

۱۳۹۶/۱۲/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیرقانونی را مجرم نمی داند/ عوارض 10 درصدی بازی وارداتی قطعا به هیچ وجه بیشتر نمی شود	خبرگزاری فارس
۸	ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیرقانونی را مجرم نمی داند/ عوارض 10 درصدی بازی وارد	هشدارنیوز
۱۴	ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیرقانونی را مجرم نمی داند/ عوارض 10 درصدی بازی وارداتی قطعا به هیچ وجه بیشتر نمی شود	ECONews
۱۹	ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیرقانونی را مجرم نمی داند/ عوارض 10 درصدی بازی وارداتی قطعا به هیچ وجه بیشتر نمی شود	نسیم nasimonline
۲۴	مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	خبرگزاری پانا
۲۵	مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	ایرانم
۲۵	مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	page8.ir
۲۵	مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	خبرگزاری دانشگاه آژانس آزاد
۲۶	مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	click
۲۶	مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	گیم ها
۲۶	مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	3aziCenter.com
۲۷	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	خبرگزاری فارس
۲۹	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	ECONews
۳۲	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان	هشدارنیوز
۳۵	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	نسیم nasimonline
۳۸	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	دیز
۴۰	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	اکو فارس
۴۳	مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود	ایرانم
۴۳	مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی آغاز می شود	تسلیان

۴۳	احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود/ اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود	قوانینوز
۴۶	فناورانه	روزگارما
۴۷	در رویداد 2017 DGRC چه گذشت؟	زیما
۴۸	آغاز مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران؛ به زودی	روزگارما
۴۸	نهادهای متولی صنعت بازی در ایران، ترکیه و روسیه نشست مشترک برگزار می کنند	سخت افزار
۴۹	صنعت بازی سازی ایران روی لبه تیغ	اقتصاد آنلاین
۴۹	دریافت عوارض از بازی های خارجی، بازار داخلی را کوچک می کند	ایران
۵۱	اخذ عوارض از بازی های خارجی بازار داخلی را کوچک می کند	ایران
۵۳	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	ایفام اکونومیست
۵۳	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	خبرگزاری دانشگاه تهران
۵۳	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	گامی
۵۴	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	ایران آنلاین
۵۷	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	page88
۶۱	راه اندازی بازی سرای در ارومیه برای نوجوانان و جوانان علاقه مند	خبرگزاری فارس
۶۱	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	گیم پلایر
۶۴	فرآیند رای گیری انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	ZoomG
۶۵	رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد	BaziCenter.com
۶۶	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	خبرگزاری مهر
۶۷	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای روغایی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۶۷	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	استدرا
۶۷	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	سبک خبری ایرنا

۶۸	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای روغمایی شد	ایده‌آزم آکونومیت
۶۸	بهترین بازی رایانه ای کشور را انتخاب کنید	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۶۹	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	گام‌ها
۶۹	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	پاگاه
۶۹	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	خبرگزاری پانا
۷۰	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	ایده‌آزم آکونومیت
۷۰	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	BaziCenter.com
۷۱	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	تس‌ستان
۷۱	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	ایران‌ای
۷۲	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	خبرگزاری آیت الله
۷۲	پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	سخت‌افزار
۷۲	افتخاری بزرگ برای نوابغ ایرانی؛ بازی "خاک" نامزد بهترین بازی موبایل جهان	پارس

تعداد محتوا : ۵۲



خبرگزاری

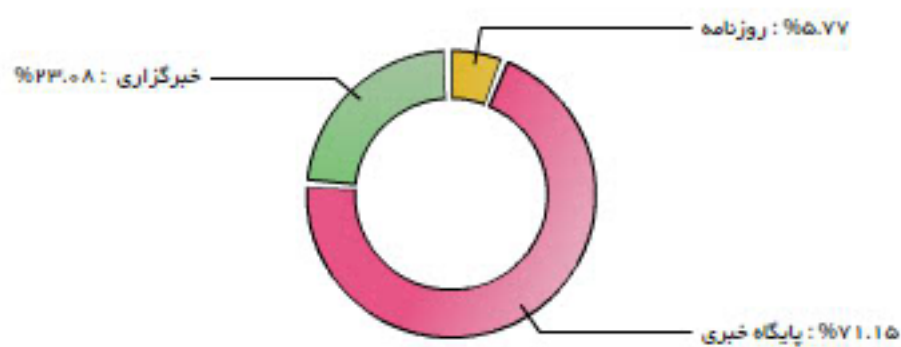
۱۲

پایگاه خبری

۳۷

روزنامه

۳





میزگرد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش دوم ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیرقانونی را مجرم نمی داند / عوارض ۱۰ درصدی بازی وارداتی قطعا به هیچ وجه بیشتر نمی شود (۱۳۸۵/۱۱/۱۵ - ۱۳۸۴/۰۷/۰۱)

در میزگردی در فارس ابعاد موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی برگزار شد تا ببینیم آیا می توان فرصتی برای رشد و بالابردن بازی سازهایی داخلی باز کرد که هدر نرود و به سرنوشت صنایع دیگر هم دچار نشود؟

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 خیرساز 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 و ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی رییس 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.

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش اول این میزگرد را می توانید از اینجا ببینید: دومین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: آیا وضع عوارض برای بازی خارجی زمین رقابت برابر برای بازی ساز ایرانی و خارجی ایجاد خواهد کرد؟ آیا بازارهای خارجی مقابل بازی سازهایی ایرانی بسته است و آیا این تصمیم منجر به توقف ورود بازی های خارجی رسمی به ایران خواهد شد؟

فصیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند از شان بگیریم نگرقتند نگیریم

حمایت از بازی ساز خوب است اما معتمد زیاد ربطی به این قضیه ندارد. دولت پول کم ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند از بودجه خود به بازی ساز کمک زیادی بکند. مگر چند بازی ساز خوب در کشور داریم؟ به اندازه انگلستان دست هستند که با یک میلیارد تومان می توان همه را خوشحال کرد، بنابراین معتمد موضوع کمک و اخذ عوارض را با هم قاطی نکنیم که بگوییم حتماً باید این کار را برای کمک بزرگ به بازی سازها انجام دهیم؛ حتی اگر ۲۰ میلیارد به یک تیم بازی ساز بدهید اگر تجربه نداشته باشد هیچ کاری نمی کند. بنابراین موضوع عوارض یک چیز و موضوع تزریق پول به بازی ساز چیز دیگری است. وزارت ارشاد هم پول کم ندارد و می تواند به بهانه های مختلف به بنیاد و بنیاد به بازی سازی پول بدهد تا حمایت شود. عوارض یک کار غیراخلاقی است، طبق قانون طلایی اخلاق و بنابر گفته امام علی (ع) که می گویند آنچه که برای خود نمی پسندی برای دیگران هم نپسند، معتقدیم اگر به کشور دیگری رفتیم و آنها گفتند چون خارجی هستید باید عوارض اضافه ای بپردازید، ما هم این کار را در ایران برای بازی سازهایی آنها بکنیم؛ اما اگر نکردند، ما هم نکنیم. چین که کشوری کمونیست و استاد اخذ عوارض از همه چیز است، برای بازی دیجیتال عوارض ندارد، متأسفانه گاهی صحبت هایی می شود که برخی کشورها عوارض دارند، اما در فضای عدم قطعیت صحبت هایی می کنیم که واقعیت ندارد. هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، ما خودمان هم در کشورهای دیگر بازی فروخته ایم، با چند نفر از کشورهای خارجی هم دوباره صحبت و چک کردم، مطمئن شدم که عوارض ندارند.

خود این اقدام از نظر وجهه ایران در مجامع بین المللی بد است، در شرایطی که ایران سعی می کند خود را به بدنه صنعت بین المللی متصل کند عوارض فاکتور منفی دیگری است که در ذهن بازیگران خارجی این صنعت می ماند که همان کشوری هستند که برای خارجی ها عوارض بازی دیجیتال گذاشته اند.

مشخص کنید اگر بخواهیم بحث سلبی و تکرانی محتوایی آقای کرباسی را داشته باشیم، با این کار تغییری در بازار نمی دهیم، زیرا رفتار بازی کننده ایرانی این طور نیست که اگر بازی مورد نظرش در مارکت ایرانی نبود، هر چه روی مارکت ایرانی بود همان را بگیرد. هزار راه برای به دست آوردن بازی مورد نظرش داشته و دارد. بنابراین عوارض فقط سختی ایجاد کردن برای بچه خوب ها و مثبت هایی است که قانونی بازی را وارد کشور کرده اند، زحمت کشیده اند، تبلیغات می کنند و به کاربر ایرانی پشتیبانی می دهند، تلفنی کمک می کنند و به دولت مالیات می پردازند. این مارکت ها اکنون باید بابت بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده هم پرداخت کنند در حالی که از گوگل پلی و کارت اعتباری حتی مالیات هم به دولت ایران نمی رسد. صد درصد ارز از مارکت های خارجی از ایران خارج می شود، اما از سود بازی خارجی که از طریق مارکت ایرانی فروخته می شود ۴۰ درصد داخل ایران می ماند که اتفاق بسیار مثبتی است.

اگر صحبت عدالت است که بازی ایرانی و بازی خارجی زمین هموار داشته باشند، سالها است که زمین ناهموار داشتند به خاطر بحث کپی رایت و اینکه همیشه بازی خارجی در دسترس گیمرهای ایرانی است، به نظرم اگر اثری ای که روی اخذ عوارض از بازی های خارجی گذاشتیم را روی کپی رایت بگذاریم به راحتی می توان مسئله کپی رایت را حل کرد. تنها اگر بخواهیم؛ اما هیچ وقت هیچ کس سراغ این قضیه نمی رود که تا وقتی موضوع کپی رایت حل نشود، مشکلات مان باقی می ماند.

دوباره بحث فریمیم که آقای کریمی اشاره کردند، معتمد اگر استراتژی بنیاد این است که بازی های رایگان آینده صنعت بازی ایران است، بدترین ضربه به صنعت بازی سازی ایرانی است. صد درصد بازی هایی که در ایران ساخته شوند و بخواهند موفق شوند، بازی های پریمیم و بازی های PC هستند. اینکه بخواهیم از ایران با بازی های فریمیم در سطح جهانی رقابت کنیم شبیه یک توهم است که در ده سال اخیر هم این اتفاق نیفتاده است، نمی دانم در آینده چطور می خواهد رخ دهد، بنابراین باید قیمت صحیح بازی ها را بر اساس کیفیت مورد توجه قرار دهیم.

دوباره اینکه می گویند قیمت بازی افزایش نمی یابد، ما نمی توانیم قیمت را مشخص کنیم زیرا قیمت دست ما نیست که بگوییم برای مشتری قیمت را افزایش ندهید. همین اکنون قیمت بالا رفته است، اکنون دلار ۴ هزار و ۷۰۰ تومان شده است. گاهی فرض ها اشتباه است و بر اساس فرض های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اشتباه، مسئله را می‌چینیم و جلو می‌رویم. برای مثال اینکه گفته می‌شود ایران بهشت واردات بازی است، اشتباه تر از این حرف وجود ندارد. ایران هیچ نقشی در واردات بازی ندارد و بازار ایران در صنعت بازی هیچ چیز نیست، حالا عده‌هایی از بازی‌های خارجی در ایران مطرح شده است، برای مثال درباره بازی کلش آف کلنز که در همه دنیا فروش چند میلیارد دلاری کرده و در ایران نیز چند صد هزار دلار فروش رفته است. زمانی که این پایه را می‌گذاریم، پس از آن فکر می‌کنیم که همه تشریفات خارجی در ایران هستند و اگر قیمت را اضافه کنیم اتفاقی نمی‌افتد، در صورتی که امروز تعداد محدودی ناشر خارجی در ایران وجود دارد زیرا می‌گویند کشورتان هزار مشکل دارد، مشتری نداریم و مردم پول نمی‌دهند، همه این حرف‌ها درست است. یک جرعه داشت زده می‌شد که مردم برای بازی خارجی پول بدهند که آن را می‌خواهند در تطفه خفه کنند. در حالیکه هنوز خبری نیست، هنوز بازار بازی پولی در نمی‌آورد و اینها در حد جوک در صنعت است.

بحث دیگر، فرض اشتباه دلالتی بازی در ایران است. شرکت‌هایی که بازی خارجی می‌آورند و ناشر بازی در ایران هستند، کار بازاریابی، جذب مخاطب و پشتیبانی را انجام می‌دهند که پس فردا اینها به بازی ساز ایرانی پول می‌دهند که بازی بسازد. ما همیشه در کشور ناشر نداشته ایم که به خاطر این اتفاق برای نخستین بار ناشر در حال شکل گرفتن در کشور است. همین ناشر است که قرار است بازی ساز ایرانی را حمایت کند. دولت نباید تا ابد پول بدهد که کسی بازی بسازد بلکه ناشر باید به بازی ساز پول بدهد. با این کار همان بخش خصوصی که قصد داشت سرمایه خود را به ایران بیاورد برای بازی سازی، داریم بر سر راهش موانع ایجاد می‌کنیم. همین موانع اخذ مجوز که بدهم یا ندهم؟ زود بدهم یا دیر بدهم؟ بچه خوبی هستی یا دوست من هستی؟ و پول بیشتری هم باید بدهد بنابراین به ناشر ضربه می‌زنیم. ناشر نمی‌گوید اگر روی بازی خارجی نمی‌توانم پول بگذارم، می‌روم روی بازی داخلی سرمایه گذاری می‌کنم، بلکه اگر ببیند بازار بازی خوب نیست، پول خود را در بازارهای دیگری از جمله ملک می‌برد و کسی به زور در بازی ایرانی سرمایه گذاری نمی‌کند.

بحث دیگر، درباره این است که آیا این اقدام مقابله با جهان است و ما نمی‌توانیم بازی ایرانی را در جهان عرضه کنیم، پس کاری کنیم که برای آنها هم سخت باشد یا نتوانند؟ ما فقط نمی‌توانیم بازی هایمان را در مارکت‌های آمریکایی بگذاریم. زیرا آمریکا ما را تحریم کرده است و این یک بحث سیاسی است که ارتباطی به رگولاتورها ندارد. اتفاقاً بازی‌هایی که در بازار ایران موفقند آمریکایی نیستند، چینی، روسی یا فلانندی هستند که مشکلی در کار کردن با آنها نداریم و آنها هم برای انتشار بازی‌های ایرانی از ما عوارض نمی‌گیرند و برای مثال ما می‌توانیم بازی هایمان را در کشورهای چین، فلاند و ترکیه بگذاریم. بنابراین به نظرم بهتر است حقایق را مشخص کنیم تا موضوعات با هم قاطی نشود.

حذف یک بازی خارجی از بازار رسمی به معنی حذف از بازار کشور نیست، اوپر را نمی‌توانیم در ایران ببوریم چون راننده تاکسی فیزیکی است و باید داخل ایران شکل بگیرد، اما بازی‌های دیجیتال همواره بوده اند، هستند و خواهند بود. تنها تعداد اندکی رسمی کار می‌کنند که باید تشویق شوند و تحقیق شود که چه شد که در بازاری که همه دزد هستند آنها رسمی کار می‌کنند؟ چرا کسانی دارند پول برای بازی قانونی می‌دهند؟ چه آدم‌هایی هستند؟ اما هر دوی آنها را می‌خواهیم جریمه کنیم، هم قیمت بازی را برایشان بالاتر ببریم و هم شرایط کارشان را سخت تر کنیم و هیچ برنامه‌ای برای تمام بازار دزدی بازی در کشور نداریم و این مهم ترین مشکل چنین طرحی است.

فارس: آیا با اخذ عوارض از بازی‌های خارجی و دادن زمان و اعتبار رشد به بازی ساز ایران، تجربه‌ای مانند شکل گیری مارکت‌های ایرانی اپلیکیشن در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور، درباره صنعت بازی نیز تکرار می‌شود؟

کرباسی: در قانون ایران از همه صنایع خارجی عوارض گرفته می‌شود

آقای فسیحی در عمل و نه در تمارف در حدود ۷۰ درصد فعالیت‌های ما نقش بزرگتر را دارند که احترام بسیار ویژه‌ای برای ایشان قائلم و مانند اکثر این صنعت آقای فسیحی را دوست دارم؛ از صحبت‌های آقای فسیحی لذت بردم و دوست داشتم ایران واقعاً کشوری بود که ایشان می‌گفتند، صحبت ایشان آنقدر خوب بود که فکر می‌کردم اگر ایران اینطوری است و ما به اشتباه طور دیگری فکر می‌کنیم دست به چه کاری زده ایم؟ به دلیل حضورم در برخی مراکز و کمک‌هایی که در بدنه دولتی کرده‌ام اطلاع دارم آنچه در واقعیت در بازار ایران و فرهنگ مصرف ایران اتفاق می‌افتد با فکر آقای فسیحی تناسبی ندارد. ایران واقعا یک کشور آرمانی پیشرفته و توسعه یافته از لحاظ فرهنگ مردم نیست و اگر بود تمام این قوانین که در موردش صحبت می‌کنیم باطل بودند. درباره این بحث تخصصی که آیا در کشورهای دیگر نیز از بازی خارجی عوارض می‌گیرند یا خیر ورود نمی‌کنم؛ اما همه قبول داریم که کشورهای خارجی از بازی خارجی ارزش افزوده می‌گیرند.

بزرگترین مارکت‌های اپلیکیشن ایرانی که در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور شکل گرفته اند و اکنون با این مارکت‌ها درباره دولت و بدنه حاکمیتی صحبت می‌کنیم که قصد کسب درآمد از تراکنش ارزی برای واریز به خزانه را دارد.

آقای فسیحی کار نشر بازی انجام می‌دهند که مطمئناً مالیات‌های مربوطه را می‌پردازند، مانند همه که زورشان نمی‌رسد و قانون گذار از آنها می‌گیرد. اما بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایران به عنوان یک مارکت دانش بنیان اگر مالیات‌های مربوطه را می‌پردازد شاید دولت اصلاً به سمت قوانین امروز نمی‌آمد به عنوان یک تولیدکننده بازی وقتی بازی را روی این مارکت می‌گذاریم حتی نمی‌توانیم شماره حساب شرکتی داشته باشیم. زیرا این پول اگر بخواهد به حساب شرکتی برود تراکنش‌های آن با سازمان دارایی، اداره مالیات و حساب کتاب‌های مشخص سر و کار پیدا می‌کند. مارکت می‌گوید من بخش خصوصی هستم و به این شکل کار می‌کنم. ارزش افزوده از فاکتور بازی ساز حذف (کسر به معنی پرداخت) می‌شود اما قراردادی منعقد نمی‌شود و همه چیز دیجیتال است؛ البته دیجیتال بودن خوب است اما یک جاهایی در کشور ما نیاز به مهر، امضا و فاکتور رسمی است. قانون این است که روی مارکت‌ها ۷۰ به ۳۰ یک محصول را می‌گذاریم (۷۰ درصد سهم بازی ساز و ۳۰ درصد سهم مارکت). به اجرا که می‌رسد موقع دریافت ۶۱ به ۳۹ شده است و ۹ درصد هم مالیات بر ارزش افزوده است. این موضوع را باید اداره مالیات و سازمان دارایی بررسی کنند و اگر اشتباه می‌گویم نظر بدهند.

به دلیل بررسی موضوع دانش بنیان بودن یا نبودن این مارکت ارزش افزوده آن در سال ۹۵ و ۹۶ ملحق مانده است. این موارد نشان می‌دهد خودمان قوانین را در بخش‌هایی دور می‌زنیم. دور زدن قانون اگرچه به ایجاد این عوارض منجر نمی‌شود، اما نباید همه پرداختی‌ها را یکی کنیم و بگوییم مالیات بر ارزش افزوده می‌دهیم و علاوه بر آن می‌خواهیم از خارجی‌ها هم عوارض بگیریم.

علیرغم اینکه اتفاقی‌هایی مانند پرداخت مالیات بر ارزش افزوده را در این بازار نمی‌بینیم، شاهد اتفاقات عجیب تری نیز هستیم. برای مثال در حالی که بازی‌های کلش آف کلنز، کلش آف رویال و سوپرسل سال گذشته بر اساس گزارش درآمدزایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سر و صداها ایجاد کردند، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سوپرسل کالا در لیست فروش این مارکت نیست. در حالی که تراکنش داخل بازی وجود دارد و به شبکه شتاب متصل است و درآمد آن وجود دارد. قانون گذار پشت پرده هر تصمیمی که گرفته برای من بازی ساز و فعال حوزه اصلاً مشخص نیست. آیا قانون گذار درآمد این بازی را تخمین می زند که عوارض و مالیات ارزی که از کشور خارج می شود به بیت المال مملکت من داده شده باشد؟

آقای قصبی قبول دارم که بر اساس ادب، منطق و سواد شما در حوزه بازی سازی که با همین رفتار در حوزه نشر هم وارد شده اید با دست تمیز کار می کنید اما بدانید که همه ماجرا این شکلی نیست. اگر همه عوارض ها، مالیات ها و درآمدها به این تمیزی بود، مطمئناً این اتفاقی ها نمی افتاد. علاوه بر این، چرا صنایع فرهنگی را از صنایع دیگر جدا می کنیم؟ در صنایع دیگر در هر حوزه ای که کسب و کار در کشور در حال انجام است عوارض وجود دارد. برای مثال، قانون می گوید اگر اجاق گاز یا خودرو می سازیم برای حمایت از تولید و اشتغال زایی داخلی باید قیمت کف بازار خارج از کشور و داخل فرق کند و اجاق گازی که در ایتالیا ۳ میلیون تومان است در ایران باید ۴.۵ میلیون تومان باشد و ماشین ۷ میلیونی ۲۰ میلیون تومان می شود و همه قیمت ها افزایش پیدا می کند. به هر دلیل قانون کشور ما به این شکل است که باید تولید داخل ارزان تر باشد. اما اکنون در حوزه بازی اگر بازی را با قیمت کارت یا شارژ ارزی خریداری کنند از اینکه بازی را در ایران بخرند گران تر است. نمی دانم برای این باید کلمه دامپینگ (زیر قیمت فروشی) را استفاده کنیم که قرار است در نتیجه آن حوزه بازی ما از بین ببرد و دیگر تولید داخلی نداشته باشیم و بگوییم اقتصاد ما دیگر باید ورشکست شود و بازی سازها دیگر برایشان صرف نمی کند که تولید کنند. این ها استرس هایی است که متوجه صنعت داخل است و حاکمیت به استناد به آنها چنین تصمیم هایی می گیرد و من بازی ساز هم می گویم گرفتن ۱۰ درصد عوارض شاید حتی کم هم باشد.

