسؤولیت ها و تهدیدات برگزارکنندگان جشنواره به شمار می رود. اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های انتبه می تواند تأثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسن زیادی به خرج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

داوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی ها را در ۸ ژانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوابزی به بهترین دستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتویات فرهنگی و بهترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اینها خواهد شد. در تهیات نیز بهترین بازی سال ایران معرفی می شود.

براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری **Gears of War** مدیر فنی هنری بازی **David Coleman** و استاد **Gameloft** **Giuseppe Trapani** است. استیتوی هنر و نکوور، **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red** طراح ارشد بازی در استودیوی **Ray Almaden** طراح بازی در ناتی داگ، **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ و طراح ارشد بازی **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا، **Uwe Mathon** تهیه کننده ارشد پویانمایی **Uncharted: The Lost Legacy** جزیبات و رزومه تمامی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای از طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است.

این اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن بهترین بازی های ایرانی مشخص می شوند.

عضو هیئت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس: توسعه بازی‌های داخلی نیازمند ایجاد بسترها مناسب است

(۰۷۰۰-۰۶/۱۱/۰۴)

عضو هیات رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی معتقد است مشکلات بازی‌های داخلی اعم از تکنولوژی به روز و اقبال مخاطب با ایجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن عوارض برای بازی‌های خارجی بروطوف نمی‌شود.

به گزارش خبرگزاری پسیج از شاهرود، سیدحسن حسینی شاهروdi با انتقاد از پیشنهاد اخذ عوارض برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی، گفت: اگرچه اخذ این عوارض در جهت حمایت از تولیدات داخلی تعریف شده است تا با محدود کردن کاربران، آن‌ها را به استفاده از تولیدات داخلی ترغیب کنند، ولی این امر در حالی است که بازی‌های داخلی از کیفیت چندانی برخوردار نیستند. تماینده مردم شاهرود و میامی در مجلس شورای اسلامی تصريح کرد: توسعه بازی‌های داخلی نیازمند ایجاد بسترها مناسب است تا تولیدکننده بتواند در تولید، عرضه و فروش این بازی‌ها نتایج مطلوب را کسب کند. ضمن آنکه یکی از راهکارهای مناسب برای کمک به بازی‌های داخلی، پارانه‌ای است که دولت باید به این محصولات بدهد تا پیشبرد امور را برای تولیدکننده ها تسهیل کند. وی اظهار کرد گرفتن مالیات از بازی‌های خارجی به نوعی ایجاد انحصار است اگرچه این انحصار در جهت حمایت از تولیدات داخلی است، اما باید موقت و پلکانی باشد و گرفتن مالیات از بازی‌های خارجی پس از مدتی به صفر برسد.

حسینی شاهروdi با بیان اینکه انحصاری که برای حمایت از تولیدات داخلی به وجود آمده تائیر مثبت چندانی در رشد کمی و کیفی این محصولات نداشته است، تاکید کرد اگرچه برای حمایت از بازی‌های داخلی، مالیات برای محصولات خارجی در نظر گرفته شده است، اما این عوارض تائیر چندانی در رشد و توسعه بازی‌های داخلی نداشته و تصمیم اشتباہی است.

عضو هیات رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی با انتقاد از عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: چندین سال از زمان تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرد، اما این بنیاد در توسعه این محصولات کوتاهی کرده و استقبال از این بازی‌های داخلی وجود ندارد؛ باید بررسی شود چرا نمی‌توانیم در توسعه این بازی‌ها توانا باشیم؟ تکنولوژی و علم مورد نیاز وجود ندارد؟ شرایط رشد نیست؟

حسینی شاهروdi در ادامه بیان کرد بازی‌های داخلی از یک سو محتوا و از سوی دیگر از نظر فنی و تکنولوژی در سطح پایین قرار دارند و به نظر می‌رسد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنامه جامی برای رفع کمبودهای این حوزه ندارد.

عضو هیات رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی در پایان افزود: مشکلات بازی‌های داخلی با ایجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن مالیات برای بازی‌های خارجی بروطوف نمی‌شود لذا باید راه‌های دیگری پیش بینی شود و برای حمایت و توسعه بازی‌های رایانه‌ای داخلی خود کشور باید شرایط مناسب را فراهم کند؛ گران کردن بازی‌های رایانه‌ای خارجی علاج این مشکل نیست.

پاشگاه خبرنگاران

پورمختار در گفت و گو با باشگاه خبرنگاران جوان: دریافت عوارض از واردات بازی‌های رایانه‌ای به بخش درآمدی کشور کمک می‌کند

عضو کمیسیون حقوقی مجلس گفت: دریافت عوارض از واردات بازی‌های خارجی به کشور برای ما درآمد به همراه دارد.

محمدعلی پورمختار عضو کمیسیون حقوقی قضایی مجلس در گفت و گو با خبرنگار مجلس گروه سیاسی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با اشاره به اینکه ساخت بازی‌های رایانه‌ای اکنون به عنوان یک صنعت پولیزا و پردرآمد در دنیا مطرح است، گفت: براین اساس برای حمایت و تقویت ساخت بازی‌های رایانه‌ای مرکز ملی و بنیادی ایجاد شد.

وی با بیان اینکه متأسفانه همیشه این حمایت‌ها به لحاظ سلیقه‌ای یا کمبود منابع مالی مورد نیاز دچار افت شده است، افزود: بخش خصوصی هم نوعاً با مشکلات مالی در این مورد مواجه است، شخصی که می‌خواهد در راه صنعت بازی سازی قدم بردارد باید تمام وقت برنامه ریزی کرده و زمان بگذارد و حتی به کسب درآمدی هم در انتهای آن، مبنی بر اینکه آیا می‌تواند بفروشد یا خیر نیندیشد.

پورمختار تصریح کرد: اکنون قدرت رقابت در کشور بسیار پایین است، در کشورهای خارجی با استفاده از تجهیزات و امکانات بسیار فوق الماده و قوی الکترونیکی بازی‌های رایانه‌ای ساخته می‌شود اما در ایران باید تک اقدام خودشان این کار را انجام دهد، بند به بند برنامه را توشت و به بازی تبدیل کنند.

تمایل ملی کمودرآهنگ و بیار ضمیمان موافق و تایید دریافت عوارض از واردات بازی‌های خارجی به کشور اظهار کرد اگر به حمایت قانونی در این مورد نیاز است مجلس حتماً به آن عنایت و توجه می‌کند زیرا غیر از بحث درآمدی آن برای کشور، بول بازی‌های رایانه‌ای خارجی تنها به جیب سازندگانش می‌رود و آثار و عوارض فرهنگی غیرقابل جبران و کنترل هم برای ما دارد و عملاً بسیاری از پیام‌ها در قالب همین بازی‌ها نسل جوان، نوجوان و کودکان ما منتقل می‌کند.

عضو کمیسیون حقوقی قضایی مجلس بیان کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید تقویت شده و به صورت مشخص ردیفی را در بودجه داشته باشد زیرا ما تحبیگان توانمند بسیاری در این عرصه داریم و امیدواریم دولت با ازانه لایحه یک گام عملی در این بخش بردارد.

نماينده شاهروند و ميامي در مجلس: عوارض جلوی نشر بازی های رايانيه اي خارجي را نمي گيرد

شاهروند - نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس گفت: مشکلات بازی های داخلی اعم از تکنولوژی به روز و اقبال مخاطب با ايجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن عوارض برای های خارجي بطرف نمی شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی دفتر نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس، سید حسن حسيني شاهروندی با انتقاد از پيشنهاد اخذ عوارض برای بازی های رايانيه اي خارجي، افزو: اگرچه اخذ اين عوارض در راستاي حمایت از توليدات داخلی تعریف شده است تا با محدود کردن کاريران، آنها را به استفاده از توليدات داخلی ترغیب کنند ولی اين امر در حالی است که بازی های داخلی از گيفت چندانی برخوردار نیستند. وی تصریح كرد: توسعه بازی های داخلی تيازمند ايجاد بسترهاي مناسب است تا تولید گشته بتواند در تولید، عرضه و فروش اين بازی ها نتایج مطلوب را كسب کند؛ ضمن آنکه يكى از راهكارهاي مناسب برای كمک به بازی های داخلی، يارانه اي است که دولت باید به اين محصولات بدهد تا پيشبرد امور را برای تولید گشته ها تسهيل کند.

نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس شورای اسلامي اظهار كرد: گرفتن ماليات از بازی های خارجي به نوعی ايجاد انحصار است اگرچه اين انحصار در راستاي حمایت از توليدات داخلی است اما باید موقت و پلکاني باشد و گرفتن ماليات از بازی های خارجي پس از مدتی به صفر برسد. حسيني شاهروندی با بيان اينکه انحصاری که برای حمایت از تولیدات داخلی گرفته از بازی های داخلی وجود آمده تالير مثبت چندانی در رشد کمي و گيفت اين محصولات تداشته است، تاكيد كرد: اگرچه برای حمایت از بازی های داخلی، ماليات برای محصولات خارجي در نظر گرفته شده است اما اين عوارض تالير چندانی در رشد و توسعه بازی های داخلی نداشته و تصميم اشتباхи است. وی با انتقاد از عملکرد بنیاد ملي بازی های رايانيه اي، گفت: چندين سال از زمان تشکيل اين بنیاد می گذرد اما در توسعه اين محصولات کوتاهی كرده و استقبال از اين بازی های داخلی وجود ندارد؛ حال باید بررسی شود چرا نمی توانيم در توسعه اين بازی ها توانا باشيم؟ تکنولوژي و علم مورد نیاز وجود ندارد؟ شرایط رشد نیست؟

عضو هیئت رئيسه کميسيون اقتصادي مجلس شورای اسلامي در ادامه بيان کرد: بازی های داخلی از يك سو محظوظ و از سوی ديگر از نظر فني و تکنولوژي در سطح پايانی قرار دارند و به نظر مي رسند بنیاد ملي بازی های رايانيه اي برنامه جامعی برای رفع کمبودهای اين حوزه ندارد. حسيني شاهروندی از گيفت چندانی در نظر گرفته شده است که بازی های داخلی با ايجاد سدهایي مانند در تولید گشته بسترهاي مناسب است تا تولید گشته بتواند در تولید، عرضه و فروش اين بازی ها نتایج مطلوب را كسب کند؛ ضمن آنکه يكى از راهكارهاي مناسب برای كمک به بازی های داخلی، يارانه اي است که دولت باید به اين محصولات بدهد تا پيشبرد امور را برای تولید گشته ها تسهيل کند. نماينده مردم شاهروند و ميامي علاج اين مشكل نیست.



نماينده شاهروند و ميامي در مجلس: عوارض جلوی نشر بازی های رايانيه اي خارجي را نمي گيرد

شاهروند - نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس گفت: مشکلات بازی های داخلی اعم از تکنولوژي به روز و اقبال مخاطب با ايجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن عوارض برای های خارجي بطرف نمی شود.

به گزارش ڈاکٹرنیوز به نقل از روابط عمومی دفتر نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس، سید حسن حسيني شاهروندی با انتقاد از پيشنهاد اخذ عوارض برای بازی های رايانيه اي خارجي، افزو: اگرچه اخذ اين عوارض در راستاي حمایت از توليدات داخلی تعریف شده است تا با محدود کردن کاريران، آنها را به استفاده از توليدات داخلی ترغیب کنند ولی اين امر در حالی است که بازی های داخلی از گيفت چندانی در رشد کمي و گيفت اين محصولات تداشته است، ايجاد بسترهاي مناسب است تا تولید گشته بتواند در تولید، عرضه و فروش اين بازی ها نتایج مطلوب را كسب کند؛ ضمن آنکه يكى از راهكارهاي مناسب برای كمک به بازی های داخلی، يارانه اي است که دولت باید به اين محصولات بدهد تا پيشبرد امور را برای تولید گشته ها تسهيل کند. نماينده مردم شاهروند و ميامي در مجلس شورای اسلامي اظهار كرد: گرفتن ماليات از بازی های خارجي به نوعی ايجاد انحصار است اگرچه اين انحصار در راستاي حمایت از توليدات داخلی باشد و گرفتن ماليات از بازی های خارجي پس از مدتی به صفر برسد. حسيني شاهروندی با بيان اينکه انحصاری که برای حمایت از توليدات داخلی وجود آمده تالير مثبت چندانی در رشد کمي و گيفت اين محصولات تداشته است، تاكيد كرد: اگرچه برای حمایت از بازی های داخلی، ماليات برای محصولات خارجي در نظر گرفته شده است اما اين عوارض تالير چندانی در رشد و توسعه بازی های داخلی نداشته و تصميم اشتباхи است. وی با انتقاد از عملکرد بنیاد ملي بازی های رايانيه اي، گفت: چندين سال از زمان تشکيل اين بنیاد می گذرد اما در توسعه اين محصولات کوتاهی كرده و استقبال از اين بازی های داخلی وجود ندارد؛ حال باید بررسی شود چرا نمی توانيم در توسعه اين بازی ها توانا باشيم؟ تکنولوژي و علم مورد نیاز وجود ندارد؟ شرایط رشد نیست؟ عضو هیئت رئيسه کميسيون اقتصادي مجلس شورای اسلامي در ادامه بيان کرد: بازی های داخلی از يك سو محظوظ و از سوی ديگر از نظر فني و تکنولوژي در سطح پايانی قرار دارند و به نظر مي رسند بنیاد ملي بازی های رايانيه اي برنامه جامعی برای رفع کمبودهای اين حوزه ندارد. حسيني شاهروندی افزو: مشکلات بازی های داخلی با ايجاد سدهایي مانند در نظر گرفتن ماليات برای بازی های خارجي بطریف نمی شود لذا باید راه های ديگری پيش بینی شود و برای حمایت و توسعه بازی های رايانيه اي داخلی خود كشور باید شرایط مناسب را فراهم کنند؛ گردن بازی های رايانيه اي خارجي علاج اين مشكل نیست.



انتقاد عضو کمیسیون اقتصادی مجلس از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای

عضو هیئت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس با انتقاد از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: چندین سال از زمان تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گذرد اما این بنیاد در توسعه این محصولات کوتاهی کرده است.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از شاهروд به نقل از دفتر تعاونیه مردم شهرستان های شاهروド و میامی، سید حسن حسینی شاهروودی با انتقاد از پیشنهاد اخذ عوارض برای بازی های رایانه ای خارجی، اظهار داشت: اگرچه اخذ این عوارض در جهت حمایت از تولیدات داخلی تعریف شده است تا محدود کردن کاربران، آن ها را به استفاده از تولیدات داخلی ترغیب کنند ولی این امر در حالی است که بازی های داخلی از کیفیت چنانی برخوردار نیستند.

تعاونیه مردم شاهرود و میامی در مجلس شورای اسلامی تصریح کرد توسعه بازی های داخلی نیازمند ایجاد بسترهاي مناسب است تا تولید کننده بتواند در تولید عرضه و فروش این بازی ها نتایج مطلوب را کسب کند؛ ضمن آنکه یکی از راهکارهای مناسب برای کمک به بازی های داخلی، رایانه ای است که دولت باید به این محصولات بدهد تا پیشبرد امور را برای تولید کننده ها تسهیل کند.

وی افزود: گرفتن مالیات از بازی های خارجی به نوعی ایجاد انحصار است اگرچه این انحصار در جهت حمایت از تولیدات داخلی است اما باید موقت و پلکانی باشد و گرفتن مالیات از بازی های خارجی پس از مدتی به صفر برسد. حسینی شاهروودی با اینکه اتحصاری که برای حمایت از تولیدات داخلی به وجود آمده تأثیر مثبت چنانی در رشد کمی و کیفی این محصولات نداشته است، تأکید کرد: اگرچه برای حمایت از بازی های داخلی، مالیات برای محصولات خارجی در نظر گرفته شده است اما این عوارض تأثیر چنانی در رشد و توسعه بازی های داخلی نداشته است.

عضو هیئت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی با انتقاد از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: چندین سال از زمان تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گذرد اما این بنیاد در توسعه این محصولات کوتاهی کرده و استقبال از این بازی های داخلی وجود ندارد؛ باید بررسی شود چرا نمی توانیم در توسعه این بازی ها توافق باشیم؟ تکنولوژی و علم موردنیاز وجود ندارد؟ شرایط رشد نیست؟

حسینی شاهروودی در ادامه بیان کرد: بازی های داخلی از یک سو محتوا و از سوی دیگر از نظر فنی و تکنولوژی در سطح پایین قرار دارند و به نظر من رسد بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه جامی برای رفع کمبودهای این حوزه ندارد.

عضو هیئت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی در پایان افزود: مشکلات بازی های داخلی با ایجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن مالیات برای بازی های خارجی بر طرف نمی شود لذا باید راه های دیگری پیش بینی شود و برای حمایت و توسعه بازی های رایانه ای داخلی خود کشور باید شرایط مناسب را فراهم کند؛ گران کردن بازی های رایانه ای خارجی علاوه این مشکل نیست.

عضو هیأت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس: بازی های داخلی محتوا و سطح فنی خوبی ندارند / بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه جامعی ندارد

عضو هیأت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس گفت: بازی های داخلی محتوا و سطح فنی خوبی ندارند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه جامی برای رفع کمبودهای این حوزه ندارد.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری فارس استان سمنان به نقل از دفتر تعاونیه مردم شاهرود و میامی در مجلس، سید حسن حسینی شاهروودی با انتقاد از پیشنهاد اخذ عوارض برای بازی های رایانه ای خارجی اظهار داشت: اگرچه اخذ این عوارض در جهت حمایت از تولیدات داخلی تعریف شده است تا محدود کردن کاربران، آن ها را به استفاده از تولیدات داخلی ترغیب کنند ولی این امر در حالی است که بازی های داخلی از کیفیت چنانی برخوردار نیست و توسعه بازی های داخلی نیازمند ایجاد بسترهاي مناسب است تا تولید کننده بتواند در تولید، عرضه و فروش این بازی ها نتایج مطلوب را کسب کند؛ ضمن آنکه یکی از راهکارهای مناسب برای کمک به بازی های داخلی، رایانه ای است که دولت باید به این محصولات بدهد تا پیشبرد امور را برای تولید کننده ها تسهیل کند؛ نهاینده مردم شاهرود و میامی در مجلس شورای اسلامی اظهار کرد: گرفتن مالیات از بازی های خارجی به نوعی ایجاد انحصار است اگرچه این انحصار در جهت حمایت از تولیدات داخلی است اما باید موقت و پلکانی باشد و گرفتن مالیات از بازی های خارجی پس از مدتی به صفر برسد. حسینی شاهروودی با این اینکه اتحصاری که برای حمایت از تولیدات داخلی به وجود آمده تأثیر مثبت و چنانی در رشد کمی و کیفی این محصولات نداشته است، تأکید کرد: اگرچه برای حمایت از بازی های داخلی، مالیات برای محصولات خارجی در نظر گرفته شده است اما این عوارض تأثیر چنانی در رشد و توسعه بازی های داخلی نداشته و تصمیم انتهاي است و توسعه این محصولات کوتاهی کرده و استقبال از این بازی های داخلی وجود ندارد؛ باید بررسی شود چرا نمی توانیم در توسعه این بازی های خارجی شرایط رشد نیست؟ عضو هیأت رئیسه کمیسیون اقتصادی مجلس شورای اسلامی با این کرد: بازی های داخلی از یک سو محتوا و از سوی دیگر از نظر فنی و تکنولوژی در سطح پایین قرار دارند و به نظر من رسد بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه جامی برای رفع کمبودهای این حوزه ندارد. حسینی شاهروودی افزود: مشکلات بازی های داخلی با ایجاد سدهایی مانند در نظر گرفتن مالیات برای بازی های خارجی بر طرف نمی شود باید راه های دیگری (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) پیش بینی شود و برای حمایت و توسعه بازی های رایانه ای داخلی خود کشور باید شرایط مناسب را فراهم کند؛ گردن بازی های رایانه ای خارجی علاج این مشکل نیست.

ساخت افکار

۱۹۰ اثر به هفتمن جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید (۱۳۹۴-۰۷-۱۵)

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمن جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره امسال ثبت تام کردند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۲۰ بازی نامه، ۱۸ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عنوانی مختلف پیشترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت. بازی های زائر ساده با ۵۵ عنوان (۳۷ درصد) پیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در زائر اکشن، ۲۰ بازی در زائر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در زائر ورزشی، ۱۳ بازی در زائر ماجراجویی، ۱۰ بازی در زائر سکویازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۲ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

اتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. اجین Game Maker با ۶ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است. تکنی دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایه خود نیست. براساس اعلام دیرخانه جشنواره، از هفدهم ماه مرحله داوری این اثار آغاز شده و فلان ان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب پیشترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در زائرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برندۀ هر یخش و نامزد جایزه پیشترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین یخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که توجه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران پیشترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند. اختتامیه هفتمن جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی پیشترین بازی های سال ایران، برای تحسین پار جشنواره ترویزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه بريا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی چیز خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرست این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند. براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمن جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.

فروشگاه های عرضه کننده بازی های دیجیتال برای دریافت مجوز فعالیت ثبت نام گشته (۱۳۹۴-۰۷-۱۰)

گروه فناوری اطلاعات ثبت نام فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای برای دریافت مجوز فعالیت عرضه، آغاز شد.

به گزارش خبر گزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آین نامه «دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل و رایانه ای بایست 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 فرست دارند از طریق فرم های مربوط به انتخاب حقوقی و انتخاب حقیقی اقامه نمایند.

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

با توجه به آین 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 می بایست «پروانه عرضه تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشد بدینه است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه می تجارتی به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

ثبت نام مجوز فعالیت عرضه انتخاب حقیقی
ثبت نام مجوز فعالیت عرضه برای انتخاب حقوقی



در رویداد ۲۰۱۷ DGRC چه گذشت؟؛ کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از نگاه آمار و ارقام

خبر ایران: اختتامیه اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یا (DGRC) روز سوم آذرماه ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت برگزار شد. این کنفرانس که رویدادی درباره تحقیقات علوم مرتبط با بازی سازی بود و سعی در افزایش شبکه‌ی پژوهشگران این حوزه در رشته‌های مختلف داشت.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قرار است هرساله با همکاری یکی از دانشگاه های بزرگ و متبرکشور و با حضور دایرکت یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، این شبکه‌ی ملی پژوهش را گسترش داده و از قواید آن در جهت رشد روزافزون صنعت بازی ملی پیغام برد. اولین دوره از این رویداد در سال ۱۳۹۶ با عنوان «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» با همکاری دانشگاه علم و صنعت برگزار شد. محورهای اصلی این رویداد در ۹ خوشه تقسیم بندی شده اند که شامل محورهای زیر بودند:

- گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال
- هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال
- جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال
- پردازش بازی های دیجیتال
- بازی های جدی و بازی وارسازی
- ابماد رفاقتی و اجتماعی بازی های دیجیتال
- تامل پذیری در بازی های دیجیتال
- هنر و طراحی بازی های دیجیتال
- اقتصاد مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال

اعضای کمیته‌ی علمی این رویداد شامل دو استاد تمام، ۷ دانشیار، ۱۶ استادیار و ۹ نفر خبرگان صنعت بازی های دیجیتال بودند. در کنار این، اعضای کمیته‌ی داوری اولین دوره ای بازی های جدی و مقالات هم شامل ۲ نفر استاد تمام، ۱۰ دانشیار، ۱۹ استادیار و ۳۰ دانشجوی دکترا بودند. تعداد ۱۴۶ مقاله به این رویداد ارسال شد که ۲۱۲ نفر آنها را نوشتند و تحقیقات مرتبط با آنها را انجام داده بودند. سهم حوزه های مختلف از مقالات ارسالی نیز به این شرح بود که ۶۸ درصد از کل مقالات ارسالی مربوط به حوزه های علوم انسانی، ۲۴ درصد فنی و مهندسی، ۷ درصد هنر و یک درصد از مقالات مربوط به حوزه های علم پژوهشی بود.

در این میان پنج رشته‌ی دانشگاهی نیز پیشترین مقاله‌ی ارسالی را داشتند: علوم مهندسی و کامپیوتر، مدیریت، روانشناسی، علوم ارتباطات و هنر. ۴۶ درصد از ارائه دهندها مقالات مرد و ۳۶ درصد زن بودند که با ترتیب پیشترین مقالات ۶۰ درصد توانستند مقالات خود را به دیرخانه ارسال و مجوز حضور در رویداد را دریافت کنند. مقالات پذیرفته شده نیز ۴۸ نفر درصد به شکل شفاهی و ۵۲ درصد به شکل پوستر ارائه شدند. در بخش مسابقه‌ی بازی های جدی نیز ۵۴ اثر پذیرفته شده بودند که در نهایت برندۀی نخست، بازی آموزشی «طرلان» بود. این بازی جدی آموزشی جهت آموزش مهارت حل مشکلات آموزشی کودکان است.

تعداد شرکت کنندگان در این کنفرانس ۲۶۶ نفر بود. ۲۲ نفر هم به عنوان سفیر دانشگاهی با این رویداد همکاری کردند. در پایان رویداد هم تعداد ۱۰ تندیس به برگزیدگان بخش های اهدا شد.



نخبگان صنعت بازی سازی دنیا، داور جشنواره گیم تهران؛ ۳۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند

ICTPRESS - بیست داور بین المللی و ۱۵ داور داخلی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را داوری خواهند کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به تقلیل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۳۵ داور هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامل ۱۵ داور ایرانی و ۲۰ داور بین المللی، معرفی شدند.

این داوران قرار است به بررسی و انتخاب بهترین بازی های رایانه ای سال ایران در زانرهای مختلف پردازند. براساس این گزارش استفاده از افراد خبره، توانمند و عادل برای داوری بازی های رایانه ای ایران، یکی از مهم ترین مسوولیت ها و تمہدات برگزار کنندگان جشنواره به شمار من رود اگر داوران توانند به خوبی از عهده وظایف خود برپایند، انتخاب های انتخاب می تواند تاثیر منفی در جامعه بازی سازی و توسعه و رشد این صنعت داشته باشد. به همین منظور در انتخاب داوران وسوسی زیادی به خروج داده شده است تا این افراد ضمن رعایت انصاف و عدالت، از نظر توانایی های فنی نیز در سطح بالایی باشند.

دانوران جشنواره قرار است در بخش اصلی رویداد بهترین بازی های رایانه ای در ۸ زانر اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریت، اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده انتخاب کنند. همچنین در بخش فرعی جوایزی به بهترین مستاوردهای فنی، هنری، طراحی، داستان، صدا، موسیقی، محتوا فرهنگی و (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیشترین بازی برای دستگاه های همراه هوشمند اهنا خواهد شد. در نهایت نیز پیشترین بازی سال ایران معرفی می شود. براساس این گزارش در بخش داوران بین المللی افراد با تجربه و خبره ای نظری **Gears of War** مدیر فنی هنری بازی **Gears of War** و استاد **David Coleman** استیتوی هنر ونکوور، **Max Pears** طراح بازی در استودیوی **CD Project Red**, **Giuseppe Trapani** طراح ارشد بازی در استودیوی **Gameloft**, **James Cooper** طراح بازی در ناتی داگ، **Ray Almaden** طراح بازی در ناتی داگ و **Tom Putzki** سخنگوی وارگیمینگ اروپا، **Uwe Mathon** نویسنده کننده ارشد یوبی سافت به چشم می خورد. جزییات و زوومه تمدنی داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای طریق <http://www.tehrangamefestival.ir/jurors> قابل مشاهده است. آین اختتامیه این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و می آن پیشترین بازی های ایرانی مشخص می شوند. ۲۵ داور ایرانی و بین المللی، داور هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شدند.

خبرگزاری پانا

در نمایشگاه بازی ترکیه؛ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند

(۰۱۰۸-۴۹/۱۱/۱۱)

تهران (پانا) - بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام **GIST** حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنجشنبه دوازدهم بهمن تا یک شنبه پانزدهم بهمن ماه سال جاری (۱ تا ۴ فوریه) در شهر استانبول برگزار می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه **Gaming Istanbul** با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بی می گیرد. این نمایشگاه صرفا در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه نیز ذکر شده **GIST** یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتانی، تاد، پارسینیپ و دیرین درین از جمله نمایندگانی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (**Borsch Games**) و الکساندر مزین مدیر عامل و موسس پورش گیمز (**TOGED**) به نمایندگی از بازی سازان روسیه مورد بحث قرار گیرد. همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فرزام ملک آرا و علی تادعلی زاده، دو تن از بازی سازان و توسعه دهنگان مطرح ایرانی، شاهد گفتگوی با محوریت موضوع «صنعت گیم ایران: فرصت ها و چالش ها» خواهیم بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد **Tehran Game Convention** و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافت. دومن دوره ای رویداد **TGC** تیر ماه سال ۷۷ برگزار خواهد شد.

نمایشگاه بازی ترکیه؛ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند

(۰۱۰۸-۴۹/۱۱/۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام **GIST** حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنجشنبه دوازدهم بهمن تا یکشنبه پانزدهم بهمن ماه سال جاری در شهر استانبول برگزار می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه **GIST** یا **Gaming Istanbul** با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بی می گیرد. این نمایشگاه صرفا در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه نیز ذکر شده **GIST** یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتانی، تاد، پارسینیپ و دیرین از جمله نمایندگانی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین، مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (**Borsch Games**) و الکساندر مزین مدیر عامل و موسس پورش گیمز (**TOGED**) به نمایندگی از بازی سازان روسیه مورد بحث قرار (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) گیرد همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فراموش ملک آرا و علی نادعلی زاده، دو تن از بازی سازان و توسعه دهندگان مطرح ایرانی، شاهد گفت و گویی با محوریت موضوع «صنعت گیم ایران؛ فرصت ها و چالش ها» خواهیم بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد «Tehran Game Convention» و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافت. دومن دوره ای رویداد **TGC** تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

ایلام اکنونیست

در نمایشگاه بازی ترکیه؛ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند

(۱۰:۰۰ - ۱۰/۱۱/۲۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام **GIST** حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنجشنبه دوازدهم بهمن تا یک شنبه پانزدهم بهمن ماه سال جاری (۱ تا ۴ فوریه) در شهر استانبول برگزار می شود.