در مجموع درباره اینکه کلاً این تصمیم به در می خورد یا نه، معتمد کاری که تصویب شده خوب است حتی کم است و باید از این تصمیم ها بیشتر و نظارت هم بیشتر باشد تا به خوبی بتواند کمک کند. درباره موضوعاتی که آقای کریمی قدوسی اشاره کردند تقاضا دارم بیشتر به قولی که به ما داده اند توجه شود؛ البته معتمدی مانند قول های دیگری که حداقل در یکی دو سال اخیر داده اند و انجام شده این قول هم انجام می شود. در بحث نظارت بر هزینه ها باید قوانین و شرایط پیشنهادی چکش کاری شوند. مرکز ملی فضای مجازی به عنوان نهاد حاکمیتی نظارت جدی حداقل روی این یک بخش از پول داشته باشد، بودجه بنیاد به بنیاد و هیأت امنای آن مربوط است. اما این طور باشد که اگر برای مثال قصد دارید متتوری را برای موضوعات آموزشی به ایران بیاورید کارشناسی شود شاید برخی بازی سازها بگویند این متتور می تواند مجانی هم بیاید یا دوره آنلاین برگزار شود خلاصه پول حرام نشود.

این پول کاش از روز اول به این نام عنوان نمی شد. قبول کنید غیرمستقیم قرار است از صنعت بازی سازی داخلی حمایت شود. این پول قرار است به خزانه برود، در بودجه سال بعد بررسی شود بگویند فلان اندازه درآمدزایی از این حوزه داشته ایم، فلان درصد برای بازی سازها باشد. همه جا در فضای مجازی پررنگ شد و بازی سازها را تخریب کردند که می خواهید با پولی که از ما می گیرید بازی بسازید. بنابر این کاش اصلاً از کلمه بازی سازی استفاده نمی شد. مبتلی تحت نام مالیات یا عوارض و هر اسم دیگری که روی آن می گذارید می رقت در اداره مالیات و نوع تصمیم گیری کاش بهتر بود.

درباره مشکلات کیی رایت که آقای قصبی اشاره کردند مشکل داخل و کشور است. اتفاقاً این موضوع سه بار به صورت رسمی در سه دوره توسط آقای علی جنتی، آقای حسینی و یکی دیگر از وزرا در کشور بررسی و به صورت رسمی رد شد که دلایل و شرایط خود را دارد.

درباره آینده بازی های پریمیوم و PC صددرصد صحبت های آقای قصبی را تأیید می کنم و هیچ اختلاف نظری در این موضوع نداریم. من هم معتمد در حوزه بازی های پریمیوم و PC در خارج از کشور شاید بتوانیم حضور داشته باشیم اما در حوزه بازی های فریمیوم و موبایل تحت هیچ شرایطی نمی توانیم رقابت کنیم. قطعاً اگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این سمت بیاید که بتوانیم پس از چند سال سر ورشکستگی سر پا بایستیم خوب است. به این مسئله که بودجه حمایت ها از عوارض یا هر جای دیگری باشد کاری ندارم اما عوارض گرفتن به این معنی نیست که دولت یا حاکمیت بخواهد جیب کسی را بزند. این موضوع قطعاً چندین بار بررسی و کارشناسی شده و مواردی در آن دیده شده که مقرر شده اتفاق بیفتد.

این وسط درست می گویند که بچه خوب های حوزه که کارشان را درست انجام می دهند متضرر می شوند. این اتفاق می افتد و خلافتکار هم غیرقانونی بازی را می گذارد و بنیاد به دنبال آن است که سایت اش را فیلتر کند که آن شاءالله که انجام شود. اما این وسط مسئله برخی ناشرین که آن قدرها هم پسر خوبی نیستند باگ است.

از صحبت های آقای کریمی قدوسی پاسخ سوالم را نگرفتم که آیا این عوارض فقط شامل بازی موبایل است یا سایر بازی ها را هم شامل می شود؟ اگر کلمه قانونی موضوع اخذ عوارض، اخذ از بازی های رایانه ای است این کلمه را عام ببینند و فقط به بازی های موبایل بسته نکنند؛ بلکه بازی های PC، بازی های کنسول اورجیتال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل شود. اگر هولوگرام را می شد حذف کنیم، حذف می کردیم و می دانم که آقای کریمی قدوسی برای حذف هولوگرام چقدر تحت فشار و مواجه با ادبیات بد هستند مبنی بر اینکه هولوگرام بازی های دیجیتال سرقت ادبی است. این عوارض باید شامل تمام این بازی ها باشد و کلاً کلمه ویدئوگیم و هر نوع گیم را شامل شود. موضوع دیگر نظارت بر عملکرد مجموعه هایی است که این قوانین را رعایت نمی کنند و اساساً ناشر نیستند و از بنیاد هم مجوز ندارد؛ مانند سایت دانلود «فار...» که بازی سازی ساز ایرانی و خارجی را می گذارد و حتی برای برخی بازی ها هم پول می گیرد؛ البته بازی مجانی هم برایش دیده شدن دارد و پول تبلیغات کلان در می آورد. اگر بتوانیم حمایت و قول بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی را برای حذف ناشران و فروشندگان غیرقانونی این بازار آشفته داشته باشیم اعتراض ناشرین هم کمتر می شود.

فارس: مطرح می شود که مارکت ایرانی اگر تصور می کند شرایط جدید برای بازی ساز خارجی سخت می شود، ۱۰ درصد عوارض اخذ شده از بازی خارجی را از حاشیه سود خود کم کند تا به عنوان بخشی از اکوسیستم صنعت بازی در کشور به رشد بخشی دیگر از صنعت که باز سازهایی داخلی هستند کمک کند، آیا این درخواست به زمین زدن مارکت داخلی تعبیر می شود؟

سپاهی: مصوبه سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش معافیت مالیاتی و اخذ عوارض داشت. در پاسخ به پرسشی درباره پرداخت مالیات بر ارزش افزوده توسط مارکت ما، می گویم که ارزش افزوده به طور قطع پرداخت می شود، ربطی به موضوع دانش بنیان ندارد و هیچ بحثی روی آن نداریم که آقای کریمی قدوسی هم در جریان این موضوع هستند.

حرف ما این است که اگر این بازار از مارکت ایرانی به مارکت خارجی منتقل شود، صرف نظر از عوارض، از نظر مالیات عملکرد و ارزش افزوده نیز دیگر هیچ پرداختی وجود نخواهد داشت. از سوی دیگر ۳۰ درصد ارزش افزوده سهم مارکت داخلی هم حذف می شود. بنابر این آنچه آقای کرباسی اشاره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردند اشتباه بود و مدارک آن نیز موجود است.

درباره قراردادهای الکترونیکی که اشاره کردند چرا فاکتور کاغذی داده نمی شود؟ این موضوع مستندات قانونی دارد که مواد ۶ و ۱۲ قانون تجارت الکترونیکی تبعیت می کند، در این قانون صراحتاً اعلام می کند قراردادهای الکترونیکی مورد استناد قانون است و هر جا مستند مکتوب لازم باشد داده پیام می تواند جایگزین و باید پذیرفته شود و طبق همین قانون اگر کسی فاکتور بخواهد فاکتور الکترونیکی به آن می دهیم.

همچنین اشاره کردند که عملکرد شفاف نیست در حالی که گزارش های سه ماهه مرکز ملی فضای مجازی وجود دارد و به مردم می دهیم.

به قیمت های متفاوت اشاره شد که قیمت های متفاوت را هر چند ماه یکبار یکسان سازی می کنیم و اینطور هم نیست که همیشه قیمت ها تفاوت فاحشی داشته باشد. اختلاف قیمت ها، ناشی از بازار ارز کشور است که بسیار شناور است و قیمت ها یکباره بالا و پایین می رود. قیمت حدود ۲ هزار تومان که اشاره شد اصلاً نداریم و معمولاً قیمت ها بالاتر از این عددها است.

گفته شد در ایران مرز دیجیتال داریم و در خارج از کشور جلوی فروش بازی ایرانی را می گیرند و در نتیجه بازار بازی ما محلی است؛ در حالی که بخش عمده بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی و اپ استورهای خارجی است. در ایران کردیت کارت و گیفت کارت و بازارهای غیررسمی خارجی و داخلی وجود دارند. همین امروز نیز برای فروش گیفت کارت در ایران تبلیغ کلیکی در گوگل با هزینه سنگین آن می کنند که بازار پرطمطراقی است که نقش خود را در اقبال مارکت های خارجی نشان داده است.

مطرح شد که افزایش قیمت بازی در اثر اخذ عوارض، از سهم ناشر و مارکت کم شود، این کار یعنی بخشی از مارکت داخلی را زمین بزنیم که بخش دیگری از مارکت داخلی را بالا بیاوریم. اینکه قرار است از سهم ناشر و مارکت داخلی کم کنیم و به بازی ساز داخلی اضافه کنیم با آن حرفی که می گویند از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور با هدف حمایت از صنعت داخلی استقبال می کنند مغایر است و اساساً چه نیاز بود بحث بازی خارجی را مطرح کنیم؟

درباره اینکه آیا این موضوع زمین زدن مارکت داخلی است یا کم کردن حاشیه سود برای رونق بخشی دیگر از بازار و وظیفه مارکت ایرانی در حمایت از بازی ساز، منتقدیم به عنوان بخش خصوصی وظیفه ای در ایجاد عدالت اجتماعی نداریم اما با این حال به میزان بضاعت خودمان این کار را کرده ایم؛ برای مثال یک ماه چند غرفه در برج میلاد گرفتیم و آن را در اختیار توسعه دهندگان ایرانی مان قرار دادیم یا کمپین متولد ایران را به راه انداختیم که در آن طی یک ماه تنها محصولات ساخت ایرانی را در صفحه اول مارکتمان قرار دادیم یا در نمایشگاه رسانه های دیجیتال چند غرفه گرفتیم و صرفاً در اختیار توسعه دهندگان ایرانی قرار دادیم. بنابر این که می گویند کاری نکرده اید چرا کار شده است اما در واقع وظیفه ما به عنوان بخش خصوصی نبوده که در این کار دخالت کنیم.

یک بحث در ساماندهی عوارض بسیار مغفول مانده است؛ اکنون پس از اینکه قانون به نوعی در حال تصویب است داریم به این فکر می کنیم که چطور این هزینه را ساماندهی کنیم و تئوری های مختلفی برای آن مطرح می شود. نکته ما این است که مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش دارد: یکی دریافت عوارض از بازی های خارجی و دیگری معافیت های مالیاتی برای بازی ساز ها است. دریافت عوارض از بازی های خارجی را با توجه به اینکه حجم گسترده آن در بازار غیررسمی و مارکت های خارجی است نمی توانید صحیح اجرا کنید و برخلاف مقررات و حقوق رقابت و عدالت هم است؛ اما بخش حمایت از طریق معافیت های مالیاتی که قابل اجرا بود و همه اجراکنندگان از جمله اداره مالیات و بازی ساز هم در ایران و در دسترس بودند چرا این بخش اجرا نشد؟ چرا مالیات بر ارزش افزوده بازی ساز داخلی را حذف نکردید؟ چرا بحث معافیت های مالیاتی بند «ل» ماده ۱۳۹ قانون مالیات های مستقیم پیگیری نشد؟ چرا تصویب ورود بازی سازهای داخلی در پارک های فناوری که معافیت های بسیار خوبی دارند، پیگیری نشد؟ چرا بحث دانش بنیان شدن ساده بازی سازها مطرح نشد که پروسه های پیچیده را طی نکنند؟ چرا راهی که نمی توانیم درست اجرا کنیم را برای اجرا در وهله اول انتخاب کرده ایم؟ این ها سوالات بسیار مهمی است که در این بحث ها اشاره نشده است. از مصوبه ای که دو بخش داشت که یک بخش آن را نمی توانستیم صحیح اجرا کنیم و بخش دیگر آن قابل اجرا بود روی آن بخشی که در اجرا مشکل داشتیم انگشت گذاشتیم.

فارس: فرض اخذ عوارض در دیگر کشورها صحیح است یا خیر؟ اگر پس از وضع عوارض برای بازی خارجی، صنعت بازی به سرنوشت برخی صنایع دارای عوارض از نمونه خارجی دچار شد چه؟

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

درباره اینکه کشورهای دیگر اخذ عوارض از بازی های خارجی را ندارند، در بخش اول صحبت هابیم مطرح کردم که کشورهای دنیا به این سمت می روند که از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده بگیرند. حدود ۴۰ کشور در گوگل پلی مالیات می دهند و ۱۰ کشور هم در استیم اضافه شده اند که مالیات می گیرند و اخذ عوارض در چند سرویس دیگر هم وجود دارند. G20 (گروه بیست اقتصاد بزرگ جهان) و OECD (سازمان همکاری و توسعه اقتصادی) با ۳۵ عضو و متعهد به اقتصاد آزاد) نیز این شرایط را ایجاد کرده اند اما این شرایط هم قابل مقایسه با کشور ما نیست. برخی کشورها هم به صورت محدود با برخی کشورها عوارض گذاشته اند و برخی کشورها هم که سطح شان مقداری پایین تر است از کل بازی ها عوارض می گیرند. اما باز هم تمام این شرایط قابل مقایسه با ایران نیست. اکنون توسعه دهنده ایرانی می خواهد بازی خود را در مارکت های خارجی ارائه و با بازی روسی یا آمریکایی یا فلانندی رقابت کند اما نمی تواند بازی ساز ایرانی باید بازی خود را توسط شرکتی در کشور دیگری در مارکت خارجی بگذارد و مالیات در کشور دیگری را بدهد و مصرف کننده ایرانی هم با IP کشور دیگری از گوگل پلی خرید می کند و مالیات آن کشور را می پردازد. بحث این است که در شرایط یکسانی نیستیم که بخواهیم خود مان را با کشورهای دیگر مقایسه کنیم. بحث دیگر روی دوم سکه است. طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ حدود ۲۵۰ میلیارد تومان فروش بازی های رایانه ای در کشور است که کمتر از ۵۰ میلیارد تومان سهم بازی های ایرانی است و نزدیک به ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی خارجی در ایران داریم. همین ۲۰۰ میلیارد تومان هم از مارکت های رسمی ایران نیست، در بازی های کنسولی و PC به تازگی یکی دو مارکت ایرانی روی کار آمده اند اما سهم بازی ایرانی از بازار بازی از ۱۰ درصد تا ۹۰ درصد در بازی های موبایلی متفاوت است. در نهایت از مجموع ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی در ایران بخش زیادی قاچاق می شود و ارز از کشور خارج می کند. در اینجا باید چند کار انجام دهیم نخست اینکه برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم، جنگ تعرفه ها که مدتی پیش در دنیا رخ داد به همین دلیل بود که زمانی یا فضایی را برای فعالیت باز کنیم. اکنون واقعاً شرایط بازی سازی ما و دنیا یکسان نیست و باید یک فرصت بدهیم که بازی ساز بتواند با آن فرصت خود را بالا بکشد و از سمت دیگر تمام فضای قاچاق را مدیریت کنیم. زیرا اگر جلوی قاچاق گرفته نشود احتمال دارد یک سال بعد ببینیم مبادی رسمی ما تضعیف شده است. بنابر این اگر می خواهیم طرحی را اجرا کنیم باید کامل اجرا کنیم و مبادی غیررسمی را نیز ساماندهی کنیم. برای مثال درگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هایی مثل استیم در کشورهای دیگر قوانین مالیاتی را رعایت می کنند در کشور ما هم باید رعایت کنند این طرح موافقان و مخالفانی دارد اما اگر بخواهد صحیح اجرا شود باید تمام ابعاد آن دیده شود و کامل اجرا شود والا یک قسمت از سند ممکن است آسیب ببیند.

نگرانی درباره نظارت بر هزینه کرد این درآمد به جا است؛ حتماً باید نظارت انجام شود باید مجموعه هایی وارد شوند و بر محل خرج این هزینه نظارت کنند از جمله شورای عالی فضای مجازی که مصوبه اصلی متعلق به شورا بوده است و بخش خصوصی و برخی نهادهای دیگر؛ تا پس از اجرا ببینیم عوارضی که گرفته شده توانسته به بازی سازها کمک کند و فرصتی که برای بازی سازها باز کردیم هدر نرفته است؟ و مانند صنایع دیگر نشده باشد.

درباره راه کار عملی برای یکسان کردن فضای رقابت مارکت ایرانی و خارجی، در حال حاضر متأسفانه در کشور هیچ سیاستی برای استورهای خارجی، کارت های شارژ خارجی، کیف پول های مجازی و گیفت کارت های خارجی نداریم. اگر می خواهیم یک اقتصاد صحیح و شرایط رقابتی داشته باشیم باید تمامی این موضوعات را با هم در نظر بگیریم. از ۲۰۰ میلیارد فروش بازی خارجی ۱۲۰ میلیارد متعلق به بازی های موبایلی است اما آمار دقیقی در اختیار نیست که از این ۱۲۰ میلیارد چه میزان فروش رسمی و چه میزان فروش غیر رسمی است. اگر نصف ۱۲۰ میلیارد تومان را فروش رسمی فرض کنیم حداقل عددی در حدود ۳۰ تا ۵۰ میلیارد تومان از طریق گوگل پلی و اپل (بیشتر گوگل پلی) از ایران خارج می شود. بالاخره باید در کشور سیاست مان را مشخص کنیم. اگر قرار نیست قاچاق و خروج ارز داشته باشیم پس این اتفاق چیست؟ اگر قرار است ساماندهی کنیم و از مارکت ایرانی که مالیات بر ارزش افزوده می دهد باید عوارض هم بگیریم پس تکلیف مارکت خارجی چه می شود؟ این بحث کاملاً اقتصادی است، در حال حاضر اولویت اول مسئولان و مردم ما اقتصاد است. باید در این شرایط اقتصادی برخورد اقتصادی کنیم. اگر قرار است جلوی این مارکت ها گرفته شود و رسماً در کشور فعالیت کنند باید تصمیم گیری کنیم. امروز این بحث ها امنیتی، سیاسی و فرهنگی نیست البته ممکن است باشد اما بحث اصلی اقتصاد است. در بحث اقتصاد اکنون اجماعی در کشور ایجاد شده است. این اجماع بهترین فرصت است که این بازار را ساماندهی کنیم. نه تنها در صنعت بازی بلکه در اپلیکیشن نیز این اتفاق در حال وقوع است که اکنون بحث امروز ما بازی است. در آینده VOD ها (سرویس های ویدئویی درخواستی) ممکن است اضافه شوند. فضای دیجیتال دنیا و فضای مالیاتی دنیا تغییر کرده باید نگاهمان را تغییر دهیم.

درباره راه کار عملی برخورد با بازارهای غیررسمی و قاچاق، رجیستری گوشی موبایل نمونه خوبی بود. در قضیه رجیستری گوشی موبایل همین اتفاق افتاد، وقتی یک حوزه ای را ساماندهی می کنیم قدم به قدم پیش می رویم. باید مرحله به مرحله فضا را باز کرد و به جلو رفت. حتماً باید وزارت ارشاد که در قانون اجازه دارد این مقدار عوارض و مالیات را دریافت کند تا به صنعت داخلی بازی کمک شود باید برای ساماندهی تمام بازار برنامه ریزی کند و با زمانبندی جلو رود. اگر برای ساماندهی مارکت های خارجی نیاز به قانون داشته باشد، اگر این مارکت ها نیاز به مجوز دارند اگر باید فعالیت قانونی کنند یا باید جلویشان گرفته شود طبق برنامه زمان بندی مشخص حرکت کند نه اینکه فضا را کاملاً رها کنیم و پس از یکسال ببینیم مارکت های داخلی مخاطبشان را از دست داده اند یا اتفاق دیگری افتاده است که تنها در این صورت طرح موفقی می شود.

فارس: چرا برای حمایت از بازی ساز سراغ بخش دیگر مصوبه که مقررات معافیت های مالیاتی دولتی است نرفته اید و بخش اخذ عوارض خارجی را انتخاب کرده اید؟ در کنار وضع مقررات اضافه برای مارکت های رسمی ایرانی چه برنامه ای برای سرو سامان دادن به بازار آزاد غیررسمی داخلی و رسمی خارجی دارید؟

کریمی قدوسی: قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم

واردات بازی و کنسول بر اساس تعرفه های گمرکی عوارض دارند که در برخی کشورها از صفر تا ۲۰ درصد متفاوت است. ما هم بازی وارد کشور می کنیم. این قانون است و تمام. محل اختلاف کجاست؟ اینکه بازار دیجیتال دنیا عوارض ندارد صحیح است. زیرا بازار دیجیتال دنیا بازار جهانی است اما بازار دیجیتال ایران جهانی نیست و محلی است. گوگل، اپ استور و استیم در ایران سرویس نمی دهند. بازار محلی ما به دلیل عدم وجود بازار جهانی شکل گرفته است. مانند چین با یک میلیارد و ۷۰۰ میلیون نفر جمعیت، تنها تفاوت این است که شاید ما نمی خواستیم اما چینی ها می خواستند. چین عوارض ندارد اما اگر در مارکت های محلی چین بخواهید بازی منتشر کنید باید در چین شرکت بزنید. پس نباید با بازار دیجیتال دنیا مقایسه شود.

حتی می توانیم این موضوع را از نگاه ایدئولوژیک ببینیم به این معنی که بازارهای دیجیتال جهانی روی ما کاملاً بسته است و بازار داخلی باز است و همین منطق بستن بازار داخلی روی خارجی ها باشد که ما این نگاه را نداریم.

نکته دوم این است که مصوبه اخذ عوارض مصوبه شورای عالی فضای مجازی در سال ۹۴ است که دو سال حدود ۴۰ جلسه تمام روی این موضوع کار کارشناسی شده و امسال توسط بنیاد در حال پیگیری است. این متن در جلسه شورای عالی فضای مجازی خوانده و رأی گیری شده و این مصوبه خواست بنیاد و وزارت ارشاد نیست، بلکه خواست کلان تر است.

آقای فسیحی اشاره کردند که نباید پول به بازی ساز بدهیم، اصلاً قرار نیست همه پول این عوارض خرج بازی سازی شود. بخشی از آن هرم حمایتی است اکثر آن در بخش زیرساخت و مسائل این چنینی باید هزینه شود. نمی خواهیم پول بدهیم بچه ها بروند بازی بسازند ما از این مسیر عبور کرده ایم. از سال ۹۳ بنیاد جلوی مشارکت را گرفت، بنیاد آن زمان تولید کننده بود، اگر می خواستیم این کار را بکنیم جلوی آن را نمی گرفتیم.

نکته دیگر اینکه آقای فسیحی گفتند اشتباه است بخواهیم بازار فریموم را برای صادرات بسازیم. من گفتم بازار داخلی ما فریموم پسند است. زیرا مردم ما فرهنگ استفاده مجانی از بازی را دارند و خوشحال هستند که فریموم می گیرند و اگر خواستند در آن پول می دهند. بنابراین گفتیم باید به سمت صادرات فریموم برویم. صحبت دیگر این بود که بازار بازی ایران بهشت واردکنندگان نیست، این حرف صحیح است. بازار ایران بسیار بازار کوچکی است اما همین بازار کوچک را کامل به خارجی ها می دهیم. می گویند در حال بزرگ کردن کیک بازار هستیم در حالی که کیک بازار بیش از یک حد بزرگ نمی شود زیرا ایران ۸۰ میلیون نفر جمعیت و ۴۰ میلیون دیوایس هوشمند (بازار) دارد سطح اقتصادی مردم هم دائم کاهش می یابد و ممکن است کمتر برای بازی هزینه کنند، کیک بزرگ نمی شود و ثابت می ماند؛ زیرا بازار جهانی نیست که زیاد رشد کند بلکه سهم ما از بازار کمتر می شود. بنابر این فکر نکنید که اگر خارجی ها را می آوریم کیک را بزرگ می کنیم، مردم ما پول مشخصی در جیب دارند و شرایط اقتصادی شان رو به افول است، فردا که بیدار شویم ۸۰ میلیون جمعیت ۹۰ میلیون نشده اند شاید ۸۲ میلیون شده اند و رشد جمعیت کم است.

نکته دیگر این است که بر اساس قوانین کشور هر بازی خارجی که در کشور منتشر شود باید مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بگیرد و بحث تمام است. اساساً بحثی وجود ندارد که باید مجوز بدهیم یا ندهیم؟ حتی اگر تاکنون هم مجوز نداده ایم برای این بوده که داشتیم کار کارشناسی می کردیم و ابعاد قضیه را بررسی می کردیم و سامانه ملی بازی های رایانه ای را به راه می انداختیم. اگر بنیاد قصد داشت به بازار لطمه بزند دو سال پیش همه چیز را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قیف می کرد و اخذ مجوز فیزیکی را الزامی می کرد، اما حواسش به بازار است و به مارکت ها گفته پتل (سیستم دسترسی) بدهند، من پشت سر شما حرکت می کنم، شما بازی منتشر کنید من رده بندی سنی می کنم. این روشفکرانه ترین کار ممکن توسط یک سازمان و نهاد حاکمیتی است و در راستای تسهیل است و اقدامات بعدی هم قطعا در ادامه همین مسیر خواهد بود.

به هیچ وجه موافق حذف بازی های خارجی نیستیم بلکه بنیاد سیاست انتشار رسمی بازی های خارجی در ایران را دنبال می کند. برنامه جدی برای مقابله با قاچاق بازی در کشور داریم و در حال نوشتن کارها هستیم. هزاران لینک بازی های غیرمجاز سایت ها را به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ارجاع داده ایم و بسته اند و صدها هزار بازی را از بازار جمع آوری می کنیم؛ اما کفایت نمی کند. کم است و قطعاً سال ۹۷ با این قانون باید جدی تر با قاچاق برخورد شود. به این معنا که اگر از مارکت های رسمی عوارض می گیریم وجدانمان اجازه نمی دهد که بخواهیم بحث مبارزه با قاچاق را صد درصد پیشرفت ندهیم و پرتنگ تر نکنیم.

نماینده مارکت اعلام کردند که دلار را تعدیل می کنیم و دلار ۲۹۰۰ تومان اصلاً حقیقت ندارد در حالی که دلار بازی war حدود ۲۹۹۰ تومان و بازی کلتش آف کلنز تا دو هفته پیش ۳۳۰۰ تومان بود. قطعاً دلار مارکت به مراتب ارزان تر است و این خوب است و آن را پایین نگه دارید؛ زیرا قدرت خرید مردم پایین است و بهتر است که بازار بزرگ تر شود. خودم در مذاکرات آوردن بازی به داخل ایران بوده ام، در این جلسات قیمت دلار بسته به توافق ناشر و سازنده بازی و قدرت خرید مردم تعیین می شود.

آمارهای رسمی موسسه دایرکت حاکی است حجم اعظم بازار بازی موبایل در حدود ۷۰ تا ۸۰ درصد داخلی است و اینکه گفته شد اغلب بازار بازی ایران در اختیار خارجی هاست اشتباه است.

به هیچ وجه کسی نمی خواهد مارکت ایرانی عرضه رسمی بازی های خارجی را زمین بزند؛ زیرا اگر می خواستیم زمین بزنیم عوارض ۱۰۰ درصدی وضع می کردیم. همه هم خوشحال می شدند زیرا پول بیشتری درمی آوردند. از همه بیشتر سازمان برنامه و بودجه دولت خوشحال می شد اما با فکر گفتیم ۱۰ درصد؛ زیرا نمی خواهیم به بازار بازی لطمه بزنیم. خود ناشرها هم می دانند که ۱۰ درصد لطمه نمی زند، آنچه که از آن می ترسند افزایش است. همه بازخوردها این است که بپذیری را می کارید که بعدها این عدد به ۱۰۰ درصد تغییر می کند اما هوشمندانه برخورد کرده ایم و قطعاً افزایش نمی دهیم و حواسمان است و به هیچ وجه برنامه ای برای افزایش این رقم نداریم.

نکته بعدی این است که تصور شده اکنون برای ساماندهی عوارض به فکر افتاده ایم؛ در حالی که اول امسال که می خواستیم این چاله را بکنیم پروژه تعریف کردیم. در قالب هرم حمایت تیم داریم و با معاونت عملی بیش از ۱۰۰ جلسه درباره لایه های هرم حمایت کار کرده ایم. اصلاً صحبت امروز نیست و اگر هنوز عنوان نشده به دلیل این است که هنوز با مرکز ملی فضای مجازی به جمع بندی نرسیده ایم و اعتقاد داریم باید با مرکز و بخش خصوصی به جمع بندی برسیم. دلیل که اصرار می کنیم بچه های بازی ساز خانه بازی سازی راه بیندازند این است که بازی سازها نماینده رسمی و تشکل صنفی معرفی کنند تا در هماهنگی ها و همفکری ها مخاطب قرار گیرند.

درباره معافیت های مالیاتی صحبت شد، با همکاری مستقیم من و آقای صاحبکار خراسانی (رئیس مرکز شرکت ها و موسسات دانش بنیان) ۱۵ شرکت دانش بنیان ایجاد شده و خودمان به بررسی بحث های فنی کمک کرده ایم. با جنگ جدی من در وزارت ارشاد به مؤسسه فرهنگی تک منظوره بازی مجوز می دهیم اما اینکه در قوانین کشور ما دانش بنیان در حال جایگزینی با مؤسسات فرهنگی است و ممیز مالیاتی کشور ما برای معاف از مالیات کردن، دانش بنیان را به مؤسسه فرهنگی ترجیح می دهد. بحث دیگری است که دست من نیست و البته برای آن هم ۱۵ شرکت را دانش بنیان کرده ایم. کار من این بود که به بازی ساز مجوز مؤسسه فرهنگی تک منظوره بدهیم تا معاف مالیاتی شوند.

کل فضا باید ساماندهی شود، حدود دو هفته است که کارهای بازار بازی های رایانه ای شامل ساماندهی، عوارض و هولوگرام را یک نقشه کار کرده ایم و هر بخش مشخص شده است. اجرای این طرح دو ترس اصلی دارد. نخست؛ بازارهای رسمی خارجی مثل گوگل پلی و اپ استور و دوم؛ بازارهای غیررسمی داخلی مانند سایت های دانلود. درباره بازارهای رسمی خارجی آنها ما را به رسمیت نمی شناسند و پرداخت آنها روی ما بسته است. بنابر این موضوع ریشه ای تر از این مسئله است. آنها ما را تحریم کرده اند نه اینکه ما آنها را تحریم کنیم. مرکز ملی فضای مجازی باید برای گیفت کارت ها و دییت کارت ها که از طریق آنها از مارکت های خارجی خرید می شود طرح کلی تهیه کند. اما این مارکت ها عمده بازار نیستند و عمده بازار به ویژه به دلیل تحریم های اتفاق افتاده در اختیار بازارهای رسمی داخلی است.

درباره ترس دوم که بازار غیررسمی داخلی هستند که کپی می کنند، از همین امروز که صحبت می کنیم سیستم مقابله با آنها (بازار غیررسمی کپی کار) ۱۰۰ درصد با قدرت بیشتر عمل می کند. البته اگر بخش خصوصی می بیند بازی اش را کپی می کنند و در سایت ها می گذارند فقط کافی است شکایت نامه پر کنند و به پلیس فتا بدهند، در اینجا اصلاً نباید بنیاد ملی بازی ورود کند. بخش خصوصی صاحب یک اثر مسئول است. در ایران قانون حقوق مالکیت معنوی آثار داخلی را رعایت می کنیم، شکایت کنید بارها برخورد کرده اند. در این موضوع شکایت اول باید توسط بخش خصوصی باشد. بنیاد نمی تواند شکایت اول را طرح کند. تنها در یک قانون ضعف داریم که باید آن را اصلاح کنیم، طبق قانون عرضه بازی خارجی کپی شده مجانی با محتوای سالم جرم نیست و این بازی ها اگر در سایتی باشد هیچکس نمی تواند بگوید آن را بردار. قوانین کشور این موضوع را پشتیبانی نمی کند. درباره بازی های فیزیکی کپی که هولوگرام می گیرند قانون متفاوت است چون عرضه تجاری می شوند و مجانی نیستند، اما سایت های دانلود بازار رایگان است و مشمول این قانون نمی شوند. کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد.

ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامعی

در بخش سوم و پایانی این میزگرد جمع بندی گفت و شنود های انجام شده در این میزگرد را خواهید خواند.

انتهای پیام/

ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های دانلود غیر قانونی را مجرم نمی داند / عوارض ۱۰ درصدی بازی

وارد (۱۳۹۵/۱۲/۱۶-۱۳۹۶/۰۱/۱۶)

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 خیرساز 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 و ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قنوسی رییس 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.

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش اول این میزگرد را می توانید اینجا ببینید. دومین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: آیا وضع عوارض برای بازی خارجی زمین رقابت برابر برای بازی ساز ایرانی و خارجی ایجاد خواهد کرد؟ آیا بازارهای خارجی مقابل بازی سازهای ایرانی بسته است و آیا این تصمیم منجر به توقف ورود بازی های خارجی رسمی به ایران خواهد شد؟

فصیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند از شان بگیریم نگرقتند بگیریم

حمایت از بازی ساز خوب است اما معتمد زیاد ربطی به این قضیه ندارد. دولت پول کم ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند از بودجه خود به بازی ساز کمک زیادی بکند. مگر چند بازی ساز خوب در کشور داریم؟ به اندازه انگلستان دست هستند که با یک میلیارد تومان می توان همه را خوشحال کرد، بنابراین معتمد موضوع کمک و اخذ عوارض را با هم قاطی نکنیم که بگوییم حتماً باید این کار را برای کمک بزرگ به بازی سازها انجام دهیم؛ حتی اگر ۲۰ میلیارد به یک تیم بازی ساز بدهید اگر تجربه نداشته باشد هیچ کاری نمی کند. بنابراین موضوع عوارض یک چیز و موضوع تزریق پول به بازی ساز چیز دیگری است. وزارت ارشاد هم پول کم ندارد و می تواند به بهانه های مختلف به بنیاد و بنیاد به بازی سازی پول بدهد تا حمایت شود. عوارض یک کار غیراخلاقی است، طبق قانون طلایی اخلاق و بنابر گفته امام علی (ع) که می گویند آنچه که برای خود نمی پسندی برای دیگران هم نپسند، معتقدیم اگر به کشور دیگری رفتیم و آنها گفتند چون خارجی هستید باید عوارض اضافه ای بپردازید، ما هم این کار را در ایران برای بازی سازهای آنها بکنیم؛ اما اگر نکردند، ما هم نکنیم. چین که کشوری کمونیست و استاد اخذ عوارض از همه چیز است، برای بازی دیجیتال عوارض ندارد، متأسفانه گاهی صحبت هایی می شود که برخی کشورها عوارض دارند، اما در فضای عدم قطعیت صحبت هایی می کنیم که واقعیت ندارد. هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، ما خودمان هم در کشورهای دیگر بازی فروخته ایم، با چند نفر از کشورهای خارجی هم دوباره صحبت و چک کردم، مطمئن شدم که عوارض ندارند.

خود این اقدام از نظر وجهه ایران در مجامع بین المللی بد است، در شرایطی که ایران سعی می کند خود را به بدنه صنعت بین المللی متصل کند عوارض فاکتور منفی دیگری است که در ذهن بازیگران خارجی این صنعت می ماند که همان کشوری هستند که برای خارجی ها عوارض بازی دیجیتال گذاشته اند.

مشخص کنید اگر بخواهیم بحث سلبی و نگرانی محتوایی آقای کرباسی را داشته باشیم، با این کار تغییری در بازار نمی دهیم، زیرا رفتار بازی کننده ایرانی این طور نیست که اگر بازی مورد نظرش در مارکت ایرانی نبود، هر چه روی مارکت ایرانی بود همان را بگیرد. هزار راه برای به دست آوردن بازی مورد نظرش داشته و دارد. بنابراین عوارض فقط سختی ایجاد کردن برای بچه خوب ها و مثبت هایی است که قانونی بازی را وارد کشور کرده اند، زحمت کشیده اند، تبلیغات می کنند و به کاربر ایرانی پشتیبانی می دهند، تلفنی کمک می کنند و به دولت مالیات می پردازند. این مارکت ها اکنون باید بابت بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده هم پرداخت کنند در حالی که از گوگل پلی و کارت اعتباری حتی مالیات هم به دولت ایران نمی رسد. صددرصد ارز از مارکت های خارجی از ایران خارج می شود، اما از سود بازی خارجی که از طریق مارکت ایرانی فروخته می شود ۴۰ درصد داخل ایران می ماند که اتفاق بسیار مثبتی است.

اگر صحبت عدالت است که بازی ایرانی و بازی خارجی زمین هموار داشته باشند، سالها است که زمین ناهموار داشتند به خاطر بحث کپی رایت و اینکه همیشه بازی خارجی در دسترس گیمرهای ایرانی است، به نظرم اگر اثری ای که روی اخذ عوارض از بازی های خارجی گذاشتیم را روی کپی رایت بگذاریم به راحتی می توان مسئله کپی رایت را حل کرد. تنها اگر بخواهیم؛ اما هیچ وقت هیچ کس سراغ این قضیه نمی رود که تا وقتی موضوع کپی رایت حل نشود، مشکلات مان باقی می ماند.

درباره بحث فریمیم که آقای کریمی اشاره کردند، معتقدم اگر استراتژی بنیاد این است که بازی های رایگان آینده صنعت بازی ایران است، بدترین ضربه به صنعت بازی سازی ایرانی است. صددرصد بازی هایی که در ایران ساخته شوند و بخواهند موفق شوند، بازی های پریمیم و بازی های PC هستند. اینکه بخواهیم از ایران با بازی های فریمیم در سطح جهانی رقابت کنیم شبیه یک توهم است که در ده سال اخیر هم این اتفاق نیفتاده است، نمی دانم در آینده چطور می خواهد رخ دهد، بنابراین باید قیمت صحیح بازی ها را بر اساس کیفیت مورد توجه قرار دهیم.

درباره اینکه می گویند قیمت بازی افزایش نمی یابد، ما نمی توانیم قیمت را مشخص کنیم زیرا قیمت دست ما نیست که بگوییم برای مشتری قیمت را افزایش ندهید. همین اکنون قیمت بالا رفته است، اکنون دلار ۴ هزار و ۷۰۰ تومان شده است. گاهی فرض ها اشتباه است و بر اساس فرض های اشتباه، مسئله را می چینیم و جلو می رویم. برای مثال اینکه گفته می شود ایران بهشت واردات بازی است، اشتباه تر از این حرف وجود ندارد. ایران هیچ نقشی در واردات بازی ندارد و بازار ایران در صنعت بازی هیچ چیز نیست، حالا عددی از بازی های خارجی در ایران مطرح شده است، برای مثال درباره بازی کلش آف کلنز که در همه دنیا فروش چند میلیارد دلاری کرده و در ایران نیز چند صد هزار دلار فروش رفته است. زمانی که این پایه را می گذاریم، پس از آن فکر می کنیم که همه ناشرهای خارجی در ایران هستند و اگر قیمت را اضافه کنیم اتفاقی نمی افتد، در صورتی که امروز تعداد محدودی ناشر خارجی در ایران وجود دارد زیرا می گویند کشورتان هزار مشکل دارد، مشتری نداریم و مردم پول نمی دهند، همه این حرف ها درست است. یک جرقه داشت زده می شد که مردم برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی خارجی پول بدهند که آن را می خواهند در منطقه خفه کنند. در حالیکه هنوز خبری نیست، هنوز بازار بازی پولی در نمی آورد و اینها در حد چوک در صنعت است.

بحث دیگر، فرض اشتباه دلالتی بازی در ایران است. شرکت هایی که بازی خارجی می آورند و ناشر بازی در ایران هستند، کار بازاریابی، جذب مخاطب و پشتیبانی را انجام می دهند که پس فردا اینها به بازی ساز ایرانی پول می دهند که بازی بسازد. ما همیشه در کشور ناشر نداشته ایم که به خاطر این اتفاق برای نخستین بار ناشر در حال شکل گرفتن در کشور است. همین ناشر است که قرار است بازی ساز ایرانی را حمایت کند. دولت نباید تا ابد پول بدهد که کسی بازی بسازد بلکه ناشر باید به بازی ساز پول بدهد. با این کار همان بخش خصوصی که قصد داشت سرمایه خود را به ایران بیاورد برای بازی سازی، داریم بر سر راهش موانع ایجاد می کنیم. همین موانع اخذ مجوز که بدهم یا ندهم؟ زود بدهم یا دیر بدهم؟ بچه خوبی هستی یا دوست من هستی؟ و پول بیشتری هم باید بدهد بنابراین به ناشر ضربه می زنیم. ناشر نمی گوید اگر روی بازی خارجی نمی توانم پول بگذارم، می روم روی بازی داخلی سرمایه گذاری می کنم، بلکه اگر ببیند بازار بازی خوب نیست، پول خود را در بازارهای دیگری از جمله ملک می برد و کسی به زور در بازی ایرانی سرمایه گذاری نمی کند.

بحث دیگر، درباره این است که آیا این اقدام مقابله با جهان است و ما نمی توانیم بازی ایرانی را در جهان عرضه کنیم، پس کاری کنیم که برای آنها هم سخت باشد یا نتوانند؟ ما فقط نمی توانیم بازی هایمان را در مارکت های آمریکایی بگذاریم. زیرا آمریکا ما را تحریم کرده است و این یک بحث سیاسی است که ارتباطی به رگولاتورها ندارد. اتفاقاً بازی هایی که در بازار ایران موفقند آمریکایی نیستند، چینی، روسی یا فنلاندی هستند که مشکلی در کار کردن با آنها نداریم و آنها هم برای انتشار بازی های ایرانی از ما عوارض نمی گیرند و برای مثال ما می توانیم بازی هایمان را در کشورهای چین، فنلاند و ترکیه بگذاریم. بنابراین به نظرم بهتر است حقایق را مشخص کنیم تا موضوعات با هم قاطی نشود.

حذف یک بازی خارجی از بازار رسمی به معنی حذف از بازار کشور نیست، اوپر را نمی توانیم در ایران بیاوریم چون راننده تاکسی فیزیکی است و باید داخل ایران شکل بگیرد، اما بازی های دیجیتال همواره بوده اند، هستند و خواهند بود. تنها تعداد اندکی رسمی کار می کنند که باید تشویق شوند و تحقیق شود که چه شد که در بازاری که همه دزد هستند آنها رسمی کار می کنند؟ چرا کسانی دارند پول برای بازی قانونی می دهند؟ چه آدم هایی هستند؟ اما هر دوی آنها را می خواهیم جریمه کنیم، هم قیمت بازی را برایشان بالاتر ببریم و هم شرایط کارشان را سخت تر کنیم و هیچ برنامه ای برای تمام بازار دزدی بازی در کشور نداریم و این مهم ترین مشکل چنین طرحی است.

فارس: آیا با اخذ عوارض از بازی های خارجی و دادن زمان و اعتبار رشد به بازی ساز ایران، تجربه ای مانند شکل گیری مارکت های ایرانی اپلیکیشن در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور، درباره صنعت بازی تیز تکرار می شود؟

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

آقای قصبیچی در عمل و نه در تمارف در حدود ۷۰ درصد فعالیت های ما نقش بزرگتر را دارند که احترام بسیار ویژه ای برای ایشان قائلم و مانند اکثر این صنعت آقای قصبیچی را دوست دارم؛ از صحبت های آقای قصبیچی لذت بردم و دوست داشتم ایران واقعاً کشوری بود که ایشان می گفتند، صحبت ایشان آنقدر خوب بود که فکر می کردم اگر ایران اینطور است و ما به اشتباه طور دیگری فکر می کنیم دست به چه کاری زده ایم؟ به دلیل حضورم در برخی مراکز و کمک هایی که در بدنه دولتی کرده ام اطلاع دارم آنچه در واقعیت در بازار ایران و فرهنگ مصرف ایران اتفاق می افتد با فکر آقای قصبیچی تناسبی ندارد. ایران واقعا یک کشور آرمانی پیشرفته و توسعه یافته از لحاظ فرهنگ مردم نیست و اگر بود تمام این قوانین که در موردش صحبت می کنیم باطل بودند.

درباره این بحث تخصصی که آیا در کشورهای دیگر نیز از بازی خارجی عوارض می گیرند یا خیر ورود نمی کنم؛ اما همه قبول داریم که کشورهای خارجی از بازی خارجی ارزش افزوده می گیرند.