به گزارش ایران اکنونیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ چند سالی است که نمایشگاه **Gaming Istanbul** یا **GIST** با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بین می گیرد. این نمایشگاه صرفاً در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه تیز ذکر شده **GIST** یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتانی، تاد، پارسینیپ و دیرین درین از جمله نمایندگانی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهد داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (TOGED) و الکساندر مزن مدیرعامل و موسس بورس گیمز (**Bosch Games**) به نمایندگی از بازی سازان روسیه مورد بحث قرار گیرد. همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فراموش ملک آرا و علی نادعلی زاده، دو تن از بازی سازان و توسعه دهندگان مطرح ایرانی، شاهد گفتگویی با محوریت موضوع «صنعت گیم ایران؛ فرصت ها و چالش ها» خواهیم بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد **Tehran Game Convention** و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافت. دومن دوره ای رویداد **TGC** تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

جشنواره ایستگاه اف

استارتاپ بازی سازی پاسارگاد، در راه جهانی شدن؛ برآورده شدن پروژه ایران در ایستگاه اف فرانسه، بزرگترین کمپ استارتاپی دنیا

(۱۰:۰۰ - ۱۰/۱۱/۲۰)

خبر ایران استارتاپ بازی سازی پاسارگاد، به عنوان نخستین استارتاپ ایرانی توسط بزرگترین کمپ استارتاپی دنیا یعنی ایستگاه اف (Station F) فرانسه مورد پذیرش قرار گرفت.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ایستگاه اف که بزرگترین کمپ استارتاپی دنیاست، پروژه ای پلندپروازانه و ملی در فرانسه است که توسط امانتول مکرون، رئیس جمهور این کشور، در اواسط سال ۲۰۱۷ افتتاح شد. هدف از راه اندازی این مجموعه بازگردانن مسیر نوآوری به سمت فرانسه است تا گرد هم اوردن تعاضی اجزایی یک اکوسیستم جامع و کامل کارآفرینی و با حضور شرکت های بزرگ تجاری (اظطری مایکروسافت، آمازون، فیسبوک، تورالین، بیوبی سافت، زندسک و...)، سرمایه گذاران خطربدیر و فرشتگان کسب و کار، مریبان و متخصصین حوزه های مختلف و... در قلب پاریس (ایستگاه اف)، کارآفرینان خلاق و ایده پرداز در هر جای دنیا را ترغیب کند به جای رفتن به سیلیکون ویک، لندن و برلین، به پاریس رفته و به این مجموعه پیونددند.

از این رهگذر برای جذب برترین های حوزه های مختلف کسب و کاری و کارآفرینی، فرآخوانی جهانی داده شد که در طی آن، علاقه مندان طرح ها و ایده های خود را برای ارزیابی به این مجموعه ارسال نمودند. استارتاپهای بالا و ساختگیری در ازیزی، بخش جدایی تا پذیر فرآیند انتخاب بهترین ها برای پیوستن به استیشن اف است. نکته حائز اهمیت نیز حضور استارتاپی ایرانی در بین پذیرفته شدگان است و نکته جالب تر آن که این استارتاپ یک مجموعه بازی سازی است که توانسته به عنوان نماینده شایسته ای از اکوسیستم استارتاپی و کارآفرینی ایران، پروژم کشورمان را در این عرصه بین المللی به اهتماز در آورد «آروند استودیو» در سال ۱۳۹۴ به همت جمعی از کهنه کاران صنعت بازی در ایران و با پشتیبانی مالی شرکت «بیشگامان امین سرمایه (ادامه دارد...)»

(ادامه خبر ...) پاسارگاد (شناسا) و با هدف تولید بازی های تراز بین الملل تأسیس شده است. این مجموعه بازی های جوچه آتش (Guns N' Heroes) که یکی از عنوانین در دست تولید در آرود استودیو است و در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صاحب ۱ غزال زرین و ۲ لوح تقدیر شده بود را به عنوان طرح پیشنهادی برای استیشن اف ارسال کرد و در نهایت پس از حل مراحل مختلف و دعواز گزینش، این بازی توانست جواز حضور آروند را در ایستگاه اف کسب نماید. کیاوش کنی از مدیران آرود استودیو در این رابطه گفت: حضور در استیشن اف بدون حمایت های مادی و معنوی شناسا و در راس آن اقای دکتر ساجدی، مدیر عامل محترم و اقای دکتر جوانمردی، رئیس هیأت مدیره محترم این مجموعه، میسر نمی گردید، بدون تردید می تواند سرآغازی برای تعاملات بین المللی بازی سازان داخلی و بازیگران بزرگ و چند ملیتی این صنعت باشد.

رسالت

در نمایشگاه بازی ترکیه؛ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام GIST حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنج شنبه دوازدهم بهمن ماه سال جاری (۱ تا ۴ فوریه) در شهر استانبول برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه Gaming Istanbul با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بی می گیرد. این نمایشگاه صرفاً در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد.



نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند (۱۴۰۸-۰۹/۱۱/۱۷)

- بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام GIST حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنجم شنبه دوازدهم بهمن تا یک شنبه پانزدهم بهمن ماه سال جاری (۱ تا ۴ فوریه) در شهر استانبول برگزار می شود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه Gaming Istanbul با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بی می گیرد. این نمایشگاه صرفاً در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه نیز ذکر شده GIST یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتای، تاد پارسینیپ و دیرین دیرین از جمله تمایندهایی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود. در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (TOGED) و الکساندر مزین مدیرعامل و موسس بورس گیمز (Games Borsch) به تمایندگی از بازی سازان روسیه مورد بحث قرار گیرد.

همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فرزام ملک آرا و علی تادعلی زاده، دو تن از بازی سازان و توسعه دهندهای مطرح ایرانی، شاهد گفتگویی با محوریت موضوع "تنبیه گیم ایران: فرصت ها و چالش ها" خواهیم بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد Tehran Game Convention و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافتد.

دومن دوره رویداد TGC تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می گند



در نمایشگاه بازی ترکیه؛ نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می‌گند

(۰۷۰۰۰-۰۲/۱۱/۱۷)

ایرانیان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام **GIST** حضور خواهد داشت؛ این نمایشگاه از تاریخ پنجشنبه دوازدهم بهمن تا یک شنبه پانزدهم بهمن ماه سال جاری (۱۴ فوریه) در شهر استانبول برگزار می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه **Gaming Istanbul** با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بی می گیرد این نمایشگاه صرفاً در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه نیز ذکر شده **GIST** یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتای، تاد، پارسینیپ و دیرین درین از جمله تمایندهایی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (TOGED) و الکساندر مزین مدیرعامل و موسن بورش گیمز (**Borsch Games**) به تماشندگی از بازی های سازان روسیه مورد بحث قرار گیرد. همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فرزام ملک آرا و علی نادعلی زاده، دون از بازی سازان و توسعه دهندهای مطرح ایرانی، شاهد گفتگویی با محوریت موضوع «صنعت گیم ایران؛ فرست ها و چالش ها» خواهیم بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد **Tehran Game Convention** و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافت. دومین دوره ای رویداد **TGC** تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

۲۱



بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی برده است.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستانا، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی های سازه از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این بول داشته باشد هم باعث فساد می شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما مسانه افته کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم کاخه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این بول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می داد. مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با این اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود، افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید تزودت برای بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود: اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروشن داشتند و قی این شاخص های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود. به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مذاکم که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسان یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس شخص می شود که بازی می (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد مدافعت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مدافعت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مدافعت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی های مدافعت از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مدافعت نمی شود و مدافعت نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین مدافعت کردن بازی های از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم؛ در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد، علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخلی داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پیروزی حداقل ۵۰۰ میلیون تومان طرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدده، رسیک خوب و بد شدن بازی را پیدا کرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با پول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدده، یکی از پیشترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی میان بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربران مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزوده کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا شده، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرخخانه دارد. چین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابر عرضه بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفتهند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشتن قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسیدت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداکثر ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولیدکننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می دهد. در موضوع دانش هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویترین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خاتونه برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بگوییم چون کیم رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی هارا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظراتی بر بازی ها داشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بپسود بخشمیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اصطلاحی مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی هایی که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نزنند: مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

منبع: خبرگزاری ایستا



بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۲۳

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی بردند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) ایستا نوشت: حسن کریمی قدوسی، در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود. مددغه بخش خصوصی را متوجه اما متناسبه کمایش یک فضای می اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد چایی مانند بنیاد اعتماد نکنند. وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باند پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اشن را برای بازی سازها شرح می داد

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اشن برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان ایست که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروش داشتند. وقتی این شخص های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قبال آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود. به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسان یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از اورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش معافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی مالیات بر ارزش افزوده شود بازی خارجی هم معاف می شود و معافیتی نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذاری هایی را بگیرد که سرمایه گذاری در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند. زیست بوم فملی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود باید برای یک بازی که بتواند بفروشد، حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، ریسک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد در مقابل همان سرمایه گذار می تواند با بول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدهد، یکی از پیشین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و آوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاشر است. در چین شرایط سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر گذارهای بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربران مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد، بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاستی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی شده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد. چین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است، ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد تعایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۳۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشتره بودیم، به چین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایسه جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفته، بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشتن قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسیدت نمی شناسیم، ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداکثر ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن هزار تومن باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولید کننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی شود، اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می دهد در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویترین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای پرسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی هارا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پیمود بخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند را لایه می بیند: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور نداشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نزنند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی برده است.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستادن در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد تامینی در قالب این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبه کمالیس یک فضایی بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به عده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکند. وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خجال بنیاد راحت است که این پول جطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اشن را برای بازی سازها شرح می داد. مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید تزودترا بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اشن برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان ایجاد کرد و شاهنس های آنها ارزیابی می شود: اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروش داشتند. وقی این شاهنس های یکی از اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما تاشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال تاشرها باید کشور داشته باشند که تاشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش معافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معاف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معاف می شود و معافیت نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع تاشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروش حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بینزید و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذار می تواند با بول پیش حداقل ۲۰۰ میلیون تومان که باید به تاشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های الخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند: تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تحریر ها از بازار جهانی جدا پاشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرخانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقیاس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتراًی بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتراًی ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتراًی تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتراًی در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتراًی بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتراًی ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتراًی نشان دارد زیرا بیشتر سرگرمی بازی موبایل رفتند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتراًی به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشت قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتراًی دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های خارجی کامپیوتراًی را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش بررسیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتراًی و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولیدکننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتراًی نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویترین مفازه ها را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی ها را قاچاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بهمود بینشیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و انتظامی مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نزنند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

منبع : خبرگزاری ایستا

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخل برده است.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد تامینابی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما مناسقاته کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها پیشنهاد و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش اش را برای بازی سازها شرح می داد

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با یان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتش اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروشن داشتند و قیمت این شاخص های کیفی انداره گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که تاشار قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با متخصصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش معافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معاف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معاف می شود و معافیتی نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به تغییر ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درشت وجود ندارد، علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذاری بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پیروزی حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان طرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد پدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بینزید و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با یول پیش حداقل ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی پدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و آوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما افتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با یان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربران مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت میانی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی شده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و من داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بدون ایجاد تمايزگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۳۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشترفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس جهانی اتفاق می (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد
مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوتری تقاضت زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایلی رفتند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است. وی تداشتن قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی‌شناسیم. ما مجبوریم بازی‌های کامپیوتری را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و پولی به تولیدکننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی‌های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوتری جلوگیری نمی‌شود اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی‌هاست. ما ویترین مفاهیم را سالم می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی‌های انتخاب می‌کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی‌ها را قاچاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می‌دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پهلوی مصرف بپهلوی بخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی‌های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی‌های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور نداشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نزنند؛ مانند مارکت‌های آنلاین و سایت‌هایی که برای فروش بازی می‌گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسا

اکو آنلاین

بازی‌های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه‌گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی برده است.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی‌ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می‌شود. ما دندفعه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده‌هایی که داده می‌شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکند.

وی ادامه داد به دلیل همین موضوع ما به بازی‌سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می‌خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی‌سازها بیفتند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش این را برای بازی‌سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می‌شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی‌سازها حرف می‌زد که برنامه حمایتش این برای سال آینده چیست تا همه اخلاص داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت‌های اتفاق می‌افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش‌های بین‌المللی است.(ادامه دارد...)

اکو آنلاین

(ادامه خبر ...) کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بررسی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص‌های آنها ارزیابی می‌شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی‌هایی ساخته، بازی‌ها چقدر دلخواست داشتند و چقدر فروش داشتند. وقتی این شاخص‌های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می‌گیرد و در قالب آن رتبه حمایت‌های مالی و زیرساختی از آن می‌شود.

به گفته او بازی‌سازها من توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی‌شود و این به معنای تشویق شرکت‌ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت‌هایی هستند که می‌خواهند بازی‌های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است، ما ناشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می‌کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می‌خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با متخصصان بازی بررسی می‌کنیم، سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین‌المللی بازی را بررسی می‌کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می‌شود که بازی می‌تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مغایقیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی‌کند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی‌های خارجی روش مغایقیت مالیاتی در نظر گرفته نمی‌شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مغایقیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی مغایقیت مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مغایقیت مغایقیت نداریم که محسولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین مغایقیت بازی‌ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی‌های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل اخذ عوارض از بازی‌های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، پیهود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می‌گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می‌کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد. علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه‌ای باشد که سرمایه‌گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه‌گذاری در تولید داخلی داشته باشد و دولت‌ها دخالت نکنند. زیست بوم فعلی کشور ما به گونه‌ای است که اگر یک سرمایه‌گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروش، حداقل ۵۰۰ میلیون تومان طرف یک الی دو سال سرمایه‌گذاری کند، خواب سرمایه‌گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بددهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه‌گذاری می‌تواند با یول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بددهد، یکی از پیشترین بازی‌های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه‌گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته‌اند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه‌گذاری داخلی و اوردن بازی‌های خارجی هر دو باید یک مالیات بدنه‌ند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه‌گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می‌رود، اتفاقی که در این سال‌های اخیر هم برای اکثر سرمایه‌گذارهای بزرگ مافتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در این‌دهه ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می‌خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می‌کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می‌دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازی‌ای که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می‌کنند، افزوده کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می‌کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم‌ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم‌ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و من داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست‌های بسیار سرسختانه دارد. چنین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی‌توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت‌ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به شرایط ناپایاب عرضه بازی‌های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی‌های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نهایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی‌تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس جهانی اتفاق می‌افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸، ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفته‌اند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشت قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت (ادامه دارد ...)

اکو آنلاین

(ادامه خبر) - معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی‌شناسیم، ما مجبوریم بازی‌های کامپیوترا را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش پرستیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوترا و کنسول را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و بولی به تولیدکننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی‌های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوترا جلوگیری نمی‌شود، اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم، یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت تداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و بول مطرح نیست زیرا کل بول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوا این بازی‌هاست. ما ویراین مفاهیم را سالم می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای پرسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام تداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کسی رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی‌هارا قابلاً اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازی‌من دهیم و این کار را به دلیل شفاف‌سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بهبود ببخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند روند روند ارائه مجوز به بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی‌هایی که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی‌های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهد از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نماید: مانند مارکت‌های آنلاین و سایت‌هایی که برای فروش بازی می‌گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند.

آنها باید

منبع: خبرگزاری ایسا

خودرو ایران

بازی‌های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه‌گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخل بردند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی هر ساله از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد تامینی در قبال این بول داشته باشد هم باعث فساد می‌شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی‌اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده‌هایی که داده می‌شود عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی‌سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این بول چطور می‌خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی‌سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش اش را برای بازی‌سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می‌شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی‌سازها حرف می‌زد که برنامه حمایتش اش برای سال آینده چیست تا همه اصلاح داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت‌هایی اتفاق می‌افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش‌های بین‌المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پیروزی به اسم هرم حمایت است که ما یک سال پیروزی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی‌سازان است که پسته به عملکرد و شاخص‌های آنها ارزیابی می‌شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی‌هایی ساخته، بازی‌ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروش داشتند. وقی این شاخص‌های کیفی اندازه‌گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می‌گیرد و در قالب آن رتبه حمایت‌های مالی و زیرساختی از آن می‌شود به گفته او بازی‌سازها می‌توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی‌شود و این به معنای تشویق شرکت‌ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایت اظهار کرد: شرکت‌هایی هستند که می‌خواهند بازی‌های ایرانی را در خارج صادر کنند که برتابه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می‌کنیم. برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما ابتدا در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم، سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مغافیق مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مغافیق مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مغافیق مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کلاس است نه مریوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی مغافیق از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مغافیق می شود و مغافیق نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند بنابراین مغافیق کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع تاثران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، بهمود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درشت وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رعایت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پیروزی حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با پول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به تاثر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و آوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاثر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر کشورهای بزرگ مانند ایسلند است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در اینده ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداکثر ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربران مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزوده کشور ما جزو استثنای است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاست که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد. چین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را با بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نابرابر عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بدون ایجاد تعابندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط پرایری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشتره بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقیاس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری را بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایلی را می بینند.

وی ناشن قانون کیم رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداکثر ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولیدکننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کیم را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینظور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی شود، اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کیم رایت تداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به یختش از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد هولوگرام می دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویرتین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالم داشته باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آتهایت

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام داشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کسی رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی توانیم تمام بازی هارا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها داشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید

سمی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای صرف پنهان بینشیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند پودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی هایی که محتوای خوبی داشتند و به آنها مجوزی داده تند است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه بیندازند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

منبع: خبرگزاری ایستا



سپاهنا - Cina

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

۳۲

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخل بردند.

به گزارش سپاهنا، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود. ما دندگانه بخش خصوصی را متوجهیم اما متسافانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و تأثیر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان مناست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می داد

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چست تا همه اطلاع داشته باشد. البته بنیاد به صورت مشخص دو بروزه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک بروزه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروزی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود. اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروشن داشتند و قیمت این شاخص های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود. به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند اما مذاصلی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتش اظهار کرد: شرکت هایی هستند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است، ما ناشرها را برآسان یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس شخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مماضیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مماضیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مماضیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی مماف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مماف می شود و مماضیتی نداریم که مخصوصات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین مماف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، بیبود فضای کسب و کار و زیست بوم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داخلی است، بعضی می‌گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می‌کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درستی وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است.

وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه‌ای باشد که سرمایه‌گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه‌گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت‌ها دخالت نکند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه‌ای است که اگر یک سرمایه‌گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پفروش‌دندان حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه‌گذاری کند، خوب سرمایه‌گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بدشدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه‌گذاری می‌تواند با بول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی‌های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه‌گذاری‌های بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه‌گذاری داخلی و آوردن بازی‌های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاثیر است. در چنین شرایطی سرمایه‌گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می‌رود، اتفاقی که در این سال‌های اخیر هم برای اکثر سرمایه‌گذاری‌های بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده‌ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می‌خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می‌کند بداند حداکثر ۱۰ درصد مالیات کمتری می‌دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازی‌اری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می‌کنند، افزود کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد، بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اب استور دائمی دارند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم‌ها که موجب شده ایران در گوگل و اب استور طراحی شده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم‌ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و می‌داند اگر داخل کشور جیزی تولید کند، مصرف کننده‌اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست‌های بسیار سرخ‌خانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی‌توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت‌ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به شرایط نایاب‌تر عرضه بازی‌های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی‌های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۳ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی‌تواند بازی‌اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه جیز در مقایس جهانی اتفاق می‌افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ ۲۸۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفته. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشت قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت معنی آثار خارجی را به رسیدت نمی‌شناسیم. ما مجبوریم بازی‌های کامپیوتری را با قیمت حداکثر ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و پولی به تولیدکننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی‌های موبایلی اینظور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوتری جلوگیری نمی‌شود، اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی‌هاست. ما ویرتین مفاهیم را سالم می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای پرسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی‌هارا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می‌دهیم و این کار را به هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بپهود بیخوشیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوزه بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی‌های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مخصوص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهد از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نماید مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست یومی داشت که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخل بردند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسا، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این بول داشته باشد هم باعث فساد می شود ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما مناسفانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که این بول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با شورت بازی سازها بیفتند و قرار یست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می داد.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود، افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چیست تا همه اصلاح داشته باشد. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله اموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردهیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان داشت که عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی های ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و قدر فروش داشتند. وقی این شاخص های گویی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود. به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادام که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسانیم یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما ابتدا در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم، سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مماضیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مماضیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور م وجود دارد، مماضیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی هایی می شوند بنابراین مماضیت بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مماضیت می شود و مماضیتی نداریم که مخصوصات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین مماضیت کردن بازی های از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به تفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست یوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست یوم را خراب می کنیم؛ در صورتی که همین حالاً هم زیست یوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست یوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخشن خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست یوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پیروزی داشته باشد، حقوق و دستمزد پنهان ریسک خوب و بد شدن بازی را بیندیر و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذار می تواند با یک پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی پنهان، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراج واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳٪ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراج واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ م افتاده است. این یعنی زیست یوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) ... نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می‌خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می‌کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می‌دهد تا اینکه بازی وارد کنند.

کریمی با اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می‌کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و آب استور دائم می‌کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و آب استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا شده، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می‌داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرخانه دارد. چنین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است، ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی‌توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نابرابر عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بدون ایجاد تعایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بددهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی‌تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایسه جهانی اتفاق می‌افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۴۰۰ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفتهند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی ناشن قانون کیم رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی‌شناسیم. ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش بررسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دائم و در کشور منتشر می‌کنند و پولی به تولید کننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کیم را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینظور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به علت اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی‌شود اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کیم رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد هولوگرام می‌دهد در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویرتین مفاهیم را سالم می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به منای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کیم رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی هارا قجاجی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می‌دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پنهان بیخشیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی های این کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی هایی که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده شده است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور نداشته باشد و بتوانند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه بیندازند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می‌گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند.

انتهای پایان

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی برده است.

حسن کریمی قدوسی، در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد نشود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد تامنایی در قبل این پول داشته باشد هم باعث خسارت نشود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبه کمایش یک فضایی بین اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی با مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

به گزارش اقتصاد آتلاین به نقل از فارس، وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد برای ایجاد این تشکیل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می داد. مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید تزودترا بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام نشود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود: اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروشن داشتند. وقی این شاخص های یکی از اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است. ما تاشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال تاشرها باید کشور داشته باشند که تاشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی برای را مخصوصان بازی های مالی و سپس هیاتی منتشر کنیم. حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش معافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معاف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معاف می شود و معافیت نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع تاشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروش حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بینزید و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با بول پیش حداقل ۲۰۰ میلیون تومان که باید به تاشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند: تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) تحریم ها از بازار جهانی جدا پاشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و من داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرخانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوترا بازی نمی کنند کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوترا ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوترا تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوترا در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوترا بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوترا ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوترا نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفتند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوترا به صرفه نیست، کاهش مصرف است. وی ناشن قانون کم رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوترا دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های خارجی کامپیوترا را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش بررسیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوترا و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولید کننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کمی را بخرید؛ اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوترا جلوگیری نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویترین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آنهاست کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشتند باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی ها را قاچاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با عذر شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بهمود بینشیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و انتظامی مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده تشدید است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه بیندازند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

لعت لایلیان

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی برده است.

اعتمادآنلاین | حسن کریمی قدوسی در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، (ادامه دارد ...)

لخت لایه‌لایی

(ادامه خبر ...) کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این بول چطرب می‌خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود، افزوده شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کرده‌یم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروشن داشتند و قیمت این شاخص های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن هرم رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند اما ماذام که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت هایی هستند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است، ما ناشرها را برآسان یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند، آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با متخصصان بازی بررسی می کنیم، سپس هیاتی متشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس شخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

ممافات مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش ممافات مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، ممافات مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مریوط به ایرانی یا خارجی بودن، به این معنا که اگر بازی ماف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم ماف می شود و ممافاتی نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند بنابراین ماف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروش حداقل ۵۰۰ میلیون تومان طرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدده، رسیک خوب و بد شدن بازی را بیندیر و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد در مقابل همان سرمایه گذار می تواند با پول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدده، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر بازارهای بزرگ م اتفاق افتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی خارجی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزوده کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می کنند اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سریختانه دارد. چنین خودش این شرایط انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط ناپردازی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نهایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابر نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایسه جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد. (ادامه دارد ...)

لخت لایه‌لاین

(ادامه خبر ...) مردم دیگر بازی کامپیوترا بایزی نمی‌کنند کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوترا ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوترا تقاضت زیادی دارد، مشکل بازی‌های کامپیوترا در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوترا بایزی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند، بنیاد در سال ۱۳۸۸، ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوترا ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید، این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوترا نشان دارد زیرا اینست سراغ بازی موبایل رفتند، بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوترا به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی ناشنون قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوترا دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسیدت نمی‌شناسیم، ما مجبوریم بازی‌های کامپیوترا را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش برسانیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد، یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوترا و کنسول را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و پولی به تولید کننده نمی‌دهند، شما هم می‌توانید همان محصول کمی را بخرید: اما در بازی‌های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه جراز فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوترا جلوگیری نمی‌شود، اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم، یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست، بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد، در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوا این بازی‌هاست، ما ویراین مفاهیم را رساله می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوا سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای بررسی محتوا آنهاست

کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوا هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کمی رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌توانیم تمام بازی‌های رایا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد، پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازی‌ها می‌دهیم و این کار را با هدف شفاف‌سازی مارکت و محتوا مناسب انجام می‌دهیم، باید سمی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بهبود ببخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رسیده بود و در حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود، رسیده بندی سنت و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تندریده است، مگر برای بازی‌های که محتوا خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی‌های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهد از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نماید؛ مانند مارکت‌های آنلاین و سایت‌هایی که برای فروش بازی می‌گذارند، این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند.

منبع: ایسا



بازی‌های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه‌گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخل برده اند.

به گزارش اتفاق خبر، به نقل از ایسا، حسن کریمی قدوسی در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود استگی به عملکرد بنیاد دارد، بنیاد ملی بازی‌ها از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می‌شود، ما دندگانه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی‌اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می‌شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنندگی ادامه داد به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدلن منعاست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می‌خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می‌شود، افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید تزویت بازی سازها حرف می‌زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده جیست تا همه اطلاع داشته باشند، البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می‌افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص‌های ارزیابی می‌شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی‌هایی ساخته، بازی‌ها چقدر دانلود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شدند و چقدر فروش داشتند وقتی این شاخص‌های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می‌گیرد و در قالب آن رتبه حمایت‌های مالی و زیرساختی از آن می‌شود.

به گفته او بازی‌ها می‌توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی‌شود و این به معنای تشویق شرکت‌ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت‌هایی هستند که می‌خواهند بازی‌های ایرانی را در خارج صادر کنند که برآمده جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را براسانیم یک سری شاخص انتخاب می‌کنیم، برای ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شود. آنها باید درخواست دهند که می‌خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما ابتدا در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می‌کنیم، سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین‌المللی بازی را بررسی می‌کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می‌شود که بازی می‌تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی‌کند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی‌های خارجی روش معافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی‌شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کلاس است نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن، به این معنا که اگر بازی معاف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معاف می‌شود و معافیت نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی‌ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی‌های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی‌های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می‌گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می‌کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد، علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه‌ای باشد که سرمایه‌گذار بخشن خصوصی رغبت سرمایه‌گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت‌ها دخالت نکنند. زیست بوم فعلی کشور ما به گونه‌ای است که اگر یک سرمایه‌گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروش، حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه‌گذاری کند، خواب سرمایه‌گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسک خوب و بد شدن بازی را پیدا کرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه‌گذاری ای تواند با پول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی‌های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه‌گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته‌اند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه‌گذاری داخلی و آوردن بازی‌های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه‌گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می‌رود، اتفاقی که در این سال‌های اخیر هم برای اکثر سرمایه‌گذارهای بزرگ ما اتفاقه است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در اینکه ای نزدیک تولیدی نداریم، هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می‌خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می‌کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می‌دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربران مردم ایران هستند و با ریال خرید می‌کنند، افزود کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می‌کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاستی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم‌ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی شده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم‌ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می‌داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده‌اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست‌های بسیار سرسختانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی‌توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت‌ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به شرایط ناپایدار عرضه بازی‌های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی‌های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد تمايندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی‌تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چن قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقیاس جهانی اتفاق می‌افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفته. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی تداشتن قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای کامپیوتری ایرانی کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسمیت نمی‌شناسیم. ما مجبوریم بازی‌های کامپیوتری را با قیمت حداکثر ۱۵ هزار تومان به فروش بررسیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و بولی به تولیدکننده نمی‌دانند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دهد. شما هم می‌توانید همان محصول کیم را بخرید! اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوترا جلوگیری نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد هولوگرام می دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما وترین مقاوه ها را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آنهاست.

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام داشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم کیم رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی ها را قاچاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها داشته باشد. پس از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بپمود بخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر گند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی های که محتوای خوبی داشته و به آنها مجوزی داده شده است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نمایند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

انتهای پیام /

خبرگزاری فارس

میزگرد بررسی ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش اول رشت و زیبای اخذ عوارض از بازی خارجی برای گمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی ۱۳۹۷-۰۶-۱۸

در میزگردی در فارس ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی با نگاه از منظر کاربران، بازی ساز، بازار و حاکمیت بررسی شد.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت بازی خبرساز و چالش برانگیز شده است.

فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فصیحی و بابک کرباسی فعالان بازی ساز حضور یافتند.

موضوع اخذ عوارض از مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است؛ این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی رویه رو است که نگران افزایش قیمت بازی و تمایل بازی کننده های به سمت مارکت هایی بی مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است؛ مهمنی از آنجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخلی هستند. کرباسی فعال تولید بازی موافق جدی این طرح است که منتقد است عوارض بسیار بیشتر از ۱۰ درصد باید باشد و شامل همه بازی های خارجی شود؛ در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم معتقدند مضرات این کمک دولتی از محاسن آن بیشتر خواهد بود؛ چنانکه فصیحی مختلف طرح است و منتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک نیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز برعکس اخذ عوارض تاکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانبی با اخذ عوارض ضروری می دارد. وی تجربه همکاری در تدوین سیاست های برنامه ملی بازی را هم در کارنامه دارد.

در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تأثیر شرایط جدید بازار بازی بر مصرف کننده و بازی ساز، احتمال ایجاد تبعیض بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، تحove هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد.

تخفیف بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس؛ تأثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کننده و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟

فصیحی؛ حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای تیغ خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کشور و بهتر شدن وضعیت همه بجهه ها در کشور است، در این شکی نیست اما به نظر من این طرح از جنبه های مختلف قابل بررسی است همیشه برای یک بازی ساز سیار مهم است که بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و دوشناسی صحیح به دست مخاطب برساند طی ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است، امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی است، از این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قدیم داشته ایم و خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم.

همیشه نسخه های غیرقانونی، کرک و کپی بوده است، پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها بسیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD بهترین بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۲۰ دلار قیمت داشت.

پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد زیرا سایت های دالود به وجود آمدند و دالود غیرقانونی باب شد، بنابراین این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور نداشته باشیم، ما وقتی سال ۸۹ بازی گرانشاسپ را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ بیورو در کشورهای دیگر منتشر کردیم، اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شد، بنابراین آرزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند.

اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید بهترین خودروهای جهان از جمله بنز و BMW رایگان یا با قیمت ۱۰۰ هزار تومان البته به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فعلی بازار بازی ایران این گونه است زیرا عدمه روشن که مردم بازی تهیه می کنند کپی یا کرک و دالود است و حتی آنها را که خریداری می شوند نسخه های کرک غیرقانونی است که ۲۰ هزار تومان قیمت دارد.

در حوزه بازی موبایلی عدمه دریافت بازی های موبایلی از سایت های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند، در این بازار، بازارهایی مثل بخشی مارکت های موبایلی تصمیم گرفتند صحیح و قانونی هم محصول خارجی را ارائه کنند و بخشی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند، در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بنز و بنی ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و می خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد نیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند اکنون دو سه سالی است که تعدادی ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است، قیمت ها را اصلاح می کند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدریج یاد می گیرند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند، یاد می گیرند باید بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدهیم، این فرهنگ سازی به نفع بازی ساز است زیرا وقتی به تدریج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند، فعلاً دغدغه ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی برای بازی بدھی نه پول دزدی برای بازی غیرقانونی.

نمی دانم چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبت است، عوارض دقیقاً خلاف چیز این جریان است.

در مثال خودرو، بنز و بنی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می گوید مردم این خودروها را سوار نشودی دزدی است بیاید مانشین چینی ۵ میلیونی را بخرید، در این شرایط به شرکت چینی می گوییم شما که این کار را می کنید و در حال ایجاد جریاتی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی شوی باید عوارض بدهی و به تمام دزدها هم کاری نداریم، یعنی همان کاری که سال ها سایت های عرضه بازی که غیرقانونی بازی ارایه می کنند و کاری با آنها نکرده ایم و باعث شد بازی سازهای خارجی هیچ وقت روی بازار ایران حساب نکنند اکنون چند ناشر خارجی به احترام بازی کننده ایرانی بازی خود را فارسی می دهند می خواهیم کارش را سخت کنیم که اساساً این مسیر عکس اصلاح بازار است، زیرا همیشه یک بازار سالم قانونی می خواستیم که این حرکت ضربه زدن به بازار قانونی است، علاوه بر اینکه هیچ قدمی در مقابل بازار دزدی و غیرقانونی برنمی داریم و همچنان بازی های غیرقانونی روی سایت های دالود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است.

بحث دیگر این است که منبع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی کند، کمک به بازی ساز داخلی خیلی خوب است و باید به او کمک شود اما دولت از منابع مختلفی می تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منبع نباشد، حتی اگر پدر من هم بگوید من خواهم خرج تو را بدهم اما از یک راه غیرقانونی می خواهم آن را تهیه کنم من راضی نیستم، امیدوارم از یک راه صحیح این پول باید هیچ وقت معتقد نیستم که هدف وسیله را توجیه می کند بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است، هر جوش عالی است اما امیدوارم از این روشن نباشد فکر می کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی کند، زیرا باید بازار در بلندمدت برای بازی ساز ایرانی اصلاح شود، همان طور که در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تضمیف بازار بازی، اگر امروز مردم یاد می گیرند که برای بازی خارجی پول خرج کنند فردا هم برای بازی داخلی پول می دهند کما اینکه این اتفاق اکنون رخ داده است، در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایلی ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است، این نشان می دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با بهترین های بین المللی هستند، راه رقابت وجود دارد، در مجموع وقتی بازار قوی باشد به نفع بازی ساز ایرانی هم هست، عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است.

فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همکی معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به نفع مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟
کرباسی: به نمایندگی از چند ده شرکت بازی ساز چند سال پیش به تیجه رسیدیم و به شورای عالی فضایی مجازی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کلاً بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لفظ مالیات استفاده می کردیم، نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برابر ایجاد کند، مثلاً ۲۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده نیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدند اما به عنوان بازی ساز معتقدم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار نخواهد افتاد و طی ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود، درباره هزینه های تولید داخلی آقای فصیحی نیز حرف هایی را گفتند.

نشر بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقاد من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می شود، اخذ عوارض از بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود. قانون گذار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می کند از آن عوارض گرفته شود اگر روی DVD یا PC نیز منتشر می شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود.

در کنار اخذ عوارض باید با حوزه قاچاق نیز برخورد جدی شود. در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجود دارد و گاهی قانونی می شوند اما بازی های رسمی گذاشته می شوند روی تمام سایت های ایرانی با دامنه IR موجودند.

شورای عالی فضای مجازی باید خارج از روت دور فیلتر کردن خواهی طلب کرد که برخورد با قاچاق در حوزه بازی تسهیل شود. برخورد با بازار غیررسمی، عدالتی برای ناشران ایجاد می کند که می توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کنیم. وقتی عوارض گرفته شود بازار بین در پیکر و بین ضابطه بازی موبایل که در نتیجه آن تعداد قابل توجهی بازی وارد کشور می شود سامان می گیرد.

بازی های خارجی که وارد بازار ایران می شوند، شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی تعیین می کنند و برای مثال ۵ بازی پیازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران کشوری باشد که حوزه بازی تولید، انتقال و وحث صادرات داشته باشد.

در حالی که امکان گذاشتن بازی روی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول ها، گوگل و اپل به بازی ساز ایرانی داده تعیین شود، اما بازی همان کشورها را در ایران می فروشیم این سروته کردن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار نیست به کشورهای دیگر منتفع برسانیم.

ذالقه گیم در تمام دنیا توسط ناشران تربیت می شود. فلکه بازی خارجی باز است و می گوییم ذالقه گیم ایرانی بازی خارجی می پسندد. اکنون عدالت و برابری در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت اپلیکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان گیم است که در حالیکه باید حداکثر ۱۷-۱۸ عنوان ایرانی باشد اما ۷ عنوان ایرانی است. علت این امر تعدد بازی های خارجی است که بین ضابطه وارد کشور شده اند.

برای مثال شرکت فناوراندی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران نساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهم نبوده که اگر مهم بود به گوگل بلی فشار می اورد که مارکت خود را روی ایران باز کند.

شرکت هایی که رایزنی می کنند و این بازی ها را به ایران می آورند در وهله اول به فکر خودشان هستند. آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در کنار بازی ساز داخلی قرار می گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت نیست.

متقدم اخذ عوارض کاملاً می تواند به صنعت بازی کشور کمک کند به چند شرط. تخصیص اینکه برای ناشران در پلت فرم های مختلف دیجیتال، حامل PC، سخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدنی نیست.

دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که سطحه غیرهمجاع در سایت های دانلود به فروش ترسد و سوم اینکه محل هزینه کرد عوارض مشخص شود. این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و بخشی از بیت المال شود و بعنای بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی که صنعت بازی داخلی برگردد وقتی این عدد برگشت نباید خرج افراد شود بلکه باید در زیرساخت صنعت بازی خرج شود و در پروژه ای هزینه شود که درآمدزایی اش را تضمین کند و صادرات داشته باشد. برای مثال این مبلغ حتی می تواند در مجموعه ای که کار تشریفاتی انجام می دهد تریق شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این بینشاد خام است. علاوه بر این، با نظرات دستگاه های نظارتی می تواند به مارکتی تعلق بگیرد که داشت بینان باشد که نه در حوزه دلایل بلکه در حوزه واقعی ساخت بازی و انتقال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و بخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید. اما اگر قرار نیست ساماندهی تجمعی عوارض دریافتی به سود اینکه صنعت بازی کشور باشد بپردازد است دولت با آن آزادراه تهران شمال را تمام کند.

از سوی دیگر به عنوان یک دغدغه مند فرهنگی متقدم که با وجود محصولات روز آمریکایی و اروپایی در کشور که حتی بعضًا مضر هم نیستند شرایط لازم برای تربیت تسل جوان در کشور را نداریم. اما درباره این بازی ها کارشناسی را بنیاد انجام می دهنده و به بازی بد مجوز نمی دهنده، اما این بازی ها زندگی پیچه ها را بسیار تغییر می دهد ایران را نایاب با کشورهای دیگر مقایسه کرد. شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پرورش ... در ایران قابل مقایسه با برحی کشورها نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشران تعداد بدهند که برای مثال در سال ۵۰ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشران باید توجه داشته باشند که قانون اساسی ایران اجازه رعایت کمی رایت خارجی را فعلاً نداده و به بازار تجارت جهانی نیویو سی ایم؛ کمی رایت داخلي

داریم و سفت و سخت اجرا می شود اما کمی رایت خارجی را در آثار فردی داریم، کمی رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را کاوهی داریم.

خروج از از کشور از طریق برحی بازی های آنلاین یک امتیاز است که حاکمیت از روی غفلت یا اینکه حواسنی نیست حتی شبکه شتاب را برای پرداخت بول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشران خیلی مصر تباشد که عوارض دردرس برایشان درست کرده است. مستولان حواسنی را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارج می شود چرا فیلم و محصولات فرهنگی دیگر را به صورت اصل نمی توانیم بیاوریم؟ قرار است فعلاً تجارت جهانی را آغاز نکنیم که این برای برحی ناشران امتیاز است. بنابراین با قانون گذار همکاری کنند

فارس: حالا بحث را به سمت بازی پیحر خانیم و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم. طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تبع بازی ساز و بازی کننده دارد؟

سپاهی: ما چند مشکل را این موضوع دریم که در صحبت های بازی سازهای موفق و مخالف این طرح نیز وجود داشت. تخصیص اینکه با اظهارات آقای فضیحی مبنی بر تضعیف صنعت بازی موفق هستیم برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل بلی به صورت پیش فرض روی گوشی های اندرویدی نصب می شود و فعال است. در کنار مارکت های خارجی مارکت های ایرانی کافه بازار، مایکت، ایران ایس و ... نیز فعالیت می کنند که هر کدام ده ها هزار کاربر دارند. اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می گیرد، استدلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت های اپلیکیشن توانستند در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت.

آقای کرباسی درباره نظارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در کنار اجرای این طرح روی مارکت های داخلی، صحبت کردند بخش زیادی از بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی است و نظارتی بر بازار غیررسمی وجود ندارد به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت های دارای مجوز دریافت می شود با این هدف که یک عدد بازی ساز بازی و کاری که هنوز مشخص نیست، کمک شوند. بنابراین در این میان سوال مهم و ضمیم (ادامه درد...)

(ادامه خبر ...) بازارهای غیررسمی است.

پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با اختساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت‌های رسمی افزایش می‌باید و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جای قابل درک باشد و از مقتضی به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی که همچنان فعالیت می‌کنند، بازی خود را بگیرد در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت‌ها هستند زمین می‌خورد و منطقی نیست که برای اصلاح بخش از صنعت، بخش دیگری از آن را خراب کنیم.

معتمد این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعت شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اظهارات آقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت بر عکس شرایط اصلاً مساوی تفاوت داشتند شو بزرگ ترین ضربه این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت‌های ایرانی از بین خواهند رفت.

فارس: این سوال را از وجه دیگری پرسیم. فکر من کنید با اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تعیین ایجاد خواهد شد؟

حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایط قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می کنند اساساً در حوزه بازی، فضای آزاد تبادل در بازار جهانی را نداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای آزاد تبادل وجود دارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برخی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته می شود.

این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای آزاد با یکدیگر رقابت می کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیل از واردات به سمتشار من آید؛ همچنان که اخیراً استرالیا از نت فلیکس (شبکه ویدویی) مالیات من گیرد. آنها من یعنی داده نمی شود که بازی های کلنز آف کلنز یا حتی پوکه مون گو در مدت کوتاه فعالیت خود، دنیا را گرفتند این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی تولید، صادرات و رقابت کنیم. این بحث نیز از این قضیه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله بازی تراوین و کلنز آف کلنز و آمارهای جذب و غیرین مبنی بر اینکه روزانه حد میلیون تoman درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود. در این شرایط بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه می شویم این بازی ها توائمه اند بازار را تکان دهند که نه تنها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر نیز عادی نیست. بنابر این باید به این سمت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم. روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق گفته بول های مجازی و گفته کارت درآمدزایی می کنند که باید ساماندهی شوند. باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم نه اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی نگیریم. اکنون مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند، ارزش افزوده ای که از تجارت این مارکت ها نسبت کشور می شود از این می دهد این روند یعنی هیچ جیز این چرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادلانه رفاقت نمی شود.

معتمد همان اتفاقی که در بازار قاجاق گوشی تلقن همراه افکار، در صنعت بازی نیز این جهالت باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاجاق وارد می کنند روش نیز کنیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا تبادل ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود باید عوارض و مالیات را پرداخت کنند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلف وجود دارد که قابل بحث است.

فارس: ظاهرآ در موافقان و مخالفان دغدغه نجوع هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد این دغدغه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟ کریمی قووسی: یکی از سیاست های اصلی بنیاد ملی بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که نه تنها به دنبال این نیتیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور نشود بلکه به دلیل تبعات پسیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بنیاد حمایت از بازی های ایرانی است.

عوارض، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جایی استفاده کنیم که به نفع تولیدکننده داخلی باشد نه فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتالی دارد. بازی فیزیکی همان بازی های کرک و کمی هستند که بنیاد به آنها هولوگرام می دهد و این نقد به بنیاد وارد می شود که چرا هولوگرام می دهد؟ ما پسیار علاقه مندیم که به این بازی ها هولوگرام تدهیم ولی مجبور هستیم؛ تا بتوانیم بخشی از بازار را برای کسانی که دنبال محتوای مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بنیاد هولوگرام روی بازی ها تزند یعنی نصی دانیم در قاب CD بازی هایی که در مقاوه ها وجود دارد چه جیزی است و نصی توافق هم تک تک CD ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل نبود کمی رایت می افتد.

قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این باره وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (یا رایگان پایه) و فری تو بل (Free to Play) یا رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی شد هیچ گاه درباره واردات رسمی بازی های خارجی این قدر راحت صحبت نمی کردیم. چرا این اتفاق اخداد؟ زیرا این بازی های غیرقابل کرک شدن و کمی شدن هستند و اگر هم کمی شوند به سرور اصلی بازی وصل نمی شود و تمام خوبی های این بازی ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تایپ گنار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجانی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجانی از بازی و امکان پرداخت در صورت دلخواه است.

این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور پالشیم و بازی های پریمیوم فعلاً در کشور پاسخگو نخواهد بود همچنان که آمار فروش بازی های پریمیوم در مارکت های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروش، در بازی های یارانه ای دیجیتال دارد. اما چرا باید روی بازار دیجیتال موابایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض پنگناریم؟ در بازار ایران برخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مز دیجیتال داریم؛ به این معنا که مانند نروژ، فنلاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی موردنظر خود را از این بستر بخترند. فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روش پرداخت ما را رعایت کند و در مارکت داخلی ما بازی را برگزاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جذابیتی هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای آنها ندارد. در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را داریم. نمونه این بازار چین است. در پاسخ به این سوال که چرا بازی موبایل؟ باید بگوییم در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی سازهای ایرانی می‌توانند بازی سازند و عملکردشان نشان داده در چند سال اخیر علیرغم عدم حمایت عمده بنیاد از ساخت بازی های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلیاردی هم فروش رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی سازی موبایل در ایران دارد اکنون بازار خود را در اختیار شرکت های خارجی قرار داده ایم که اشکالی ندارد و بازی سازهای داخلی بایند و بازی سازهای خارجی رقابت کنند اما از سوی دیگر به دلیل وجود مرز دیجیتال در ایران امکان صادرات نداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است.

دو شایعه درباره طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی، مطرح شد که نخست تضمیف بازار و دوم اقبال مارکت های خارجی بود. بازار اصلًا تضمیف نمی شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه شود؟ مارکت و ناشر بخش خصوصی هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را تخریب یا بخرند. ممکن است تشخیص دهنده ۵ درصد یا ۱۰ درصد یا ۲۶ درصد یا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان ایران ۱۰ درصد عوارض روی بازی گذاشته می شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کند. درباره شایعه دوم برخی می گویند ممکن است مردم در نتیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد: نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی ها تحریم و بسته است و کاربر ایرانی نمی تواند در گوگل پلی پرداخت کند. علاوه بر این حتی نمی تواند به عنوان مارکت فیزیکی در انتیم بست کند. به دلیل تحریم ها آنها پرداخت خود را روی ما بسته اند. بدون VPN نمی توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی شناسیم.

برخی می گویند ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۳ هزار تومان تا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان است. در برخی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چنین است که به دلیل قدرت خرید مردم دلار را کمتر حساب می کنند در صورتی که اگر مردم بخواهند گفته کارت یا کربیت کارت یا دیبیت کارت پکیرند و شارژ کنند باید دلار ۴۷۰۰ بخورد و اختلاف قیمت جدی است و این ۱۰ درصد حقیقی اگر به قیمت نهایی بازی اضافه شود هنوز فالسله زیادی با قیمت جهانی بازی در مارکت خارجی دارد. پس مردم به سمت بازار جهانی شیفت نمی کنند و این فرض غلط است.

نکته مهم دیگر این است که گفته می شود همانطور که مارکت ها توانسته اند رقابت کنند بازی ساز های ایرانی نیز رقابت می کنند. در حالی که اگر گوگل پلی در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فعال بود آیا مارکت ایرانی رشد می کرد؟ در نبود اوبر، آمازون و یوتیوب سرویس های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه ای با بازی سازی ایرانی نداریم.

بازی ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برابر نیستند و حتی شرایط برای بازی ساز ایرانی بدتر است؛ زیرا باید پول حقوق، بیمه و ... بدهد. اخذ عوارض از بازی های خارجی دو سود دارد. نخست بحث اقتصادی و تقویت فضای کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده.

تقویت فضای کسب و کار یعنی همه شامل دولت، مرکز ملی فضای مجازی و بخش خصوصی باید روی تولید داخل سرمایه گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه ای است که سرمایه گذاری دارای پول ترجیح می دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می تولید داخل سرمایه گذاری کنند در این صورت به جای خوب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می دانند. بنابراین سرمایه خصوصی جذب این صفت نمی شود بخش دوم انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ میلیون برای هزینه کرد این پول در نظر گرفته ایم. نخست: هرم حمایت که یک سال روی این موضوع کار شده و اکنون وارد دیالوگ با مرکز ملی فضای مجازی شده ایم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هرم حمایت یک سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی ساز داخلی است. همه جای دنیا هم دولت ها پول برای بازی سازی می دهند. برای مثال فنلاند حتی به سوپرسل که بسیار فروخته پول داده است. دلت پول دادن چیز بدی نیست که کار هرم حمایت درست پول دادن استد اقدام دوم: کمک به ناشران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور است تا رسک انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از جمله جذب کاربر در خارج از کشور انجام می شود. مثلاً ۲۰ هزار دلار به آنها بدهیم. سوم: اوردن افراد تائیرگذار و مدیران پروژه از خارج از کشور است که افراد نامدار یک یا دو سال در ایران متنورینگ (Mentoring) یا آموزش توسط افرادی دارای تخصص، تسلط، تجربه در یک زمینه شخصی) فیزیکی کنند و در قالب توسعه دهنده، تهیه کننده با بازی سازها آموزش دهند. محل اقامت و حقوق این افراد، هزینه بی است و قبل آن بیشترین کمک را به تولید داخل می کند.

البته تعامل این برنامه ها تا زمانی که با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها هماهنگی نشود اجرا نخواهد شد. گفته ایم تا زمانی که نظارت خوبی روی پول جمع اوری شده از عوارض نباشد، کاری نمی کنیم. ما در بنیاد برای برنامه های خودمان ۱۲ میلیارد تومان بودجه کافی داریم و نیازی به این پول نداریم و قرار نیست هزینه کار و عملیات ما شود؛ بلکه پول عوارض برای تولید کننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولید کننده ها و مرکز ملی فضای مجازی بر این کار نظارت کنند و بپرسند این پول کجا هزینه می شود. بنابراین درباره هزینه کرد این پول پیشنهادها داریم و باید با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها پوششیم و صحبت کنیم. نوع هزینه کرد و گزارش هزینه کرد با باید با نظارت بازی ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد. ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامی

در بخش دوم این میزگرد پاسخ های حاضران به انتقادها را خواهید خواند.

بخش هایی از مهم ترین صحبت های پاسخ دوم میزگرد به شرح زیر است:

فیضی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند ازشان بگیریم نگرفتند نگیریم.

کرباسی: در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می شود.

حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشند و همزمان تمام قد مقابل قاچاق بایستیم.

کریمی قدوسی: پس از اینکه از مارکت های رسمی عوارض گرفتیم و جدایمان اجازه نمی دهد با قاچاق مبارزه نکنیم! قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم.

بازی های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی های خارجی را با هدف اصلاح زیست بوم داشت که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی های خارجی به جای حمایت از تولید داخل برده است.

حسن کریمی قدوسی، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی های خارجی و ایجاد رات، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رات و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می کند که اگر عملکرد تاماسی در قبل این پول داشته باشد هم باعث فساد می شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار تیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش اش را برای بازی سازها شرح می داد

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود: این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر بازی سازها حرف می زد که برتابه حمایتش اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشد. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر دالولد شدند و چقدر فروشن داشتند. وقتی این شاخص های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود. به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایت اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برتابه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسان یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشد که تا شهر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین المللی بازی را بررسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مماضیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مماضیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مماضیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی هایی می خواهند از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم مداف می شود و مماضیتی نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند بنابراین مماض کردن بازی های از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علی قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، پهلو فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود باید برای یک بازی که بتواند پیروزی حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خوب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بیندیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با پول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراج واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدھند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراج واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما اتفاق ادید است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند: تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی خارجی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازی را کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود: کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دالولد می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاستی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمعیت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحصیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور خاصیت مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابر عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برآوری نیست که بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشیم زیرا در این بازارها همه چیز در مقیاس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۴۰۰ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایلی رفتند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی ناشیت قانون کبی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسیدت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش برآوریم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولیدکننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کبی را بخرید: اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کبی رایت تداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد هولوگرام می دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویرتین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به معنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کبی رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی هارا قاچاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را برسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پنهان بیخیهش.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی هایی که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده شدند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا کنند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی توانند بازی را منتشر کنند.

هشدارنیوز

زشت و زیبای اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صفت ب

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت بازی خبرساز و چالش برانگیز شده است.

فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ایجاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فضیحی و باکر کرباسی فعالان بازی ساز حضور باقیست.

موضوع اخذ عوارض از مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است: این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی روبه رو است که نگران افزایش قیمت بازی های تعاملی بازی کننده های به سمت مارکت های بی مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است: همچنین (ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) از آنجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخل هستند. کرباسی فعال تولید بازی موافق جدی این طرح است که معتقد است عوارض بسیار پیشتر از ۱۰ درصد باید باشد و شامل همه بازی های خارجی شود؛ در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم معتقدند مضررات این کمک دولتی از محاسن آن پیشتر خواهد بود؛ چنانکه فسیحی مخالف طرح است و معتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک نیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز بر محاسن اخذ عوارض تأکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانه با قاجاق را هم‌زمان با اخذ عوارض ضروری می داند. وی تجویه همکاری در تقویت سیاست های برنامه ملی بازی را هم در کارنامه دارد.

در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تأثیر شرایط جدید بازی بر مصرف کننده و بازی ساز، احتمال ایجاد تعیین بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، تحویه هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظارت بر عوارض اخذ شده پراخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. تخفیف بخش از این میزگرد را زیر می خوانید:

فارس: تأثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کننده و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟

فسیحی: حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای نیت خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی در کشور و بهتر شدن وضعیت همه بجهه ها در کشور است. در این شکل تیست اما به نظر من این طرح از جبهه های مختلف قبل بررسی است. همیشه برای یک بازی ساز بسیار مهم است که بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و روش های صحیح به دست مخاطب برساند. می ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است. امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی را در این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قدیم داشته ایم و خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم.

همیشه نسخه های غیرقانونی، کرک و کپی بوده است. پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها بسیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD بهترین بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۲۰ دلار قیمت داشت.

پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد؛ زیرا سایت های داللود وجود آمدند و داللود غیرقانونی باب شد. بنابراین این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور نداشته باشیم. ما وقتی سال ۸۹ بازی گرانشاسپ را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ بیوو در کشورهای دیگر منتشر کردیم، اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانستیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شد. بنابراین آرزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند.

اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید بپترین خودروهای جهان از جمله بنز و BMW رایگان یا با قیمت ۱۰۰ هزار تومان البته به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فعلی بازار بازی ایران این گونه است زیرا عدمه روشی که مردم بازی تهیه می کنند کپی یا کرک و داللود است و حتی آنها را که خریداری می شوند تسلخه های کرک غیرقانونی است که ۲ تا ۲ هزار تومان قیمت دارند.

در حوزه بازی موبایلی عدمه دریافت بازی های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند. در این بازار، بازی های مارکت های موبایلی تصمیم گرفتند صحیح و قانونی هم محصول ایرانی و هم محصول خارجی را ارایه کنند و برخی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند. در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بنز و بی ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و می خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد نیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند. اکنون دو سه سال است که تعدادی ناشر خارجی محصولات خود را رسمی در ایران می فروشند همیشه بجهه های ایرانی همان بازی ها را به صورت دزدی بازی کرده اند حضور ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است. قیمت ها را اصلاح می کنند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدریج یاد می گیرند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند. یاد می گیرند نایاب بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدهیم، این فرهنگ سازی به نفع بازی ساز است زیرا وقتی به تدریج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند. قابل دغدغه ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی برای بازی بدهی نه پول دزدی برای بازی غیرقانونی.

نمی دام چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبت است. عوارض دقیقاً خلاف چهت این جریان است.

در مثال خودرو، بنز و بی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می گوید مردم این خودروها را سوار نشوید دزدی است باید مانین چینی ۵ میلیونی را بخرید. در این شرایط به شرکت چینی می گوییم شما که این کار را می کنید و در حال ایجاد جریانی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی شوی باید عوارض بدھی و به تمام دزدها هم کاری نداریم، یعنی همان کاری که سال ها سایت های عرضه بازی که غیرقانونی بازی ارایه می کنند و کاری با آنها نکرده ایم و باعث شد بازی سازهای خارجی هیچ وقت روی بازار ایران حساب نکنند. اکنون چند ناشر خارجی به اخترام بازی کننده ایرانی بازی خود را فارسی می کنند و پشتیبانی می دهند می خواهیم کارش را سخت کنیم که اساساً این مسیر عکس اصلاح بازار است. زیرا همیشه یک بازار سالم قانونی داریم و همچنان بازی های غیرقانونی روی سایت های داللود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است.

بعض دیگر این است که منع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی کند. کمک به بازی ساز داخلی خوب است و باید به او کمک شود اما دولت از مبالغ مختلفی می تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منع نباشد. حتی اگر پدر من هم بگوید من خواهم خرج تو را بدهم اما از یک راه غیرقانونی می خواهم آن را تهیه کنم من راضی نیستم. امیدوارم از یک راه صحیح این پول باید. هیچ وقت معتقد نیستم که هدف وسیله را توجه می (ادامه

هشدارنیوز

(ادامه خبر) - کند. بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است. هر جو شغل عالی است اما امیدوارم از این روش نباشد فکر می‌کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی‌کند. زیرا باید بازار در بلندمدت برای بازی ساز ایرانی اصلاح شود. همان طور که در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ساز ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تضییف بازار بازی. اگر امروز مردم باد می‌گیرند که برای بازی خارجی پول خرچ کنند فردا هم برای بازی داخلی پول می‌دهند کمالاً بدیکه این اتفاق اکنون رخ داده است. در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایل ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است. این نشان می‌دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با بهترین های بین المللی هستند. راه رقابت وجود دارد در مجموع وقتی بازار قوی باشد به نفع بازی ساز ایرانی هم هست. عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است.

فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همکی معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به نفع مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟
کرباسی: به تعابندگی از چند دشکت بازی ساز چند سال پیش به تیجه رسیدیم و به شورای عالی فضای مجازی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کلاً بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لطف مالیات استفاده می‌کردیم. نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برابری ایجاد کند. مثلاً ۲۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده نیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدند اما به عنوان بازی ساز معتقدم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار تغواهد افتاد و می ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود. درباره هزینه های تولید داخلی آقای فسیحی نیز حرف هایی را گفتند.

نشر بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقاد من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می‌شود. اخذ عوارض از بازی خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود. قانون گذار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می‌شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می‌کند از آن عوارض گرفته شود. اگر روی DVD برای PC نیز منتشر می‌شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود.

در کنار اخذ عوارض باید با حوزه قاچاق نیز برخورد جدی شود. در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجود دارد. قانونی می‌گیرند و هم زمان که روی مارکت های رسمی گذاشته می‌شوند روی تمام سایت های ایرانی با دامنه .IR موجودند.

شورای عالی فضای مجازی باید خارج از روند فیلتر کردن ضوابط بگذارند که برخورد با قاچاق در حوزه بازی تسهیل شود. برخورد با بازار غیررسمی، عدالتی برای ناشران ایجاد می‌کند که می‌توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کنیم. وقتی عوارض گرفته شود بازاری در پیکر و بی شابطه بازی موبایل که در نتیجه آن تعیاد قابل توجهی بازی وارد کشور می‌شود سامان می‌گیرد.

بازی های خارجی که وارد بازار ایران می‌شوند، شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی تعمیم سازند. کشور ما قرار نیست از این حوزه گذرا کند و برای مثال ۵ بازی پسازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران گذشت که هزینه بازی تولید، انتقال و وحی صادرات داشته باشد.

در حالی که امکان گذاشتن بازی روی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول ها، گوگل و اپل به بازی ساز ایرانی داده تعمیم شود، اما بازی همان کشورها را در ایران می‌فروشیم این سروته کردن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار نیست به کشورهای دیگر منتفع برسانیم.

ذالقه گیم در تمام دنیا توسط ناشران تربیت می‌شود. فلکه بازی خارجی باز است و می‌گوییم ذالقه گیم ایرانی بازی خارجی می‌پسند. اکنون عدالت و برابری در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت اپلیکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان کیم است که در حالیکه باید حداقل ۱۷-۱۸ عنوان ایرانی باشد اما ۷ عنوان ایرانی است. علت این امر تعدد بازی های خارجی است که بی خاطره وارد کشور شده اند.

برای مثال شرکت فلاندی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران نساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهم نبود که اگر میهم بود به گوگل پلی فشار می‌آورد که مارکت خود را روی ایران باز کند.

شرکت هایی که رایزنی می‌کنند و این بازی ها را به ایران می‌آورند در وهله اول به فکر خودشان هستند. آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در کار بازی من بازی ساز داخلی قرار می‌گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می‌شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت نیست.