بزرگترین مارکت های اپلیکیشن ایرانی که در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور شکل گرفته اند و اکنون با این مارکت ها درباره دولت و بدنه حاکمیتی صحبت می کنیم که قصد کسب درآمد از تراکنش ارزی برای واریز به خزانه را دارد.

آقای قصبیچی کار نشر بازی انجام می دهند که مطمئناً مالیات های مربوطه را می پردازند، مانند همه که زورشان نمی رسد و قانون گذار از آنها می گیرد. اما بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایران به عنوان یک مارکت دانش بنیان اگر مالیات های مربوطه را می پرداخت شاید دولت اصلاً به سمت قوانین امروز نمی آمد به عنوان یک تولیدکننده بازی وقتی بازی را روی این مارکت می گذاریم حتی نمی توانیم شماره حساب شرکتی داشته باشیم. زیرا این پول اگر بخواهد به حساب شرکتی برود تراکنش های آن با سازمان دارایی، اداره مالیات و حساب کتاب های مشخص سر و کار پیدا می کند. مارکت می گوید من بخش خصوصی هستم و به این شکل کار می کنم. ارزش افزوده از فاکتور بازی ساز حذف (کسر به معنی پرداخت) می شود اما قراردادی منعقد نمی شود و همه چیز دیجیتال است؛ البته دیجیتال بودن خوب است اما یک جاهایی در کشور ما نیاز به مهر، امضا و فاکتور رسمی است. قانون این است که روی مارکت ها ۷۰ به ۳۰ یک محصول را می گذاریم (۷۰ درصد سهم بازی ساز و ۳۰ درصد سهم مارکت). به اجرا که می رسد موقع دریافت ۶۱ به ۳۹ شده است و ۹ درصد هم مالیات بر ارزش افزوده است. این موضوع را باید اداره مالیات و سازمان دارایی بررسی کنند و اگر اشتباه می گویم نظر بدهند.

به دلیل بررسی موضوع دانش بنیان بودن یا نبودن این مارکت ارزش افزوده آن در سال ۹۵ و ۹۶ ملحق مانده است. این موارد نشان می دهد خودمان قوانین را در بخش هایی دور می زنیم. دور زدن قانون اگرچه به ایجاد این عوارض منجر نمی شود، اما نباید همه پرداختی ها را یکی کنیم و بگوییم مالیات بر ارزش افزوده می دهیم و علاوه بر آن می خواهیم از خارجی ها هم عوارض بگیریم.

علیرغم اینکه اتفاق هایی مانند پرداخت مالیات بر ارزش افزوده را در این بازار نمی بینیم، شاهد اتفاقات عجیب تری نیز هستیم. برای مثال در حالی که بازی های کلش آف کلنز، کلش آف رویال و سوپرسل سال گذشته بر اساس گزارش درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سر و صداها ایجاد کردند، بازی سوپرسل کلا در لیست فروش این مارکت نیست. در حالی که تراکنش داخل بازی وجود دارد و به شبکه شتاب متصل است و درآمد آن وجود دارد. قانون گذار پشت پرده هر تصمیمی که گرفته برای من بازی ساز و فعال حوزه اصلاً مشخص نیست. آیا قانون گذار درآمد این بازی را تخمین می زند که عوارض و مالیات ارزی که از کشور خارج می شود به بیت المال مملکت من داده شده باشد؟

آقای قصبیچی قبول دارم که بر اساس ادب، منطق و سواد شما در حوزه بازی سازی که با همین رفتار در حوزه نشر هم وارد شده اید با دست تمیز کار می کنید اما بدانید که همه ماجرا این شکلی نیست. اگر همه عوارض ها، مالیات ها و درآمدها به این تمیزی بود، مطمئناً این اتفاق ها نمی افتاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاوه بر این، چرا صنایع فرهنگی را از صنایع دیگر جدا می‌کنیم؟ در صنایع دیگر در هر حوزه ای که کسب و کار در کشور در حال انجام است عوارض وجود دارد. برای مثال، قانون می‌گوید اگر اجاق گاز یا خودرو می‌سازیم برای حمایت از تولید و اشتغال زایی داخلی باید قیمت کف بازار خارج از کشور و داخل فرق کند و اجاق گازی که در ایتالیا ۳ میلیون تومان است در ایران باید ۴.۵ میلیون تومان باشد و ماشین ۷ میلیونی ۲۰ میلیون تومان می‌شود و همه قیمت‌ها افزایش پیدا می‌کند. به هر دلیل قانون کشور ما به این شکل است که باید تولید داخل ارزان تر باشد. اما اکنون در حوزه بازی اگر بازی را با قیمت کارت یا شارژ ارزی خریداری کنند از اینکه بازی را در ایران بخرند گران تر است. نمی‌دانم برای این باید کلمه دامپینگ (زیر قیمت فروشی) را استفاده کنیم که قرار است در نتیجه آن حوزه بازی ما از بین ببرد و دیگر تولید داخلی نداشته باشیم و بگوییم اقتصاد ما دیگر باید ورشکست شود و بازی‌سازها دیگر برایشان صرف نمی‌کند که تولید کنند. این‌ها استرس‌هایی است که متوجه صنعت داخل است و حاکمیت به استناد به آنها چنین تصمیم‌هایی می‌گیرد و من بازی‌ساز هم می‌گویم گرفتن ۱۰ درصد عوارض شاید حتی کم هم باشد.

در مجموع درباره اینکه کلاً این تصمیم به در می‌خورد یا نه، معتمد کاری که تصویب شده خوب است حتی کم است و باید از این تصمیم‌ها بیشتر و نظارت هم بیشتر باشد تا به خوبی بتواند کمک کند. درباره موضوعاتی که آقای کریمی قدوسی اشاره کردند تقاضا دارم بیشتر به قولی که به ما داده‌اند توجه شود؛ البته معتمدی مانند قول‌های دیگری که حداقل در یکی دو سال اخیر داده‌اند و انجام شده این قول هم انجام می‌شود. در بحث نظارت بر هزینه‌ها باید قوانین و شرایط پیشنهادی چکش کاری شوند. مرکز ملی فضای مجازی به عنوان نهاد حاکمیتی نظارت جدی حداقل روی این یک بخش از پول داشته باشد، بودجه بنیاد به بنیاد و هیأت امنای آن مربوط است، اما این طور باشد که اگر برای مثال قصد دارید متوری را برای موضوعات آموزشی به ایران بیاورید کارشناسی شود شاید برخی بازی‌سازها بگویند این متور می‌تواند مجانی هم بیاید یا دوره آنلاین برگزار شود خلاصه پول حرام نشود.

این پول کاش از روز اول به این نام عنوان نمی‌شد. قبول کنید غیرمستقیم قرار است از صنعت بازی سازی داخلی حمایت شود این پول قرار است به خزانه برود، در بودجه سال بعد بررسی شود بگویند فلان اندازه درآمدزایی از این حوزه داشته ایم، فلان درصد برای بازی‌سازها باشد. همه جا در فضای مجازی پررنگ شد و بازی‌سازها را تخریب کردند که می‌خواهید با پولی که از ما می‌گیرید بازی بسازید. بنابر این کاش اصلاً از کلمه بازی سازی استفاده نمی‌شد. مبتنی تحت نام مالیات یا عوارض و هر اسم دیگری که روی آن می‌گذارید می‌رفت در اداره مالیات و نوع تصمیم‌گیری کاش بهتر بود.

درباره مشکلات کپی رایت که آقای فصیحی اشاره کردند مشکل داخل و کشور است. اتفاقاً این موضوع سه بار به صورت رسمی در سه دوره توسط آقای علی جنتی، آقای حسینی و یکی دیگر از وزرا در کشور بررسی و به صورت رسمی رد شد که دلایل و شرایط خود را دارد.

درباره آینده بازی‌های پریموم و PC، صددرصد صحبت‌های آقای فصیحی را تأیید می‌کنم و هیچ اختلاف نظری در این موضوع نداریم. من هم معتمد در حوزه بازی‌های پریموم و PC در خارج از کشور شاید بتوانیم حضور داشته باشیم اما در حوزه بازی‌های فریموم و موبایل تحت هیچ شرایطی نمی‌توانیم رقابت کنیم. قطعاً اگر حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به این سمت بیاید که بتوانیم پس از چند سال سر ورشکستگی سر پا بایستیم خوب است. به این مسئله که بودجه حمایت‌ها از عوارض یا هر جای دیگری باشد کاری ندارم اما عوارض گرفتن به این معنی نیست که دولت یا حاکمیت بخواهد جیب کسی را بزند. این موضوع قطعاً چندین بار بررسی و کارشناسی شده و مواردی در آن دیده شده که مقرر شده اتفاق بیفتد.

این وسط درست می‌گویید که بچه خوب‌های حوزه که کارشان را درست انجام می‌دهند متضرر می‌شوند. این اتفاق می‌افتد و خلافاً هم غیرقانونی بازی را می‌گذارد و بنیاد به دنبال آن است که سایت‌اش را فیلتر کند که آن شائبه که انجام شود اما این وسط مسئله برخی تأثیرین که آن قدرها هم پسر خوبی نیستند باگ است.

از صحبت‌های آقای کریمی قدوسی پاسخ سوالم را نگرفتم که آیا این عوارض فقط شامل بازی موبایل است یا سایر بازی‌ها را هم شامل می‌شود؟ اگر کلمه قانونی موضوع اخذ عوارض، اخذ از بازی‌های رایانه‌ای است این کلمه را عام ببینند و فقط به بازی‌های موبایل بسنده نکنند؛ بلکه بازی‌های PC، بازی‌های کنسول اورجینال و حتی بازی‌های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می‌گیرند را هم شامل شود. اگر هولوگرام را می‌شد حذف کنیم، حذف می‌کردیم و می‌دانم که آقای کریمی قدوسی برای حذف هولوگرام چقدر تحت فشار و مواجه با ادبیات بد هستند مبنی بر اینکه هولوگرام بازی‌های دیجیتال سرقت ادبی است. این عوارض باید شامل تمام این بازی‌ها باشد و کلاً کلمه ویدئوگیم و هر نوع گیم را شامل شود. موضوع دیگر نظارت بر عملکرد مجموعه‌هایی است که این قوانین را رعایت نمی‌کنند و اساساً ناشر نیستند و از بنیاد هم مجوز ندارد؛ مانند سایت داندلود «فارس...» که بازی‌های ساز ایرانی و خارجی را می‌گذارد و حتی برای برخی بازی‌ها هم پول می‌گیرد؛ البته بازی مجانی هم برایش دیده شدن دارد و پول تبلیغات کلان در می‌آورد. اگر بتوانیم حمایت و قول بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز ملی فضای مجازی را برای حذف ناشران و فروشندگان غیرقانونی این بازار آشفته داشته باشیم اعتراض‌ناشرین هم کمتر می‌شود.

فارس: مطرح می‌شود که مارکت ایرانی اگر تصور می‌کند شرایط جدید برای بازی‌ساز خارجی سخت می‌شود، ۱۰ درصد عوارض اخذ شده از بازی خارجی را از حاشیه سود خود کم کند تا به عنوان بخشی از اکوسیستم صنعت بازی در کشور به رشد بخشی دیگر از صنعت که باز سازهای داخلی هستند کمک کند، آیا این درخواست به زمین زدن مارکت داخلی تعبیر می‌شود؟

سپاهی: مصوبه سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای دو بخش معافیت مالیاتی و اخذ عوارض داشت. در پاسخ به پرسشی درباره پرداخت مالیات بر ارزش افزوده توسط مارکت ما، می‌گویم که ارزش افزوده به طور قطع پرداخت می‌شود، ربطی به موضوع دانش بنیان ندارد و هیچ بحثی روی آن نداریم که آقای کریمی قدوسی هم در جریان این موضوع هستند. حرف ما این است که اگر این بازار از مارکت ایرانی به مارکت خارجی منتقل شود، صرف نظر از عوارض، از نظر مالیات عملکرد و ارزش افزوده نیز دیگر هیچ پرداختی وجود نخواهد داشت. از سوی دیگر ۳۰ درصد ارزش افزوده سهم مارکت داخلی هم حذف می‌شود. بنابر این آنچه آقای کرباسی اشاره کردند اشتباه بود و مدارک آن نیز موجود است.

درباره قراردادهای الکترونیکی که اشاره کردند چرا فاکتور کاغذی داده نمی‌شود؟ این موضوع مستندات قانونی دارد که مواد ۶ و ۱۲ قانون تجارت الکترونیکی تبعیت می‌کند، در این قانون صراحتاً اعلام می‌کند قراردادهای الکترونیکی مورد استناد قانون است و هر جا مستند مکتوب لازم باشد داده پیام می‌تواند جایگزین و باید پذیرفته شود و طبق همین قانون اگر کسی فاکتور بخواهد فاکتور الکترونیکی به آن می‌دهیم.

همچنین اشاره کردند که عملکرد شفاف نیست در حالی که گزارش‌های سه ماهه مرکز ملی فضای مجازی وجود دارد و به مردم می‌دهیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به قیمت های متفاوت اشاره شد که قیمت های متفاوت را هر چند ماه یکبار یکسان سازی می کنیم و اینطور هم نیست که همیشه قیمت ها تفاوت فاحشی داشته باشد. اختلاف قیمت ها ناشی از بازار ارز کشور است که بسیار شلوغ است و قیمت ها یکباره بالا و پایین می رود. قیمت حدود ۲ هزار تومان که اشاره شد اصلاً نداریم و معمولاً قیمت ها بالاتر از این عددها است.

گفته شد در ایران مرز دیجیتال داریم و در خارج از کشور جلوی فروش بازی ایرانی را می گیرند و در نتیجه بازار بازی ما محلی است؛ در حالی که بخش عمده بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی و آب استورهای خارجی است. در ایران کردیت کارت و گیفت کارت و بازارهای غیررسمی خارجی و داخلی وجود دارند. همین امروز نیز برای فروش گیفت کارت در ایران تبلیغ کلیکی در گوگل با هزینه سنگین آن می کنند که بازار پرطمطراقی است که نقش خود را در اقبال مارکت های خارجی نشان داده است.

مطرح شد که افزایش قیمت بازی در اثر اخذ عوارض، از سهم ناشر و مارکت کم شود. این کار یعنی بخشی از مارکت داخلی را زمین بزنیم که بخش دیگری از مارکت داخلی را بالا بیاوریم. اینکه قرار است از سهم ناشر و مارکت داخلی کم کنیم و به بازی ساز داخلی اضافه کنیم با آن حرفی که می گویند از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور با هدف حمایت از صنعت داخلی استقبال می کنند مغایر است و اساساً چه نیاز بود بحث بازی خارجی را مطرح کنیم؟

درباره اینکه آیا این موضوع زمین زدن مارکت داخلی است یا کم کردن حاشیه سود برای رونق بخشی دیگر از بازار و وظیفه مارکت ایرانی در حمایت از بازی ساز، منتقدیم به عنوان بخش خصوصی وظیفه ای در ایجاد عدالت اجتماعی نداریم اما با این حال به میزان بضاعت خودمان این کار را کرده ایم؛ برای مثال یک ماه چند غرفه در برج میلاد گرفتیم و آن را در اختیار توسعه دهندگان ایرانی مان قرار دادیم یا کمپین متولد ایران را به راه انداختیم که در آن طی یک ماه تنها محصولات ساخت ایرانی را در صفحه اول مارکتمان قرار دادیم یا در نمایشگاه رسانه های دیجیتال چند غرفه گرفتیم و صرفاً در اختیار توسعه دهندگان ایرانی قرار دادیم. بنابر این که می گویند کاری نکرده اید چرا کار شده است اما در واقع وظیفه ما به عنوان بخش خصوصی نبوده که در این کار دخالت کنیم.

یک بحث در ساماندهی عوارض بسیار مقبول مانده است؛ اکنون پس از اینکه قانون به نوعی در حال تصویب است داریم به این فکر می کنیم که چطور این هزینه را ساماندهی کنیم و تئوری های مختلفی برای آن مطرح می شود. نکته ما این است که مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش دارد. یکی دریافت عوارض از بازی های خارجی و دیگری معافیت های مالیاتی برای بازی سازها است. دریافت عوارض از بازی های خارجی را با توجه به اینکه حجم گسترده آن در بازار غیررسمی و مارکت های خارجی است نمی توانید صحیح اجرا کنید و برخلاف مقررات و حقوق رقابت و عدالت هم است؛ اما بخش حمایت از طریق معافیت های مالیاتی که قابل اجرا بود و همه اجراکنندگان از جمله اداره مالیات و بازی ساز هم در ایران و در دسترس بودند چرا این بخش اجرا نشد؟ چرا مالیات بر ارزش افزوده بازی ساز داخلی را حذف نکردید؟ چرا بحث معافیت های مالیاتی بند «ل» ماده ۱۳۹ قانون مالیات های مستقیم پیگیری نشد؟ چرا تصویب ورود بازی سازهای داخلی در پارک های فناوری که معافیت های بسیار خوبی دارند، پیگیری نشد؟ چرا بحث دانش بنیان شدن ساده بازی سازها مطرح نشد که پروسه های پیچیده را طی نکنند؟ چرا راهی که نمی توانیم درست اجرا کنیم را برای اجرا در وهله اول انتخاب کرده ایم؟ این ها سوالات بسیار مهمی است که در این بحث ها اشاره نشده است. از مصوبه ای که دو بخش داشت که یک بخش آن را نمی توانستیم صحیح اجرا کنیم و بخش دیگر آن قابل اجرا بود روی آن بخشی که در اجرا مشکل داشتیم انگشت گذاشتیم.

فارس: فرض اخذ عوارض در دیگر کشورها صحیح است یا خیر؟ اگر پس از وضع عوارض برای بازی خارجی، صنعت بازی به سرتوشت برخی صنایع دارای عوارض از نمونه خارجی دچار شد چه؟

حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد جلوی قاچاق بایستیم. درباره اینکه کشورهای دیگر اخذ عوارض از بازی های خارجی را ندارند، در بخش اول صحبت هایم مطرح کردم که کشورهای دنیا به این سمت می روند که از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده بگیرند. حدود ۴۰ کشور در گوگل پلی مالیات می دهند و ۱۰ کشور هم در استیم اضافه شده اند که مالیات می گیرند و اخذ عوارض در چند سرویس دیگر هم وجود دارند. G20 (گروه بیست اقتصاد بزرگ جهان) و OECD (سازمان همکاری و توسعه اقتصادی با ۳۵ عضو و متعهد به اقتصاد آزاد) نیز این شرایط را ایجاد کرده اند اما این شرایط هم قابل مقایسه با کشور ما نیست. برخی کشورها هم به صورت محدود با برخی کشورها عوارض گذاشته اند و برخی کشورها هم که سطح شان مقداری پایین تر است از کل بازی ها عوارض می گیرند. اما باز هم تمام این شرایط قابل مقایسه با ایران نیست. اکنون توسعه دهنده ایرانی می خواهد بازی خود را در مارکت های خارجی ارائه و با بازی روسی یا آمریکایی یا فنلاندی رقابت کند اما نمی تواند. بازی ساز ایرانی باید بازی خود را توسط شرکتی در کشور دیگری در مارکت خارجی بگذارد و مالیات در کشور دیگری را بدهد و مصرف کننده ایرانی هم با IP کشور دیگری از گوگل پلی خرید می کند و مالیات آن کشور را می پردازد. بحث این است که در شرایط یکسانی نیستیم که بخواهیم خود مان را با کشورهای دیگر مقایسه کنیم. بحث دیگر روی دوم سکه است. طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ حدود ۲۵۰ میلیارد تومان فروش بازی های رایانه ای در کشور است که کمتر از ۵۰ میلیارد تومان سهم بازی های ایرانی است و نزدیک به ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی خارجی در ایران داریم. همین ۲۰۰ میلیارد تومان هم از مارکت های رسمی ایران نیست، در بازی های کنسولی و PC به تازگی یکی دو مارکت ایرانی روی کار آمده اند اما سهم بازی ایرانی از بازار بازی از ۱۰ درصد تا ۹۰ درصد در بازی های موبایلی متفاوت است. در نهایت از مجموع ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی در ایران بخش زیادی قاچاق می شود و ارز از کشور خارج می کند. در اینجا باید چند کار انجام دهیم نخست اینکه برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم، جنگ تعرفه ها که مدتی پیش در دنیا رخ داد به همین دلیل بود که زمانی یا فضایی را برای فعالیت باز کنیم. اکنون واقعاً شرایط بازی سازی ما و دنیا یکسان نیست و باید یک فرصت بدهیم که بازی ساز بتواند با آن فرصت خود را بالا بکشد و از سمت دیگر تمام فضای قاچاق را مدیریت کنیم. زیرا اگر جلوی قاچاق گرفته نشود احتمال دارد یک سال بعد ببینیم مبادی رسمی ما تضعیف شده است. بنابر این اگر می خواهیم طرحی را اجرا کنیم باید کامل اجرا کنیم و مبادی غیررسمی را نیز ساماندهی کنیم. برای مثال درگاه هایی مثل استیم در کشورهای دیگر قوانین مالیاتی را رعایت می کنند در کشور ما هم باید رعایت کنند. این طرح موافقان و مخالفانی دارد اما اگر بخواهد صحیح اجرا شود باید تمام ابعاد آن دیده شود و کامل اجرا شود والا یک قسمت از سند ممکن است آسیب ببیند.