متقدیم اخذ عوارض کاملاً می‌تواند به صنعت بازی کشور کمک کند به چند شرط. تخصیص اینکه برای ناشران در پلت فرم های مختلف دیجیتال، حامل، PC، سخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدنی نیست.

دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که نسخه غیرمجاز در سایت های دانلود به فروش ترسد و سوم اینکه محل هزینه کرد عوارض مشخص شود. این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و بخشی از بیت المال شود و بعنای بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی به صنعت بازی سازی داخلی پیشنهاد داشته باشد. برگشت تباید خرج افراد شود بلکه باید در زیرساخت صنعت بازی خرج شود و در پردازه ای هزینه شود که در امدادزایی اش را تضمین کند و صادرات داشته باشد. برای مثال این مبلغ حتی می‌تواند در مجموعه ای که کار تشریفات انجام می‌دهند تزریق شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این پیشنهاد خام است. علاوه بر این، با نظرات دستگاه های نظارتی می‌تواند در مارکتی تعلق بگیرد که داشن بینان باشد که نه در حوزه دلایل بلکه در حوزه واقعی ساخت بازی و اشتغال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و بخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید. اما اگر قرار نیست ساماندهی تجمعی عوارض دریافتی به سود اینده صنعت بازی کشور باشد بهتر است در بیت المال بماند و حتی بعضاً مضر هم نیستند شرایط لازم برای از سوی دیگر به عنوان یک دغدغه مند فرهنگی متقدیم که با وجود محصولات روز آمریکایی و اروپایی در کشور که حتی بعضًا مضر هم نیستند شرایط لازم برای تربیت تسل جوان در کشور را تداریم. اما درباره این بازی ها کارشناسی را بنیاد انجام می‌دهند و به بازی بد مجوز نمی‌دهند، اما این بازی ها زندگی پیچه ها را بسیار تغییر می‌دهد ایران را نیاید با کشورهای دیگر مقایسه کرد. شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پرورش و... در ایران قابل مقایسه با برخی کشورهای نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشران تعداد بدهند که برای مثال در سال ۵ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشران باید توجه داشته باشند که قانون اساسی ایران اجازه رعایت کمی رایت خارجی را فلآن داده و به بازار تجارت جهانی نیویوشه ایم؛ کمی رایت داخلی داریم و سفت و سخت اجرا می‌شود اما کمی رایت خارجی را در آثار فردی داریم، کمی رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را گاهی داریم. خروج ارز از کشور از طریق برخی بازی های آنلاین یک امتیاز است که حاکمیت از روی غلبت یا اینکه حواشی نیست حتی شبکه شتاب را (ادامه دارد...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر...) برای پرداخت بول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشران خیلی مصر نباشد که عوارض دردرس برایشان درست کرده است. مستولان حواسشان را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارج می شود چرا فیلم و محصولات فرهنگی دیگر را به صورت اصل نمی توانیم بیاوریم؟ قرار است فعلاً تجارت جهانی را آغاز نکنیم که این برای برخی ناشران امتیاز است. بنابراین با قانون گذار همکاری کنند.

فارس: حالا بحث را به سمت بازار بجهزخانیم و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم. طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تبع بازی ساز و بازی کننده دارد؟

سپاهی: ما چند مشکل با این موضوع داریم که در صحبت های بازی موافق و مخالف این طرح نیز وجود داشت. نخست اینکه با اختلافات آقای فیضی خوبی بر تعییف صنعت بازی موافق هستیم. برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل بلی به صورت پیش فرض روی گوشی های اندرویدی نصب می شود و فعال است. در کنار مارکت های خارجی مارکت های ایرانی کافه بازار، مایکت، ایران ایس و... نیز فعالیت می کنند که هر کدام ده ها هزار کاربر دارند اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می گیرد، استدلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت های اپلیکیشن توائیست در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت.

آقای کرباسی درباره نظرارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در کنار اجرای این طرح روی مارکت های داخلی، صحبت کردند بخش زیادی از بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی است و نظرارت بر بازار غیررسمی وجود ندارد. به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت های دارای مجوز دریافت می شود با این هدف که یک عدد بازی ساز با ساز و کاری که هنوز مشخص نیست، کمک شوند. بنابراین در این میان سؤال مهم و ضمیم بازارهای غیررسمی است.

پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با احتساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت های رسمی افزایش می یابد و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جایی قابل درک باشد و از مقتضی به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی که همچنان فعالیت می کنند، بازی خود را بگیرد در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت ها هستند زمین می خورد و منطقی نیست که برای اصلاح بخشی از صنعتی، بخش دیگری از آن را خراب کنیم.

معتقدم این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعت شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اختلافات آقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت بر عکس شرایط اصلًا مساوی تغواص شد و بزرگ ترین ضریب این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت های ایرانی از بین خواهد رفت.

فارس: این سوال را از وجه دیگری پرسیم. فکر می کنید با اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تعیین ایجاد خواهد شد؟

حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایط قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می کنند. اساساً در حوزه بازی، فضای ازاد تبادل در بازار جهانی را تداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای ازاد تبادل وجود دارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برخی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته می شود.

این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای ازاد با یکدیگر رقابت می کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیلی از واردات به سمتشاران می آید؛ همچنان که اخیراً استرالیا از نت فلیکس (شبکه ویدیویی) مالیات می گیرد. آنها می بینند که بازی های کلش آف کلنز یا حتی یوکه مون گو در مدت کوتاه فعالیت خود، دنیا را گرفتند این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی داریم و می خواهیم در این شرایط عادی تولید صادرات و رقابت کنیم. این بحث نیز از این قضیه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله بازی تراوین و کلنز آف کلنز و اماراتی عجیب و غریب مبنی بر اینکه روزانه حد میلیون تومان درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود. در این شرایط بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه می شویم این بازی ها توائمه اند باز را تکان دهنده که نه تنها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر نیز عادی نیست. بنابراین باید به این سمت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم. روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق کیف بول های مجازی و گیفت کارت درآمدزایی می کنند که باید ساماندهی شوند. باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم نه اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی نگیریم. اکنون مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند، ارزش افزوده ای که از تجارت این مارکت ها نسبت کشور می شود از سود گیفت کارت که کیف بول مجازی است حاصل می شود در حالی که مالیات باید موقع خرید اخذ شود ته از گیفت کارت. اکنون مثل صرافی ها عمل می شود و تنها از سود و نه حتی از کل مبلغ مالیات بر ارزش افزوده گرفته می شود. تمن توان یک بام و دو هوا رفخار کرد. مردم ما اکنون گیفت کارت می خرند و در گوگل بلی طبق قوانین کشور دیگری متناسب با IP که با آن وصل می شوند، مالیات می دهند؛ زیرا گوگل ایران را تحریم کرده اما به ۴۰ کشور مالیات بر ارزش افزوده می دهد این روند یعنی هیچ چیز این چرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادلانه رفقار نمی شود.

معتقدم همان اتفاقی که در بازار قاجاق گوشی تلقن همراه افتاد، در صنعت بازی نیز این جهالت باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاجاق وارد می کنند روش نیزیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا تبادل ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود باید عوارض و مالیات را پرداخت کند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلفی وجود دارد که قابل بحث است.

فارس: ظاهرا در موافقان و مخالفان دغدغه نجوعه هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد این دغدغه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟

کربیم قتوسی: یکی از سیاست های اصلی بنیاد ملی بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که نه تنها به دنبال این نیستیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور نشود بلکه به دلیل تبعات سیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بنیاد حمایت از بازی های ایرانی است.

فارس، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جای استفاده کنیم که به نفع تولیدکننده داخلی باشد نه فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتالی دارد. بازی های کرک و کپی هستند که بنیاد به آنها هولوگرام می دهد و این (ادامه دارد...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر...) تقدیم شود که چرا هولوگرام می‌دهد؟ ما بسیار علاقه مندیم که به این بازی‌ها هولوگرام تدهیم ولی مجبور هستیم؛ تا بتوانیم بخشی از بازار را برای کسانی که دنیا محظوظ مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بیاند هولوگرام روی بازی‌ها نزند یعنی نمی‌دانیم در قاب CD بازی‌هایی که در مقابله با وجود دارد چه چیزی است و نمی‌توانیم هم تک تک CD ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل نبود کیم رایت می‌افتد.

قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این باره وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (Free to Play) یا رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی‌شده هیچ گاه درباره واردات رسمی بازی‌های خارجی این قدر راحت صحبت نمی‌کردیم، چرا این اتفاق اتفاق نداشت؟ زیرا این بازی‌ها غیرقابل کرک شدن و کمی شدن هستند و اگر هم کمی شود به سرور اصلی بازی وصل نمی‌شود و تمام خوبی‌های این بازی‌ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تائیر گذار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجانی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجانی از بازی و امکان پرداخت در صورت دلخواه است.

این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور باشیم و بازی‌هایی که آمار فروش بازی‌های پریمیوم در مارکت‌های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروش، در بازی‌های رایگان است. اما چرا باید روی بازار دیجیتال موبایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض یگذاریم؟ در بازار ایران بخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مرز دیجیتال داریم؛ به این معنا که ماتن نرور، فلاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی موردنظر خود را از این ستر بخرند. فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روشن پرداخت کند و در مارکت داخلی ما بازی را بارگذاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جذابیتی هم برای آنها ندارد در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را دریبیم. تموئی این بازار چیز است.

در پاسخ به این سوال که چرا بازی موبایل؟ باید بگوییم در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی‌سازهای ایرانی می‌توانند بازی پسازند و عملکردشان نشان داده در چند سال اخیر علیرغم عدم حمایت عمده بنتای از ساخت بازی‌های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلیارددی هم فروش رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی سازی موبایل در ایران دارد اکنون بازی خارجی قرار داده ایم که اشکالی ندارد و بازی‌سازهای داخلی بیاند و با بازی‌سازهای خارجی رقابت کنند؛ اما از سوی دیگر به دلیل وجود مرز دیجیتال در ایران امکان صادرات نداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است.

دو شایبه درباره طرح اخذ عوارض از بازی‌های خارجی، مطرح شد که نخست تضییف بازار و دوم اقبال مارکت‌های خارجی بود بازار اصلًا تضییف نمی‌شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه شود؟ مارکت و ناشر بخش خصوصی هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را تخریب کند. ممکن است تشخیص دهنده ۵ درصد یا ۱۰ درصد اضافه کنند چرا ناشر خارجی باید بفهمد که در ایران ۱۰ درصد عوارض روی بازی گذاشته می‌شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کند درباره شایبه دوم برعکس ممکن است مردم در نتیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی‌های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد؛ نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی‌ها تحریم و بسته است و کاربر ایرانی نمی‌تواند در گوگل پلی پرداخت کند. علاوه بر این حتی نمی‌تواند به عنوان مارکت فیزیکی در استیم بست کند. به دلیل تحریم‌ها آنها پرداخت خود را روی ما بسته اند بدون VPN نمی‌توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی‌شناسیم.

برخی می‌گویند ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۳ هزار تومان تا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان است. در برخی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چنین است که به دلیل قیمت خرید مردم دلار را کمتر حساب می‌کنند در صورتی که اگر مردم بخواهند گیفت کارت یا کریت کارت یا دیبیت کارت بگیرند و شارژ کنند باید دلار ۴۷۰۰ بخرند و اختلاف قیمت جدی است و این ۱۰ درصد حتی اگر به قیمت نهایی بازی اضافه شود هنوز فاصله زیادی با قیمت جهانی بازی در مارکت خارجی دارد پس مردم به سمت بازار جهانی شافت نمی‌کنند و این فرض غلط است. نکته مهم دیگر این است که گفته می‌شود همانطور که مارکت‌ها توانسته اند رقابت کنند بازی‌سازهای ایرانی نیز رقابت می‌کنند. در حالی که اگر گوگل پلی در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فعال بود آیا مارکت ایرانی رشد می‌کرد؟ در نبود اوبر، آمازون و یوتیوب سرویس‌های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه‌ای با بازی‌سازی ایرانی نداریم.

بازی‌ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برای بازی ساز ایرانی بنتر است؛ زیرا باید پول حقوق، بیمه و... بدهد. اخذ عوارض از بازی‌های خارجی دو سود دارد. نخست بحث اقتصادی و تقویت فضای کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده. تقویت فضای کسب و کار یعنی همه شامل دولت، مرکز ملی فضای مجازی و بخش خصوصی باید روی تولید داخل سرمایه گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه‌ای است که سرمایه گذاری دارای پول ترجیح می‌دهد بازی خارجی را بیاورد و پول بازاریابی و تبلیغ بدهد به جای اینکه بخواهد دو سال روی تولید داخل سرمایه گذاری کند؛ در این صورت به جای خواب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می‌دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می‌داند. بنابراین سرمایه خصوصی جذب این صنعت نمی‌شود بخشن دوم انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ سیستم برای هزینه کردن این پول در نظر گرفته ایم. نخست: هرم حمایت که یک سال روی این موضوع کار شده و اکنون وارد دیالوگ با مرکز ملی فضای مجازی شده اینم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هرم حمایت یک سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی‌ساز داخلی است. همه جای دنیا هم دولت‌ها پول برای بازی‌سازی می‌دهند. برای مثال فلاند حتی به سوپرسل که بسیار فروخته پول داده است. دلت پول دادن چیز بدی نیست که کار هرم حمایت درست پول دادن است. اقدام دوم: کمک به ناشران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از جمله جذب کاربر در خارج از کشور انجام می‌شود، مثلاً ۲۰ هزار دلار به آنها بدهیم. سوم: اوردن افراد تائیر گذار و مدیران پروزه از خارج از کشور است که افراد ناسدار یک یا دو سال در ایران متنوریک (Mentoring) یا آموزش توسط افرادی دارای تخصص، تسلط، تجربه از خارج از کشور است و در قالب توسعه دهنده، تهیه کننده با بازی‌سازها آموزش دهنده. محل اقامت و حقوق این افراد، هزینه بر است و قبل آن یشترین کمک را به تولید داخل می‌کند.

البته تمامی این برنامه‌ها تا زمانی که با مرکز ملی فضای مجازی و بازی‌سازها هماهنگی نشود اجرا نخواهد شد گفته ایم تا زمانی که (ادامه دارد...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر ...) نظارت خوبی روی پول جمع آوری شده از عوارض ناشد کاری نمی کنیم، ما در بنیاد برای برنامه های خودمان بودجه کافی داریم و نیازی به این پول نداریم و قرار نیست هزینه کار و عملیات ما شود بلکه پول عوارض برای تولید کننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولید کننده ها و مرکز ملی فضای مجازی بر این کار نظارت کنند و برسند این پول کجا هزینه می شود، بنابراین درباره هزینه کرد این پول پیشنهادها داریم و باید با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها بنشینیم و صحبت کنیم، نوع هزینه کرد و گزارش هزینه کرد باید با نظارت بازی ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامی

در بخش دوم این میزگرد پاسخ های حاضران به انتقادها را خواهد خواند.

بخشن هایی از مهم ترین صحبت های بخش دوم میزگرد به شرح زیر است:

فضیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند ازشان بگیریم نگرفتند نگیریم.

کرباسی: در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می شود

حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکنند و همزمان تمام قد مقابل قاچاق بایستیم.

کریمی قدوسی: پس از اینکه از مارکت های رسمی عوارض گرفتیم و جدایمان اجازه نمی دهد با قاچاق مبارزه نکنیم! قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم.

انتهای پیام /



ECONews

زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی

(۰۰۰۶۶۰-۰۶/۱۱/۱۶)

اقتصاد ایران؛ در میزگردی در فارس ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی با نگاه از منظر کاربران، بازی ساز، بازار و حاکمیت بررسی شد.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت بازی خبرساز و جالش برانگیز شده است.

فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کند

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قلوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فضیحی و پاک کرباسی فعالان بازی ساز حضور یافتند.

موضوع اخذ عوارض از مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره میاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است؛ این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی روبه رو است که نگران افزایش قیمت بازی و تعامل بازی کننده های به سمت مارکت های بی مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است؛ همچنین از آنجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخل هستند. کرباسی فعال تولید بازی موافق جدی این طرح است که معتقد است عوارض سیار بیشتر از ۱۰ درصد باید داشد و شامل همه بازی های خارجی شود؛ در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم معتقدند مضرات این کمک دولتی از محاسن آن بیشتر خواهد بود؛ چنانکه فضیحی مخالف طرح است و معتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک تیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز بر محاسب اخذ عوارض تأکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانبیه با قاچاق را همکاری در تدوین میاست های برنامه ملی بازی را هم در کارنامه دارد.

در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تأثیر شرایط جدید بازار بازی بر مصرف کننده و بازی ساز، احتمال ایجاد تبعیض بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، تعوه هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. تخصیص این میزگرد را در زیر می خوابید:

فارس؛ تأثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کننده و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟

فضیحی؛ حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای نیت خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی در کشور و بهتر شدن وضعیت همه یچه ها در کشور است. در این شکی تیست اما به نظر من این طرح از جنبه های مختلفی قابل بررسی است. محبیشه برای یک بازی ساز سیار مهم است که بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و روش های صحیح به دست مخاطب برساند. طی ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است. امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی ایم است. این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قدیم داشته ایم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم.

همیشه نسخه های غیرقانونی، کرک و کپی بوده است. پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها سیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD پهترین بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۱۰۰ دلار قیمت داشت.

پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد؛ زیرا سایت های داللود به وجود آمدند و داللود غیرقانونی باب شد. بنابراین این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور نداشته باشیم، ما وقتی سال ۸۹ بازی گرفتار شدیم را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ بیورو در کشورهای دیگر منتشر کردیم، اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شد. بنابراین آرزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند.

اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید پهترین خودروهای جهان از جمله بنز و BMW را یکان یا با قیمت ۱۰۰ هزار تومان البته به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فعلی بازار بازی ایران این گونه است زیرا عمدۀ روشی که مردم بازی تهیه می کنند کمی با کرک و داللود است و حتی آنها ای که خریداری می شوند نسخه های کرک غیرقانونی است که ۲ هزار تومان قیمت دارند.

در حوزه بازی موبایلی عمدۀ دریافت بازی های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند. در این بازار، بازارهای مثل برخی مارکت های موبایلی تصمیم گرفتند صحیح و قانونی هم محصول ایرانی و هم محصول خارجی را ارایه کنند و برخی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند. در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بنز و بنی ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و می خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد تیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند اکنون دو سه سالی است که تعدادی ناشر خارجی محصولات خود را رسمی در ایران می فروشند. همیشه بجهه های ایرانی همان بازی ها را به صورت دزدی بازی کرده اند حضور ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است. قیمت ها را اصلاح می کنند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدرج یاد می کنند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند. یاد می کنند نایاب بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدهیم. این فرهنگ سازی به تفعیل بازی ساز است زیرا وقتی به تدرج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند. فعلاً دغدغه ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی برای بازی بدهی نه پول دزدی برای بازی غیرقانونی.

نمی دانم چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبت است. عوارض دقیقاً خلاف چیز این جریان است.

در مثال خودرو، بنز و بنی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می گوید مردم این خودروها را سوار شوید دزدی است باید مانعین چینی ۵ میلیونی را بخرید. در این شرایط به شرکت چینی می گوییم شما که این کار را می کنید و در حال ایجاد جریانی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی باید عوارض بدهی و به تمام دزدها هم کاری نداریم. یعنی همان کاری که سال ها سایت های عرضه بازی که غیرقانونی بازی ارایه می کنند و کاری با آنها نکرده ایم و باعث شد بازی سازهای خارجی هیچ وقت روی بازار ایران حساب نکنند. اکنون چند ناشر خارجی به احتمام بازی کننده ایرانی بازی خود را فارسی می کنند و پشتیبانی می دهند می خواهیم کارش را ساخت کنیم که اساساً این مسیر عکس اصلاح بازار است. زیرا همیشه یک بازار سالم قانونی می خواستیم که این حرکت ضریب زدن به بازار قانونی است، علاوه بر اینکه هیچ قدمی در مقابل بازار دزدی و غیرقانونی برنمی داریم و همچنان بازی های غیرقانونی روی سایت های داللود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است.

یعنی دیگر این است که منبع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی خیلی خوب است و باید به او کمک شود اما دولت از منابع مختلفی می تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منع نباشد. حتی اگر پدر من هم بگوید من خواهم خرج تو را بدهم اما از یک راه غیرقانونی می خواهم ان را تهیه کنم من راضی نیستم. امیدوارم از یک راه صحیح این بول باید. هیچ وقت معتقد نیستیم که هدف وسیله را توجه می کند بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است. هر جوش عالی است اما امیدوارم از این روش نباشد فکر می کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی کند. زیرا باید بازار در بلندمدت برای بازی ساز ایرانی اصلاح شود. همان حلو که در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ساز ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تغییف بازار بازی. اگر امروز مردم باد می گیرند که برای بازی خارجی بول خرج کنند فردا هم برای بازی داخلی بول می دهند کما اینکه این اتفاق اکنون رخ داده است. در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایلی ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است. این نشان می دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با پهترین های بین المللی هستند. راه رقابت وجود دارد. در مجموع وقتی بازار قوی باشد به تفعیل بازی ساز ایرانی هم هست عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است.

فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همکی معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به تفعیل مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟ کرباسی: به تمایندگی از چند ده شرکت بازی ساز چند سال پیش به تیجه رسیدیم و به شورای عالی فضای مجازی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کلاً بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لفظ مالیات استفاده می کردیم. نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برابری ایجاد کند. مثلاً ۳۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده نیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدند اما به عنوان بازی ساز معتقدم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار خواهد افتاد و طی ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود. درباره هزینه های تولید داخلی آقای فسیحی نیز حرف هایی را گفتند.

نشر بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقاد من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می شود. اخذ عوارض از بازی خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود. قانون گذار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می کند از آن عوارض گرفته شود، اگر روی DVD برای PC نیز منتشر می شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود.

در کنار اخذ عوارض باید با حوزه قاجاق نیز بروخورد جدی شود در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجهات قانونی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گیرند و هم زمان که روی مارکت‌های رسمی گذاشته می‌شوند روی تمام سایت‌های ایرانی با دامنه IR موجود‌اند. شورای عالی فناوری مجازی باید خارج از روند فیلتر کردن خواهی پنگارند که برخورد با قاچاق در حوزه بازی تسهیل شود. برخورد با بازار غیررسمی، عدالتی برای ناشران ایجاد می‌کند که می‌توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کیم. وقتی عوارض گرفته شود بازاری در پیکر و بی شابطه بازی موبایل که در نتیجه آن تمدد قابل توجهی بازی وارد کشور می‌شود سامان می‌گیرد.

بازی‌های خارجی که وارد بازار ایران می‌شوند، شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی نمی‌سازند. کشور ما قرار نیست از این حوزه گذر کند و برای مثال ۵ بازی پسازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران کشوری باشد که موزه بازی تولید، انتقال و وحشت صادرات داشته باشد.

در حالی که امکان گذاشتن بازی روسی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول‌ها، گوگل و اپل به بازی ساز ایرانی داده نمی‌شود، اما بازی همان کشورها را در ایران می‌فروشیم این سروته کوچن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار نیست به کشورهای دیگر منتفع برسانیم.

ذلکه گیرم در تمام دنیا توسط ناشران تربیت می‌شود. فلکه بازی خارجی باز است و می‌گوییم دائمه گیرم ایرانی بازی خارجی می‌پسند. اکنون عدالت و برابری در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت اپلیکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان گیم است که در حالیکه باید حداقل ۱۷-۱۸ عنوان ایرانی باشند.

برای مثال شرکت فنلاندی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران ساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهم نبوده که اگر میهم بود به گوگل پلی فشار می‌آورد که مارکت خود را روی ایران باز کند.

شرکت‌هایی که رایزنی می‌کنند و این بازی‌ها را به ایران می‌آورند و هله اول به فکر خودشان هستند. آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در کار بازی من بازی ساز داخلی قرار می‌گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می‌شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت نیست.

معتقدم اخذ عوارض کاملاً می‌تواند به صنعت بازی کشور کمک کند به چند شرط. تخصیص اینکه برای ناشران در پلت فرم‌های مختلف دیجیتال، حامل PC، سخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدنی نیست.

دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که نسله غیرمجاز در سایت‌های دانلود به فروش ترسد و سوم اینکه محل هزینه کرد عوارض مشخص شود. این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و یخشی از بیت المال شود و بعداً بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی به صنعت بازی سازی داخلی برگرد. وقتی این عدد برگشت تباید خرج افراد شود بلکه باید در زیرساخت صنعت بازی خرج شود و در پیروزه ای هزینه شود که در اندیزی اش را تضمین کند و صادرات داشته باشد. برای مثال این مبلغ حتی می‌تواند در مجموعه‌ای که کار تشریف انجام می‌دهند تزریق شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این پیشنهاد خام است. علاوه بر این، با نظرات دستگاه‌های نظارتی می‌تواند به مارکتی تعلق بگیرد که داشتینی باشد که در حوزه دلایل بلکه در حوزه بازی و اشتغال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و یخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید. اما اگر قرار نیست ساماندهی تجمعی عوارض دریافتی به سود اینده صنعت بازی کشور باشد بهتر است در بیت المال بماند و حتی بهتر است دولت با آن آزادراه تهران شمال را تمام کند.

از سوی دیگر به عنوان یک دغدغه مندرجه‌گیری معتقدم که با وجود محصولات روز اندیزیکالی و اروپایی در کشور که حتی بعضًا مضر هم نیستند شرایط لازم برای تربیت تسل جوان در کشور را نداریم. اما درباره این بازی‌ها کارشناسی را بنیاد انجام می‌دهند و به بازی بد مجوز نمی‌دهند، اما این بازی‌ها زندگی پیچه‌ها را بسیار تغییر می‌دهند ایران را نیاید با کشورهای دیگر مقایسه کرد. شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پرورش و... در ایران قابل مقایسه با برخی کشورها نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشران تعداد بدهند که برای مثال در سال ۵۰ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشران باید توجه داشته باشند که قانون اساسی ایران اجازه نظری را دارد که بازی خارجی را فعلاً نداده و به بازار تجارت جهانی نیوشه ایم؛ کیم رایت داخلی داریم و سفت و سخت اجرا می‌شود اما کیم رایت خارجی را در آثار قریبی داریم. کیم رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را گاهی داریم.

خروج از از کشور از طریق برخی بازی‌های آنلاین یک امتیاز است که حاکمیت از روی غفلت یا اینکه حواسنیست حتی شبکه شب از برای پرداخت بول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشران خلیل مصر تباشد که عوارض در درس برایشان درست کرده است. مستولان حواسنی را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارج می‌شود چرا فیلم و محصولات فرهنگی دیگر را به صورت اصل نمی‌توانیم بیاوریم؟ قرار است فعلاً تجارت جهانی را آغاز نکنیم که این برای برخی ناشران امتیاز است. بنابراین با قانون گذار همکاری کنند.

فارس: حالا بحث را به سمت بازار پژوه خانم و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم. طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تع بازی ساز و بازی کننده دارد؟

سپاهی: ما چند مشکل با این موضوع داریم که در صحبت‌های بازی سازهای موافق و مخالف این طرح تیز وجود داشت. تخصیص اینکه با اظهارات آقای فصیحی مبنی بر تضییف صنعت بازی موافق هستیم. برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل پلی به صورت پیش فرض روی گوشی‌های اندرویدی نصب می‌شود و فعال است. در کنار مارکت‌های خارجی مارکت‌های ایرانی کافه بازار، مایکت، ایران ایس و... نیز فعالیت می‌کنند که هر کدام ده ها هزار کاربر دارند. اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت‌های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می‌گیرد، استدلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت‌های اپلیکیشن توائیست در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت.

آقای کرباسی درباره نظارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در کنار اجرای این طرح روی مارکت‌های داخلی، صحبت کردد. بخش زیادی از بازی ایران در اختیار مارکت‌های غیررسمی است و نظارتی بر بازار غیررسمی وجود ندارد به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت‌های دارای مجوز دریافت می‌شود با این هدف که یک عدد بازی ساز با ساز و کاری که هنوز مشخص نیست، کمک شوند. بنابراین در این میان سوال مهم و ضمیم بازارهای غیررسمی است.

پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با احتساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت‌های رسمی افزایش می‌یابد و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جایی قابل درک باشد و از منطقی به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی که همچنان فعالیت می‌کنند، بازی خود را بگیرد. در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت‌ها هستند زمین می‌خورد و منطقی نیست که برای اصلاح (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بخشی از صنعتی، بخش دیگری از آن را خراب کنیم

معقدم این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعت شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اظهارات آقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت پر عکس شرایط اصلًا مساوی نخواهد شد و بزرگ ترین ضریب این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت های ایرانی از بین خواهد رفت.

فارس: این سوال را از وجه دیگر پرسیم. فکر من کنید یا اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تبعیض ایجاد خواهد شد؟

حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایطی قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می کنند. اساساً در حوزه بازی، فضای آزاد تبادل در بازار جهانی را تداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای آزاد تبادل وجود ندارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برخی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته من شود.

این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای آزاد با یکدیگر رقابت می کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیلی از واردات به سمتشاران می آید؛ همچنان که اخیراً استرالیا از نت فلیکس (شبکه ویدیویی) مالیات من گیرد. آنها می بینند که بازی های کلش اف کلنز یا حتی یوکه مون گو در مدت کوتاه فعالیت خود، دنیا را گرفتند این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی داریم و من خواهیم در این شرایط عادی تولید، صادرات و رقابت کنیم. این بحث تیز از این قصبه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله بازی تراوین و کلش اف کلنز و آمارهای عجیب و غریبی مبنی بر اینکه روزانه صد میلیون تومان درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود در این شرایط با بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه من شویم این بازی ها توانسته اند بازار را تکان دهند که ته تها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر تیز عادی نیست. بنابر این باید به این سمت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم؛ روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق کیف پول های مجازی و گیفت کارت در آمدزایی می کنند که باید ساماندهی شوند باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم نه اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی نگیریم. اکنون مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند، ارزش افزوده ای که از تجارت این مارکت ها تسبیب کشور من شود از سود گیفت کارت که کیف پول مجازی است حاصل می شود در حالی که مالیات باید موقع خرید اخذ شود نه از گیفت کارت. اکنون مثل صرافی ها عمل می شود و تهها از سود و نه حتی از کل مبلغ مالیات بر ارزش افزوده گرفته می شود نمی توان یک بام و دو هوا رفخار کرد. مردم ما اکنون گیفت کارت می خرند و در کوکل پلی طبق قوانین کشور دیگری متناسب با IP که با آن وصل می شوند، مالیات می دهند؛ زیرا کوکل ایران را تحریم کرده اما به ۴۰ کشور مالیات بر ارزش افزوده می دهد این روند یعنی هیچ چیز این چرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادلانه رفتار نمی شود.

معقدم همان اتفاقی که در بازار قاچاق گوشی تلقن همراه افتاد، در صنعت بازی نیز این جهارت باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاچاق وارد می کنند روش کنیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا تباید ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود باید عوارض و مالیات را پرداخت کنند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلفی وجود دارد که قابل بحث است.

فارس: ظاهرا در موافقان و مخالفان دخنده نحوه هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد. این دغدغه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟ کربیم قدوسی: یکی از سیاست های اصلی بنیاد ملی بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که ته تها به دنبال این نیستیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور نشود بلکه به دلیل تبعات پسیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بنیاد حمایت از بازی های ایرانی است.

عوارض، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جایی استفاده کنیم که به نفع تولیدکننده داخلی باشد نه فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتالی دارد بازی فیزیکی همان بازی های کرک و کیمی هستند که بنیاد به آنها هولوگرام می دهد و این نقد به بنیاد وارد می شود که چرا هولوگرام می دهد؟ ما بسیار علاقه مندیم که به این بازی ها هولوگرام نهیم ولی مجبور هستیم؛ تا توانیم بخشی از بازار را برای کسانی که دنبال محتوای مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بنیاد هولوگرام روی بازی های نیزی نمی دانیم در قاب CD بازی هایی که در مقایسه ها وجود دارد چه جیزی است و نمی توانیم هم تک تک CD ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل تبود کمی رایت می افتد.

قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این باره وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (Free to Play) یا رایگان (باشه) و فری تو پلی (Free to Play) یا رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی شد هیچ گاه درباره واردات رسمی بازی های خارجی این قدر راحت صحبت نمی کردیم. چرا این اتفاق افتاد؟ زیرا این بازی های غیرقابل کرک شدن و کمی شدن هستند و اگر هم کمی شوند به سرور اصلی بازی های خارجی این قدر تمام خوبی های این بازی ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تائیر گذار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجانی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجانی از بازی و امکان پرداخت در صورت دخواه است.

این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور پاسخگو نخواهد بود همچنان که آمار فروش بازی های پریمیوم در مارکت های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروش، در بازی های رایگان است. اما چرا باید روی بازار دیجیتال موبایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض بگذاریم؟ در بازار ایران برخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مزد دیجیتال داریم؛ به این معنا که ماتن نرزو، فنلاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی را از این بستر بخوردند. فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روش پرداخت ما را رعایت کند و در مارکت داخلی ما بازی را برگذاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جنایتی هم برای آنها ندارد در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را در این حیثیت نموده ایم.

در پاسخ به این سوال که چرا بازی موبایل؟ باید بگوییم در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی سازهای ایرانی می توانند بازی سازند و عملکردشان نشان داده در چند سال اخیر غیرهمدم حمایت عمده بنیاد از ساخت بازی های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلاری ده هم فروش رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی سازی موبایل در ایران دارد. اکنون بازار خود را در اختیار شرکت های خارجی قرار داده ایم که اشکالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ندارد و بازی سازهای داخلی باید و بازی سازهای خارجی رقابت کنند؛ اما از سوی دیگر به دلیل وجود مرز دیجیتال در ایران امکان صادرات نداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است.

دو شایعه درباره طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی، مطرح شد که نخست تضییف بازار و دوم اقبال مارکت های خارجی بود بازار اساساً تضییف نمی شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه شود؟ مارکت و ناشر بخش خصوصی هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را نخرنده باشند. ممکن است تشخیص دهنده درصد ۵ درصد یا ۱۰ درصد اضافه کنند. چرا ناشر خارجی باید بفهمد که در ایران ۱۰ درصد عوارض روی بازی گذاشته می شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کند.

درباره شایعه دوم برعکس ممکن است مردم در تبیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد؛ نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی ها تحریم و بسته است و کاربر ایرانی نمی تواند در گوگل پلی پرداخت کند. علاوه بر این حقیقت فیزیکی در استیم نیز کند به دلیل تحریم ها آنها پرداخت خود را روی ما بسته اند بدون VPN نمی توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی شناسیم.

برونکس می گویند ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۳ هزار تومان تا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان است. در برخی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چیز است که به دلیل قدرت خرید مردم دلار را کمتر حساب می کنند در صورتی که اگر مردم بخواهند گفت کارت یا کارت کارت یا دیجیت کارت پیگیرند و شارژ کنند باید دلار ۴۷۰۰ بخترند و اختلاف قیمت جدی است و این ۱۰ درصد حتی اگر به قیمت نهایی بازی اضافه شود هنوز فالصله زیادی با قیمت جهانی بازی در مارکت خارجی دارد پس مردم به سمت بازار جهانی شافت نمی کنند و این فرض غلط است. نکته مهم دیگر این است که گفته می شود همانطور که مارکت ها توانسته اند رقابت کنند بازی ساز های ایرانی نیز رقابت می کنند. در حالی که اگر گوگل پلی در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فعال بود آیا مارکت ایرانی رشد می کرد؟ در نبود اوبر، آمازون و یوتوب سرویس های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه ای با بازی سازی ایرانی نداریم.

بازی ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برابر نیستند و حتی شرایط برای بازی ساز ایرانی بدتر است؛ زیرا باید پول حقوق، بیمه و ... بدهد اخذ عوارض از بازی های خارجی دو سود دارد. نخست بحث اقتصادی و تقویت فضای کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده تقویت فضای کسب و کار یعنی همه شامل دولت، مرکز ملی فضای مجازی و بخش خصوصی باید روی تولید داخل سرمایه گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه ای است که سرمایه گذار دارای پول ترجیح می دهد بازی خارجی را بیاورد و پول بازاریابی و تبلیغ بدهد به جای اینکه بخواهد دو سال روی تولید داخل سرمایه گذاری کند؛ در این صورت به جای خواب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می داند. بنابراین سرمایه خصوصی جذب این صنعت نمی شود بخش دوم انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ میلیون برای هزینه کرد این پول در نظر گرفته ایران. نخست: هر مردم حمایت که یک سال روی این موضوع کار شده و اکنون وارد دیالوگ با مرکز ملی فضای مجازی شده ایم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هر مردم حمایت یک سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی ساز داخلی است. همه جای دنیا هم دولت ها پول برای بازی سازی می دهند. برای مثال فلاند حتی به سوپریسل که بسیار فروخته پول داده است. داد پول دادن چیز بدی نیست که کار هر مردم درست پول دادن است. اقدام دوم: کمک به ناشران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور است تا رسک انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از جمله جذب کاربر در خارج از کشور انجام می شود. مثلاً ۲۰ هزار دلار به آنها بدهیم. سوم: آوردن افراد تائیر گذار و مدیران پروژه از خارج از کشور است که افراد نامدار یک یا دو سال در ایران متوریگ (Mentoring) یا آموزش توسط افرادی دارای تخصص، سلطه، تجربه در یک زمینه مشخص) فیزیکی کنند و در قالب توسعه دهنده، تهیه کننده با بازی سازها آموزش دهند. محل اقامت و حقوق این افراد، هزینه بر است و تقبل آن بیشترین کمک را به تولید داخل می کند.

البته تمامی این برنامه ها تا زمانی که با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها هماهنگی نشود اجرا نخواهد شد. گفته ایم تا زمانی که نظارت خوبی روی پول جمع اوری شده از عوارض نباشد، کاری نمی کنیم. ما در بنیاد برای برنامه های خودمان ۱۲ میلیارد تومان بودجه کافی داریم و نیازی به این پول نداریم و قرار نیست هزینه کار و عملیات ما شود؛ بلکه پول عوارض برای تولید کننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولید کننده ها و مرکز ملی فضای مجازی بر این کار نظارت کنند و بپرسند این پول کجا هزینه می شود. بنابراین درباره هزینه کرد این پول پیشنهادها را باید با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها پیشیم و صحبت کنیم. نوع هزینه کرد و گزارش هزینه کرد باید با نظارت بازی ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد. ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامی

در بخش دوم این میزگرد پاسخ های حاضران به اتفاقات را خواهید خواند.

بخش هایی از مهم ترین صحبت های بخش دوم میزگرد به شرح زیر است:

تفسیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند ازشان بگیریم نگرفتند نگیریم.

کرباسی: در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می شود.

خارجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد مقابل قاچاق بایستیم.

کربیم قلوسی: پس از اینکه از مارکت های رسمی عوارض گرفتیم و جدایمان اجزا نمی دهد با قاچاق مبارزه نکنیم! قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم.

انتهای پیام /

زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی (۱۴۰۵/۰۷/۱۵)

اکوفارس: در میزگردی در فارس ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی با نگاه از منظر کاربران، بازی ساز، بازار و حاکمیت بررسی شد.

موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای صنعت بازی خبرساز و چالش برانگیز شده است. فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تعامی ذیتفغان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فضیحی و بابک کرباسی فعالان بازی ساز حضور بافند.

موضوع اخذ عوارض از مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است؛ این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی رو به رو است که نگران افزایش قیمت بازی و تعامل بازی کننده های بین مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است؛ همچنین از آنجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخلی هستند. کرباسی فعال تولید بازی موافق جدی این طرح است که منتقد است عوارض بسیار بیشتر از ۱۰ درصد باید باشد و شامل همه بازی های خارجی شود؛ در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم منتقدند مضرهای این کمک دولتی از محاسن آن بیشتر خواهد بود؛ چنانکه فضیحی مخالف طرح است و منتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک نیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز بر محاسن اخذ عوارض تاکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانبه با اخذ عوارض ضروری می داند. وی تجربه همکاری در تدوین سیاست های برنامه ملی بازی را هم در کارنامه دارد.

در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تاثیر شرایط جدید بازار بازی بر مصرف کننده و بازی ساز، احتمال ایجاد تبعیض بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، توجه هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظارت بر عوارض اخذ شده برداخته شود. این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد.

نخستین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: تاثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کننده و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟ فضیحی: حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای نیت خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی در کشور و بهتر شدن وضعیت همه بجهه ها در کشور است. در این شکن نیست اما به نظر من این طرح از جبهه های مختلف قابل بررسی است. همیشه برای یک بازی ساز سیار مهم است که بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و روش های صحیح به دست مخاطب برساند. میل ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است. امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی سازی است از این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قدیم داشته ایم و خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم.

همیشه نسخه های غیرقانونی، کرک و کپی بوده است. پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها بسیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD بهترین بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۲۰ دلار قیمت داشت.

پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد؛ زیرا سایت های دانلود به وجود آمدند و دانلود غیرقانونی باشندبرابر این این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور نداشته باشیم. ما وقتی سال ۸۹ بازی گرنشاسب را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ بیرون در کشورهای دیگر منتشر کردیم. اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانستیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شدندبرابر این آرزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند.

اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید بینهاین خودروهای جهان از جمله بنز و BMW رایگان یا با قیمت ۱۰۰ هزار تومان البته به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فلی بازار بازی ایران این گونه است زیرا عدمه روشی که مردم بازی تهیه می کنند کپی یا کرک و دانلود است و حتی آنها که خریداری می شوند نسخه های کرک غیرقانونی است که ۲ تا ۲ هزار تومان قیمت دارند.

در حوزه بازی موبایلی عده دریافت بازی های موبایلی از سایت های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند. در این بازار، بازارهایی مثل برخی مارکت های موبایلی تصمیم گرفتند صحیح و قانونی هم محصول ایرانی و هم محصول خارجی را ارائه کنند و برخی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند. در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بنز و بی ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و می خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد نیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند اگرچه این دو سه سالی است که تعدادی ناشر خارجی محصولات خود را رسمی در ایران می فروشند همیشه بجهه های ایرانی همان بازی ها را به صورت دزدی بازی کرده اند حضور ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است. قیمت ها را اصلاح می کند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدرج یاد می گیرند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند. یاد می گیرند تباید بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدهیم. این فرهنگ سازی به نفع بازی ساز است زیرا وقتی به تدرج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند. فعلاً دخنده ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی (ادامه دارد...)

اکو فارس

(ادامه خبر ...) برای بازی بدھی نه بول دزدی برای بازی غیرقانونی، تمنی دائم چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبتی است. عوارض دقیقاً خلاف چیز این جریان است.

در مثال خودرو، بنز و بی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می‌گوید مردم این خودروها را سوار نشودند دزدی است بیاید مانیش چینی ۵ میلیونی را بخرید. در این شرایط به شرکت چینی می‌گوییم شما که این کار را می‌کنید و در حال ایجاد جریانی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی‌شود باید عوارض بدھی و به تمام دزدها هم کاری نداریم. یعنی همان کاری که سال‌ها سایت‌های عرضه بازی که غیرقانونی بازی ارایه می‌کنند و کاری با آنها نکرده ایم و باعث شد بازی سازهای خارجی هیچ وقت روی بازار ایران حساب نکنند اکنون چند ناشر خارجی به احترام بازی کننده ایرانی بازی خود را فارسی می‌کنند و پشتیبانی می‌دهند من خواهیم کارش را ساخت کیم که اساساً این مسیر عکس اصلاح بازار است. زیرا همیشه یک بازار سالم قانونی می‌خواستیم که این حرکت ضریب زدن به بازار قانونی است، علاوه بر اینکه هیچ قدمی در مقابل با بازار دزدی و غیرقانونی برنمی‌داریم و همچنان بازی‌های غیرقانونی روی سایت‌های دانلود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است.

بخت دیگر این است که منبع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی خیلی خوب است و باید به او کمک شود اما دولت از منابع مختلفی می‌تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منع نباشد. حتی اگر پدر من هم بگوید من خواهیم خرج تو را بهم اما از یک راه غیرقانونی می‌خواهم آن را تهیه کنم من راضی نیستم. امیدوارم از یک راه صحیح این بول باید. هیچ وقت معتقد نیستم که هدف وسیله را توجیه می‌کند بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است، هر جوش عالی است اما امیدوارم از این روش نباشد فکر می‌کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی‌کند. زیرا باید بازار در بلندمدت برای بازی ایرانی اصلاح شود. همان حلوکه در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تضمیف بازار بازی. اگر امروز مردم باد می‌گیرند که برای بازی خارجی بول خرج کنند فردا هم برای بازی داخلی بول می‌دهند کما اینکه این اتفاق اکنون رخ داده است. در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایل ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است. این نشان می‌دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با پهلوانی های بین المللی هستند. راه رقابت وجود دارد. در مجموع وقتی بازار قوی باشد به نفع بازی ساز ایرانی هم هست عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است.

فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همکن معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به نفع مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟
کرباسی: به تعاونی از چند ده شرکت بازی ساز چند سال پیش به تیجه رسیدیم و به شورای عالی فضایی مجازی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کلاً بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لفظ مالیات استفاده می‌کردیم. نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برابر ایجاد کند. مثلاً ۲۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده نیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدند اما به عنوان بازی ساز معتقدم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار تغواہد افتاد و حل ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود. درباره هزینه های تولید داخلی آقای فصیحی نیز حرف هایی را گفتند.

نشر بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقاد من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می‌شود. اخذ عوارض از بازی خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود. گذار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می‌شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می‌کند از آن عوارض گرفته شود، اگر روی PC نیز منتشر می‌شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود.

در کنار اخذ عوارض باید با حوزه قاچاق نیز برخورد جدی شود. در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجاhest قانونی می‌گیرند و هم زمان که روی مارکت های رسمی گذاشته می‌شوند روی تمام سایت های ایرانی با دامنه IR موجودند.

شورای عالی فضایی مجازی باید خارج از روند فیلتر کردن ضوابطی بگذراند که برخورد با قاچاق در حوزه بازی تسهیل شود. برخورد با بازار غیررسمی، عدالتی برای ناشران ایجاد می‌کند که می‌توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کنیم. وقتی عوارض گرفته شود بازار بین در پیکر و بی شابطه بازی موبایل که در تیجه آن تعداد قابل توجهی بازی وارد کشور می‌شود سامان می‌گیرد.

بازی های خارجی که وارد بازار ایران می‌شوند، شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی تمنی می‌سازند. کشور ما قرار نیست از این حوزه گذر کند و برای مثال ۵ بازی پسازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران کشوری باشد که حوزه بازی تولید، انتقال و وحشی صادرات داشته باشد.

در حالی که امکان گذاشتن بازی روی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول ها، گوگل و اپل به بازی ساز ایرانی داده تمنی شود، اما بازی همان کشورها را در ایران می‌فروشیم این سروته کردن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار نیست به کشورهای دیگر منتقل برسانیم.

ذاقه گیمر در تمام دنیا توسط ناشران تریت می‌شود. فلکه بازی خارجی باز است و می‌گوییم ذاقه گیمر ایرانی بازی خارجی می‌پسندد. اکنون عدالت و برابری در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت ایلکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان ایرانی است که در حالیکه باید حداقل ۱۷-۱۸ عنوان ایرانی باشد اما ۷ عنوان ایرانی است. علت این امر تعدد بازی های خارجی است که بی شابطه وارد کشور شده اند.

برای مثال شرکت فنلاندی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران نساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهمن نبوده که اگر مهمن بود به گوگل پلی فشاری می‌آورد که مارکت خود را روی ایران باز کند.

شرکت هایی که رایزنی می‌کنند و این بازی ها را به ایران می‌آورند در وهله اول به فکر خودشان هستند. آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در کنار بازی ساز داخلی قرار می‌گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می‌شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت نیست.

معتقد اخذ عوارض کاملاً می‌تواند به صنعت بازی کشور کمک کند به چند شرط. تخصیص اینکه برای ناشران در پلت فرم های مختلف دیجیتال، حامل PC، ساخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدنی نیست.

دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که نسخه غیرمجاز در سایت های دانلود به فروش نرسد و سوم اینکه محل هزینه کرد (ادامه دارد ...)

اکو فارس

(ادامه خبر ...) عوارض مشخص شود این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و بخشی از بیت المال شود و بعداً بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی به صنعت بازی سازی داخلی برگرد. وقتی این عدد برگشت تباید خروج افراد شود بلکه باید در زیرساخت صنعت بازی خروج شود و در پروردگاری هزینه شود که در آمدزایی این را تضمین کند و صادرات داشته باشد.

برای مثال این مبلغ حتی می‌تواند در مجموعه‌ای که کار تشریفاتی می‌دهند تزریق شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این بیشنهاد خام است. علاوه بر این، با نظرات دستگاه‌های نظارتی می‌تواند به مارکت تعلق بگیرد که داشت بیان باشد که نه در حوزه دلایل بلکه در حوزه واقعی ساخت بازی و انتقال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و بخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید اما اگر قرار نیست ساماندهی تجمعی عوارض دریافتی به سود آینده صنعت بازی کشور باشد بپرداز است در بیت المال بماند و حتی بپرداز است دولت با آن آزادراه تهران شمال را تمام کند.

از سوی دیگر به عنوان یک دفعه مدنظر فرهنگی معتقدم که با وجود محصولات روز آمریکایی و اروپایی در کشور که حتی بعض‌الوقت هم نیستند شرایط لازم برای تربیت تسل جوان در کشور را نداریم. اما درباره این بازی ها کارشناسی را بنیاد نهاد که نه در حوزه دلایل بلکه در حوزه واقعی ها زندگی بچشم ها را بسیار تغییر می‌دهد ایران را نباید با کشورهای دیگر مقایسه کرد. شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پژوهش و ... در ایران قابل مقایسه با بخشی کشورها نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشر ان تعداد بدهند که برای مثال در سال ۵۰ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشران باید توجه داشته باشند که قانون اساسی ایران اجازه تجارت چهانی نیویست ایم؛ کمی رایت داری داشتی داریم و سفت و سخت اجرا می‌شود اما کمی رایت خارجی را در آثار فردی داریم، کمی رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را گاهی داریم.

خروج از از کشور از طریق برحی بازی های آتلاین یک امتیاز است که حاکمیت از روی غفلت یا اینکه حواس نیست حتی شبکه شبکه را برای پرداخت بول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشران خیلی مصر نباشد که عوارض در درس براشان درست کرده است. مستوان حواس نشان را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارجی را فراموش کنند که بازی تجارت چهانی نیویست؟ قرار است فعلاً تجارت چهانی را آغاز نکنیم که این برای برحی ناشران امتیاز است. بنابراین با قانون گذار همکاری کنند.

فارس: حالا بحث را به سمت بازار بجهات خارجی و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم. طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تبع بازی ساز و بازی کننده دارد؟

سپاهی: ما چند مشکل با این موضوع داریم که در صحبت های بازی سازهای موافق و مخالف این طرح نیز وجود داشت. نخست اینکه با اظهارات آقای فسیحی مبنی بر تضمین صنعت بازی موافق هستیم. برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل بلن به صورت پیش فرض روی گوشی های اندرویدی نصب می شود و فعال است. در گذار مارکت های خارجی مارکت های ایرانی کافه بازار، مایکت، ایران ایس و ... نیز فعالیت می کنند که هر گدام ده ها هزار کاربر دارند اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می گیرد، استدلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت های اپلیکیشن توانستند در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت.

آقای کرباسی درباره نظارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در گذار اجرای این طرح روی مارکت های داخلی، صحبت کردد بخش زیادی از بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی است و نظارتی بر بازار غیررسمی وجود ندارد. به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت های دارای مجوز دریافت می شود با این هدف که یک عدد بازی ساز با ساز و کاری که هنوز مشخص نیست، کمک شوند. بنابراین در این میان سوال مهم و ضمیمه بازارهای غیررسمی است.

پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با احتساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت های رسمی افزایش می باید و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جایی قابل درگ باشد و از مقتضی به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی که همچنان فعالیت می کنند، بازی خود را بگیرد در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت ها هستند زمین می خورد و منطقی نیست که برای اصلاح بخشی از صنعتی، بخش دیگری از آن را خراب کنیم.

معتقدم این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعت شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اظهارات آقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت بر عکس شرایط اصلًا مساوی تفاوت دارد. ترین ضریب این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت های ایرانی از بین مخواهند رفت.

فارس: این سوال را از وجه دیگری پرسیم. فکر می کنید با اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تبعیض ایجاد خواهد شد؟ حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایط قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می کنند اسماً در حوزه بازی، فضای از از تبادل در بازار جهانی را نداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای از از تبادل وجود دارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برحی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش الفروده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته می شود.

این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای از از تبادل با یکدیگر رقابت می کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیل از واردات به سمتشاران می آید؛ همچنان که اخیراً استرالیا از نت فلیکس (شبکه ویدیویی) مالیات می گیرد. آنها می بینند که بازی های کلش اف کلنز یا حتی یوکه مون گو در مدت کوتاه فعالیت خود، دنیا را گرفتند این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی داریم و می خواهیم در این شرایط عادی تولید، صادرات و رقابت کنیم. این بحث نیز از این قضیه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله بازی تراوین و کلش اف کلنز و امارهای عجیب و غریب مبنی بر اینکه روزانه حد میلیون تومان درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود. در این شرایط بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه می شویم این بازی ها توائمه اند بازار را تکان دهنده که نه تنها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر نیز عادی نیست. بنابراین باید به این سمت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم. روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق گفای پول های مجازی و گفایت کارت در آمدزایی می کنند که باید ساماندهی شوند. باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم نه اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی نگیریم اگرتو مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند ارزش الفروده ای که از تجارت این مارکت ها نسبیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشور می شود از سود گفته کارت که کیف پول مجازی است حاصل می شود در حالی که مالیات باید موقع خرید اخذ شود نه از گفته کارت. اکنون مثل صرافی ها عمل می شود و تنها از سود و نه حتی از کل مبلغ مالیات بر ارزش افزوده گرفته می شود نه تنها یک بام و دو هوا رفشار کرد. مردم ما اکنون گفته کارت می خرند و در گوگل پلی طبق قوانین کشور دیگری مناسب با IP که با آن وصل می شوند، مالیات می کنند زیرا گوگل ایران را تحریم کرده اما به ۴۰ کشور مالیات بر ارزش افزوده می کنند این روند یعنی هیچ جزء این جرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادلانه رفتار نمی شود.

متقدم همان اتفاقی که در بازار قاچاق گوشی تلفن همراه اتفاق دارد، در صفت بازی نیز این جهت باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاچاق وارد می کنند رونمایی کنیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا نایاب ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود باید عوارض و مالیات را پرداخت کند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلف وجود دارد که قابل بحث است.

فارس: ظاهرا در موافقان و مخالفان دندفعه نجوه هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد این دندفعه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟ کریمی قوسی: یکی از سیاست های اصلی بنیاد ملی بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که نه تنها به دنبال این نیستیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور نشود بلکه به دلیل تبعات پسیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بنیاد حمایت از بازی ساز های ایرانی است.

عوارض، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جایی استفاده کنیم که به نفع تولیدکننده داخلی باشد نه فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد. بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتال دارد بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در می شود که چرا هولوگرام می دهد؟ ما پسیار علاقه مندیم که به این بازی ها هولوگرام ندهیم ولی مجبور هستیم؛ تا بتوانیم بخشی از بازار را برای کسانی که دنبال محتوای مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بنیاد هولوگرام روی بازی ها نزند یعنی نمی دانیم در قاب cd بازی هایی که در مغازه ها وجود دارد چه چیزی است و نمی توانیم هم تک تک CD ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل نبود کمی رایت می افتد.

قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این باره وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (Freemium) یا رایگان پایه) و فری تو پلی (Free to Play) یا رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی شد هیچ گاه درباره واردات رسمی بازی های خارجی این قدر راحت صحبت نمی کردیم. چرا این اتفاق اتفاق ندارد؟ زیرا این بازی ها غیرقابل کرک شدن و کمی شدن هستند و اگر هم کمی شوند به سرور اصلی بازی ها نمی شود و تمام خوبی های این بازی ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تائیر گلار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجانی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجانی از بازی و امکان پرداخت در صورت دلخواه است.

این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور پاسخگو نخواهد بود همچنان که آمار فروش بازی های پریمیوم در مارکت های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروشن، در بازی های رایگان است. اما چرا باید روی بازار دیجیتال موبایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض بگذاریم؟ در بازار ایران برخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مز دیجیتال داریم؛ به این معنا که ماتن نزوز، فنلاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی موردنظر خود را از این بستر پنجه نداشند. فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روش پرداخت ما را رعایت کند و در مارکت داخلی ما بازی را بارگذاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جذابیت هم برای آنها ندارد در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را داریم. تمنه این بازار چیز است.

در پاسخ به این سوال که چرا بازی موبایل؟ باید گویند در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی سازهای ایرانی می توانند بازی سازند و عملکردشان نشان داده در چند سال اخیر غیرigram عدم حمایت عمده بنیاد از ساخت بازی های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلاردي هم فروشن رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی سازی موبایل در ایران ندارد. اکنون بازار خود را در اختیار شرکت های خارجی قرار داده ایم که اشکالی تدارد و بازی سازهای داخلی بایند و با بازی سازهای خارجی رقابت کنند: اما از سوی دیگر به دلیل وجود مز دیجیتال در ایران امکان صادرات نداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است.

دو شایعه درباره طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی، مطرح شد که نخست تضمیف بازار و دوم اقبال مارکت های خارجی بود بازار اصل اضافه نمی شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه شود؟ مارکت و ناشر بخش مخصوص هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را نخرند یا بخترند. ممکن است تشخیص دهنده درصد یا ۱۰ درصد یا ۶ درصد یا ۱ درصد عوارض روی بازی گذاشته می شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کند درباره شایعه دوم برخی می گویند ممکن است مردم در نتیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد: نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی ها تحریم و سنته است و کاربر ایرانی نمی تواند در گوگل VPN نمی توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی شناسیم.

برخی می گویند ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۳ هزار تومان تا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان است. در برخی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چیز است که به دلیل قدرت خرید مردم دلار را کمتر حساب می کنند در صورتی که اگر مردم بخواهند گفته کارت یا کریت کارت یا دیبیت کارت یا گیرنده و شارژ کنند باید دلار ۴۷۰۰ بخرند و اختلاف قیمت جدی است و این ۱۰ درصد حتی اگر به قیمت نهایی بازی اضافه نمود هنوز فاصله زیادی با قیمت جهانی بازی در مارکت خارجی دارد. پس مردم به سمت بازار جهانی شیفت نمی کنند و این فرض غلط است. نکته ممکن دیگر این است که گفته می شود همانطور که مارکت ها توانسته اند رقابت کنند بازی ساز های ایرانی نیز رقابت می کنند. در حالی که اکنون در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فعال بود آیا مارکت ایرانی رشد می کرد؟ در نبود اوپر، آمازون و یوتیوب سرویس های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه ای با بازی سازی ایرانی نداریم.

بازی ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برابر نیستند و حتی شرایط برابر نیستند: زیرا باید یول حقوق، بیمه و ... بددهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اخذ عوارض از بازی های خارجی دو سود دارد. نخست بحث اقتصادی و تقویت فضای کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده.

تفویت فضای کسب و کار یعنی همه شامل دولت، مرکز ملی فضای مجازی و بخش خصوصی باید روی تولید داخل سرمایه گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه ای است که سرمایه گذاری دارای پول ترجیح می دهد بازی خارجی را بیاورد و پول بازاریابی و تبلیغ بدهد به جای اینکه بخواهد دو سال روی تولید داخل سرمایه گذاری کند؛ در این صورت به جای خواب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می داند. بنابراین سرمایه خصوصی جذب این صنعت نمی شود. بخش دوم انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ سیستم برای هزینه کرد این پول در نظر گرفته ایم. نخست: هرم حمایت که یک سال روی این موضوع کار شده و اکنون وارد دیالوگ با مرکز ملی فضای مجازی شده ایم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هرم حمایت یک سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی ساز داخلی است. همه جایی دنیا هم دولت ها پول برای بازی سازی می دهند. برای مثال فنلاند حتی به سپریسل که بسیار فروخته پول داده است. دان پول دادن چیز بدی نیست که کار هرم حمایت درست پول دادن است. اقدام دوم: کمک به ناشران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور است تا رسک انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از جمله جذب کاربر در خارج از کشور انجام می شود. مثلاً ۲۰ هزار دلار به آنها بدهیم. سوم: اوردن افراد تأثیرگذار و مدیران پروژه از خارج از کشور است که افراد نامدار یک یا دو سال در ایران منتورینگ (Mentoring) یا آموزش توسط افرادی دارای تخصص، تسلط، تجربه در یک زمینه مشخص) فیزیکی کنند و در قالب توسعه دهنده، تهیه کننده بازی سازها آموزش دهند. محل اقامت و حقوق این افراد هزینه بر است و تقبل آن بیشترین کمک را به تولید داخل می کند. البته تمامی این برنامه ها تا زمانی که با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها هماهنگی نشود اجرا نخواهد شد. گفته ایم تا زمانی که نظارت خوبی روی پول جمع اوری شده از عوارض نباشد، کاری نمی کنیم. ما در بنیاد برای برنامه های خودمان ۱۲ میلیارد تومان بودجه کافی داریم و نیازی به این پول نداریم و قرار نیست هزینه کار و عملیات ما شود؛ بلکه پول عوارض برای تولیدکننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولیدکننده ها و مرکز ملی فضای مجازی بر این کار نظارت کنند و بپرسند این پول کجا هزینه می شود. بنابراین درباره هزینه کرد این پول پیشنهادها داریم و باید با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها پیشینی و صحبت کنیم. نوع هزینه کرد و گزارش هزینه کرد باید با نظارت بازی ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد.