نگرانی درباره نظارت بر هزینه کرد این درآمد به جا است؛ حتماً باید نظارت انجام شود باید مجموعه هایی وارد شوند و بر محل خرج این هزینه نظارت کنند از جمله شورای عالی فضای مجازی که مصوبه اصلی متعلق به شورا بوده است و بخش خصوصی و برخی نهادهای دیگر؛ تا پس از اجرا ببینیم عوارضی که گرفته شده توانسته به بازی سازها کمک کند و فرصتی که برای بازی سازها باز کردیم هدر نرفته است؟ و مانند صنایع دیگر نشده باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره راه کار عملی برای یکسان کردن فضای رقابت مارکت ایرانی و خارجی، در حال حاضر متأسفانه در کشور هیچ سیاستی برای استواری خارجی، کارت های شارژ خارجی، کیف پول های مجازی و گیت کارت های خارجی نداریم. اگر می خواهیم یک اقتصاد صحیح و شرایط رقابتی داشته باشیم باید تمامی این موضوعات را با هم در نظر بگیریم. از ۲۰۰ میلیارد فروش بازی خارجی ۱۲۰ میلیارد متعلق به بازی های موبایلی است اما آمار دقیقی در اختیار نیست که از این ۱۲۰ میلیارد چه میزان فروش رسمی و چه میزان فروش غیر رسمی است. اگر نصف ۱۲۰ میلیارد تومان را فروش رسمی فرض کنیم حداقل عددی در حدود ۳۰ تا ۵۰ میلیارد تومان از طریق گوگل پلی و اپل (بیشتر گوگل پلی) از ایران خارج می شود. بالاخره باید در کشور سیاست مان را مشخص کنیم. اگر قرار نیست قاچاق و خروج ارز داشته باشیم پس این اتفاق چیست؟ اگر قرار است ساماندهی کنیم و از مارکت ایرانی که مالیات بر ارزش افزوده می دهد باید عوارض هم بگیریم پس تکلیف مارکت خارجی چه می شود؟ این بحث کاملاً اقتصادی است. در حال حاضر اولویت اول مسئولان و مردم ما اقتصاد است. باید در این شرایط اقتصادی برخورد اقتصادی کنیم. اگر قرار است جلوی این مارکت ها گرفته شود و رسماً در کشور فعالیت کنند باید تصمیم گیری کنیم. امروز این بحث ها امنیتی، سیاسی و فرهنگی نیست البته ممکن است باشد اما بحث اصلی اقتصاد است. در بحث اقتصاد اکنون اجماعی در کشور ایجاد شده است. این اجماع بهترین فرصت است که این بازار را ساماندهی کنیم. نه تنها در صنعت بازی بلکه در اپلیکیشن نیز این اتفاق در حال وقوع است که اکنون بحث امروز ما بازی است. در آینده VOD ها (سرویس های ویدئویی درخواستی) ممکن است اضافه شوند. فضای دیجیتال دنیا و فضای مالیاتی دنیا تغییر کرده باید نگاهمان را تغییر دهیم.

درباره راه کار عملی برخورد با بازارهای غیررسمی و قاچاق، رجیستری گوشی موبایل نمونه خوبی بود. در قضیه رجیستری گوشی موبایل همین اتفاق افتاد. وقتی یک حوزه ای را ساماندهی می کنیم قدم به قدم پیش می رویم. باید مرحله به مرحله فضا را باز کرد و به جلو رفت. حتماً باید وزارت ارشاد که در قانون اجازه دارد این مقدار عوارض و مالیات را دریافت کند تا به صنعت داخلی بازی کمک شود باید برای ساماندهی تمام بازار برنامه ریزی کند و با زمانبندی جلو رود. اگر برای ساماندهی مارکت های خارجی نیاز به قانون داشته باشد، اگر این مارکت ها نیاز به مجوز دارند اگر باید فعالیت قانونی کنند یا باید جلویشان گرفته شود طبق برنامه زمان بندی مشخص حرکت کند. نه اینکه فضا را کاملاً رها کنیم و پس از یکسال ببینیم مارکت های داخلی مخاطبشان را از دست داده اند یا اتفاق دیگری افتاده است که تنها در این صورت طرح موفق می شود.

فارس: چرا برای حمایت از بازی ساز سراف بخش دیگر مصوبه که مقررات معافیت های مالیاتی دولتی است نرفته اید و بخش اخذ عوارض خارجی را انتخاب کرده اید؟ در کنار وضع مقررات اضافه برای مارکت های رسمی ایرانی چه برنامه ای برای سرو سامان دادن به بازار آزاد غیررسمی داخلی و رسمی خارجی دارید؟

کریمی قدوسی: قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم. واردات بازی و کنسول بر اساس تعرفه های گمرکی عوارض دارند که در برخی کشورها از صفر تا ۲۰ درصد متفاوت است. ما هم بازی وارد کشور می کنیم. این قانون است و تمام. محل اختلاف کجاست؟ اینکه بازار دیجیتال دنیا عوارض ندارد صحیح است. زیرا بازار دیجیتال دنیا بازار جهانی است اما بازار دیجیتال ایران جهانی نیست و محلی است. گوگل، اپ استور و استیم در ایران سرویس نمی دهند. بازار محلی ما به دلیل عدم وجود بازار جهانی شکل گرفته است. مانند چین با یک میلیارد و ۷۰۰ میلیون نفر جمعیت، تنها تفاوت این است که شاید ما نمی خواستیم اما چینی ها می خواستند. چین عوارض ندارد اما اگر در مارکت های محلی چین بخواهید بازی منتشر کنید باید در چین شرکت بزنید. پس نباید با بازار دیجیتال دنیا مقایسه شود. حتی می توانیم این موضوع را از نگاه ایدئولوژیک ببینیم به این معنی که بازارهای دیجیتال جهانی روی ما کاملاً بسته است و بازار داخلی باز است و همین منطق بستن بازار داخلی روی خارجی ها باشد که ما این نگاه را نداریم.

نکته دوم این است که مصوبه اخذ عوارض مصوبه شورای عالی فضای مجازی در سال ۹۴ است که دو سال حدود ۴۰ جلسه تمام روی این موضوع کار کارشناسی شده و اسامال توسط بنیاد در حال پیگیری است. این متن در جلسه شورای عالی فضای مجازی خوانده و رأی گیری شده و این مصوبه خواست بنیاد و وزارت ارشاد نیست، بلکه خواست کلان تر است.

آقای قصبی اشاره کردند که نباید پول به بازی ساز بدهیم، اصلاً قرار نیست همه پول این عوارض خرج بازی سازی شود. بخشی از آن هم حمایتی است اکثر آن در بخش زیرساخت و مسائل این چنینی باید هزینه شود. نمی خواهیم پول بدهیم بچه ها بروند بازی بسازند ما از این مسیر عبور کرده ایم. از سال ۹۳ بنیاد جلوی مشارکت را گرفت، بنیاد آن زمان تولید کننده بود، اگر می خواستیم این کار را بکنیم جلوی آن را نمی گرفتیم. نکته دیگر اینکه آقای قصبی گفتند اشتباه است بخواهیم بازار فریموم را برای صادرات بسازیم. من گفتم بازار داخلی ما فریموم پسند است. زیرا مردم ما فرهنگ استفاده مجانی از بازی را دارند و خوشحال هستند که فریموم می گیرند و اگر خواستند در آن پول می دهند. بنابراین گفتیم باید به سمت صادرات فریموم برویم. صحبت دیگر این بود که بازار بازی ایران بهشت واردکنندگان نیست، این حرف صحیح است. بازار ایران بسیار بازار کوچکی است اما همین بازار کوچک را کامل به خارجی ها می دهیم. می گویند در حال بزرگ کردن کیک بازار هستیم در حالی که کیک بازار بیش از یک حد بزرگ نمی شود زیرا ایران ۸۰ میلیون نفر جمعیت و ۴۰ میلیون دیوایس هوشمند (ابزار) دارد. سطح اقتصادی مردم هم دائم کاهش می یابد و ممکن است کمتر برای بازی هزینه کنند، کیک بزرگ نمی شود و ثابت می ماند. زیرا بازار جهانی نیست که زیاد رشد کند بلکه سهم ما از بازار کمتر می شود. بنابر این فکر نکنید که اگر خارجی ها را می آوریم کیک را بزرگ می کنیم، مردم ما پول مشخصی در جیب دارند و شرایط اقتصادی شان رو به افول است، فردا که بیدار شویم ۸۰ میلیون جمعیت ۹۰ میلیون نشده اند شاید ۸۲ میلیون شده اند و رشد جمعیت کم است.

نکته دیگر این است که بر اساس قوانین کشور هر بازی خارجی که در کشور منتشر شود باید مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بگیرد و بحث تمام است. اساساً بحثی وجود ندارد که باید مجوز بدهیم یا ندهیم؟ حتی اگر تاکنون هم مجوز نداده ایم برای این بوده که داشتیم کار کارشناسی می کردیم و ابعاد قضیه را بررسی می کردیم و سامانه ملی بازی های رایانه ای را به راه می انداختیم. اگر بنیاد قصد داشت به بازار لطمه بزند دو سال پیش همه چیز را قیف می کرد و اخذ مجوز فیزیکی را الزامی می کرد، اما حواشی به بازار است و به مارکت ها گفته پتل (سیستم دسترسی) بدهند، من پشت سر شما حرکت می کنم، شما بازی منتشر کنید من رده بندی سنی می کنم. این روش فکراترانه ترین کار ممکن توسط یک سازمان و نهاد حاکمیتی است و در راستای تسهیل است و اقدامات بعدی هم قطعاً در ادامه همین مسیر خواهد بود.

به هیچ وجه موافق حذف بازی های خارجی نیستیم بلکه بنیاد سیاست انتشار رسمی بازی های خارجی در ایران را دنبال می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه جدی برای مقابله با قاچاق بازی در کشور داریم و در حال نوشتن کارها هستیم. هزاران لینک بازی های غیرمجاز سایت ها را به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ارجاع داده ایم و بسته اند و صدها هزار بازی را از بازار جمع آوری می کنیم؛ اما کفایت نمی کند، کم است و قطعاً سال ۹۷ با این قانون باید جدی تر با قاچاق برخورد شود. به این معنا که اگر از مارکت های رسمی عوارض می گیریم و چندانمان اجازه نمی دهد که بخواهیم بحث مبارزه با قاچاق را صددرصد پیشرفت دهیم و پررنگ تر نکنیم.

نماینده مارکت اعلام کردند که دلار را تعدیل می کنیم و دلار ۲۹۰۰ تومان اصلاً حقیقت ندارد در حالی که دلار بازی war حدود ۲۹۹۰ تومان و بازی کلش آف کلنز تا دو هفته پیش ۳۳۰۰ تومان بود. قطعاً دلار مارکت به مراتب ارزان تر است و این خوب است و آن را پایین نگه دارید؛ زیرا قدرت خرید مردم پایین است و بهتر است که بازار بزرگ تر شود. خودم در مذاکرات آوردن بازی به داخل ایران بوده ام، در این جلسات قیمت دلار بسته به توافق ناشر و سازنده بازی و قدرت خرید مردم تعیین می شود.

آمارهای رسمی موسسه دایرکت حاکی است حجم اعظم بازار بازی موبایل در حدود ۷۰ تا ۸۰ درصد داخلی است و اینکه گفته شد اغلب بازار بازی ایران در اختیار خارجی هاست اشتباه است.

به هیچ وجه کسی نمی خواهد مارکت ایرانی عرضه رسمی بازی های خارجی را زمین بزند؛ زیرا اگر می خواستیم زمین بزنیم عوارض ۱۰۰ درصدی وضع می کردیم. همه هم خوشحال می شدند زیرا پول بیشتری درمی آوردند. از همه بیشتر سازمان برنامه و بودجه دولت خوشحال می شد اما با فکر گفتیم ۱۰ درصد؛ زیرا نمی خواهیم به بازار بازی لطمه بزنیم. خود ناشرها هم می دانند که ۱۰ درصد لطمه نمی زند، آنچه که از آن می ترسند افزایش است. همه بازخوردها این است که بپذیری را می کارید که بعدها این عدد به ۱۰۰ درصد تغییر می کند اما هوشمندانه برخورد کرده ایم و قطعاً افزایش نمی دهیم و حواسمان است و به هیچ وجه برنامه ای برای افزایش این رقم نداریم.

نکته بعدی این است که تصور شده اکنون برای ساماندهی عوارض به فکر افتاده ایم؛ در حالی که اول امسال که می خواستیم این چاله را بکنیم پروژه تعریف کردیم. در قالب هرم حمایت تیم داریم و با معاونت عملی بیش از ۱۰۰ جلسه درباره لایه های هرم حمایت کار کرده ایم. اصلاً صحبت امروز نیست و اگر هنوز عنوان نشده به دلیل این است که هنوز با مرکز ملی فضای مجازی به جمع بندی نرسیده ایم و اعتقاد داریم باید با مرکز و بخش خصوصی به جمع بندی برسیم. دلیل که اصرار می کنیم بچه های بازی ساز خانه بازی سازی راه بیندازند این است که بازی سازها نماینده رسمی و تشکل صنفی معرفی کنند تا در هماهنگی ها و همفکری ها مخاطب قرار گیرند.

درباره معافیت های مالیاتی صحبت شد، با همکاری مستقیم من و آقای صاحبکار خراسانی (رئیس مرکز شرکت ها و موسسات دانش بنیان) ۱۵ شرکت دانش بنیان ایجاد شده و خودمان به بررسی بحث های فنی کمک کرده ایم. با جنگ جدی من در وزارت ارشاد به مؤسسه فرهنگی تک منظوره بازی مجوز می دهیم اما اینکه در قوانین کشور ما دانش بنیان در حال جایگزینی با موسسات فرهنگی است و ممیز مالیاتی کشور ما برای معاف از مالیات کردن، دانش بنیان را به مؤسسه فرهنگی ترجیح می دهد بحث دیگری است که دست من نیست و البته برای آن هم ۱۵ شرکت را دانش بنیان کرده ایم. کار من این بود که به بازی ساز مجوز مؤسسه فرهنگی تک منظوره بدهم تا معاف مالیاتی شوند.

کل فضا باید ساماندهی شود، حدود دو هفته است که کارهای بازار بازی های رایانه ای شامل ساماندهی، عوارض و هولوگرام را یک نقشه کار کرده ایم و هر بخش مشخص شده است. اجرای این طرح دو ترس اصلی دارد. نخست: بازارهای رسمی خارجی مثل گوگل پلی و اپ استور و دوم: بازارهای غیررسمی داخلی مانند سایت های داتلود. درباره بازارهای رسمی خارجی آنها ما را به رسمیت نمی شناسند و پرداخت آنها روی ما بسته است. بنابر این موضوع ریشه ای تر از این مسئله است. آنها ما را تحریم کرده اند نه اینکه ما آنها را تحریم کنیم. مرکز ملی فضای مجازی باید برای گیفت کارت ها و دییت کارت ها که از طریق آنها از مارکت های خارجی خرید می شود طرح کلی تهیه کند. اما این مارکت ها عمده بازار نیستند و عمده بازار به ویژه به دلیل تحریم های اتفاقی افتاده در اختیار بازارهای رسمی داخلی است.

درباره ترس دوم که بازار غیررسمی داخلی هستند که کپی می کنند از همین امروز که صحبت می کنیم سیستم مقابله با آنها (بازار غیررسمی کپی کار) ۱۰۰ درصد با قدرت بیشتر عمل می کند. البته اگر بخش خصوصی می بیند بازی اش را کپی می کنند و در سایت ها می گذارند فقط کافی است شکایت نامه پر کنند و به پلیس فتا بدهند، در اینجا اصلاً نباید بنیاد ملی بازی ورود کند. بخش خصوصی صاحب یک اثر مسئول است. در ایران قانون حقوق مالکیت معنوی آثار داخلی را رعایت می کنیم، شکایت کنید بارها برخورد کرده اند. در این موضوع شکایت اول باید توسط بخش خصوصی باشد. بنیاد نمی تواند شکایت اول را طرح کند. تنها در یک قانون ضعف داریم که باید آن را اصلاح کنیم، طبق قانون عرضه بازی خارجی کپی شده مجانی با محتوای سالم جرم نیست و این بازی ها اگر در سایتی باشد هیچکس نمی تواند بگوید آن را بردار. قوانین کشور این موضوع را پشتیبانی نمی کند. درباره بازی های فیزیکی کپی که هولوگرام می گیرند قانون متفاوت است چون عرضه تجاری می شوند و مجانی نیستند، اما سایت های داتلود بازار رایگان است و مشمول این قانون نمی شوند. کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد.

ادامه دارد...

گفت و گو از فاطمه سامعی

در بخش سوم و پایانی این میزگرد جمع بندی گفت و شنود های انجام شده در این میزگرد را خواهید خواند.

انتهای پیام/

ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون های داندود غیر قانونی را مجرم نمی داند / عوارض ۱۰ درصدی بازی وارداتی قطعاً به هیچ وجه بیشتر نمی شود (۱۳۸۵-۰۷/۱۱/۱۳۸۵)

اقتصاد ایران: در میزگردی در فارس ابعاد موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی برگزار شد تا ببینیم آیا می توان فرصتی برای رشد و بالابردن بازی سازهای داخلی باز کرد که هدر نرود و به سرنوشت صنایع دیگر هم دچار نشود؟

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 خیرساز 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 و ترسیم کند.

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

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش اول این میزگرد را می توانید از اینجا ببینید. دومین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: آیا وضع عوارض برای بازی خارجی زمین رقابت برابر برای بازی ساز ایرانی و خارجی ایجاد خواهد کرد؟ آیا بازارهای خارجی مقابل بازی سازهای ایرانی بسته است و آیا این تصمیم منجر به توقف ورود بازی های خارجی رسمی به ایران خواهد شد؟

قصیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند از شان بگیریم نگرقتند نگیریم

حمایت از بازی ساز خوب است اما معتمد زیاد ربطی به این قضیه ندارد. دولت پول کم ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند از بودجه خود به بازی ساز کمک زیادی بکند. مگر چند بازی ساز خوب در کشور داریم؟ به اندازه انگلستان دست هستند که با یک میلیارد تومان می توان همه را خوشحال کرد، بنابراین معتمد موضوع کمک و اخذ عوارض را با هم قاطی نکنیم که بگوییم حتماً باید این کار را برای کمک بزرگ به بازی سازها انجام دهیم؛ حتی اگر ۲۰ میلیارد به یک تیم بازی ساز بدهید اگر تجربه نداشته باشد هیچ کاری نمی کند. بنابراین موضوع عوارض یک چیز و موضوع تزریق پول به بازی ساز چیز دیگری است. وزارت ارشاد هم پول کم ندارد و می تواند به بهانه های مختلف به بنیاد و بنیاد به بازی سازی پول بدهد تا حمایت شود. عوارض یک کار غیراخلاقی است، طبق قانون طلایی اخلاقی و بنابر گفته امام علی (ع) که می گویند آنچه که برای خود نمی پسندی برای دیگران هم نپسند، معتقدیم اگر به کشور دیگری رفتیم و آنها گفتند چون خارجی هستید باید عوارض اضافه ای بپردازید، ما هم این کار را در ایران برای بازی سازهای آنها بکنیم؛ اما اگر نکردند، ما هم نکنیم. چین که کشوری کمونیست و استاد اخذ عوارض از همه چیز است، برای بازی دیجیتال عوارض ندارد، متأسفانه گاهی صحبت هایی می شود که برخی کشورها عوارض دارند، اما در فضای عدم قطعیت صحبت هایی می کنیم که واقعیت ندارد. هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، ما خودمان هم در کشورهای دیگر بازی فروخته ایم، با چند نفر از کشورهای خارجی هم دوباره صحبت و چک کردم، مطمئن شدم که عوارض ندارند.

خود این اقدام از نظر وجهه ایران در مجامع بین المللی بد است، در شرایطی که ایران سعی می کند خود را به بدنه صنعت بین المللی متصل کند عوارض فاکتور منفی دیگری است که در ذهن بازیگران خارجی این صنعت می ماند که همان کشوری هستند که برای خارجی ها عوارض بازی دیجیتال گذاشته اند.

مشخص کنید اگر بخواهیم بحث سلی و نگرانی محتوایی آقای کرباسی را داشته باشیم، با این کار تغییری در بازار نمی دهیم، زیرا رفتار بازی کننده ایرانی این طور نیست که اگر بازی مورد نظرش در مارکت ایرانی نبود، هر چه روی مارکت ایرانی بود همان را بگیرد. هزار راه برای به دست آوردن بازی موردنظرش داشته و دارد. بنابراین عوارض فقط سختی ایجاد کردن برای بچه خوب ها و مثبت هایی است که قانونی بازی را وارد کشور کرده اند، زحمت کشیده اند، تبلیغات می کنند و به کاربر ایرانی پشتیبانی می دهند، تلفنی کمک می کنند و به دولت مالیات می پردازند. این مارکت ها اکنون باید بابت بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده هم پرداخت کنند در حالی که از گوگل پلی و کارت اعتباری حتی مالیات هم به دولت ایران نمی رسد. صددرصد ارز از مارکت های خارجی از ایران خارج می شود، اما از سود بازی خارجی که از طریق مارکت ایرانی فروخته می شود ۴۰ درصد داخل ایران می ماند که اتفاق بسیار مثبتی است.

اگر صحبت عدالت است که بازی ایرانی و بازی خارجی زمین هموار داشته باشند، سالها است که زمین ناهموار داشتند به خاطر بحث کپی رایت و اینکه همیشه بازی خارجی در دسترس گیرمهای ایرانی است، به نظرم اگر انرژی ای که روی اخذ عوارض از بازی های خارجی گذاشتیم را روی کپی رایت بگذاریم به راحتی می توان مسئله کپی رایت را حل کرد. تنها اگر بخواهیم؛ اما هیچ وقت هیچ کس سراغ این قضیه نمی رود که تا وقتی موضوع کپی رایت حل نشود، مشکلات مان باقی می ماند.

دوباره بحث فریمیم که آقای کریمی اشاره کردند، معتقدم اگر استراتژی بنیاد این است که بازی های رایگان آینده صنعت بازی ایران است، بدترین ضربه به صنعت بازی سازی ایرانی است. صددرصد بازی هایی که در ایران ساخته شوند و بخواهند موفق شوند، بازی های فریمیم و بازی های PC هستند. اینکه بخواهیم از ایران با بازی های فریمیم در سطح جهانی رقابت کنیم شبیه یک توهم است که در ده سال اخیر هم این اتفاق نیفتاده است، نمی دانم در آینده چطور می خواهد رخ دهد، بنابراین باید قیمت صحیح بازی ها را بر اساس کیفیت مورد توجه قرار دهیم.