روحانی تولیدکننده بازی های رایانه ای: مسئولان از اهمیت صنایع فرهنگی در اشتغالزایی غافل نشوند

۱۸/۱۱/۱۵ - ۱۵/۱۱/۱۵

حوزه / روحانی تولیدکننده بازی های رایانه ای و فعال این عرصه گفت: مسئولان و دولتمردان در بحث اشتغالزایی و حمایت ها در این راستا نباید از اهمیت و نقش صنایع فرهنگی و رسانه ای غافل شوند.

حجت الاسلام حبیب داستانی بنیسی در گفتگو با خبرنگار خبرگزاری حوزه با اشاره به مطلب فوق اظهار داشت: امروزه یکی از صنایع موفق و اشتغالزایی فرهنگی و رسانه ای در دنیا، صنعت تولید بازی های رایانه ای و اینیشن و پویانمایی است به گونه ای که در حال حاضر کشورهای قدرتمند دنیا در این باره با هم رقابت میسازند تا بتوانند بر میزان سهم خود از این تجارت پرسود و گسترده بیفزایند.

وی افزود: بر اساس پیش بینی بسیاری از کارشناسان اهمیت بازی های رایانه ای و تایرات شگرف اقتصادی و به خصوص فرهنگی آن تا آن جاست که تا ده سال آینده میزان رجوع به بازی های رایانه ای و خرید و فروش آن ها طوری می شود که عملاً صنعت سینما در جهان ورشکسته می گردد. این فعال فرهنگی همچنین گفت: خوشبختانه در سالیان اخیر پس از تاکیدات فراوان رهبر معظم انقلاب مبنی بر لزوم توجه به این عرصه از سوی متولیان فرهنگی، حرکت های خوبی در همین رابطه در کشور شروع شده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز تحرک نسبتاً مناسبی از خود نشان داده اما باید فعالیت ها و حمایت ها را در این باره بیشتر کنیم چه آن که یکی از ایازارهای دشمن در زمینه تهاجم فرهنگی استفاده از همین صنایع رسانه ای و فرهنگی است و در مقابل ما هم با تولیدات مناسب و عرضه درست آن ها من توانیم به هجمه دشمن پاسخ دهیم.

وی اضافه کرد: در واقع ما باید برای مقابله با بازی های رایانه ای غربی، تولید بازی های رایانه ای فاکت را در اولویت خود قرار دهیم که هم دارای محتوا و مضامین اسلامی و ایرانی باشند و هم این که به صورت کاملاً حرفة ای تولید شده باشند تا باعث جذب نسل جدید شوند.

حجت الاسلام داستانی بنیسی ادامه داد از سویی با توجه به این که ۶۴ درصد کاربران بازی های رایانه ای و نیز مخاطبان اینیشن ها را گروه سنی زیر ۲۰ سال تشکیل می دهند ما با تولید مناسب در این خصوص من توانیم تیار جدی بازار در این باره را تأمین کنیم به خصوص با توجه به جایگاه دینی و فرهنگی استان قم، در صورت توجه مسئولان به این صنعت می توان هم به اشتغالزایی قابل توجهی در استان دست زد و هم این که از این طریق به صدور بیام فرهنگی مناسب با شاخصه های ملی و انتلاقی خوبیں افقیان نمود.

وی بیان داشت: به هر حال با توجه به استقبال فراوان مردم از تولیدات فرهنگی و به خصوص بازی های رایانه ای و پویانمایی، هر صاحب فکری می تواند از این رسانه ها برای ترویج و تهدیمه سازی مفاهیم موردنظر خود استفاده کند. این فعال فرهنگی افزود: از این جهت نهادها و دستگاه های جون استانداری، شهرداری، فرهنگی، ارشاد، سازمان تبلیغات اسلامی و دفتر تبلیغات اسلامی می توانند در سطح استان قم با جهت دهن تولیدکنندگان این محصولات فرهنگی در راستای رونق تولید و اشتغال و با توجه به جایگاه های مادی و منابعی از تولیدکنندگان و تولیدات موردنظر، این فرهنگ را به صورتی کاملاً حرفة ای و عمیق تهدیمه کنند، به طوری که حقیقت موجب ایجاد جرقه های جدید برای جوانان جهت ایجاد شغل های تو شوند.(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر) – این تولیدکننده بازی های رایانه ای در خاتمه گفت: البته صرف شمار دادن در این باره دردی را دوامی کند چرا که مستولان باید بدانند بدون پرداخت هزینه انسانی، مادی و معنوی در این عرصه ها نتوانند توانست مطالبات به حق مقام معظم رهبری و آخوند مردم در عرصه فرهنگ را پاسخگو باشند و از سوی انتظارات به حق در رابطه با مقابله با بیکاری نسل جوان تحصیلکرده و مستعد را برآورده سازند.

۳۱۲۸



میزگرد بررسی ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش اول زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری در صنعت بازی (۱۴۰۳-۰۵/۱۱/۱۶)

در میزگردی در فارس ابعاد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی با نگاه از منظر کاربران، بازی ساز، بازار و حاکمیت بررسی شد.

۶۲

به گزارش ذاکرتویز، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای صنعت بازی خبرساز و چالش برانگیز شده است. فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، هارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کنید. این میزگرد آقایان حسن کریمی قوسی ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فضیحی و بابک کرباسی فعالان بازی ساز حضور باقتضام موضوع اخذ عوارض از مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است: این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی رویه رو است که نگران افزایش قیمت بازی و تمایل بازی کننده های به سمت مارکت های بین مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است: همچنین از آنجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخل هستند. کرباسی فعل تولید بازی موافق جدی این طرح است که منتقد است عوارض بسیار بیشتر از ۱۰ درصد باید باشد و شامل همه بازی های خارجی شود در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم منتقدند مضرات این کمک دولتی از محاسن آن بیشتر خواهد بود: چنانکه فضیحی مختلف طرح است و منتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک نیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز بر محاسن اخذ عوارض تاکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانبه با قایاق را همزمان با اخذ عوارض ضروری می دارد. وی تجویه همکاری در تدوین سیاست های برنامه ملی بازی را هم در کارنامه دارد و در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تاثیر شرایط جدید بازار بازی بر مصرف کننده و بازی ساز، احتمال ایجاد تبعیض بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، نحوه هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظرارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شوداین میزگرد در ۲ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد: تهیه شده تخفیف بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید: فارس: تأثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کننده و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟ فضیحی: حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای نیت خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی در کشور و بهتر شدن وضعیت همه بجهه ها در کشور است. در این شکن نیست اما به نظر من این طرح از جنبه های مختلفی قابل بررسی است. همیشه برای یک بازی ساز سیاست های بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و روش های صحیح به دست مخاطب پرساند. طی ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است. امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی است. از این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قیمت داشته ایم و خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم. همیشه نسخه های غیرقانونی، گرک و کپی بوده است. پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها سیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD پیشترین بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۶۰ دلار قیمت داشت. پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد: زیرا سایت های دانلود به وجود آمدند و دانلود غیرقانونی باب شد. بنابراین این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور نداشته باشیم. ما وقتی سال ۸۹ بازی گوشاسب را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ یورو در کشورهای دیگر منتشر کردیم. اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانستیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شد. بنابراین آرزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالاهای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند. اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید پیشترین خودروهای جهان از جمله بتز و BMW رایگان یا با قیمت ۱۰۰ هزار تومان الیه به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فعلی بازار بازی ایران این گونه است. زیرا عمده روشن که مردم بازی تهیه می کنند که یک رک و دانلود است و حتی آنها که خریداری می شوند نسخه های کرک غیرقانونی است که ۳ هزار تومان قیمت دارند. در حوزه بازی موبایلی از سایت های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند. در این بازار، بازارهایی مثل برخی مارکت های موبایلی تصمیم گرفتند صحیح و قانونی هم محصول ایرانی و هم محصول خارجی را از این کنند و برخی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند. در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بتز و یا ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد. شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و من خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد نیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند. اگر این سال است که تعدادی ناشر خارجی محصولات خود را رسمی در ایران می فروشند. همیشه بجهه های همان بازی ها را به صورت دزدی بازی کرده اند. حضور ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است. قیمت ها را اصلاح می کند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدریج یاد می گیرند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند یاد می گیرند نباید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدھیم. این فرهنگ سازی به نفع بازی ساز است زیرا وقتی به تدریج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند. فعلاً دندنه ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی برای بازی بدھی نه پول دزدی برای بازی غیرقانونی. تماز چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبتی است. عوارض دقیقاً خلاف چهت این جریان است. در مثال خودرو، بنز و بنی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می گوید مردم این خودروها را سوار نشود دزدی است بیاید مالشین چینی ۵ میلیونی را بخرید. در این شرایط به شرکت چینی می گوییم تماز که این کار را می کنید و در حال ایجاد جریانی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی شوی باید عوارض بدھی و به تمام دزدها هم کاری نداریم. یعنی همان کاری که سال ها سایت های عرضه بازی که غیرقانونی بازی های غیرقانونی روی سایت های دانلود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است. بعثت دیگر این است که منبع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی کند. کمک به بازی ساز داخلی خیلی خوب است و باید به او کمک شود اما دولت از منابع مختلفی من تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منبع تابند. حتی اگر پدر من هم بگوید می خواهم خرج تو را بدھم اما از یک راه غیرقانونی می خواهم آن را تهیه کنم من راضی نیستم. امیدوارم از یک راه صحیح این پول باید هیچ وقت معتقد نیستم که هدف وسیله را توجیه می کند. بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است. هر جو روش عالی است اما امیدوارم از این روش تابند. فکر می کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی کند. زیرا باید بازار در بلندمدت این اصلاح شود. همانطور که در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ساز ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تضمیف بازار بازی. اگر امروز مردم یاد می گیرند که برای بازی خارجی پول خرج کنند فردا هم برای بازی داخلی پول می دهند کما اینکه این اتفاق اکنون رخ داده است. در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایل ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است. این نشان می دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با پهلوانی های بین المللی هستند راه رقابت وجود دارد در مجموع وقتی بازار قوی باشد به نفع بازی ساز ایرانی هم هست. عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است. فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همگی معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به نفع مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟ کرباسی: به تمايزنگی از چند ده شرکت بازی ساز چند سال پیش به توجه رسیدیم و به شورای عالی قضایی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کالا بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لقط مالیات استفاده می کردیم. نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برآورده ایجاد کند. مثلاً ۳۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده تیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدندا ماما به عنوان بازی ساز معتقدنم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار نخواهد افتاد و طی ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود. درباره هزینه های تولید داخلی آقای فسیحی نیز حرف هایی را گفتندش بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقدام من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می شود. اخذ عوارض از بازی خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود. قانون گنار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می کند از آن عوارض گرفته شود. اگر روی PC نیز منتشر می شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود. در گنار اخذ عوارض باید با حوزه قاچاق تیز برخورد جدی شود. در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجود دارد. قانونی می گیرند و هم زمان که روی مارکت های رسمی گذاشته می شوند روی تمام سایت های ایرانی با دامنه .IR موجودند. شورای عالی قضایی مجازی باید کار از روند فیلتر کردن ضوابطی بگذارند که برخورد با قاچاق در حوزه بازی غیررسمی، عدالت برای ناشران ایجاد می کند که می توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کنیم. وقتی عوارض گرفته شود بازار بی دریک و بی شایطه بازی موبایل که در توجه آن تمددا قابل توجهی بازی وارد کشور می شود سامان می گیرد بازی های خارجی که وارد بازار ایران می شوند، شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی نمی سازند. کشور ما قرار تیست از این حوزه گذر کند و برای مثال ۵ بازی پسازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران گذوری باشد که حوزه بازی تولید، اشتغال و حتی صادرات داشته باشد. در حالی که امکان گذاشتن بازی روی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول ها، گوگل و اپل به بازی ساز ایرانی داده نمی شود، اما بازی همان کشورها را در ایران می فروشیم این سروته کردن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار تیست به کشورهایی دیگر متفق برسانیم. ذالقه گیر در تمام دنیا توسط ناشران تریت می شود. فلکه بازی خارجی باز است و می گوییم ذالقه گیر ایرانی بازی خارجی می پسندد. اکنون عدالت و برآورده در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت اپلکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان گیم است که در حالیکه باید حداقل ۱۸-۱۷ عنوان ایرانی باشد اما ۷ عنوان ایرانی است. علت این امر تعدد بازی های خارجی است که بی ضایعه وارد کشور شده اند. برای مثال شرکت فناورانی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران ساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهم نبوده که اگر مهم بود به گوگل پلی فشار می اورد که مارکت خود را روی ایران باز کند شرکت هایی که رایزنی می کنند و این بازی ها را به ایران می آورند در وهله اول به فکر خودشان هستند. آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در گذار بازی من بازی ساز داخلی قرار می گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت تیست. معتقدم اخذ عوارض کاملاً می تواند به صنعت بازی کمک کند به چند شرط. نخست اینکه برای ناشران در پلت فرم های مختلف دیجیتال، حامل، PC سخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدن تیست. دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که نسخه غیرمجاز در سایت های دانلود به فروش نرسد و سوم اینکه محل هزینه کرد عوارض مشخص شود. این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و بخشی از بیت المال شود و بعداً بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی به صنعت بازی سازی داخلی برگردد. وقتی این عدد برگشت نباشد باید در زیرساخت صنعت بازی خرج شود و در پروژه ای هزینه شود که در آمدزایی این را تضمین کند و صادرات داشته باشد. مثال این مبلغ حتی می تواند در مجموعه ای که کار نشر انجام می دهد تزییق شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این پیشنهاد خام است. علاوه بر این، با تقویت دستگاه های نظارتی می تواند به مارکتی تعلق بگیرد که داشت بینان باشد که نه در حوزه دلالی بلکه در حوزه واقعی ساخت بازی و اشتغال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و بخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید. اما اگر قرار تیست ساماندهی تجمع عوارض دریافتی به سود آینده صنعت بازی کشور باشد بیشتر است در بیت المال بیاند و حتی بیشتر است دولت با آن از اداره تهران شمال را تمام کنند. از سوی دیگر به عنوان یک دغدغه مند فرهنگی معتقدم که با وجود محصولات روز آمریکایی و اروپایی (ادامه دارد ...)

۲۵

(ادامه خبر) در کشور که حتی بعضاً مضر هم تیستند شرایط لازم برای تربیت نسل جوان در کشور را تداریم، اما درباره این بازی ها کارشناسی را بنیاد انجام می دهد و به بازی بد مجوز نمی دهد، اما این بازی ها زندگی بجهه ها را بسیار تغییر می دهد. ایران را نایاب با کشورهای دیگر مقایسه کرد شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پژوهش و ... در ایران قابل مقایسه با برخی کشورها نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشر ان تمدداً بدهند که برای مثال در سال ۵۰ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشر ان باید توجه داشته باشد که قانون اساسی ایران اجازه رعایت کمی رایت خارجی را فعلاً نداده و به بازار تجارت جهانی نیوسته ایم؛ کمی رایت داخلی داریم و سفت و سخت اجراء می شود اما کمی رایت خارجی را در آثار فردی داریم، کمی رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را گاهی داریم خروج از کشور از طریق برخی بازی های آنلاین یک اختیار است که حاکمیت از روی غفلت یا اینکه حواسش نیست حتی شبکه شبکه شتاب را برای پرداخت پول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشر ان خیلی مصر نیاشد که عوارض در درس برایشان درست کرده است. مستولان حواسشان را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارج می شود جوا فیلم و محصولات فرهنگی دیگر را به صورت اصل نمی توانیم بیاوریم؟ قرار است فعلاً تجارت جهانی را آغاز نکنیم که این برای برخی ناشر ان اختیار همکاری کنند. فارس: حالا بحث را به سمت بازار بجهات خانم و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم، طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تعیین ساز و بازی کننده دارد؟ سپاهی: ما چند مشکل با این موضوع داریم که در صحبت های بازی سازهای موافق و مختلف این طرح نیز وجود داشت. تخته اینکه با اظهارات اقای فصیحی مبنی بر تضمیف سنت بازی موافق هستیم. برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل پلی به صورت پیش فرض روی گوشی های اندرویدی نصب می شود و فعال است در کنار مارکت های خارجی مارکت های بازار، هایکت، ایران ایس و ... نیز فعالیت می کنند که هر کدام ده ها هزار کاربر دارند. اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می گیرد، استلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت های اپلیکیشن توائیست در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت. اقای کرباسی درباره نظارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در کنار اجرای این طرح روی مارکت های داخلی، صحبت کردند. بخش زیادی از بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی است و نظارتی بر بازار غیررسمی وجود ندارد. به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت های دارای مجوز دریافت می شود با این هدف که یک عنده بازی های دارای مجوز دریافت می شود. فارس: حالا بحث را به هنوز مشخص نیست، کمک شوتد. بنابراین در این میان سوال مهم و خصیص بازارهای غیررسمی است. پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با احتساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت های غیررسمی می یابد و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جایی قابل درک باشد و از مقاطعی به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی فعالیت می کند، بازی خود را بگیرد در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت ها هستند زمین می خورد و منطقی نیست که برای اصلاح بخشی از صنعت، بخش دیگری از آن را خراب کنیم. معتقدم این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعتی شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اظهارات اقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت بر عکس شرایط اصلًا مساوی نخواهد شد بزرگ ترین ضریب این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت های ایرانی از بین خواهد رفت. فارس: این سوال را از وجه دیگری پرسیم. فکر می کنید با اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تبیین ایجاد خواهد شد؟ حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایطی قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می کنند اساساً در حوزه بازی، فضای ازاد تبادل در بازار جهانی را تداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای ازاد تبادل وجود دارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برخی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته می شود! این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای ازاد با یکدیگر رقابت می کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیل از واردات به سمتشاران می آید؛ همچنان که اخیراً استرالیا از نت فلیکس (شبکه ویدیویی) مالیات می گیرد. آنها می بینند که بازی های کلش آف، کلتز یا حتی پوکه مون گو در مدت کوتاه فعالیت خود دنیا را گرفتند. این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی داریم و م خواهیم در این شرایط عادی تولید صادرات و رقابت کنیم. این بحث نیز از این قضیه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله تراوین و کلش آف کلتز و اماراتی عجیب و غریب مبنی بر اینکه روزانه سد میلیون تومان درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود. در این شرایط بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه می شویم این بازی ها توائیسته اند بازار را تکان دهنده که نه تنها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر نیز عادی نیست. بنابراین باید به این سمت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم. روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق کیف پول های مجازی و گیفت کارت در آذربایجان می کنند که باید ساماندهی شوند. باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم تا اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی نگیریم. اکنون مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند، ارزش افزوده ای که از تجارت این مارکت ها نسبی کشور می شود از سود گیفت کارت که کیف پول مجازی است حاصل می شود در حالی که مالیات باید موقع خرید اخذ شود نه از گیفت کارت. اکنون مثل صرافی ها عمل می شود و نه حتی از کل مبلغ مالیات بر ارزش افزوده گرفته می شود. نمی توان یک بام و دو هوا رفخار کرد مردم ما اکنون گیفت کارت می خرند و در گوگل پلی طبق قوانین کشور دیگری متناسب با IP که با آن وصل می شوند، مالیات می دهند؛ زیرا گوگل ایران را تحریم کرده اما به ۴۰ کشور مالیات بر ارزش افزوده می دهد این روند یعنی هیچ چیز این چرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادله رفقار نمی شود. نمی توان یک بام و دو هوا رفخار کرد مردم ما اکنون گیفت کارت می خرند و در گوگل پلی طبق قوانین کشور دیگری باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاجاق وارد می کنند روش کنیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا نایاب ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود، باید عوارض و مالیات را پرداخت کنند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلفی وجود دارد که قابل بحث است. فارس: ظاهرا در موافقان و مخالفان دغدغه تحوه هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد این دغدغه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟ کریمی قلوسی: یکی از سیاست های اصلی بنیاد ملی بازی های پارالمپیک ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که نه تنها به دنبال این نیستیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور شود بلکه به دلیل تعبات پسیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بنیاد حمایت از بازی ساز های ایرانی است. عوارض، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جایی استفاده کنیم که به نفع تولید کننده داخلی باشد ته فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد؛ بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتالی دارد. بازی فیزیکی همان بازی های کرک و کمی هستند که بنیاد به آنها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) هولوگرام می‌دهد و این نقد به بنیاد وارد می‌شود که جراحت هولوگرام می‌دهد؟ ما بسیار علاقه مندیم که به این بازی‌ها هولوگرام تدهیم ولی مجبور هستیم؛ تا توافق بخشی از بازار را برای کسانی که دنیا محظوظ مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بنیاد هولوگرام روی بازی‌ها نزند یعنی نمی‌دانیم در قاب CD بازی‌هایی که در مغازه‌ها وجود دارد چه چیزی است و نمی‌توانیم هم تک تک CD‌ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل نبود کمی رایت می‌افتد. قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این باره وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (Free to Play) یا رایگان پایه) و فری تو پلی (Hay رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی‌شد هیچ گاه درباره واردات رسمی بازی‌های خارجی این قدر راحت صحبت نمی‌کردیم. جراحت اتفاق افتاد؛ زیرا این بازی‌ها غیرقابل کرک شدن هستند و اگر هم کمی شوند به سرور اصلی بازی وصل نمی‌شود و تمام خوبی‌های این بازی‌ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تأثیر گذار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجاتی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجاتی از بازی و امکان پرداخت در صورت دلخواه است. این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور باشیم و بازی‌های پریمیوم فعلاً در کشور پاسخگو نخواهد بود. همچنان که آمار فروش بازی‌های پریمیوم در مارکت‌های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروشن، در بازی‌های رایگان است. اما جراحت باید روی بازار دیجیتال موبایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض بگذاریم؟ در بازار ایران برخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مرز دیجیتال داریم؛ به این معنا که مانند ترور، فلاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی موردنظر خود را از این پست بخرند فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روشن پرداخت کند و در مارکت داخلی ما بازی را بارگذاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جذابیت هم برای آنها ندارد. در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را داریم. نمونه این بازار چیز است: در پاسخ به این سوال که جراحت بازی موبایل؟ باید پکوییم در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی سازهای ایرانی می‌توانند بازی‌ها سازند و عملکردشان نشان داده در چند سال اخیر غیریغم عدم حمایت عمده بنیاد از ساخت بازی‌های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلاری ده فروش رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی سازی موبایل در ایران دارد. اکنون بازار خود را در اختیار شرکت‌های خارجی قرار داده ایم که اشکالی ندارد و بازی سازهای داخلی بیانند و بازی سازهای خارجی رقابت کنند؛ اما از سوی دیگر به دلیل وجود مرز دیجیتال در ایران امکان صادرات تداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است. دو شایعه درباره طرح اخذ عوارض از بازی‌های خارجی، مطرح شد که نخست تضمیف بازار و دوم اقبال مارکت‌های خارجی بود. بازار اصلًا تضمیف نمی‌شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه نمود؟ مارکت و ناشر بخش خصوصی هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را بخرند یا بخرند. ممکن است تشخیص دهنده ۵ درصد یا ۱۰ درصد یا ۱۵ درصد یا ۲۰ درصد یا ۲۵ درصد یا ۳۰ درصد عوارض روی بازی گذاشته می‌شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کنند. در این قیمت بازی خارجی باید بخوبی ممکن است مردم در نتیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی‌های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد: نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی‌ها تحریم و بسته است و کاربر ایرانی می‌تواند در گوگل پلی پرداخت کند. علاوه بر این حتی نمی‌تواند به عنوان مارکت فیزیکی در استیم تیت کند. به دلیل تحریم‌ها آنها پرداخت خود را روی ماسته اند. بدون VPN نمی‌توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی‌شناسیم. برعکس ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۲ هزار تoman تا ۳۱۰۰ تا ۳۴۰۰ تoman است. در برخی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چنین است که به دلیل قدرت خرید مردم دلار را کمتر حساب می‌کنند و این فرض غلط است. نکته مهم دیگر این است که گفته می‌شود همانطور که مارکت‌ها توائمه اند رقابت کنند بازی ایرانی نیز رقابت می‌کنند در حالی که اگر گوگل پلی در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فمال بود آیا مارکت ایرانی رشد می‌کردد؟ در نبود اپل، آمازون و یوتیوب سرویس‌های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه‌ای بازی سازی ایرانی نداریم. بازی ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برابر نیستند و حتی شرایط برای بازی ساز ایرانی بدتر است؛ زیرا باید پول حقوق، بیمه و... بدهد. اخذ عوارض از بازی‌های خارجی دو سود دارد: نخست بخت اقتصادی و تقویت فضایی کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده. تقویت فضایی کسب و کار یعنی همه شاهام دولت، مرکز ملی فضایی مجازی و بخش خصوصی باید دلار روی تولید داخل سرمایه‌گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه‌ای است که سرمایه‌گذاری پول ترجیح می‌دهد بازی خارجی را بیاورد و پول بازاریابی و تبلیغ بدهد به جای اینکه بخواهد دو سال روی تولید داخل سرمایه‌گذاری کند؛ در این صورت به جای خواب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می‌دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می‌داند. بنابراین سرمایه‌گذاری نمی‌شود. یک سال انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ سیستم برای هزینه کرد این پول در نظر گرفته ایم. نخست: هر مردم حمایت که یک سال روی این موضوع کار شده و اکنون دیالوگ با مرکز ملی فضایی مجازی شده ایم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هر مردم حمایت یک سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی ساز داخلی است. همه جای دنیا هم دولت‌ها پول برای بازی سازی می‌دهند. برای مثال فلاند حتی به سوپرسل که بسیار فروخته پول داده است. دلت پول دانش چیز بدی نیست که کار هر مردم حمایت درست پول دادن است. اقدام دوم: کمک به تاثران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور بازی ایرانی تا رسک انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از کشور انجام می‌شود، مثلاً ۲۰ هزار دلار به آنها بدهیم. سوم: اوردن افراد تأثیرگذار و مدیران پروژه از خارج از کشور است که افراد نامدار یک یا دو سال در ایران متنورینگ (Mentoring) یا آموزش توسط افرادی دارای تخصص، تسلط، تجربه در یک زمینه مشخص) فیزیکی کنند و در قالب توسعه دهنده، تهیه کننده بازی سازها آموزش دهند. محل اقامت و حقوق این افراد، هزینه بر است و تقبل آن بیشترین کمک را به تولید داخل می‌کند. این برنامه‌ها تا زمانی که با مرکز ملی فضایی مجازی و بازی سازها هماهنگی شود اجرا نخواهد شد. گفته ایم تا زمانی که نظارت خوبی روی پول جمع اوری شده از عوارض نباشد، کاری نمی‌کنیم. ما در بنیاد برای برنامه‌های خودمان ۱۲ میلیارد تoman بودجه کافی داریم و بازی به این پول نداریم و قرار نیست هزینه کار و عملیات ما شود؛ بلکه پول عوارض برای تولید کننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولید کننده‌ها و مرکز ملی فضایی مجازی بر این کار نظارت کنند و برسند این پول کجا هزینه می‌شود. بنابراین درباره هزینه کرد این پول پیشنهادها داریم و باید با مرکز ملی فضایی مجازی و بازی سازها بنشینیم و صحبت کنیم. نوع هزینه کرد باید با نظارت بازی‌ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد. ادامه دارد... گفت و گو از فاطمه سامعیدر بخش دوم این میزگرد پاسخ های حاضران به انتقادها را خواهید خواند. بخش هایی از (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) مهم ترین صحبت های بخش دوم میزگرد به شرح زیر است: فصیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند ازشان بگیریم تکریم نگفتهند تکریم کرباسی: در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می شود حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد مقابله باشیم، کربیم قدوسی: پس از اینکه از مارکت های رسمی عوارض گرفتیم و جذانمان اجازه نمی دهد با قایاق مبارزه نکنیم / قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم.



هشدارنیوز

زشت و زیبایی اخذ عوارض از بازی خارجی برای کمک به بازی ایرانی / جای خالی جسارت تجربه رجیستری

در صنعت با (۱۶/۰۷/۲۰۱۶)

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت بازی خبرساز و چالش برانگیز شده است.

فارس تلاش کرده با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کربیمی قدوسی ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیرحسین فصیحی و یاپک کرباسی فعالان بازی ساز حضور یافتند.

موضوع اخذ عوارض از مصوبه سورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای نشات می گیرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حاکمیت پیگیر اجرای این مصوبه است: این مقررات جدید با انتقاد مارکت های رسمی داخلی روبه رو است که نگران افزایش قیمت بازی و تمایل بازی کنندگان به سمت مارکت های بی مجوز خارجی هستند، بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایرانی منتقد جدی این طرح است: همچنین از انجا که عواید حاصل از این عوارض قرار است به بازی سازهای ایرانی کمک کند برخی بازی سازهای ایرانی موافق این تصمیم به نفع صنعت داخلی هستند. کرباسی فعال تولید بازی موافق جدی این طرح است که منتقد است عوارض بسیار بیشتر از ۱۰ درصد باید باشد و شامل همه بازی های خارجی شود: در مقابل برخی بازی سازها در مخالفت با این تصمیم منتقدند مضررات این کمک دولتی از محاسن آن بیشتر خواهد بود؛ چنانکه فصیحی مخالف طرح است و منتقد است اگر از راه خلافی قرار است کمک شود راضی به دریافت کمک نیستند. حاجی هاشمی به عنوان کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی نیز بر محاسن اخذ عوارض تأکید دارد اما اجرای برخی اقدامات و به ویژه مقابله همه جانبیه با اخذ عوارض ضروری می داند. وی تجربه همکاری در تدوین سیاست های بازی در کارنامه دارد.

در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد این وضع این قانون جدید از جمله تائیر شرایط جدید بازار بازی بر مصرف کنندگان و بازی ساز، احتمال ایجاد تعیض بین بازار کسب و کار ایرانی و خارجی فروش بازی، الزامات اجرای صحیح تصمیم اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، تحove هزینه کرد عوارض اخذ شده به نفع بازی ساز و نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد.

نخستین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: تأثیر اخذ عوارض از بازی های خارجی روی مصرف کنندگان و بازار بازی سازی چه خواهد بود؟

فصیحی: حرکت اخذ عوارض از بازی های خارجی دارای نیت خیر است و کسانی که به این طرح فکر کرده اند قطعاً نیت شان رشد بازی سازی در کشور و بهتر شدن وضعیت همه بجهه ها در کشور است. در این شکن نیت اما به نظر من این طرح از جبهه های مختلف قابل بررسی است. همیشه برای یک بازی ساز سیار مهم است که بازار صحیح داشته باشد که بتواند بازی خود را با قیمت صحیح و روش های صحیح به دست مخاطب پرساند. طی ۱۰ سال گذشته که بازی سازی در ایران جدی شده است متأسفانه بزرگ ترین مشکل بازی سازی همین مسئله بوده است. امروز نیز بزرگ ترین مشکل بازی سازها، بازار فروش بازی را این جهت که مخاطب ایرانی برای محصول بازی پول نمی دهد و این یک بحث خیلی جدی و مشکل فرهنگی است که از قدیم داشته ایم و خود ما نیز با این بازی ها بزرگ شده ایم اما برای آنها پول نداده ایم.

همیشه نسخه های غیرقانونی، کرک و کپی بوده است. پیش از اینترنت دسترسی به این بازی ها بسیار ارزان بود و برای مثال با هزار تومان می شد یک CD پهلوی بازی جهان را خرید که در خارج کشور شاید تا ۱۶ دلار قیمت داشت.

پس از ورود اینترنت این روند شدیدتر شد: زیرا سایت های دانلود به وجود آمدند و دانلود غیرقانونی باب شد. بنابراین این مسئله باعث می شود که قیمت صحیح بازی را در کشور تداشته باشیم. ما وقتی سال ۸۹ بازی گرنسن را در بازار منتشر کردیم، مجبور شدیم با قیمت ۳ هزار تومان بفروشیم در حالی که همان سال همان بازی را با قیمت ۱۹ یورو در کشورهای دیگر منتشر کردیم. اختلاف شدید بود و در ایران نمی توانستیم بازی را حتی با قیمت ۵ هزار تومان بفروشیم زیرا در ایران بازی خارجی با قیمت هزار تا ۲ هزار تومان فروخته می شد. بنابراین ارزوی هر بازی ساز بود که یک روز بازار ایران اصلاح شود و ایرانی ها برای کالای فرهنگی مانند بازی، فیلم سینمایی و موسیقی پول بدهند.

اگر بخواهیم مثال بزنیم فرض کنید بینهاین خودروهای جهان از جمله بنت و BMW را یگان با با قیمت ۱۰۰ هزار تومان ابته به صورت غیرقانونی در ایران بفروشند و همه در ایران آنها را داشته باشند که وضعیت فعلی بازار بازی ایران این گونه است زیرا عدمه روشی که مردم بازی تهیه می کنند کپی یا کرک و دانلود است و حتی آنها را که خریداری می شوند نسخه های کرک غیرقانونی است که ۲ تا ۳ هزار تومان قیمت دارند.

در حوزه بازی موبایلی عدمه دریافت بازی های موبایلی از سایت های غیرقانونی است که به تعداد زیاد فعال هستند در این بازار، بازارهایی (ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) مثل برخی مارکت های موبایلی تصمیم گرفتهند صحیح و قانونی هم محصول ایرانی و هم محصول خارجی را ارایه کنند و برخی مردم هم حاضرند برای این بازی ها پول بدهند در مثال خودرو فرض کنید در شرایطی که بنز و بنی ام و رایگان با قیمت ۱۰۰ هزار تومان به صورت غیرقانونی در ایران وجود دارد شرکتی یک خودروی چینی را با قیمت ۵ میلیون تومان اما به صورت مجاز وارد کرده و می خواهد بفروشد و در این وضعیت بازار یک سری افراد نیز حاضرند برای این خودروی چینی پول بدهند.

اکنون دو سه سالی است که تمدید ناشر خارجی محصولات خود را رسمی در ایران می فروشند همیشه بجهه های ایرانی همان بازی ها را به صورت دزدی بازی کرده اند حضور ناشر خارجی باعث فرهنگ سازی شده است. قیمت ها را اصلاح می کنند، پشتیبانی صحیح به کاربر می دهد و مردم به تدریج باد می گیرند که برای پشتیبانی رسمی باید پول بدهند باد می گیرند تباید بازی ها را دزدی بگیریم باید پول بدهیم. این فرهنگ سازی به نفع بازی ساز است زیرا وقتی به تدریج قیمت ها اصلاح شد مردم به بازی ساز ایرانی هم پول می دهند. فعلاً دغدغه ما این است که به جوان ایرانی بگوییم باید پول صحیح و قانونی برای بازی بدھی نه پول دزدی برای بازی غیرقانونی.

نمی دانم چه طور شد که ناشران خارجی وارد ایران شدند و بازار ایران را تست کردند اما اتفاق خیلی خوب و مثبت است. عوارض دقیقاً خلاف چهت این جریان است.

در مثال خودرو، بنز و بنی ام و رایگان است و همه دارند و شرکت چینی می گویند مردم این خودروها را سوار نشوید دزدی است باید مانسین چینی ۵ میلیونی را بخرید. در این شرایط به شرکت چینی می گوییم شما که این کار را می کنید و در حال ایجاد جریانی هستید که علاوه بر اینکه تشویق نمی شوی باید عوارض بدھی و به تمام زدتها هم کاری نداریم. یعنی همان کاری که سال ها سایت های عرضه بازی که غیرقانونی بازی ارایه می دهد و کاری با آنها نکرده ایم و باعث شد بازی سازهای خارجی هیچ وقت روی بازار ایران حساب نکنند اکنون چند ناشر خارجی به احترام بازی کننده ایرانی بازی خود را فارسی می کنند و پشتیبانی می دهند می خواهیم کارش را سخت کنیم که اساساً این مسیر عکس اصلاح بازار است. زیرا همیشه یک بازار سالم قانونی می خواستیم که این حرکت ضربه زدن به بازار قانونی است، علاوه بر اینکه هیچ قدمی در مقابل با بازار دزدی و غیرقانونی برنمی داریم و همچنان بازی های غیرقانونی روی سایت های دانلود وجود دارند و هیچ تغییری در این وضعیت ایجاد نشده است.

بحث دیگر این است که منع درآمد حاصل از این عوارض کمک به بازی ساز داخلی کند. کمک به بازی ساز داخلی خیلی خوب است و باید به او کمک نمود اما دولت از مبالغ مختلفی می تواند این حمایت را انجام دهد که امیدواریم از این منع نباشد حتی اگر بدر من هم بگوید می خواهم خرج تو را بدhem اما از یک راه غیرقانونی می خواهم ان را تهیه کنم من راضی نیستم. امیدوارم از یک راه صحیح این پول باید هیچ وقت معتقد نیستیم که هدف وسیله را توجیه می کند بنابراین کمک به بازی ساز ایرانی خیلی خوب است. هر جوش عالی است اما امیدوارم از این روش نباشد فکر می کنم این طرح به بازی ساز ایرانی کمک نمی کند. زیرا باید بازار در بلندمدت برای بازی ایرانی اصلاح شود. همان طور که در گذشته بازار بزرگ ترین دشمن بازی ایرانی بوده است این طرح هم قدمی است برای تضمیف بازار بازی. اگر امروز مردم باد می گیرند که برای بازی خارجی پول خرج کنند فردا هم برای بازی داخلی پول می دهند کما باید که این اتفاق اکنون رخ داده است. در بزرگ ترین مارکت برنامه موبایل ایرانی از ۱۰ بازی برتر ۵ بازی خارجی و ۵ بازی ایرانی است. این نشان می دهد اکنون محصولات ایرانی عالی داریم که در حال رقابت با بهترین های بین المللی هستند. راه رقابت وجود دارد. در مجموع وقتی بازار قوی باشد به نفع بازی ساز ایرانی هم هست. عوارض در بلندمدت حتماً به حضور بازی ساز ایرانی است.

فارس: آیا بازی ساز های ایرانی همگی معتقد هستند اخذ عوارض از بازی های خارجی به نفع مصرف کننده و بازی سازی ایرانی است؟
کرباسی: به تعابندگی از چند ده شرکت بازی ساز چند سال پیش به نتیجه رسیدیم و به شورای عالی فضای مجازی و بنیاد ملی بازی های ایرانی ای پیشنهاد داده ایم از حامل های فیزیکی مثل کنسول و نه دیجیتال و کلاً بازی های وارداتی عوارض دریافت کنند که از لفظ مالیات استفاده می کردیم. نظر ما این بود که این مالیات هم عددی باشد که بتواند در بازار رقابتی را برای بازی سازی داخلی برابری ایجاد کند. مثلاً ۳۰ درصد باشد که گفتند کارشناسی شده تیست و به عدد ۱۰ درصد رسیدند اما به عنوان بازی ساز معتقدم با ۱۰ درصد اتفاق خاصی در بازار تحویل افتاد و طی ۴ تا ۵ سال آینده باید این عدد بیشتر شود درباره هزینه های تولید داخلی آقای فضیحی نیز حرف هایی را گفتند.

نشر بازی در کشور در حال انجام است و عوارض که به اعتقاد من خوب است باعث ایجاد عدالت در بازار می شود. اخذ عوارض از بازی خارجی باید روی تمام پلت فرم ها از جمله PC، موبایل و بازی های آنلاین با هم دیده شود کنار باید بگوید اگر یک بازی خارجی رسمی وارد ایران می شود و یک مارکت ایرانی آن را منتشر می کند از آن عوارض گرفته شود. اگر روی DVD برای PC نیز منتشر می شود باز هم به نوعی عوارض گرفته شود و اخذ عوارض به حوزه موبایل محدود نشود.

در کنار اخذ عوارض باید با حوزه قاچاق نیز برخورد جدی شود. در حال حاضر نسخه های غیرقانونی بازی ها در ایران وجاhest قانونی می گیرند و هم زمان که روی مارکت های رسمی گذاشته می شوند روی تمام سایت های ایرانی با دامنه IR موجودند.

شورای عالی فضای مجازی باید خارج از روند فیلتر کردن خوابی پیگازند که برخورد با قاچاق در حوزه بازی تسهیل شود. برخورد با بازار غیررسمی، عدالتی برای ناشران ایجاد می کند که می توانیم حقوق خود را از آنها مطالبه کنیم. وقتی عوارض گرفته شود بازار بین در پیکر و بی شایطه بازی موبایل که در نتیجه آن تمدد قابل توجهی بازی وارد کشور می شود سامان می گیرد.

بازی های خارجی که وارد بازار ایران می شوند شرایط رقابتی را برای بازی ایرانی نمی سازند. کشور ما قرار نیست از این حوزه گذر کند و برای مثال ۵ بازی پسازد و تمام شود. قرار است طبق سند بالادستی ایران کشوری باشد که حوزه بازی تولید، اشتغال و وحشی صادرات داشته باشد.

در حالی که امکان گذاشتن بازی رسمی استیم (درگاه خارجی بازی)، کنسول ها، گوکل و ابل به بازی ساز ایرانی داده نمی شود. اما بازی همان کشورها را در ایران می فروشیم این سروته کردن قیف است. قرار است بازی سازی در ایران شکل بگیرد قرار نیست به کشورهای دیگر متفق پرسانیم.

ذلقه گیم در تمام دنیا توسط ناشران تربیت می شود. فلکه بازی خارجی باز است و می گوییم ذلقه گیم ایرانی بازی خارجی می پسند. اکنون عدالت و برابری در بازار بازی ایران نیست. در بزرگ ترین مارکت اپلیکیشن ایرانی از ۵۰ عنوان برتر ۲۴ عنوان گیم است که در حالیکه باید حداقل ۱۷-۱۸ عنوان ایرانی باشد اما ۷ عنوان ایرانی است. علت این امر تعدد بازی های خارجی است که بی شایطه وارد کشور شده اند (ادامه دارد ...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر) برای مثال شرکت فللاندی فلان بازی معروف را برای بازار ۲۰ میلیونی ایران ساخته بلکه برای بازار چند ده میلیونی جهان تولید کرده است. بازار ایران هم برایش مهم نبوده که اگر مهم بود به گوگل پلی فشار می‌آورد که مارکت خود را روی ایران باز کند. شرکت هایی که رایزنی می‌کنند و این بازی ها را به ایران می‌آورند و هله اول به فکر خودشان هستند آن بازی با چند میلیون دلار هزینه ساخت برای فروش در بازار جهانی در کنار بازی من بازی ساز داخلی قرار می‌گیرد که بازی ام را با ۵۰ میلیون تومان ساخته ام و از من توقع می‌شود که بازی ۵۰۰ میلیون تومانی سازم که این عدالت نیست.

معتقدم اخذ عوارض کاملاً می‌تواند به صنعت بازی کشور کمک کند به چند شرط. تخصیص اینکه برای ناشران در یک فرم های مختلف دیجیتال، حامل، PC، سخت افزار قانون یکسان اجرا شود و نگویند کنترل شدنی نیست.

دوم اینکه برای ناشران عدالت رعایت شود که تسخیح غیرمجاز در سایت های دانلود به فروش نرسد و سوم اینکه محل هزینه کرد عوارض مشخص شود. این عوارض قرار است به حساب خزانه واریز و بخشی از بیت المال شود و بعداً بر اساس آن عدد واریزی، مبلغی به صنعت بازی سازی داخلی برگرد و وقتی این عدد برگشت نباید خرج افراد شود بلکه باید در زیرساخت صنعت بازی خرج شود و در پروژه ای هزینه شود که درآمدزایی اش را تضمین کند و صادرات داشته باشد. برای مثال این مبلغ حتی می‌تواند در مجموعه ای که کار تشریف انجام می‌دهند ترقی شود و به این حوزه را تقویت کنند که البته این بیشهاد خام است. علاوه بر این، بالغه این نظارت دستگاه های نظارتی می‌تواند به مارکتی تعلق بگیرد که داشت بنیان باشد که نه در حوزه دلایل بلکه در حوزه واقعی ساخت بازی و اشتغال زایی فعال است که آن مارکت از بازی خارجی عوارض بگیرد و بخشی از عوارض به صورت تشویقی به خودش اختصاص باید. اما اگر قرار نیست ساماندهی تجمعی عوارض دریافتی به سود آینده صنعت بازی کشور باشد بپرداز است در بیت المال بماند و حتی بپرداز است دولت با این آزادراه تهران شمال را تمام کند.

از سوی دیگر به عنوان یک دغدغه مندرجه معتقدم که با وجود محصولات روز آمریکایی و اروپایی در کشور که حتی بعضًا مضر هم نیستند شرایط لازم برای تربیت نسل جوان در کشور را تداریم. اما درباره این بازی ها کارشناسی را بنیاد انجام می‌دهند و به بازی بد مجوز نمی‌دهند، اما این بازی ها زندگی بجهة ها را بسیار تغییر می‌دهند ایران را نباید با کشورهای دیگر مقایسه کرد. شرایط ایران از جمله شرایط زندگی، فرهنگی، آموزش و پرورش و ... در ایران قابل مقایسه با برحی کشورها نیست. در این حوزه علاوه بر عوارض باید به ناشران تهدید بدهند که برای مثال در سال ۵۰ بازی بیاورند اما بازی خوب سطح بالا بیاورند. از سوی دیگر ناشران باید توجه داشته باشند که قانون اساسی ایران اجازه رعایت کمی رایت خارجی را فعلاً نداده و به بازار تجارت جهانی نیوشه ایم؛ کمی رایت داخلی داریم و سفت و سخت اجرا می‌شود اما کمی رایت خارجی را در آثار فردی داریم، کمی رایت کتاب داریم، فیلم را نداریم و موسیقی را گاهی داریم.

خروج از از کشور از طریق برحی بازی های آنلاین یک امتیاز است که حاکمیت از روی غفلت یا اینکه حواسن نیست حتی شبکه شتاب را برای پرداخت بول آن وصل کرده است. قدرش را بدانند ناشران خلیل مصر تباشند که عوارض در درس برایشان درست کرده است. مستولان حواسن را جمع کنند که با ارزی که به صورت رسمی از طریق بازی خارج می‌شود چرا فیلم و محصولات فرهنگی دیگر را به صورت اصل نمی‌توانیم بیاوریم؟ قرار است فعلاً تجارت جهانی را آغاز نکنیم که این برای برحی ناشران امیاز است. بنابراین با قانون گذار همکاری کنند فارس: حالا بحث را به سمت بازار بچرخانیم و از منظر بازار این سوال را مطرح کنیم. طرح جدید چه تأثیری روی مارکت فروش بازی و به تبع بازی ساز و بازی کننده دارد؟

سپاهی: ما چند مشکل با این موضوع داریم که در صحبت های بازی سازهای موافق و مخالف این طرح نیز وجود داشت. تخصیص اینکه با اغلهارات آقای فصیحی مبنی بر تضمیف صنعت بازی موافق هستیم. برای مثال در ایران مارکت خارجی گوگل پلی به صورت پیش فرض روی گوشی های اندرویدی نصب می‌شود و فعال است. در کنار مارکت های خارجی مارکت های ایرانی کافه بازار، مایکت، ایران ایس و ... نیز فعالیت می‌کنند که هر کدام ده ها هزار کاربر دارند اینکه بخواهیم بازار را به سمت بازار غیررسمی و مارکت های خارجی سوق دهیم و تصور کنیم با این کار بازار داخلی جان می‌گیرد، استدلال منطقی نیست. زیرا همانطور که مارکت های اپلیکیشن توانستند در ایران جان بگیرند بازی سازها نیز این قدرت را خواهند داشت.

آقای کرباسی درباره نظارت بر بازارهای غیررسمی داخلی و خارجی در کنار اجرای این طرح روی مارکت های داخلی، صحبت کردند. بخش زیادی از بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی است و نظارتی بر بازار غیررسمی وجود ندارد به این ترتیب با وضع این قانون صرفاً عوارض از مارکت های دارای مجوز دریافت می‌شود با این هدف که یک عدد بازی ساز باز و کاری که هنوز شخص نیست، کمک شوند. بنابراین در این میان سوال مهم و ضمیمه بازارهای غیررسمی است.

پس از وضع قوانین اخذ عوارض، با احتساب ۱۰ درصد عوارض قیمت بازی در مارکت های رسمی افزایش می‌باید و کاربران باید این هزینه را تقبل کنند که شاید افزایش هزینه تا جایی قابل درک باشد و از مقطعي به بعد شاید کاربر مارکت ایرانی را رها کند و از مارکت خارجی و بازارهای غیررسمی که همچنان فعالیت می‌کنند، بازی خود را بگیرد در این روش بخش دیگری از صنعت بازی که همان مارکت ها هستند زمین می‌خورد و منطقی نیست که برای اصلاح بخشی از صنعت، بخش دیگری از آن را خراب کنیم.

معتقدم این اقدام کاملاً مخالف حقوق رقابت است زیرا در واقع دولت وارد صنعت شده، روی بخشی از آن دست گذاشته و بخش دیگر را رها کرده است. بر عکس اغلهارات آقای کرباسی مبنی بر لزوم مساوی بودن شرایط رقابت بر عکس شرایط اصلًا مساوی تجواد شد بزرگ ترین ضربه این موضوع خواهد بود که به مرور مارکت های ایرانی از بین خواهد رفت.

فارس: این سوال را از وجه دیگری بپرسیم. فکر می‌کنید با اجرای این طرح بین مارکت ایرانی و خارجی تعیین ایجاد خواهد شد؟ حاجی هاشمی: بحث اخذ عوارض به عنوان مالیات اضافه ای از بازی خارجی باید در شرایط بازار ایران باید برسی شود. در شرایطی قرار داریم که در حالیکه اجازه صادرات به محصولات بازی های ایرانی داده نمی‌شود کاملاً به بازی های خارجی اجازه ورود به بازار خود را داده ایم و به راحتی در ایران فعالیت می‌کنند اساساً در حوزه بازی، فضای آزاد تبادل در بازار جهانی را تداریم. این در حالی است که در کشورهای دیگر که حتی فضای آزاد تبادل وجود دارد، در سال های اخیر به ویژه از سال ۲۰۱۵ در برحی کشورها از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده (VAT) علاوه بر مالیات عوارض گرفته می‌شود.

این امر به این دلیل است که حتی کشورهایی که در فضای آزاد با یکدیگر رقابت می‌کنند با این مشکل مواجه شده اند که سیل از واردات به سمتانشان می‌آید همچنان که اخیراً استرالیا از ت فلیکس (شبکه ویدئویی) مالیات می‌گیرد. آنها می‌بینند که بازی های کلش آف کلتز یا حتی بوکه مون گو در (ادامه دارد...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر ...) مدت کوتاه فعالیت خود، دنیا را گرفتند. این شرایط عادی نیست که بگوییم شرایط عادی داریم و من خواهیم در این شرایط عادی تولید، صادرات و رقابت کنیم. این بحث نیز از این قضیه شروع شد که با چند موج در ایران مواجه بودیم از جمله بازی تراوین و کلش آف کلتز و آمارهای عجیب و غریب منی بر اینکه روزانه صد میلیون تومان درآمد از این بازی ها برای کشور خارجی از بازار ایران حاصل می شود در این شرایط بازی سازان که صحبت می کنیم متوجه می شویم این بازی ها توائسته اند بازار را تکان دهنده که نه تنها برای ایران بلکه برای کشورهای دیگر نیز عادی نیست. بنابراین باید به این سمعت یعنی ساماندهی بازار بازی های خارجی برویم.

روی دیگر سکه بحث اخذ عوارض از بازی های خارجی، فعالیت مارکت های خارجی در ایران است که به صورت غیرمستقیم از طریق کیف پول های مجازی و گیفت کارت درآمدزایی می کنند که باید ساماندهی شوند. باید برای مارکت ایرانی و خارجی رقابت عادلانه ایجاد کنیم نه اینکه از مارکت ایرانی عوارض بگیریم و از خارجی تغییریم. اکنون مارکت خارجی مالیات و عوارض به ایران پرداخت نمی کند، ارزش افزوده ای که از تجارت این مارکت ها نسبت کشور می شود از سود گیفت کارت که کیف پول مجازی است حاصل می شود در حالی که مالیات باید موقع خرید اخذ شود نه از گیفت کارت. اکنون مثل صرافی ها عمل می شود و تنها از سود و نه حتی از کل مبلغ مالیات بر ارزش افزوده گرفته می شود نمی توان یک بام و دو هوا رفخار کرد. مردم ما اکنون گیفت کارت می خرند و در گوگل پلی طبق قوانین کشور دیگری مناسب با IP که با آن وصل می شوند، مالیات می دهند: زیرا گوگل ایران را تحریم کرده اما به ۴۰ کشور مالیات بر ارزش افزوده می دهد این روت نیعنی هیچ چیز این چرخه اقتصادی سر جایش نیست و عادلانه رفتار نمی شود.

معتقدمن همان اتفاقی که در بازار قاجاق گوشی تلفن همراه افتاد، در صنعت بازی نیز این جسارت باید به خرج داده شود. نیاز داریم تکلیف خود را با مارکت های خارجی که بازی را به صورت قاجاق وارد می کنند روش نیز کنیم. اکنون این مارکت ها ارز را از کشور خارج می کنند یا تایید ارز از کشور خارج کنند یا اگر خارج می شود باید عوارض و مالیات را پرداخت کنند که در مدل اجرایی این مطالبه، راهکارهای مختلف وجود دارد که قابل بحث است.

فارس؛ ظاهرا در موافقان و مخالفان دخنده نهجه هزینه کرد عوارض اخذ شده وجود دارد این دغدغه را چطور می توان برطرف کرد و سامان داد؟ کریمی قووسی؛ یکی از سیاست های اصلی بیناد ملی بازی های یارانه ای در چند سال اخیر به غیر از چند استثناء، حمایت از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور است که نه تنها به دنبال این نیستیم که بازی های خارجی به صورت رسمی وارد کشور نشود بلکه به دلیل تمایز بسیار مثبت آن با آن موافق هستیم. هدف اصلی بیناد حمایت از بازی ساز های ایرانی است.

عوارض، یک وسیله لازم و نه کافی برای رسیدن به این هدف است. حال این پرسش مطرح است که این عوارض کجا استفاده می شود و کجا مزیت رقابتی دارد؟ باید از این عوارض جایی استفاده کنیم که به نفع تولیدکننده داخلی باشد نه فقط قیمت بازی خارجی را بالا ببرد. بازار بازی ایران دو قسمت فیزیکی و دیجیتالی دارد بازی های یارانه ای در این دو قسمت فیزیکی همان بازی های کرک و کمی هستند که بیناد به آنها هولوگرام می دهد و این نقد به بیناد وارد می شود که چرا هولوگرام می دهد؟ ما بسیار علاقه مندیم که به این بازی ها هولوگرام تدبیر وی مجبور هستیم؛ تا بتوانیم بخشی از بازار برای کسانی که دنبال محتوای مناسب هستند اصلاح کنیم. اگر بیناد هولوگرام روی بازی ها تزند یعنی نمی دانیم در قاب CD بازی هایی که در مغازه ها وجود دارد چه چیزی است و نمی توانیم هم تک تک CD ها را چک کنیم و این اتفاق به دلیل نبود کمی رایت می افتد.

قسمت دوم بازار بازی، بازی دیجیتال است که دو نکته مهم در این بازه وجود دارد نخست اینکه اگر فری میوم (Freemium) یا رایگان پایه) و فری تو پلی (Free to Play) یا رایگان) در ایران و دنیا ایجاد نمی شد هیچ گاه در بازاره واردات رسمی بازی های خارجی این قدر راحت صحبت نمی کردیم. چرا این اتفاق افتاد؟ زیرا این بازی ها غیرقابل کرک شدن و کمی شدن هستند و اگر هم کمی شوند به سرور اصلی بازی وصل نمی شود و تمام خوبی های این بازی ها هم در آنلاین بودن آنهاست. بنابراین خود فناوری فری تو پلی تایپ گذار بوده که اکنون در کشور مصرف بازی افزایش یافته است. زیرا مردم ایران عادت به استفاده مجانی دارند و فری تو پلی به معنای استفاده مجانی از بازی و امکان پرداخت در صورت دخواه است.

این امر باعث شده شاهد واردات رسمی بازی در کشور پاسخگو تغواص بود همچنان که آمار فروش بازی های پریمیوم در مارکت های رسمی ایرانی گواهی بر این موضوع است که اکثر فروشن، در بازی های رایگان است. اما چرا باید روی بازار دیجیتال موبایل به عنوان یک بخش از بازار عوارض بگذرانیم؟ در بازار ایران بخلاف بازارهای دیجیتال دنیا مز دیجیتال داریم؛ به این معنا که ماتن نیروز، فنالاند و دیگر کشورها یک مارکت گوگل پلی در ایران وجود ندارد که مردم بازی موردنظر خود را از این بستر بخترند. فردی که قصد دارد در ایران یک بازی را منتشر کند باید روش پرداخت ما را رعایت کند و در مارکت داخلی ما بازی را بارگذاری کند. این به معنی بازار محلی داخلی است که توسط دیگر کشورها قابل دسترس نیست و جذابیت هم برای آنها ندارد در نتیجه ما به بازار جهانی وصل نیستیم و بازار محلی خود را داریم. نهونه این بازار چیز است.

در پاسخ به این سوال که چرا بازی موبایل؟ باید بگوییم در این حوزه مزیت رقابتی داریم و بازی سازهای ایرانی می توانند بازی بسازند و عملکردشان تشنان داده در چند سال اخیر غیرغیر عدم حمایت عمده بیناد از ساخت بازی های موبایل و هزینه نکردن در این بازار، بازی موبایل ساخته شده و میلاری دی هم فروش رفته است. پس نشان از مزیت رقابتی بازی موبایل در ایران دارد. اکنون بازار خود را در اختیار شرکت های خارجی قرار داده ایم که اشکالی ندارد و بازی سازهای داخلی بیناد و با بازی سازهای خارجی رقابت کنند: اما از سوی دیگر به دلیل وجود مز دیجیتال در ایران امکان صادرات نداریم که پارادوکسی جدی را رقم زده است.

دو شایبه درباره طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی، مطرح شد که نخست تضییف بازار و دوم اقبال مارکت های خارجی بود بازار اصلًا تضییف نمی شود، چه کسی گفته عوارض روی قیمت تمام شده اضافه شود؟ مارکت و ناشر بخش خصوصی هستند و ممکن است تشخیص دهنده اگر قیمت را اضافه کنند مردم بازی را تخریب یا بخرند. ممکن است تشخیص دهنده ۵ درصد یا ۱۰ درصد اضافه کنند. چرا ناشر خارجی باید بفهمد که در ایران ۱۰ درصد عوارض روی بازی گذاشته می شود؟ مارکت سود شرکت خارجی را پرداخت کند و از سود خود کم کند درباره شایبه دوم برخی می گویند ممکن است مردم در نتیجه اخذ این عوارض و افزایش قیمت بازی خارجی، به سمت گوگل پلی بروند و بازی های خود را از آنجا دانلود کنند. در پاسخ به این سوال دو فاکتور مهم وجود دارد: نخست اینکه گوگل پلی روی ایرانی ها تحریم و بسته است و کاربر ایرانی نمی تواند در گوگل پلی پرداخت کند. علاوه بر این حقیقت نمی تواند به عنوان مارکت فیزیکی در استیم نیست کند به دلیل تحریم ها آنها پرداخت خود را روی ما بسته اند بدون VPN نمی توانیم پرداخت کنیم و VPN را هم در ایران به رسمیت نمی شناسیم (ادامه دارد...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر...) برهنی می‌گویند ممکن است قیمت بازی خارجی در ایران افزایش باید در ایران قیمت بازی خارجی رسمی متوسط دلاری ۳ هزار تومان تا ۳۱۰۰ تا ۳۲۰۰ تومان است. در برهنی کشورهای دیگر از جمله روسیه هم این چنین است که به دلیل قدرت خرید مردم دلار را کمتر حساب می‌کنند در صورتی که اگر مردم بخواهند گفته کارت یا کربت کارت یا دبیت کارت بگیرند و شارژ کنند باید دلار ۴۷۰۰ پیخرفت و اختلاف قیمت جدی است و این ۱۰ درصد حتی اگر به قیمت نهایی بازی اضافه شود هنوز فاصله زیادی با قیمت جهانی بازی در مارکت خارجی دارد پس مردم به سمت بازار جهانی شیفت نمی‌کنند و این فرض غلط است.

نکته مهم دیگر این است که گفته می‌شود همانطور که مارکت‌ها توانسته اند رقابت کنند بازی ساز‌های ایرانی نیز رقابت می‌کنند. در حالی که اگر گوگل بلی در ایران بود و پرداخت شتابی برای آن فعال بود آیا مارکت ایرانی رشد می‌کرد؟ در نبود اوپر، آمازون و یوتوب سرویس‌های داخلی ایجاد شدند در حالی که اکنون هیچ امکان ویژه‌ای با بازی سازی ایرانی نداریم.