دوباره اینکه می گویند قیمت بازی افزایش نمی یابد، ما نمی توانیم قیمت را مشخص کنیم زیرا قیمت دست ما نیست که بگوییم برای مشتری قیمت را افزایش ندهید. همین اکنون قیمت بالا رفته است، اکنون دلار ۴ هزار و ۷۰۰ تومان شده است. گاهی فرض ها اشتباه است و بر اساس فرض های اشتباه، مسئله را می چینیم و جلو می رویم. برای مثال اینکه گفته می شود ایران بهشت واردات بازی است، اشتباه تر از این حرف وجود ندارد، ایران هیچ نقشی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) واردات بازی تدارک و بازار ایران در صنعت بازی هیچ چیز نیست، حالا عددهایی از بازی های خارجی در ایران مطرح شده است، برای مثال درباره بازی کلش آف کلنز که در همه دنیا فروش چند میلیارد دلاری کرده و در ایران نیز چند صد هزار دلار فروش رفته است. زمانی که این پایه را می گذاریم، پس از آن فکر می کنیم که همه تشریفات خارجی در ایران هستند و اگر قیمت را اضافه کنیم اتفاقی نمی افتد، در صورتی که امروز تعداد محدودی ناشر خارجی در ایران وجود دارد زیرا می گویند کشورتان هزار مشکل دارد، مشتری نداریم و مردم پول نمی دهند، همه این حرف ها درست است. یک جرعه داشت زده می شد که مردم برای بازی خارجی پول بدهند که آن را می خواهند در تطفه خفه کنند. در حالیکه هنوز خبری نیست، هنوز بازار بازی پولی در نمی آورد و اینها در حد چوک در صنعت است.

بحث دیگر، فرض اشتباه دلالتی بازی در ایران است. شرکت هایی که بازی خارجی می آورند و ناشر بازی در ایران هستند، کار بازاریابی، جذب مخاطب و پشتیبانی را انجام می دهند که پس فردا اینها به بازی ساز ایرانی پول می دهند که بازی بسازد. ما همیشه در کشور ناشر نداشته ایم که به خاطر این اتفاق برای نخستین بار ناشر در حال شکل گرفتن در کشور است. همین ناشر است که قرار است بازی ساز ایرانی را حمایت کند. دولت نباید تا ابد پول بدهد که کسی بازی بسازد بلکه ناشر باید به بازی ساز پول بدهد. با این کار همان بخش خصوصی که قصد داشت سرمایه خود را به ایران بیاورد برای بازی سازی، داریم بر سر راهش موانع ایجاد می کنیم. همین موانع اخذ مجوز که بدهیم یا ندهیم؟ زود بدهیم یا دیر بدهیم؟ بچه خوبی هستی یا دوست من هستی؟ و پول بیشتری هم باید بدهد بنابراین به ناشر ضربه می زنیم. ناشر نمی گوید اگر روی بازی خارجی نمی توانم پول بگذارم، می روم روی بازی داخلی سرمایه گذاری می کنم، بلکه اگر ببیند بازار بازی خوب نیست، پول خود را در بازارهای دیگری از جمله ملک می برد و کسی به زور در بازی ایرانی سرمایه گذاری نمی کند.

بحث دیگر، درباره این است که آیا این اقدام مقابله با جهان است و ما نمی توانیم بازی ایرانی را در جهان عرضه کنیم، پس کاری کنیم که برای آنها هم سخت باشد یا نتوانند؟ ما فقط نمی توانیم بازی هایمان را در مارکت های آمریکایی بگذاریم. زیرا آمریکا ما را تحریم کرده است و این یک بحث سیاسی است که ارتباطی به رگولاتورها ندارد. اتفاقاً بازی هایی که در بازار ایران موفقند آمریکایی نیستند، چینی، روسی یا فنلاندی هستند که مشکلی در کار کردن با آنها نداریم و آنها هم برای انتشار بازی های ایرانی از ما عوارض نمی گیرند و برای مثال ما می توانیم بازی هایمان را در کشورهایی از جمله چین، فنلاند و ترکیه بگذاریم. بنابراین به نظرم بهتر است حقایق را مشخص کنیم تا موضوعات با هم قاطبی نشود.

حذف یک بازی خارجی از بازار رسمی به معنی حذف از بازار کشور نیست، اوپر را نمی توانیم در ایران بیاوریم چون راننده تاکسی فیزیکی است و باید داخل ایران شکل بگیرد، اما بازی های دیجیتال همواره بوده اند، هستند و خواهند بود. تنها تعداد اندکی رسمی کار می کنند که باید تشویق شوند و تحقیق شود که چه شد که در بازاری که همه دزد هستند آنها رسمی کار می کنند؟ چرا کسانی دارند پول برای بازی قانونی می دهند؟ چه آدم هایی هستند؟ اما هر دوی آنها را می خواهیم جریمه کنیم، هم قیمت بازی را برایشان بالاتر ببریم و هم شرایط کارشان را سخت تر کنیم و هیچ برنامه ای برای تمام بازار دزدی بازی در کشور نداریم و این مهم ترین مشکل چنین طرحی است.

فارس: آیا با اخذ عوارض از بازی های خارجی و دادن زمان و اعتبار رشد به بازی ساز ایران، تجربه ای مانند شکل گیری مارکت های ایرانی اپلیکیشن در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور، درباره صنعت بازی نیز تکرار می شود؟

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

آقای قصبیچی در عمل و نه در تعارف در حدود ۷۰ درصد فعالیت های ما نقش بزرگتر را دارند که احترام بسیار ویژه ای برای ایشان قائم و مانند اکثر این صنعت آقای قصبیچی را دوست دارم؛ از صحبت های آقای قصبیچی لذت بردم و دوست داشتم ایران واقعاً کشوری بود که ایشان می گفتند، صحبت ایشان آنقدر خوب بود که فکر می کردم اگر ایران اینطوری است و ما به اشتباه طور دیگری فکر می کنیم دست به چه کاری زده ایم؟ به دلیل حضورم در برخی مراکز و کمک هایی که در بدنه دولتی کرده ام اطلاع دارم آنچه در واقعیت در بازار ایران و فرهنگ مصرف ایران اتفاق می افتد با فکر آقای قصبیچی تناسبی ندارد. ایران واقعاً یک کشور آرماتی پیشرفته و توسعه یافته از لحاظ فرهنگ مردم نیست و اگر بود تمام این قوانین که در موردش صحبت می کنیم باطل بودند.

درباره این بحث تخصصی که آیا در کشورهای دیگر نیز از بازی خارجی عوارض می گیرند یا خیر ورود نمی کنم؛ اما همه قبول داریم که کشورهای خارجی از بازی خارجی ارزش افزوده می گیرند.

بزرگترین مارکت های اپلیکیشن ایرانی که در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور شکل گرفته اند و اکنون با این مارکت ها درباره دولت و بدنه حاکمیتی صحبت می کنیم که قصد کسب درآمد از تراکنش ارزی برای واریز به خزانه را دارد.

آقای قصبیچی کار نشر بازی انجام می دهند که مطمئناً مالیات های مربوطه را می پردازند، مانند همه که زورشان نمی رسد و قانون گذار از آنها می گیرد. اما بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایران به عنوان یک مارکت دانش بنیان اگر مالیات های مربوطه را می پرداخت شاید دولت اصلاً به سمت قوانین امروز نمی آمد. به عنوان یک تولیدکننده بازی وقتی بازی را روی این مارکت می گذاریم حتی نمی توانیم شماره حساب شرکتی داشته باشیم. زیرا این پول اگر بخواهد به حساب شرکتی برود تراکنش های آن با سازمان دارایی، اداره مالیات و حساب کتاب های مشخص سر و کار پیدا می کند. مارکت می گوید من بخش خصوصی هستم و به این شکل کار می کنم. ارزش افزوده از فاکتور بازی ساز حذف (کسر به معنی پرداخت) می شود اما قراردادی منعقد نمی شود و همه چیز دیجیتال است؛ البته دیجیتال بودن خوب است اما یک جاهایی در کشور ما نیاز به مهر، امضا و فاکتور رسمی است. قانون این است که روی مارکت ها ۷۰ به ۳۰ یک محصول را می گذاریم (۷۰ درصد سهم بازی ساز و ۳۰ درصد سهم مارکت). به اجرا که می رسد موقع دریافت ۶۱ به ۳۹ شده است و ۹ درصد هم مالیات بر ارزش افزوده است. این موضوع را باید اداره مالیات و سازمان دارایی بررسی کنند و اگر اشتباه می گویم نظر بدهند.

به دلیل بررسی موضوع دانش بنیان بودن یا نبودن این مارکت ارزش افزوده آن در سال ۹۵ و ۹۶ ملحق مانده است. این موارد نشان می دهد خودمان قوانین را در بخش هایی دور می زنیم. دور زدن قانون اگرچه به ایجاد این عوارض منجر نمی شود، اما نباید همه پرداختی ها را یکی کنیم و بگوییم مالیات بر ارزش افزوده می دهیم و علاوه بر آن می خواهیم از خارجی ها هم عوارض بگیریم.

علیرغم اینکه اتفاق هایی مانند پرداخت مالیات بر ارزش افزوده را در این بازار نمی بینیم، شاهد اتفاقات عجیب تری نیز هستیم. برای مثال در حالی که بازی های کلش آف کلنز، کلش آف رویال و سوپرسال سال گذشته بر اساس گزارش درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای سر و صداها ایجاد کردند، بازی سوپرسال کلا در لیست فروش این مارکت نیست. در حالی که تراکنش داخل بازی وجود دارد و به شبکه شتاب متصل است و درآمد آن وجود دارد. قانون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذار پشت پرده هر تصمیمی که گرفته برای من بازی ساز و فعال حوزه اصلاً مشخص نیست. آیا قانون گذار درآمد این بازی را تخمین می زند که عوارض و مالیات ارزی که از کشور خارج می شود به بیت المال مملکت من داده شده باشد؟

آقای فصیحی قبول دارم که بر اساس ادب، منطق و سواد شما در حوزه بازی سازی که با همین رفتار در حوزه تشر هم وارد شده اید با دست تمیز کار می کنید اما بدانید که همه ماجرا این شکلی نیست. اگر همه عوارض ها، مالیات ها و درآمدها به این تمیزی بود، مطمئناً این اتفاق ها نمی افتاد. علاوه بر این، چرا صنایع فرهنگی را از صنایع دیگر جدا می کنیم؟ در صنایع دیگر در هر حوزه ای که کسب و کار در کشور در حال انجام است عوارض وجود دارد. برای مثال، قانون می گوید اگر اجاق گاز یا خودرو می سازیم برای حمایت از تولید و اشتغال زایی داخلی باید قیمت کف بازار خارج از کشور و داخل فرق کند و اجاق گازی که در ایتالیا ۳ میلیون تومان است در ایران باید ۴.۵ میلیون تومان باشد و ماشین ۷ میلیونی ۲۰ میلیون تومان می شود و همه قیمت ها افزایش پیدا می کند به هر دلیل قانون کشور ما به این شکل است که باید تولید داخل ارزان تر باشد. اما اکنون در حوزه بازی اگر بازی را با قیمت کارت یا شارژ ارزی خریداری کنند از اینکه بازی را در ایران بخرند گران تر است. نمی دانم برای این باید کلمه دامپینگ (زیر قیمت فروشی) را استفاده کنیم که قرار است در نتیجه آن حوزه بازی ما از بین ببرد و دیگر تولید داخلی نداشته باشیم و بگویم اقتصاد ما دیگر باید ورشکست شود و بازی سازها دیگر برایشان صرف نمی کند که تولید کنند این ها استرس هایی است که متوجه صنعت داخل است و حاکمیت به استناد به آنها چنین تصمیم هایی می گیرد و من بازی ساز هم می گویم گرفتن ۱۰ درصد عوارض شاید حتی کم هم باشد.

در مجموع درباره اینکه کلاً این تصمیم به در می خورد یا نه، معتقدم کاری که تصویب شده خوب است حتی کم است و باید از این تصمیم ها بیشتر و نظارت هم بیشتر باشد تا به خوبی بتواند کمک کند. درباره موضوعاتی که آقای کریمی قدوسی اشاره کردند تقاضا دارم بیشتر به قولی که به ما داده اند توجه شود؛ البته معتقدم مانند قول های دیگری که حداقل در یکی دو سال اخیر داده اند و انجام شده این قول هم انجام می شود. در بحث نظارت بر هزینه ها باید قوانین و شرایط پیشنهادی چکش کاری شوند. مرکز ملی فضای مجازی به عنوان نهاد حاکمیتی نظارت جدی حداقل روی این یک بخش از پول داشته باشد، بودجه بنیاد به بنیاد و هیأت امنای آن مربوط است. اما این طور باشد که اگر برای مثال قصد دارید متتوری را برای موضوعات آموزشی به ایران بیاورید کارشناسی شود شاید برخی بازی سازها بگویند این متتور می تواند مجانی هم بیاید یا دوره آنلاین برگزار شود خلاصه پول حرام نشود.

این پول کاش از روز اول به این نام عنوان نمی شد. قبول کنید غیرمستقیم قرار است از صنعت بازی سازی داخلی حمایت شود این پول قرار است به خزانه برود، در بودجه سال بعد بررسی شود بگویند فلان اندازه درآمدزایی از این حوزه داشته ایم، فلان درصد برای بازی سازها باشد. همه جا در فضای مجازی پررنگ شد و بازی سازها را تخریب کردند که می خواهید با پولی که از ما می گیرید بازی بسازید. بنابر این کاش اصلاً از کلمه بازی سازی استفاده نمی شد. میلیتی تحت نام مالیات یا عوارض و هر اسم دیگری که روی آن می گذارید می رفت در اداره مالیات و نوع تصمیم گیری کاش بهتر بود.

درباره مشکلات کپی رایت که آقای فصیحی اشاره کردند مشکل داخل و کشور است. اتفاقاً این موضوع سه بار به صورت رسمی در سه دوره توسط آقای علی جنتی، آقای حسینی و یکی دیگر از وزرا در کشور بررسی و به صورت رسمی رد شد که دلایل و شرایط خود را دارد.

درباره آینده بازی های پریمیوم و PC، صددرصد صحبت های آقای فصیحی را تأیید می کنم و هیچ اختلاف نظری در این موضوع نداریم. من هم معتقدم در حوزه بازی های پریمیوم و PC در خارج از کشور شاید بتوانیم حضور داشته باشیم اما در حوزه بازی های فریمیوم و موبایل تحت هیچ شرایطی نمی توانیم رقابت کنیم. قطعاً اگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این سمت بیاید که بتوانیم پس از چند سال سر ورشکستگی سر پا بایستیم خوب است. به این مسئله که بودجه حمایت ها از عوارض یا هر جای دیگری باشد کاری ندارم اما عوارض گرفتن به این معنی نیست که دولت یا حاکمیت بخواهد جیب کسی را بزند این موضوع قطعاً چندین بار بررسی و کارشناسی شده و مواردی در آن دیده شده که مقرر شده اتفاق بیفتد.

این وسط درست می گوید که بچه خوب های حوزه که کارشان را درست انجام می دهند متضرر می شوند این اتفاق می افتد و خلافاً هم غیرقانونی بازی را می گذارد و بنیاد به دنبال آن است که سایت اش را فیلتر کند که آن شامال که انجام شود اما این وسط مسئله برخی تاشیرین که آن قدرها هم پسر خوبی نیستند باگ است.

از صحبت های آقای کریمی قدوسی پاسخ سوالم را نگرفتم که آیا این عوارض فقط شامل بازی موبایل است یا سایر بازی ها را هم شامل می شود؟ اگر کلمه قانونی موضوع اخذ عوارض، اخذ از بازی های رایانه ای است این کلمه را عام ببینند و فقط به بازی های موبایل بسنده نکنند؛ بلکه بازی های PC، بازی های کنسول اورجیتال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل شود. اگر هولوگرام را می شد حذف کنیم، حذف می کردیم و می دانم که آقای کریمی قدوسی برای حذف هولوگرام چقدر تحت فشار و مواجه با ادبیات بد هستند مبنی بر اینکه هولوگرام بازی های دیجیتال سرقت ادبی است. این عوارض باید شامل تمام این بازی ها باشد و کلاً کلمه ویدئوگیم و هر نوع گیم را شامل شود. موضوع دیگر نظارت بر عملکرد مجموعه هایی است که این قوانین را رعایت نمی کنند و اساساً ناشر نیستند و از بنیاد هم مجوز ندارد؛ مانند سایت دانلود «فار...د» که بازی سازی ساز ایرانی و خارجی را می گذارد و حتی برای برخی بازی ها هم پول می گیرد؛ البته بازی مجانی هم برایش دیده شدن دارد و پول تبلیغات کلان در می آورد. اگر بتوانیم حمایت و قول بنیاد ملی بازی های رایانه و مرکز ملی فضای مجازی را برای حذف ناشران و فروشندگان غیرقانونی این بازار آشفته داشته باشیم اعتراض ناشرین هم کمتر می شود.

فارس: مطرح می شود که مارکت ایرانی اگر تصور می کند شرایط جدید برای بازی ساز خارجی سخت می شود، ۱۰ درصد عوارض اخذ شده از بازی خارجی را از حاشیه سود خود کم کند تا به عنوان بخشی از اکوسیستم صنعت بازی در کشور به رشد بخشی دیگر از صنعت که باز سازهای داخلی هستند کمک کند، آیا این درخواست به زمین زدن مارکت داخلی تعبیر می شود؟

سپاهی: مصوبه سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش معافیت مالیاتی و اخذ عوارض داشت در پاسخ به پرسشی درباره پرداخت مالیات بر ارزش افزوده توسط مارکت ما، می گویم که ارزش افزوده به طور قطع پرداخت می شود، ربطی به موضوع دانش بنیان ندارد و هیچ بحثی روی آن نداریم که آقای کریمی قدوسی هم در جریان این موضوع هستند.

حرف ما این است که اگر این بازار از مارکت ایرانی به مارکت خارجی منتقل شود، صرف نظر از عوارض، از نظر مالیات عملکرد و ارزش افزوده نیز دیگر هیچ پرداختی وجود نخواهد داشت. از سوی دیگر ۳۰ درصد ارزش افزوده سهم مارکت داخلی هم حذف می شود. بنابر این آنچه آقای کریمی اشاره کردند اشتباه بود و مدارک آن نیز موجود است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره قراردادهای الکترونیکی که اشاره کردند چرا فاکتور کاغذی داده نمی شود؟ این موضوع مستندات قانونی دارد که مواد ۶ و ۱۲ قانون تجارت الکترونیکی تبیین می کند، در این قانون صراحتاً اعلام می کند قراردادهای الکترونیکی مورد استناد قانون است و هر جا مستند مکتوب لازم باشد داده پیام می تواند جایگزین و باید پذیرفته شود و طبق همین قانون اگر کسی فاکتور بخواهد فاکتور الکترونیکی به آن می دهیم.

همچنین اشاره کردند که عملکرد شفاف نیست در حالی که گزارش های سه ماهه مرکز ملی فضای مجازی وجود دارد و به مردم می دهیم. به قیمت های متفاوت اشاره شد که قیمت های متفاوت را هر چند ماه یکبار یکسان سازی می کنیم و اینطور هم نیست که همیشه قیمت ها تفاوت فاحشی داشته باشد اختلاف قیمت ها، ناشی از بازار ارز کشور است که بسیار شناور است و قیمت ها یکباره بالا و پایین می رود. قیمت حدود ۲ هزار تومان که اشاره شد اصلاً نداریم و معمولاً قیمت ها بالاتر از این عددها است.

گفته شد در ایران مرز دیجیتال داریم و در خارج از کشور جلوی فروش بازی ایرانی را می گیرند و در نتیجه بازار بازی ما محلی است؛ در حالی که بخش عمده بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی و اپ استورهای خارجی است. در ایران کردیت کارت و گیفت کارت و بازارهای غیررسمی خارجی و داخلی وجود دارند. همین امروز نیز برای فروش گیفت کارت در ایران تبلیغ کلیکی در گوگل با هزینه سنگین آن می کنند که بازار پرطمطراقی است که نقش خود را در اقبال مارکت های خارجی نشان داده است.

مطرح شد که افزایش قیمت بازی در اثر اخذ عوارض، از سهم ناشر و مارکت کم شود، این کار یعنی بخشی از مارکت داخلی را زمین بزنیم که بخش دیگری از مارکت داخلی را بالا بیاوریم. اینکه قرار است از سهم ناشر و مارکت داخلی کم کنیم و به بازی ساز داخلی اضافه کنیم با آن حرفی که می گویند از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور با هدف حمایت از صنعت داخلی استقبال می کنند مغایر است و اساساً چه نیاز بود بحث بازی خارجی را مطرح کنیم؟

درباره اینکه آیا این موضوع زمین زدن مارکت داخلی است یا کم کردن حاشیه سود برای رونق بخشی دیگر از بازار و وظیفه مارکت ایرانی در حمایت از بازی ساز، منتقدیم به عنوان بخش خصوصی وظیفه ای در ایجاد عدالت اجتماعی نداریم اما با این حال به میزان بضاعت خودمان این کار را کرده ایم؛ برای مثال یک ماه چند غرفه در برج میلاد گرفتیم و آن را در اختیار توسعه دهندگان ایرانی مان قرار دادیم یا کمپین متولد ایران را به راه انداختیم که در آن طی یک ماه تنها محصولات ساخت ایرانی را در صفحه اول مارکتمان قرار دادیم یا در نمایشگاه رسانه های دیجیتال چند غرفه گرفتیم و صرفاً در اختیار توسعه دهندگان ایرانی قرار دادیم. بنابر این که می گویند کاری نکرده اید چرا کار شده است اما در واقع وظیفه ما به عنوان بخش خصوصی نبوده که در این کار دخالت کنیم.

یک بحث در ساماندهی عوارض بسیار مقبول مانده است؛ اکنون پس از اینکه قانون به نوعی در حال تصویب است داریم به این فکر می کنیم که چطور این هزینه را ساماندهی کنیم و تئوری های مختلفی برای آن مطرح می شود. نکته ما این است که مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش دارد، یکی دریافت عوارض از بازی های خارجی و دیگری معافیت های مالیاتی برای بازی ساز ها است. دریافت عوارض از بازی های خارجی را با توجه به اینکه حجم گسترده آن در بازار غیررسمی و مارکت های خارجی است نمی توانید صحیح اجرا کنید و برخلاف مقررات و حقوق رقابت و عدالت هم است؛ اما بخش حمایت از طریق معافیت های مالیاتی که قابل اجرا بود و همه اجرا کنندگان از جمله اداره مالیات و بازی ساز هم در ایران و در دسترس بودند چرا این بخش اجرا نشد؟ چرا مالیات بر ارزش افزوده بازی ساز داخلی را حذف نکردید؟ چرا بحث معافیت های مالیاتی بند «ل» ماده ۱۳۹ قانون مالیات های مستقیم پیگیری نشد؟ چرا تصویب ورود بازی سازهای داخلی در پارک های فناوری که معافیت های بسیار خوبی دارند، پیگیری نشد؟ چرا بحث دانش بنیان شدن ساده بازی سازها مطرح نشد که پروسه های پیچیده را طی نکنند؟ چرا راهی که نمی توانیم درست اجرا کنیم را برای اجرا در وهله اول انتخاب کرده ایم؟ این ها سوالات بسیار مهمی است که در این بحث ها اشاره نشده است. از مصوبه ای که دو بخش داشت که یک بخش آن را نمی توانستیم صحیح اجرا کنیم و بخش دیگر آن قابل اجرا بود روی آن بخشی که در اجرا مشکل داشتیم انگشت گذاشتیم.