بازی ساز ایرانی و خارجی در زمین رقابت برابر نیستند و حتی شرایط برای بازی ساز ایرانی بدتر است؛ زیرا باید پول حقوق، بیمه و... بدهد. اخذ عوارض از بازی‌های خارجی دو سود دارد. نخست بحث اقتصادی و تقویت فضای کسب و کار و دوم: انجام کارهای زیرساختی از پول جمع شده. تقویت فضای کسب و کار یعنی همه شامل دولت، مرکز ملی فضای مجازی و بخش خصوصی باید روی تولید داخل سرمایه‌گذاری کنند. در کشور ما شرایط کسب و کار به گونه‌ای است که سرمایه‌گذاری دارای پول ترجیح می‌دهد بازی خارجی را بیاورد و پول بازاریابی و تبلیغ بدهد به جای اینکه بخواهد دو سال روی تولید داخل سرمایه‌گذاری کند؛ در این صورت به جای خواب پول، یک مالیات بر ارزش افزوده می‌دهد و به این ترتیب واردات بازی خارجی را به صرفه تر می‌داند. بنابراین سرمایه‌خصوصی جذب این صفت نمی‌شود بخش دوم انجام هزار کار زیرساختی از پول جمع شده است. به صورت مشخص ۳ تا ۴ سیستم برای هزینه کرد این پول در نظر گرفته ایران نخست؛ هر میلیارد تریک این موضع کار شده و اکنون وارد دیالوگ با مرکز ملی فضای مجازی شده ایم و بخش خصوصی باید روی آن نظر بدهد. هر میلیارد تریک این سیستم شفاف برای کمک کردن به بازی ساز داخلی است. همه جای دنیا هم دولت‌ها پول برای بازی سازی می‌دهند. برای مثال فلاند حتی به سوپرسل که بسیار فروخته پول داده است. دلت پول دادن چیز بدی نیست که کار هر میلیارد درست پول دادن است. اقدام دوم؛ کمک به ناشران داخلی برای انتشار بازی ایرانی در خارج از کشور است تا رسک انتشار بازی ایرانی در خارج را کاهش دهیم. این کار از طریق حمایت هایی از جمله جذب کاربر در خارج از کشور انجام می‌شود؛ بلکه پول عوارض برای تولید کننده داخلی بازی و زیرساخت است و باید خود تولید کننده‌ها و مرکز ملی فضای مجازی بر این کار نظارت کنند و بپرسند این پول کجا هزینه می‌شود. بنابراین دریاره هزینه کرد این پول پیشنهادها داریم و باید با مرکز ملی فضای مجازی و بازی سازها پوششی و صحبت کنیم. نوع هزینه کرد و گزارش هزینه کرد باید با نظارت بازی‌ها و مرکز ملی فضای مجازی باشد.

ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامی

در بخش دوم این میزگرد پاسخ های حاضران به انتقادها را خواهید خواند

بخش هایی از مهم ترین صحبت هایی بخش دوم میزگرد به شرح زیر است:

تفسیه؛ هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند ازشان بگیریم نگرفتند نگیریم.

کرباسی؛ در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می‌شود.

حاجی هاشمی؛ برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد مقابل قاچاق بایستیم.

کریمی قدوسی؛ پس از اینکه از مارکت‌های رسمی عوارض گرفتیم و جدایمان اجازه نمی‌دهد با قاچاق مبارزه نکنیم اقطعًا به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی‌دهیم.

انتهای پیام /

ISNA

بازی‌های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست بومی دانست که سرمایه‌گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخلی بردند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستانا، در پاسخ به انتقاداتی مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی‌ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باعث فساد می‌شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متأسفانه کمایش یک فضای بی‌اعتمادی در کشور وجود دارد که (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) ممکن است برحی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعده هایی که داده می شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند وی ادامه داد به دلیل همین موضوع ماه بازی سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این بول چطور می خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی سازها بینند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتی اش را برای بازی سازها شرح می داد مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می شود افزود شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر بازی سازها حرف می زد که برنامه حمایتی اش برای سال آینده چیست تا همه احlag داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت هایی اتفاق می افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.

کربیم در ادامه توضیح داد: یک پیروزه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال پیش از بازی سازان ایجاد کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که پسته به عملکرد و شاخص های آنها ارزیابی می شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی هایی ساخته، بازی ها چقدر داللود شدند و چقدر فروش داشتند. وقی این شاخص های یکپی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می گیرد و در قالب آن رتبه حمایت های مالی و زیرساختی از آن می شود به گفته او بازی سازها می توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی شود و این به معنای تشویق شرکت ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این مملو است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایت اظهار کرد: شرکت هایی هستند که می خواهند بازی های ایرانی را در خارج صادر کنند که برآینده جدی برآیشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسانی یک سری شاخص انتخاب می کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که ناشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی پرسی می کنیم. سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از اورهای بین المللی بازی را پرسی می کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می شود که بازی می تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

مماضیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی کند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش مماضیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، مماضیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کلاس است نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معااف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع ناشران بازی های خارجی است.

کربیم با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، بهبود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد. علت دیگر هم حمایت اقتصادی از منعم است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذاری بخشن خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکنند. زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند پیروزی داشته باشد، میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خواب سرمایه داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با بول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به ناشر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما افتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در آینده ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تقاضا از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کربیم با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزود کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور داللود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاستی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و من داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد. چنین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد اینکه بازی خارجی بدون ایجاد تمایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برای برآورده نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس چهاتر اتفاق می‌افتد اما ایران تمنی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوترازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوترازی ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوترازی تقاضات زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوترازی در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوترازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوترازی ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به بیج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به بیج میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوترازی نشان دارد زیرا بیشتر سرگرمی موبایلی رفتند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوترازی به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشت قانون کمی را باید در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوترازی دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسیدت نمی‌شناسیم. ما مجبوریم بازی‌های کامپیوترازی را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش برآوریم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوترازی و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و پولی به تولیدکننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کمی را بخرید: اما در بازی‌های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوترازی جلوگیری نمی‌شود اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کمی را باید تداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد. در موضوع دانش هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی‌هاست. ما ویرتین مفاهیم را سالم می‌کیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کمی را باید رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی‌های را قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را برسی کرده و محصول سالم به بازی‌ها می‌دهیم و این کار را با هدف شفاف‌سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سه کمی در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پهلو بخواهیم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر گند بودن روند ارائه مجوز به بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سه و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی‌های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی‌های آنلاین و سایت‌هایی که برای فروش بازی می‌گذارند، این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند. انتهای پیام

نگذار اوان

بازی‌های ایرانی، قربانی سود هنگفت بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاوان گذار-مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست یومنی دانست که سرمایه گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخل برده است.

به گزارش "تاوان گذار" حسن کریمی قبوسی در پاسخ به انتقادی مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باغت ایجاد رانت و فساد نمود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی‌ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد نامناسبی در قبال این پول داشته باشد هم باغت فساد می‌شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسبانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی را بردم به وعده هایی که داده من شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی‌سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که خیال بنیاد راحت است که این پول چطور می‌خواهد هزینه شود و انتقام دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی‌سازها بیفتند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش این را برای بازی‌سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می‌شود افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی‌سازها حرف می‌زد که برنامه حمایتش این برای سال آینده چیست تا همه اخلاق داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت‌های اتفاق می‌افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش های بین المللی است.(ادامه دارد...)

تکنولوژی اطلاعات

(ادامه خبر ...) کریمی در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بررسی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی سازان است که بسته به عملکرد و شاخص‌های آنها ارزیابی می‌شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی‌هایی ساخته، بازی‌ها چقدر دلخواست داشتند و چقدر فروش داشتند. وقتی این شاخص‌های کیفی اندازه گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می‌گیرد و در قالب آن رتبه حمایت‌های مالی و زیرساختی از آن می‌شود.

به گفته او بازی‌سازها من توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی‌شود و این به معنای تشویق شرکت‌ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایتی اظهار کرد: شرکت‌هایی هستند که برنامه جدی برایشان نوشته شده است، ماتاشرها را براساس یک سری شاخص انتخاب می‌کنند؛ برای مثال تاشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که تاشر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می‌خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما اینها در داخل کشور بازی را با متخصصان بازی بررسی می‌کنیم. سپس هیأتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین‌المللی بازی را بررسی می‌کنند که آیا مناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می‌شود که بازی می‌تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تفکیک نمی‌کند

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی‌های خارجی روش مدافعت مالیاتی در نظر گرفته نمی‌شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معاف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معاف می‌شود و معافیتی ندارم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معاف کردن بازی‌ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع تاشران بازی‌های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی‌های خارجی بیان کرد: علت اصلی این قانون، پیهود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می‌گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می‌کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد. علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه‌ای باشد که سرمایه‌گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه‌گذاری در تولید داخلی داشته باشد و دولت‌ها دخالت نکنند. زیست بوم فعلی کشور ما به گونه‌ای است که اگر یک سرمایه‌گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بتواند بفروشد، حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه‌گذاری کند، خواب سرمایه‌گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسیک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه‌گذاری می‌تواند با یول پیش حداکثر ۲۰۰ میلیون تومان که باید به تاشر خارجی بدهد، یکی از پیشترین بازی‌های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند. سرمایه‌گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته‌اند.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه‌گذاری داخلی و اوردن بازی‌های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند؛ ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود تاشر است. در چنین شرایطی سرمایه‌گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می‌رود، اتفاقی که در این سال‌های اخیر هم برای اکثر سرمایه‌گذارهای بزرگ مافتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در این‌دهه ای تزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می‌خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می‌کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می‌دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازی‌ای که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می‌کنند، افزوده کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اپ استور دانلود می‌کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم‌ها که موجب شده ایران در گوگل و اپ استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم‌ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چنین خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و من داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست‌های بسیار سرسختانه دارد. چنین خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی داریم و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شما نمی‌توانید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت‌ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به شرایط نایاب‌بر عرضه بازی‌های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی‌های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد نهایندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۲۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی‌تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقایس جهانی اتفاق می‌افتد، اما ایران نمی‌تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی‌های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی اظهار کرد: فضای بازی‌های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی‌های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی‌کنند و به سمت موبایل رفتند. بنیاد در سال ۱۳۸۸، ۲۸ میلیون هولوگرام به بازی‌های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به چهار میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی‌های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایل رفته‌اند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی نداشت قانون کمی رایت در ایران را مشکل دیگر بازی‌های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه‌ای است که مالکیت (ادامه دارد ...)

تکنولوژی

(ادامه خبر) - معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی‌شناسیم، ما مجبوریم بازی‌های کامپیوتری را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش پرستیم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی‌های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می‌کنند و بولی به تولیدکننده نمی‌دهند. شما هم می‌توانید همان محصول کنیم را بخرید؛ اما در بازی‌های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی‌های کامپیوتری جلوگیری نمی‌شود، اظهار کرد: ما نمی‌توانیم جلوی فروش این بازی‌ها را بگیریم، یک علت این است که وقتی در کشور کسی رایت تداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی‌ها که در کشور عرضه کننده دارد، هولوگرام می‌دهد. در موضوع دادن هولوگرام هم بحث عوارض و بول مطرح نیست زیرا کل بول حاصل از هولوگرام به بازی‌ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی‌هاست. ما ویراین مفاهیم را سالم می‌کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می‌کند محتوای سالمی داشته باشد.

هولوگرام بازی‌ها به معنای پرسی محتوای آنهاست

کربیم در ادامه بایان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام تداشته باشد را رد و تایید نمی‌کند، افزود: ما به عنوان متولی حوزه نمی‌توانیم بگوییم چون کسی رایت را رعایت نمی‌کنیم هولوگرام هم نمی‌دهیم، نمی‌توانیم تمام بازی‌های رایج اقتصادی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی‌ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازی می‌دهیم و این کار را به هدف شفاف‌سازی مارکت و محتوای مناسب انجام می‌دهیم. باید سی کمی در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف بهبود ببخشم.

وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند روند روند ارائه مجوز به بازی‌ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می‌شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی‌های که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است.

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی‌های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهد از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نماید: مانند مارکت‌های آنلاین و سایت‌هایی که برای فروش بازی می‌گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت نمی‌توانند بازی را منتشر کنند.



بازی‌های ایرانی، قربانی سود بازی‌های خارجی!

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ عوارض از عرضه تجاری بازی‌های خارجی را با هدف اصلاح زیست یومنی دانست که سرمایه‌گذاران بزرگ بخش خصوصی را به سمعت واردات بازی‌های خارجی به جای حمایت از تولید داخل برده است.

حسن کربیم قدوسی در پاسخ به انتقاد این مبنی بر اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و ایجاد رانت، اظهار کرد: اینکه اخذ عوارض باعث ایجاد رانت و فساد شود بستگی به عملکرد بنیاد دارد. بنیاد ملی بازی‌ها هر ساله از دولت بودجه دریافت می‌کند که اگر عملکرد تاماسنی در قبال این بول داشته باشد هم باعث فساد می‌شود. ما دغدغه بخش خصوصی را متوجهیم اما متناسفانه کمایش یک فضای بی اعتمادی در کشور وجود دارد که ممکن است برخی از افراد بخش خصوصی یا مردم به وعله هایی که داده می‌شود و عملکرد جایی مانند بنیاد اعتماد نکنند.

وی ادامه داد: به دلیل همین موضوع ما به بازی‌سازها پیشنهاد دادیم خانه بازی را مستقل از بنیاد ایجاد کنند که از دل این خانه بازی، کارگروهی انتخاب شود و ناظر بر هزینه کرد این عوارض باشد. پیشنهاد برای ایجاد این تشکل بدان معناست که خیال بنیاد راحت است که این بول چطور می‌خواهد هزینه شود و اتفاقاً دوست دارد این اتفاق با مشورت بازی‌سازها بیفتند و قرار نیست صرف مخارج بنیاد شود.

بنیاد باید برنامه حمایتش اش را برای بازی‌سازها شرح می‌داد

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بایان اینکه ما برای سال آینده ۱۱.۵ میلیارد تومان بودجه داریم که مستقیماً از طرف دولت و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد داده می‌شود. افزود: شاید این اشکال به بنیاد وارد بوده که باید زودتر با بازی‌سازها حرف می‌زد که برنامه حمایتش اش برای سال آینده چیست تا همه اطلاع داشته باشند. البته بنیاد به صورت مشخص دو پروژه کلان دارد که از محل این عوارض، حمایت‌های اتفاق می‌افتد و مازاد بر این دو روش، اگر قرار باشد از این عوارض حمایت دیگری هم انجام شود، کارهای زیرساختی از جمله آموزش‌های بین‌المللی است.

کربیم در ادامه توضیح داد: یک پروژه به اسم هرم حمایت است که ما یک سال بروی آن کار کردیم و یک سیستم شفاف برای حمایت از بازی‌سازان است که پسته به عملکرد و شاخص‌های آنها ارزیابی می‌شود؛ اینکه شرکت چند سال است تشکیل شده، چه بازی‌هایی ساخته، بازی‌ها چقدر دانلود شدند و چقدر فروش داشتند. وقی این شاخص‌های کیفی اندازه‌گیری شود، آن شرکت در این هرم رتبه می‌گیرد و در قالب آن رتبه حمایت‌های مالی و زیرساختی از آن می‌شود. به گفته او بازی‌سازها می‌توانند درخواست دهند و این حمایت را بگیرند. اما مادامی که شرکت رشد نکند، حمایت دیگری از آن انجام نمی‌شود و این به معنای تشویق شرکت‌ها برای رشد کردن در این هرم و همچنین شفاف بودن این حمایت است.

وی همچنین درباره راه دوم حمایت اینکه اینکه شرکت‌هایی هستند که می‌خواهند بازی‌های ایرانی را در خارج صادر کنند که برتابه جدی برایشان نوشته شده است. ما ناشرها را برآسانیم یک سری شاخص انتخاب می‌کنیم، برای مثال ناشرها باید حساب خارج از کشور داشته باشند که تاثر قلمداد شوند. آنها باید درخواست دهند که می‌خواهند بازی را در خارج از کشور منتشر کنند. آنگاه ما ابتدا در داخل کشور بازی را با مخصوصان بازی بررسی می‌کنیم، سپس هیاتی مشکل از حدود ۱۰ نفر از داورهای بین‌المللی بازی را بررسی می‌کنند که آیا متناسب مارکت کشور خارجی هست و سپس مشخص می‌شود که بازی می‌تواند تا یک سقف برای جذب کاربر در بازارهای دنیا وام بگیرد.

معافیت مالیاتی، ایرانی و خارجی را تدقیک نمی‌کند (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا برای حمایت از بازی های خارجی روش معاافیت مالیاتی در نظر گرفته نمی شود، گفت: بر اساس قانونی که در کشور ما وجود دارد، معاافیت مالیات بر ارزش افزوده، مربوط به کالاست نه مربوط به ایرانی یا خارجی بودن. به این معنا که اگر بازی معااف از مالیات بر ارزش افزوده شود، بازی خارجی هم معااف می شود و معاافیت نداریم که محصولات ایرانی و خارجی از هم تفکیک شوند. بنابراین معااف کردن بازی ها از مالیات بر ارزش افزوده شامل بازی خارجی هم خواهد شد که به نفع تاثران بازی های خارجی است.

کریمی با اشاره به علل قانون اخذ عوارض از بازی های خارجی بیان کرد علت اصلی این قانون، پمود فضای کسب و کار و زیست بوم داخلی است. بعضی می گویند ما با این کار زیست بوم را خراب می کنیم، در صورتی که همین حالا هم زیست بوم درست وجود ندارد علت دیگر هم حمایت اقتصادی از صنعت است. وی درباره اصلاح زیست بوم توضیح داد: فضای کسب و کار باید به گونه ای باشد که سرمایه گذار بخش خصوصی رغبت سرمایه گذاری در تولید داخل داشته باشد و دولت ها دخالت نکند زیست بوم فعلی کشور ما به گونه ای است که اگر یک سرمایه گذار بخواهد وارد ساخت بازی شود، باید برای یک بازی که بنواید بفروش، حداقل ۵۰۰ میلیون تومان ظرف یک الی دو سال سرمایه گذاری کند، خواب سرمایه گذاری داشته باشد، حقوق و دستمزد بدهد، رسک خوب و بد شدن بازی را بپذیرد و بعد از دو سال بازی را منتشر کند.

او ادامه داد: در مقابل همان سرمایه گذاری می تواند با بول پیش حداقل ۲۰۰ میلیون تومان که باید به تاثر خارجی بدهد، یکی از بهترین بازی های خارجی که ساخته شده و فروخته و سود خوبی دارد را وارد کشور کند و در بازارهای داخلی منتشر کند.

سرمایه گذارهای بزرگ سراغ واردات بازی خارجی رفته اند

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این دو روش یعنی سرمایه گذاری داخلی و اوردن بازی های خارجی هر دو باید یک مالیات بدهند: ۹ درصد مالیات ارزش افزوده، ۳۰ درصد سهم مارکت داخلی و مابقی سود ناشر است. در چنین شرایطی سرمایه گذار قطعاً به سراغ واردات بازی خارجی می رود، اتفاقی که در این سال های اخیر هم برای اکثر سرمایه گذارهای بزرگ ما افتاده است. این یعنی زیست بوم ما خراب است و در اینده ای نزدیک تولیدی نداریم. هدف ایجاد این عوارض ایجاد یک تفاوت از نظر اقتصادی بین بازی داخلی و کسی است که می خواهد بازی خارجی وارد کند؛ تا کسی که تولید می کند بداند حداقل ۱۰ درصد مالیات کمتری می دهد تا اینکه بازی وارد کشور کند.

کریمی با بیان اینکه ما در کشور بازار محلی داریم یعنی بازاری که کاربرانش مردم ایران هستند و با ریال خرید می کنند، افزوده کشور ما جزو استثنایات است که بازار محلی دارد. بازارهای محلی اکثر کشورهای دنیا به بازارهای جهانی وصل است و مردم از گوگل پلی و استیم و اب استور دانلود می کنند. اما به دلیل شرایط سخت سیاسی که بر کشور ما حاکم است، از جمله تحریم ها که موجب شده ایران در گوگل و اب استور طراحی نشده و سیستم مالی ما به دلیل تحریم ها از بازار جهانی جدا باشد، مجبوریم بازار محلی داشته باشیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: چن خودش خود را از بازار جهانی جدا کرده زیرا جمیعت زیادی دارد و می داند اگر داخل کشور چیزی تولید کند، مصرف کننده اش در کشور وجود دارد به همین دلیل هم سیاست های بسیار سرسختانه دارد. چن خودش این شرایط را انتخاب کرده اما به ما تحمیل شده است. ما بازار داخلی و بازارهای داخلی هر کشور ضایعه مند هستند؛ شمانی تواید بازارهای داخلی یک کشور را بازارهای جهانی کشورهای مختلف مقایسه کنید. زیرا بازارهای داخلی ما برگرفته از محدودیت ها هستند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به شرایط نایابی عرضه بازی های ایرانی در خارج کشور در مقایسه با بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی خارجی بدون ایجاد تعابندگی و بدون پرداخت عوارض، مانند بازی ساز ایرانی بخواهد بازی را در بازار داخلی ما منتشر کند و تنها ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده و ۳۰ درصد هزینه مارکت را بدهد، شرایط برابری نیست که بازی ساز ایرانی بتواند در آن رقابت کند؛ زیرا بازی ساز ایرانی نمی تواند بازی اش را به نام خودش در خارج از کشور منتشر کند. اگر ما در کشورهای پیشرفته بودیم، به چنین قانونی نیاز نداشتم زیرا در این بازارها همه چیز در مقیاس جهانی اتفاق می افتد، اما ایران نمی تواند این کار را انجام دهد.

مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند

کریمی در پاسخ به علت ناتوانی بازی های کامپیوتری ایرانی برای رقابت با بازی های خارجی اظهار کرد: فضای بازی های کامپیوتری تفاوت زیادی دارد. مشکل بازی های کامپیوتری در کشور ما این است که مردم دیگر بازی کامپیوتری بازی نمی کنند و به سمت موبایل رفتهند. بنیاد در سال ۱۳۸۸ میلیون هولوگرام به بازی های کامپیوتری ایرانی و خارجی داد که این عدد در سال ۱۳۹۵ به پنج میلیون و در سال ۱۳۹۶ به ۱۳۹۶ به پنج میلیون رسید. این موضوع از کاهش مصرف بازی های کامپیوتری نشان دارد زیرا بیشتر سراغ بازی موبایلی رفتهند. بنابراین یک علت اینکه ساختن بازی کامپیوتری به صرفه نیست، کاهش مصرف است.

وی ناشن قانون کیم رایت در ایران را مشکل دیگر بازی های کامپیوتری دانست و گفت: قوانین کشور ما به گونه ای است که مالکیت منوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسیم. ما مجبوریم بازی های کامپیوتری را با قیمت حداقل ۱۵ هزار تومان به فروش برآوریم، در صورتی که شاید قیمت خارجی آن ۲۰۰ هزار تومان باشد. یک سری افراد هستند که بازی های خارجی کامپیوتری و کنسولی را دانلود و در کشور منتشر می کنند و پولی به تولید کننده نمی دهند. شما هم می توانید همان محصول کیم را بخرید: اما در بازی های موبایلی اینطور نیست.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از فروش غیرقانونی بازی های کامپیوتری جلوگیری نمی شود اظهار کرد: ما نمی توانیم جلوی فروش این بازی ها را بگیریم. یک علت این است که وقتی در کشور کیم رایت نداریم، عدم رعایت آن غیرقانونی نیست. بنابراین بنیاد به بخشی از این بازی ها که در کشور عرضه کننده دارد هولوگرام می دهد. در موضوع دانن هولوگرام هم بحث عوارض و پول مطرح نیست زیرا کل پول حاصل از هولوگرام به بازی ها در سال گذشته ۱۲۰ میلیون تومان بوده، بلکه بحث محتوای این بازی هاست. ما ویترین مفاهیم را سالم می کنیم که اگر یک خانواده برای فرزندش بازی انتخاب می کند محتوای سالم داشته باشد.

هولوگرام بازی ها به مبنای بررسی محتوای آنهاست

کریمی در ادامه با بیان اینکه بنیاد محتوای هر بازی که هولوگرام نداشته باشد را رد و تایید نمی کند، افزوده: ما به عنوان متولی حوزه نمی توانیم بگوییم چون کیم رایت را رعایت نمی کنیم هولوگرام هم نمی دهیم، نمی توانیم تمام بازی هارا قاجاقی اعلام کنیم و بنیاد دیگر هیچ نظارتی بر بازی ها نداشته باشد. پیش از زدن هولوگرام ما محتوای بازی را بررسی کرده و محصول سالم به بازار می دهیم و این کار را با هدف شفاف سازی مارکت و محتوای مناسب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انجام می دهیم. باید سعی کنیم در این شرایط بدی که به بنیاد و بازی حاکم شده، شرایط را برای مصرف پیشود بخشمیم. وی در پاسخ به انتقادی مبنی بر کند بودن روند ارائه مجوز به بازی ها بیان کرد: بنیاد در سال گذشته به ۱۵ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی داده است که حدود ۴۰ بازی در روز می شود. رده بندی سنی و اعطای مجوز بازی هم یعنی چک کردن محتوای بازی، بنابراین این روند بسیار تند بوده است. مگر برای بازی هایی که محتوای خوبی نداشتند و به آنها مجوزی داده نشده است. مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: اخذ عوارض از بازی های خارجی مختص ناشرانی است که عرضه تجاری بازی در کشور داشته باشد و بخواهند از محل عرضه یک بازی کسب و کار راه پیدا نمایند؛ مانند مارکت های آنلاین و سایت هایی که برای فروش بازی می گذارند. این ناشرها باید از بنیاد مجوز بگیرند و در غیر این صورت تمنی توانند بازی را منتشر کنند.

*ایسا

مسئولان از اهمیت صنایع فرهنگی در اشتغالزایی غافل نشوند (۱۳۹۴-۰۷-۱۱)

تراپر نیوز: روحانی تولید کننده بازی های رایانه ای و فمال این عرصه گفت: مسئولان و دولتمردان در بحث اشتغالزایی و حمایت ها در این راستا باید از اهمیت و نقش صنایع فرهنگی و رسانه ای غافل نشوند.

حجت الاسلام حبیب داستانی بنیسی در گفتگو با خبرگزاری خوزه با اشاره به مطلب فوق اظهار داشت: امروزه یکی از صنایع موفق و اشتغالزایی فرهنگی و رسانه ای در دنیا، صنعت تولید بازی های رایانه ای و آیمیشن و پویانمایی است به گونه ای که در حال حاضر کشورهای قدرتمند دنیا در این باره با هم رقابت بسیار جدی دارند تا یتوانند بر میزان سهم خود از این تجارت پرسود و گسترشده بیفزایند. وی افزود: بر اساس پیش بینی بسیاری از کارشناسان اهمیت بازی های رایانه ای و تایپر اشکراف اقتصادی و به خصوص فرهنگی آن تا آن جا است که تا ده سال آینده هزار رجوع به بازی های رایانه ای و خرید و فروش آن ها طوری من شود که عملاً صنعت سینما در جهان ورشکسته می گردد. این فعال فرهنگی همچنین گفت: خوشبختانه در سالیان اخیر پس از تاکیدات فراوان رهبر معظم انقلاب مبنی بر لزوم توجه به این عرصه از سوی دولتیان فرهنگی، حرکت های خوبی در همین رابطه در کشور شروع شده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز تحرک تسبیتاً مناسبی از خود تشان داده اما باید فعالیت ها و حمایت ها را در این باره بیشتر کنیم چه آن که یکی از ابزارهای دشمن در زمینه تهاجم فرهنگی استفاده از همین صنایع رسانه ای و فرهنگی است و در مقابل ما هم با تولیدات مناسب و عرضه درست آن ها می توانیم به هجممه دشمن پاسخ دهیم.

وی اضافه کرد: در واقع ما باید برای مقابله با بازی هایی رایانه ای غربی، تولید بازی های رایانه ای فاخر را در اولویت خود قرار دهیم که هم دارای محتوا و مضامین اسلامی و ایرانی باشند و هم این که به صورت کاملاً حرفة ای تولید شده باشند تا باعث جذب تسل جدید شوند.

حجت الاسلام داستانی بنیسی ادامه داد از سویی با توجه به این که «درصد کاربران بازی های رایانه ای و نیز مخاطبان آیمیشن ها را گروه سنی زیر ۲۰ سال تشکیل می دهند ما با تولید مناسب در این خصوص می توانیم تیاز جدی بازار در این باره را تأمین کنیم به خصوص با توجه به جایگاه دینی و فرهنگی استان قم، در صورت توجه مسئولان به این صنعت می توان هم به اشتغالزایی قابل توجهی در استان دست زد و هم این که از این طریق به صدور پیام فرهنگی مناسب با شخصه های ملی و انقلابی خوش اقدام نمود.

وی بیان داشت: به هر حال با توجه به استقبال فراوان مردم از تولیدات فرهنگی و به خصوص بازی های رایانه ای و پویانمایی، هر صاحب فکری می تواند از این رسانه ها برای ترویج و تهدیله سازی مفاهیم موردنظر خود استفاده کند.

این فعال فرهنگی افزود: از این حیث نهادها و دستگاه هایی چون استانداری، شهرداری، فرمانداری، ارشاد، سازمان تبلیغات اسلامی و دفتر تبلیغات اسلامی می توانند در سطح استان قم با جهت دهنی تولید کنندگان این محصولات فرهنگی در راستای رونق تولید و اشتغال و با حمایت های مادی و معنوی از تولید کنندگان و تولیدات موردنظر، این فرهنگ را به صورتی کاملاً حرفة ای و عمیق تهدیله کنند، به طوری که حتی موجب ایجاد جرقه های جدید برای جوانان جهت ایجاد شغل های تو شوند.

این تولید کننده بازی های رایانه ای در خاتمه گفت: البته صرف شمار دادن در این باره دردی را دعوا نمی کند چرا که مسئولان باید بدانند بدون پرداخت هزینه انسانی، مادی و معنوی در این عرصه ها تخواهند توانست مطالبات به حق مقام معظم رهبری و آحاد مردم در عرصه فرهنگ را پاسخگو باشند و از سویی انتظارات به حق در رابطه با مقابله با بیکاری تسل جوان تحصیل کرده و مستعد را برآورده سازند.



نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می‌گند (۱۷/۱۰/۱۶)

خبرگزاری تہیلان: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بازی ترکیه به نام **GIST** حضور خواهد داشت.

به گزارش خبرگزاری تہیلان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چند سالی است که نمایشگاه **Gaming Istanbul** یا **GIST** با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را بین می گیرد این نمایشگاه صرفا در حوزه بازی های ویدیویی برگزار نمی شود و طبق آنچه در سایت نمایشگاه نیز ذکر شده **GIST** یک نمایشگاه بزرگ در زمینه بازی است که بازی های ویدیویی را هم در بر می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت های بازی سازی گوتانی، تاد، پارسینیپ و دیرین درین از جمله نمایندگانی هستند که از طرف کشورمان در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در این رویداد شاهد برگزاری جلساتی با حضور فعالان ایرانی صنعت بازی خواهیم بود در یکی از این نشست ها قرار است همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (TOGED) و الکساندر مژین مدیرعامل و موسس بورش گیمز (**Borsch Games**) به نمایندگی از بازی سازان روسیه مورد بحث قرار گیرد. همچنین در یکی دیگر از این جلسات با حضور فراموش ملک آرا و علی تادعلی زاده، دو تن از بازی سازان و توسعه دهندهای مطرح ایرانی، شاهد گفتگویی با محوریت موضوع «صنعت گیم ایران؛ فرصت ها و چالش ها» خواهیم بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با تمرکز بر رویداد **Tehran Game Convention** و معرفی آن به فعالان بازی در کشور ترکیه در این رویداد حضور خواهد یافت. دومین دوره ای رویداد **TGC** تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

پایان پیام ۳۱

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت

گزارش



مقاله

اطلاعیه



فراخوان

گفتگو



پیام مردمی

تصویری



شماره صفحه



۱

۲

۳

۴

۵



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۱/۱۴