فارس: فرض اخذ عوارض در دیگر کشورها صحیح است یا خیر؟ اگر پس از وضع عوارض برای بازی خارجی، صنعت بازی به سرنوشت برخی صنایع دارای عوارض از نمونه خارجی دچار شد چه؟

حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد جلوی قاچاقی بایستیم. درباره اینکه کشورهای دیگر اخذ عوارض از بازی های خارجی را ندارند، در بخش اول صحبت هایم مطرح کردم که کشورهای دنیا به این سمت می روند که از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده بگیرند. حدود ۴۰ کشور در گوگل پلی مالیات می دهند و ۱۰ کشور هم در استیم اضافه شده اند که مالیات می گیرند و اخذ عوارض در چند سرویس دیگر هم وجود دارند. G20 (گروه بیست اقتصاد بزرگ جهان) و OECD (سازمان همکاری و توسعه اقتصادی) ۲۵ عضو و متعهد به اقتصاد آزاد) نیز این شرایط را ایجاد کرده اند اما این شرایط هم قابل مقایسه با کشور ما نیست. برخی کشورها هم به صورت محدود با برخی کشورها عوارض گذاشته اند و برخی کشورها هم که سطح شان مقداری پایین تر است از کل بازی ها عوارض می گیرند. اما باز هم تمام این شرایط قابل مقایسه با ایران نیست. اکنون توسعه دهنده ایرانی می خواهد بازی خود را در مارکت های خارجی ارائه و با بازی روسی یا آمریکایی یا فنلاندی رقابت کند اما نمی تواند. بازی ساز ایرانی باید بازی خود را توسط شرکتی در کشور دیگری در مارکت خارجی بگذارد و مالیات در کشور دیگری را بدهد و مصرف کننده ایرانی هم با IP کشور دیگری از گوگل پلی خرید می کند و مالیات آن کشور را می پردازد. بحث این است که در شرایط یکسانی نیستیم که بخواهیم خود مان را با کشورهای دیگر مقایسه کنیم. بحث دیگر روی دوم سکه است. طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ حدود ۲۵۰ میلیارد تومان فروش بازی های رایانه ای در کشور است که کمتر از ۵۰ میلیارد تومان سهم بازی های ایرانی است و نزدیک به ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی خارجی در ایران داریم. همین ۲۰۰ میلیارد تومان هم از مارکت های رسمی ایران نیست؛ در بازی های کنسولی و PC به تازگی یکی دو مارکت ایرانی روی کار آمده اند اما سهم بازی ایرانی از بازار بازی از ۱۰ درصد تا ۹۰ درصد در بازی های موبایلی متفاوت است. در نهایت از مجموع ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی در ایران بخش زیادی قاچاقی می شود و ارز از کشور خارج می کند. در اینجا باید چند کار انجام دهیم نخست اینکه برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم، جنگ تعرفه ها که مدتی پیش در دنیا رخ داد به همین دلیل بود که زمانی یا فضایی را برای فعالیت باز کنیم. اکنون واقعاً شرایط بازی سازی ما و دنیا یکسان نیست و باید یک فرصت بدهیم که بازی ساز بتواند با آن فرصت خود را بالا بکشد و از سمت دیگر تمام فضای قاچاقی را مدیریت کنیم. زیرا اگر جلوی قاچاقی گرفته نشود احتمال دارد یک سال بعد بینیم مبادی رسمی ما تضعیف شده است. بنابر این اگر می خواهیم طرحی را اجرا کنیم باید کامل اجرا کنیم و مبادی غیررسمی را نیز ساماندهی کنیم. برای مثال درگاه هایی مثل استیم در کشورهای دیگر قوانین مالیاتی را رعایت می کنند در کشور ما هم باید رعایت کنند. این طرح موافقان و مخالفانی دارد اما اگر بخواهد صحیح (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجرا شود باید تمام ابعاد آن دیده شود و کامل اجرا شود والا یک قسمت از سند ممکن است آسیب ببیند. نگرانی درباره نظارت بر هزینه کرد این درآمد به جا است؛ حتماً باید نظارت انجام شود باید مجموعه هایی وارد شوند و بر محل خرج این هزینه نظارت کنند از جمله شورای عالی فضای مجازی که مصوبه اصلی متعلق به شورا بوده است و بخش خصوصی و برخی نهادهای دیگر؛ تا پس از اجرا ببینیم عوارضی که گرفته شده توانسته به بازی سازها کمک کند و فرصتی که برای بازی سازها باز کردیم هدر نرفته است؟ و مانند صنایع دیگر نشده باشد.

درباره راه کار عملی برای یکسان کردن فضای رقابت مارکت ایرانی و خارجی، در حال حاضر متأسفانه در کشور هیچ سیاستی برای استورهای خارجی، کارت های شارژ خارجی، کیف پول های مجازی و گیفت کارت های خارجی نداریم. اگر می خواهیم یک اقتصاد صحیح و شرایط رقابتی داشته باشیم باید تمامی این موضوعات را با هم در نظر بگیریم. از ۲۰۰ میلیارد فروش بازی خارجی ۱۲۰ میلیارد متعلق به بازی های موبایلی است اما آمار دقیقی در اختیار نیست که از این ۱۲۰ میلیارد چه میزان فروش رسمی و چه میزان فروش غیر رسمی است. اگر نصف ۱۲۰ میلیارد تومان را فروش رسمی فرض کنیم حداقل عددی در حدود ۳۰ تا ۵۰ میلیارد تومان از طریق گوگل پلی و اپل (بیشتر گوگل پلی) از ایران خارج می شود. بالاخره باید در کشور سیاست مان را مشخص کنیم. اگر قرار نیست قاچاق و خروج ارز داشته باشیم پس این اتفاق چیست؟ اگر قرار است ساماندهی کنیم و از مارکت ایرانی که مالیات بر ارزش افزوده می دهد باید عوارض هم بگیریم پس تکلیف مارکت خارجی چه می شود؟ این بحث کاملاً اقتصادی است، در حال حاضر اولویت اول مسئولان و مردم ما اقتصاد است. باید در این شرایط اقتصادی برخورد اقتصادی کنیم. اگر قرار است جلوی این مارکت ها گرفته شود و رسماً در کشور فعالیت کنند باید تصمیم گیری کنیم. امروز این بحث ها امنیتی، سیاسی و فرهنگی نیست البته ممکن است باشد اما بحث اصلی اقتصاد است. در بحث اقتصاد اکنون اجماعی در کشور ایجاد شده است. این اجماع بهترین فرصت است که این بازار را ساماندهی کنیم. نه تنها در صنعت بازی بلکه در اپلیکیشن نیز این اتفاق در حال وقوع است که اکنون بحث امروز ما بازی است، در آینده VOD ها (سرویس های ویدئویی درخواستی) ممکن است اضافه شوند. فضای دیجیتال دنیا و فضای مالیاتی دنیا تغییر کرده باید نگاهمان را تغییر دهیم.

درباره راه کار عملی برخورد با بازارهای غیررسمی و قاچاق، رجیستری گوشی موبایل نمونه خوبی بود. در قضیه رجیستری گوشی موبایل همین اتفاق افتاد، وقتی یک حوزه ای را ساماندهی می کنیم قدم به قدم پیش می رویم. باید مرحله به مرحله فضا را باز کرد و به جلو رفت. حتماً باید وزارت ارشاد که در قانون اجازه دارد این مقدار عوارض و مالیات را دریافت کند تا به صنعت داخلی بازی کمک شود باید برای ساماندهی تمام بازار برنامه ریزی کند و با زمانبندی جلو رود. اگر برای ساماندهی مارکت های خارجی نیاز به قانون داشته باشد، اگر این مارکت ها نیاز به مجوز دارند اگر باید فعالیت قانونی کنند یا باید جلویشان گرفته شود طبق برنامه زمان بندی مشخص حرکت کند نه اینکه فضا را کاملاً رها کنیم و پس از یکسال ببینیم مارکت های داخلی مخاطبشان را از دست داده اند یا اتفاق دیگری افتاده است که تنها در این صورت طرح موفق می شود.

فارس: چرا برای حمایت از بازی ساز سراغ بخش دیگر مصوبه که مقررات معافیت های مالیاتی دولتی است نرفته اید و بخش اخذ عوارض خارجی را انتخاب کرده اید؟ در کنار وضع مقررات اضافه برای مارکت های رسمی ایرانی چه برنامه ای برای سرو سامان دادن به بازار آزاد غیررسمی داخلی و رسمی خارجی دارید؟

کریمی قدوسی: قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم. واردات بازی و کنسول بر اساس تعرفه های گمرکی عوارض دارند که در برخی کشورها از صفر تا ۲۰ درصد متفاوت است. ما هم بازی وارد کشور می کنیم. این قانون است و تمام. محل اختلاف کجاست؟ اینکه بازار دیجیتال دنیا عوارض ندارد صحیح است. زیرا بازار دیجیتال دنیا بازار جهانی است اما بازار دیجیتال ایران جهانی نیست و محلی است. گوگل، اپ استور و استیم در ایران سرویس نمی دهند. بازار محلی ما به دلیل عدم وجود بازار جهانی شکل گرفته است، مانند چین با یک میلیارد و ۷۰۰ میلیون نفر جمعیت، تنها تفاوت این است که شاید ما نمی خواستیم اما چینی ها می خواستند. چین عوارض ندارد اما اگر در مارکت های محلی چین بخواهید بازی منتشر کنید باید در چین شرکت بزنید پس نباید با بازار دیجیتال دنیا مقایسه شود. حتی می توانیم این موضوع را از نگاه ایدئولوژیک ببینیم به این معنی که بازارهای دیجیتال جهانی روی ما کاملاً بسته است و بازار داخلی باز است و همین منطق بستن بازار داخلی روی خارجی ها باشد که ما این نگاه را نداریم.

نکته دوم این است که مصوبه اخذ عوارض مصوبه شورای عالی فضای مجازی در سال ۹۴ است که دو سال حدود ۴۰ جلسه تمام روی این موضوع کار کارشناسی شده و اسامال توسط بنیاد در حال پیگیری است. این متن در جلسه شورای عالی فضای مجازی خوانده و رأی گیری شده و این مصوبه خواست بنیاد و وزارت ارشاد نیست، بلکه خواست کلان تر است.

آقای فسیحی اشاره کردند که نباید پول به بازی ساز بدهیم، اصلاً قرار نیست همه پول این عوارض خرج بازی سازی شود. بخشی از آن هرم حمایتی است اکثر آن در بخش زیرساخت و مسائل این چنینی باید هزینه شود. نمی خواهیم پول بدهیم بچه ها بروند بازی بسازند ما از این مسیر عبور کرده ایم، از سال ۹۳ بنیاد جلوی مشارکت را گرفت، بنیاد آن زمان تولید کننده بود، اگر می خواستیم این کار را بکنیم جلوی آن را نمی گرفتیم.

نکته دیگر اینکه آقای فسیحی گفتند اشتباه است بخواهیم بازار فریموم را برای صادرات بسازیم. من گفتم بازار داخلی ما فریموم پسند است. زیرا مردم ما فرهنگ استفاده مجانی از بازی را دارند و خوشحال هستند که فریموم می گیرند و اگر خواستند در آن پول می دهند. بنابراین گفتیم باید به سمت صادرات فریموم برویم. صحبت دیگر این بود که بازار بازی ایران بهشت واردکنندگان نیست، این حرف صحیح است، بازار ایران بسیار بازار کوچکی است اما همین بازار کوچک را کامل به خارجی ها می دهیم. می گویند در حال بزرگ کردن کیک بازار هستیم در حالی که کیک بازار بیش از یک حد بزرگ نمی شود زیرا ایران ۸۰ میلیون نفر جمعیت و ۴۰ میلیون دیوایس هوشمند (ابزار) دارد. سطح اقتصادی مردم هم دائم کاهش می یابد و ممکن است کمتر برای بازی هزینه کنند، کیک بزرگ نمی شود و ثابت می ماند؛ زیرا بازار جهانی نیست که زیاد رشد کند بلکه سهم ما از بازار کمتر می شود. بنابر این فکر نکنید که اگر خارجی ها را می آوریم کیک را بزرگ می کنیم، مردم ما پول مشخصی در جیب دارند و شرایط اقتصادی شان رو به افول است، فردا که بیدار شویم ۸۰ میلیون جمعیت ۹۰ میلیون نشده اند شاید ۸۲ میلیون شده اند و رشد جمعیت کم است.

نکته دیگر این است که بر اساس قوانین کشور هر بازی خارجی که در کشور منتشر شود باید مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بگیرد و بحث تمام است. اساساً بحثی وجود ندارد که باید مجوز بدهیم یا ندهیم؟ حتی اگر تاکنون هم مجوز نداده ایم برای این بوده که داشتیم کار کارشناسی می کردیم و ابعاد قضیه را بررسی می کردیم و سامانه ملی بازی های رایانه ای را به راه می انداختیم. اگر بنیاد قصد داشت به بازار لطمه بزند دو سال پیش همه چیز را قیف می کرد و اخذ مجوز فیزیکی را الزامی می کرد، اما حواشی به بازار است و به مارکت ها گفته پتل (سیستم دسترسی) بدهند، من پشت سر شما حرکت می کنم، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شما بازی منتشر کنید من رده بندی سنی می کنم. این روش تفکرانه ترین کار ممکن توسط یک سازمان و نهاد حاکمیتی است و در راستای تسهیل است و اقدامات بعدی هم قطعاً در ادامه همین مسیر خواهد بود.

به هیچ وجه موافق حذف بازی های خارجی نیستیم بلکه بنیاد سیاست انتشار رسمی بازی های خارجی در ایران را دنبال می کنند. برنامه جدی برای مقابله با قاچاق بازی در کشور داریم و در حال نوشتن کارها هستیم. هزاران لینک بازی های غیرمجاز سایت ها را به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ارجاع داده ایم و بسته اند و صدها هزار بازی را از بازار جمع آوری می کنیم؛ اما کفایت نمی کند. کم است و قطعاً سال ۹۷ با این قانون باید جدی تر با قاچاق برخورد شود. به این معنا که اگر از مارکت های رسمی عوارض می گیریم و جدانمان اجازه نمی دهد که بخواهیم بحث مبارزه با قاچاق را صد درصد پیشرفت ندهیم و پرتنگ تر نکنیم.

نماینده مارکت اعلام کردند که دلار را تعدیل می کنیم و دلار ۲۹۰۰ تومان اصلاً حقیقت ندارد در حالی که دلار بازی war حدود ۲۹۹۰ تومان و بازی کلتش آف کلنز تا دو هفته پیش ۳۲۰۰ تومان بود. قطعاً دلار مارکت به مراتب ارزان تر است و این خوب است و آن را پایین نگه دارید؛ زیرا قدرت خرید مردم پایین است و بهتر است که بازار بزرگ تر شود. خودم در مذاکرات آوردن بازی به داخل ایران بوده ام، در این جلسات قیمت دلار



میزگرد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش دوم ساماندهی بازار رسمی وقتی قانون سایت های داندلود غیرقانونی را مجرم نمی داند / عوارض ۱۰ درصدی بازی وارداتی قطعاً به هیچ وجه بیشتر نمی شود (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳۹۵)

در میزگردی در فارس ابعاد موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی برگزار شد تا ببینیم آیا می توان فرصتی برای رشد و بالابردن بازی سازهای داخلی باز کرد که هدر نرود و به سرنوشت صنایع دیگر هم دچار نشود؟

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 خیرساز و چالش برانگیز شده است.

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

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قنوسی رییس 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.

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش اول این میزگرد را می توانید از اینجا ببینید.

دومین بخش از این میزگرد را در زیر می خوانید:

فارس: آیا وضع عوارض برای بازی خارجی زمین رقابت برابر برای بازی ساز ایرانی و خارجی ایجاد خواهد کرد؟ آیا بازارهای خارجی مقابل بازی سازهای ایرانی بسته است و آیا این تصمیم منجر به توقف ورود بازی های خارجی رسمی به ایران خواهد شد؟

فصیحی: هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، از ما گرفتند از شان بگیریم نگرقتند بگیریم

حمایت از بازی ساز خوب است اما معتمد زیاد ربطی به این قضیه ندارد. دولت پول کم ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند از بودجه خود به بازی ساز کمک زیادی بکند. مگر چند بازی ساز خوب در کشور داریم؟ به اندازه انگلستان دست هستند که با یک میلیارد تومان می توان همه را خوشحال کرد، بنابراین معتمد موضوع کمک و اخذ عوارض را با هم قاطی نکنیم که بگوییم حتماً باید این کار را برای کمک بزرگ به بازی سازها انجام دهیم؛ حتی اگر ۲۰ میلیارد به یک تیم بازی ساز بدهید اگر تجربه نداشته باشد هیچ کاری نمی کند. بنابراین موضوع عوارض یک چیز و موضوع تزریق پول به بازی ساز چیز دیگری است. وزارت ارشاد هم پول کم ندارد و می تواند به بهانه های مختلف به بنیاد و بنیاد به بازی سازی پول بدهد تا حمایت شود. عوارض یک کار غیراخلاقی است، طبق قانون طلایی اخلاق و بنابر گفته امام علی (ع) که می گویند آنچه که برای خود نمی پسندی برای دیگران هم نپسند، معتقدیم اگر به کشور دیگری رفتیم و آنها گفتند چون خارجی هستید باید عوارض اضافه ای بپردازید، ما هم این کار را در ایران برای بازی سازهای آنها بکنیم؛ اما اگر نکردند، ما هم نکنیم. چین که کشوری کمونیست و استاد اخذ عوارض از همه چیز است، برای بازی دیجیتال عوارض ندارد، متأسفانه گاهی صحبت هایی می شود که برخی کشورها عوارض دارند، اما در فضای عدم قطعیت صحبت هایی می کنیم که واقعیت ندارد. هیچ کشوری عوارض بازی دیجیتال ندارد، ما خودمان هم در کشورهای دیگر بازی فروخته ایم، با چند نفر از کشورهای خارجی هم دوباره صحبت و چک کردم، مطمئن شدم که عوارض ندارند.

خود این اقدام از نظر وجهه ایران در مجامع بین المللی بد است، در شرایطی که ایران سعی می کند خود را به بدنه صنعت بین المللی متصل کند عوارض فاکتور منفی دیگری است که در ذهن بازیگران خارجی این صنعت می ماند که همان کشوری هستند که برای خارجی ها عوارض بازی دیجیتال گذاشته اند.

مشخص کنید اگر بخواهیم بحث سلی و نگرانی محتوایی آقای کرباسی را داشته باشیم، با این کار تعبیری در بازار نمی دهیم، زیرا رفتار بازی کننده ایرانی این طور نیست که اگر بازی مورد نظرش در مارکت ایرانی نبود، هر چه روی مارکت ایرانی بود همان را بگیرد. هزار راه برای به دست آوردن بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موردتلفظش داشته و دارد بنابراین عوارض فقط سختی ایجاد کردن برای بچه خوب ها و مثبت هایی است که قانونی بازی را وارد کشور کرده اند، زحمت کشیده اند، تبلیغات می کنند و به کاربر ایرانی پشتیبانی می دهند، تلفنی کمک می کنند و به دولت مالیات می پردازند. این مارکت ها اکنون باید بابت بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده هم پرداخت کنند در حالی که از گوگل پلی و کارت اعتباری حتی مالیات هم به دولت ایران نمی رسد. صددرصد ارز از مارکت های خارجی از ایران خارج می شود، اما از سود بازی خارجی که از طریق مارکت ایرانی فروخته می شود ۴۰ درصد داخل ایران می ماند که اتفاق بسیار مثبتی است.

اگر صحبت عدالت است که بازی ایرانی و بازی خارجی زمین هموار داشته باشند، سالها است که زمین ناهموار داشتند به خاطر بحث کپی رایت و اینکه همیشه بازی خارجی در دسترس گیمرهای ایرانی است. به نظرم اگر انرژی ای که روی اخذ عوارض از بازی های خارجی گذاشتیم را روی کپی رایت بگذاریم به راحتی می توان مسئله کپی رایت را حل کرد. تنها اگر بخواهیم؛ اما هیچ وقت هیچ کس سراغ این قضیه نمی رود که تا وقتی موضوع کپی رایت حل نشود، مشکلات مان باقی می ماند.

درباره بحث فریمیم که آقای کریمی اشاره کردند، معتقدم اگر استراتژی بنیاد این است که بازی های رایگان آینده صنعت بازی ایران است، بدترین ضربه به صنعت بازی سازی ایرانی است. صددرصد بازی هایی که در ایران ساخته شوند و بخواهند موفق شوند، بازی های پریمیم و بازی های PC هستند. اینکه بخواهیم از ایران با بازی های فریمیم در سطح جهانی رقابت کنیم شبیه یک توهم است که در ده سال اخیر هم این اتفاق نیفتاده است، نمی دانم در آینده چطور می خواهد رخ دهد، بنابراین باید قیمت صحیح بازی ها را بر اساس کیفیت مورد توجه قرار دهیم.

درباره اینکه می گویند قیمت بازی افزایش نمی یابد، ما نمی توانیم قیمت را مشخص کنیم زیرا قیمت دست ما نیست که بگوییم برای مشتری قیمت را افزایش ندهیم. همین اکنون قیمت بالا رفته است، اکنون دلار ۴ هزار و ۷۰۰ تومان شده است. گاهی فرض ها اشتباه است و بر اساس فرض های اشتباه، مسئله را می چینی و جلو می روییم. برای مثال اینکه گفته می شود ایران بهشت واردات بازی است، اشتباه تر از این حرف وجود ندارد، ایران هیچ نقشی در واردات بازی ندارد و بازار ایران در صنعت بازی هیچ چیز نیست، حالا عددهایی از بازی های خارجی در ایران مطرح شده است، برای مثال درباره بازی کلتش آف کلتز که در همه دنیا فروش چند میلیارد دلاری کرده و در ایران نیز چند صد هزار دلار فروش رفته است. زمانی که این پایه را می گذاریم، پس از آن فکر می کنیم که همه ناشرهای خارجی در ایران هستند و اگر قیمت را اضافه کنیم اتفاقی نمی افتد، در صورتی که امروز تعداد محدودی ناشر خارجی در ایران وجود دارد زیرا می گویند کشورشان هزار مشکل دارد، مشتری نداریم و مردم پول نمی دهند، همه این حرف ها درست است. یک جرقه داشت زده می شد که مردم برای بازی خارجی پول بدهند که آن را می خواهند در نقطه خفه کنند. در حالیکه هنوز خبری نیست، هنوز بازار بازی پولی در نمی آورد و اینها در حد جوک در صنعت است.

بحث دیگر، فرض اشتباه دلالتی بازی در ایران است. شرکت هایی که بازی خارجی می آورند و ناشر بازی در ایران هستند، کار بازاریابی، جذب مخاطب و پشتیبانی را انجام می دهند که پس فردا اینها به بازی ساز ایرانی پول می دهند که بازی بسازد. ما همیشه در کشور ناشر نداشته ایم که به خاطر این اتفاق برای نخستین بار ناشر در حال شکل گرفتن در کشور است. همین ناشر است که قرار است بازی ساز ایرانی را حمایت کند. دولت نباید تا ابد پول بدهد که کسی بازی بسازد بلکه ناشر باید به بازی ساز پول بدهد. با این کار همان بخش خصوصی که قصد داشت سرمایه خود را به ایران بیاورد برای بازی سازی، داریم بر سر راهش موانع ایجاد می کنیم. همین موانع اخذ مجوز که بدهم یا ندهم؟ زود بدهم یا دیر بدهم؟ بچه خوبی هستی یا دوست من هستی؟ و پول بیشتری هم باید بدهد. بنابراین به ناشر ضربه می زنیم. ناشر نمی گوید اگر روی بازی خارجی نمی توانم پول بگذارم، می روم روی بازی داخلی سرمایه گذاری می کنم، بلکه اگر ببیند بازار بازی خوب نیست، پول خود را در بازارهای دیگری از جمله ملک می برد و کسی به زور در بازی ایرانی سرمایه گذاری نمی کند.

بحث دیگر، درباره این است که آیا این اقدام مقابله با جهان است و ما نمی توانیم بازی ایرانی را در جهان عرضه کنیم، پس کاری کنیم که برای آنها هم سخت باشد یا نتوانند؟ ما فقط نمی توانیم بازی هایمان را در مارکت های آمریکایی بگذاریم. زیرا آمریکا ما را تحریم کرده است و این یک بحث سیاسی است که ارتباطی به رگولاتورها ندارد. اتفاقاً بازی هایی که در بازار ایران موفقند آمریکایی نیستند، چینی، روسی یا فنلاندی هستند که مشکلی در کار کردن با آنها نداریم و آنها هم برای انتشار بازی های ایرانی از ما عوارض نمی گیرند و برای مثال ما می توانیم بازی هایمان را در کشورهایی از جمله چین، فنلاند و ترکیه بگذاریم. بنابراین به نظرم بهتر است حقایق را مشخص کنیم تا موضوعات با هم قاطبی نشود.

حذف یک بازی خارجی از بازار رسمی به معنی حذف از بازار کشور نیست، اوپر را نمی توانیم در ایران بیاوریم چون راننده تاکسی فیزیکی است و باید داخل ایران شکل بگیرد، اما بازی های دیجیتال همواره بوده اند، هستند و خواهند بود. تنها تعداد اندکی رسمی کار می کنند که باید تشویق شوند و تحقیق شود که چه شد که در بازاری که همه دزد هستند آنها رسمی کار می کنند؟ چرا کسانی دارند پول برای بازی قانونی می دهند؟ چه آدم هایی هستند؟ اما هر دوی آنها را می خواهیم جریمه کنیم، هم قیمت بازی را برایشان بالاتر ببریم و هم شرایط کارشان را سخت تر کنیم و هیچ برنامه ای برای تمام بازار دزدی بازی در کشور نداریم و این مهم ترین مشکل چنین طرحی است.

فارس: آیا با اخذ عوارض از بازی های خارجی و دادن زمان و اعتبار رشد به بازی ساز ایران، تجربه ای مانند شکل گیری مارکت های ایرانی اپلیکیشن در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور، درباره صنعت بازی نیز تکرار می شود؟

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

آقای فصیحی در عمل و نه در تعارف در حدود ۷۰ درصد فعالیت های ما نقش بزرگتر را دارند که احترام بسیار ویژه ای برای ایشان قائلم و مانند اکثر این صنعت آقای فصیحی را دوست دارم؛ از صحبت های آقای فصیحی لذت بردم و دوست داشتم ایران واقعاً کشوری بود که ایشان می گفتند، صحبت ایشان آنقدر خوب بود که فکر می کردم اگر ایران اینطوری است و ما به اشتباه طور دیگری فکر می کنیم دست به چه کاری زده ایم؟ به دلیل حضورم در برخی مراکز و کمک هایی که در بدنه دولتی کرده ام اطلاع دارم آنچه در واقعیت در بازار ایران و فرهنگ مصرف ایران اتفاق می افتد با فکر آقای فصیحی تناسبی ندارد. ایران واقعا یک کشور آرمانی پیشرفته و توسعه یافته از لحاظ فرهنگ مردم نیست و اگر بود تمام این قوانین که در موردش صحبت می کنیم باطل بودند.

درباره این بحث تخصصی که آیا در کشورهای دیگر نیز از بازی خارجی عوارض می گیرند یا خیر ورود نمی کنم؛ اما همه قبول داریم که کشورهای خارجی از بازی خارجی ارزش افزوده می گیرند.

بزرگترین مارکت های اپلیکیشن ایرانی که در زمان تحریم گوگل پلی و اپ استور شکل گرفته اند و اکنون با این مارکت ها درباره دولت و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بدنه حاکمیتی صحبت می‌کنیم که قصد کسب درآمد از تراکنش ارزی برای واریز به خزانه را دارد.

آقای فصیحی کار نشر بازی انجام می‌دهند که مطمئنم مالیات‌های مربوطه را می‌پردازند، مانند همه که زورشان نمی‌رسد و قانون‌گذار از آنها می‌گیرد. اما بزرگترین مارکت اپلیکیشن ایران به عنوان یک مارکت دانش بنیان اگر مالیات‌های مربوطه را می‌پردازد شاید دولت اصلاً به سمت قوانین امروز نمی‌آمد به عنوان یک تولیدکننده بازی وقتی بازی را روی این مارکت می‌گذاریم حتی نمی‌توانیم شماره حساب شرکتی داشته باشیم. زیرا این پول اگر بخواهد به حساب شرکتی برود تراکنش‌های آن با سازمان دارایی، اداره مالیات و حساب کتاب‌های مشخص سر و کار پیدا می‌کند. مارکت می‌گوید من بخش خصوصی هستم و به این شکل کار می‌کنم. ارزش افزوده از فاکتور بازی ساز حذف (کسر به معنی پرداخت) می‌شود اما قراردادی منعقد نمی‌شود و همه چیز دیجیتال است؛ البته دیجیتال بودن خوب است اما یک جاهایی در کشور ما نیاز به مهر، امضا و فاکتور رسمی است. قانون این است که روی مارکت‌ها ۷۰ به ۳۰ یک محصول را می‌گذاریم (۷۰ درصد سهم بازی ساز و ۳۰ درصد سهم مارکت). به اجرا که می‌رسد موقع دریافت ۶۱ به ۳۹ شده است و ۹ درصد هم مالیات بر ارزش افزوده است. این موضوع را باید اداره مالیات و سازمان دارایی بررسی کنند و اگر اشتباه می‌گوییم نظر بدهند.

به دلیل بررسی موضوع دانش بنیان بودن یا نبودن این مارکت ارزش افزوده آن در سال ۹۵ و ۹۶ ملحق مانده است. این موارد نشان می‌دهد خودمان قوانین را در بخش‌هایی دور می‌زنیم. دور زدن قانون اگرچه به ایجاد این عوارض منجر نمی‌شود، اما نباید همه پرداختی‌ها را یکی کنیم و بگوییم مالیات بر ارزش افزوده می‌دهیم و علاوه بر آن می‌خواهیم از خارجی‌ها هم عوارض بگیریم.

علیرغم اینکه اتفاق‌هایی مانند پرداخت مالیات بر ارزش افزوده را در این بازار نمی‌بینیم، شاهد اتفاقات عجیب‌تری نیز هستیم. برای مثال در حالی که بازی‌های کلش آف کلنز، کلش آف رویال و سوپرسل سال گذشته بر اساس گزارش درآمدزایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سر و صداها ایجاد کردند، بازی سوپرسل کلا در لیست فروش این مارکت نیست. در حالی که تراکنش داخل بازی وجود دارد و به شبکه شتاب متصل است و درآمد آن وجود دارد. قانون‌گذار پشت پرده هر تصمیمی که گرفته برای من بازی ساز و فعال حوزه اصلاً مشخص نیست. آیا قانون‌گذار درآمد این بازی را تخمین می‌زند که عوارض و مالیات ارزی که از کشور خارج می‌شود به بیت‌المال مملکت من داده شده باشد؟

آقای فصیحی قبول دارم که بر اساس ادب، منطق و سواد شما در حوزه بازی سازی که با همین رفتار در حوزه نشر هم وارد شده اید با دست تمیز کار می‌کنید اما بدانید که همه ماجرا این شکلی نیست. اگر همه عوارض‌ها، مالیات‌ها و درآمدها به این تمیزی بود، مطمئناً این اتفاق‌ها نمی‌افتاد. علاوه بر این، چرا صنایع فرهنگی را از صنایع دیگر جدا می‌کنیم؟ در صنایع دیگر در هر حوزه‌ای که کسب و کار در کشور در حال انجام است عوارض وجود دارد. برای مثال، قانون می‌گوید اگر اجاق گاز یا خودرو می‌سازیم برای حمایت از تولید و اشتغال زایی داخلی باید قیمت کف بازار خارج از کشور و داخل فرق کند و اجاق گازی که در ایتالیا ۳ میلیون تومان است در ایران باید ۴۵ میلیون تومان باشد و ماشین ۷ میلیونی ۲۰ میلیون تومان می‌شود و همه قیمت‌ها افزایش پیدا می‌کند. به هر دلیل قانون کشور ما به این شکل است که باید تولید داخل ارزان‌تر باشد. اما اکنون در حوزه بازی اگر بازی را با قیمت کارت یا شارژ ارزی خریداری کنند از اینکه بازی را در ایران بخرند گران‌تر است. نمی‌دانم برای این باید کلمه دامپینگ (زیر قیمت فروشی) را استفاده کنیم که قرار است در نتیجه آن حوزه بازی ما از بین ببرد و دیگر تولید داخلی نداشته باشیم و بگوییم اقتصاد ما دیگر باید ورشکست شود و بازی‌سازها دیگر برایشان صرف نمی‌کند که تولید کنند. این‌ها استرس‌هایی است که متوجه صمت داخل است و حاکمیت به استناد به آنها چنین تصمیم‌هایی می‌گیرد و من بازی ساز هم می‌گویم گرفتن ۱۰ درصد عوارض شاید حتی کم هم باشد.

در مجموع درباره اینکه کلاً این تصمیم به در می‌خورد یا نه، معتمد کاری که تصویب شده خوب است حتی کم است و باید از این تصمیم‌ها بیشتر و نظارت هم بیشتر باشد تا به خوبی بتواند کمک کند. درباره موضوعاتی که آقای کریمی قدوسی اشاره کردند تقاضا دارم بیشتر به قولی که به ما داده اند توجه شود؛ البته معتقدیم مانند قول‌های دیگری که حداقل در یکی دو سال اخیر داده اند و انجام شده این قول هم انجام می‌شود. در بحث نظارت بر هزینه‌ها باید قوانین و شرایط پیشنهادی چکش کاری شوند. مرکز ملی فضای مجازی به عنوان نهاد حاکمیتی نظارت جدی حداقل روی این یک بخش از پول داشته باشد، بودجه بنیاد به بنیاد و هیأت امنای آن مربوط است. اما این طور باشد که اگر برای مثال قصد دارید منظوری را برای موضوعات آموزشی به ایران بیاورید کارشناسی شود شاید برخی بازی‌سازها بگویند این منظور می‌تواند مجانی هم بیاید یا دوره آنلاین برگزار شود خلاصه پول حرام نشود.

این پول کاش از روز اول به این نام عنوان نمی‌شد. قبول کنید غیرمستقیم قرار است از صنعت بازی سازی داخلی حمایت شود این پول قرار است به خزانه برود، در بودجه سال بعد بررسی شود بگویند فلان اندازه درآمدزایی از این حوزه داشته ایم، فلان درصد برای بازی‌سازها باشد. همه جا در فضای مجازی پررنگ شد و بازی‌سازها را تخریب کردند که می‌خواهید با پولی که از ما می‌گیرید بازی بسازید. بنابر این کاش اصلاً از کلمه بازی سازی استفاده نمی‌شد. مبتلی تحت نام مالیات یا عوارض و هر اسم دیگری که روی آن می‌گذارید می‌رفت در اداره مالیات و نوع تصمیم‌گیری کاش بهتر بود.

درباره مشکلات کیبی رایت که آقای فصیحی اشاره کردند مشکل داخل و کشور است. اتفاقاً این موضوع سه بار به صورت رسمی در سه دوره توسط آقای علی جنتی، آقای حسینی و یکی دیگر از وزرا در کشور بررسی و به صورت رسمی رد شد که دلایل و شرایط خود را دارد.

درباره آینده بازی‌های پریمیوم و PC، صددرصد صحبت‌های آقای فصیحی را تأیید می‌کنم و هیچ اختلاف نظری در این موضوع نداریم. من هم معتقدم در حوزه بازی‌های پریمیوم و PC در خارج از کشور شاید بتوانیم حضور داشته باشیم اما در حوزه بازی‌های پریمیوم و موبایل تحت هیچ شرایطی نمی‌توانیم رقابت کنیم. قطعاً اگر حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به این سمت بیاید که بتوانیم پس از چند سال سر ورشکستگی سر پا بایستیم خوب است. به این مسئله که بودجه حمایت‌ها از عوارض یا هر جای دیگری باشد کاری ندارم اما عوارض گرفتن به این معنی نیست که دولت یا حاکمیت بخواهد جیب کسی را بزند. این موضوع قطعاً چندین بار بررسی و کارشناسی شده و مواردی در آن دیده شده که مقرر شده اتفاق بیفتد.

این وسط درست می‌گویید که بچه خوب‌های حوزه که کارشان را درست انجام می‌دهند متضرر می‌شوند. این اتفاق می‌افتد و خلافت‌کار هم غیرقانونی بازی را می‌گذارد و بنیاد به دنبال آن است که سایت‌اش را فیلتر کند که آن شاماله که انجام شود. اما این وسط مسئله برخی ناشرین که آن قدرها هم پسر خوبی نیستند باگ است.

از صحبت‌های آقای کریمی قدوسی پاسخ سوالم را نگرفتم که آیا این عوارض فقط شامل بازی موبایل است یا سایر بازی‌ها را هم شامل می‌شود؟ اگر کلمه قانونی موضوع اخذ عوارض، اخذ از بازی‌های رایانه‌ای است این کلمه را عام ببینند و فقط به بازی‌های موبایل بسنده نکنند؛ بلکه بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های PC بازی های کنسول لورجیتال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل شود. اگر هولوگرام را می شد حذف کنیم، حذف می کردیم و می دانم که آقای کریمی قدوسی برای حذف هولوگرام چقدر تحت فشار و مواجه با ادبیات بد هستند مبنی بر اینکه هولوگرام بازی های دیجیتال سرقت ادبی است. این عوارض باید شامل تمام این بازی ها باشد و کلاً کلمه ویدئوگیم و هر نوع گیم را شامل شود. موضوع دیگر نظارت بر عملکرد مجموعه هایی است که این قوانین را رعایت نمی کنند و اساساً ناشر نیستند و از بنیاد هم مجوز ندارند؛ مانند سایت داندو «قار...د» که بازی سازی ساز ایرانی و خارجی را می گذارد و حتی برای برخی بازی ها هم پول می گیرد؛ البته بازی مجانی هم برایش دیده شدن دارد و پول تبلیغات کلان در می آورد. اگر بتوانیم حمایت و قول بنیاد ملی بازی های رایانه و مرکز ملی فضای مجازی را برای حذف ناشران و فروشندگان غیرقانونی این بازار آشفته داشته باشیم اعتراض ناشرین هم کمتر می شود.

فارس: مطرح می شود که مارکت ایرانی اگر تصور می کند شرایط جدید برای بازی ساز خارجی سخت می شود، ۱۰ درصد عوارض اخذ شده از بازی خارجی را از حاشیه سود خود کمک کند تا به عنوان بخشی از اکوسیستم صنعت بازی در کشور به رشد بخشی دیگر از صنعت که باز سازهایی داخلی هستند کمک کند، آیا این درخواست به زمین زدن مارکت داخلی تعبیر می شود؟

سپاهی: مصوبه سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش معافیت مالیاتی و اخذ عوارض داشت. در پاسخ به پرسشی درباره پرداخت مالیات بر ارزش افزوده توسط مارکت ما، می گویم که ارزش افزوده به طور قطع پرداخت می شود، ربطی به موضوع دانش بنیان ندارد و هیچ بحثی روی آن نداریم که آقای کریمی قدوسی هم در جریان این موضوع هستند. حرف ما این است که اگر این بازار از مارکت ایرانی به مارکت خارجی منتقل شود، صرف نظر از عوارض، از نظر مالیات عملکرد و ارزش افزوده نیز دیگر هیچ پرداختی وجود نخواهد داشت. از سوی دیگر ۳۰ درصد ارزش افزوده سهم مارکت داخلی هم حذف می شود. بنابراین این آنچه آقای کریمایی اشاره کردند اشتباه بود و مدارک آن نیز موجود است.

درباره قراردادهای الکترونیکی که اشاره کردند چرا فاکتور کاغذی داده نمی شود؟ این موضوع مستندات قانونی دارد که مواد ۶ و ۱۲ قانون تجارت الکترونیکی تبعیت می کند، در این قانون صراحتاً اعلام می کند قراردادهای الکترونیکی مورد استناد قانون است و هر جا مستند مکتوب لازم باشد داده پیام می تواند جایگزین و باید پذیرفته شود و طبق همین قانون اگر کسی فاکتور بخواهد فاکتور الکترونیکی به آن می دهیم.

همچنین اشاره کردند که عملکرد شفاف نیست در حالی که گزارش های سه ماهه مرکز ملی فضای مجازی وجود دارد و به مردم می دهیم. به قیمت های متفاوت اشاره شد که قیمت های متفاوت را هر چند ماه یکبار یکسان سازی می کنیم و اینطور هم نیست که همیشه قیمت ها متفاوت فاحشی داشته باشد. اختلاف قیمت ها، ناشی از بازار ارز کشور است که بسیار شتابور است و قیمت ها یکباره بالا و پایین می رود. قیمت حدود ۲ هزار تومان که اشاره شد اصلاً نداریم و معمولاً قیمت ها بالاتر از این عددها است.

گفته شد در ایران مرز دیجیتال داریم و در خارج از کشور جلوی فروش بازی ایرانی را می گیرند و در نتیجه بازار بازی ما محلی است؛ در حالی که بخش عمده بازار بازی ایران در اختیار مارکت های غیررسمی و اپ استورهای خارجی است. در ایران کردیت کارت و گیفت کارت و بازارهای غیررسمی خارجی و داخلی وجود دارند. همین امروز نیز برای فروش گیفت کارت در ایران تبلیغ کلیکی در گوگل یا هزینه سنگین آن می کنند که بازار پر طمعراقی است که نقش خود را در اقبال مارکت های خارجی نشان داده است.

مطرح شد که افزایش قیمت بازی در اثر اخذ عوارض، از سهم ناشر و مارکت کم شود، این کار یعنی بخشی از مارکت داخلی را زمین بزنیم که بخش دیگری از مارکت داخلی را بالا بیاوریم. اینکه قرار است از سهم ناشر و مارکت داخلی کم کنیم و به بازی ساز داخلی اضافه کنیم با آن حرفی که می گویند از انتشار رسمی بازی های خارجی در کشور با هدف حمایت از صنعت داخلی استقبال می کنند مغایر است و اساساً چه نیاز بود بحث بازی خارجی را مطرح کنیم؟

درباره اینکه آیا این موضوع زمین زدن مارکت داخلی است یا کم کردن حاشیه سود برای رونق بخشی دیگر از بازار و وظیفه مارکت ایرانی در حمایت از بازی ساز، معتقدیم به عنوان بخش خصوصی وظیفه ای در ایجاد عدالت اجتماعی نداریم اما با این حال به میزان بضاعت خودمان این کار را کرده ایم؛ برای مثال یک ماه چند غرفه در برج میلاد گرفتیم و آن را در اختیار توسعه دهندگان ایرانی مان قرار دادیم یا کمپین متولد ایران را به راه انداختیم که در آن طی یک ماه تنها محصولات ساخت ایرانی را در صفحه اول مارکتمان قرار دادیم یا در نمایشگاه رسانه های دیجیتال چند غرفه گرفتیم و صرفاً در اختیار توسعه دهندگان ایرانی قرار دادیم. بنابراین این که می گویند کاری نکرده اید چرا کار شده است اما در واقع وظیفه ما به عنوان بخش خصوصی نبوده که در این کار دخالت کنیم.

یک بحث در ساماندهی عوارض بسیار مقبول مانده است؛ اکنون پس از اینکه قانون به نوعی در حال تصویب است داریم به این فکر می کنیم که چطور این هزینه را ساماندهی کنیم و تئوری های مختلفی برای آن مطرح می شود. نکته ما این است که مصوبه شورای عالی فضای مجازی درباره سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای دو بخش دارد، یکی دریافت عوارض از بازی های خارجی و دیگری معافیت های مالیاتی برای بازی ساز ها است. دریافت عوارض از بازی های خارجی را با توجه به اینکه حجم گسترده آن در بازار غیررسمی و مارکت های خارجی است نمی توانیم صحیح اجرا کنیم و برخلاف مقررات و حقوق رقابت و عدالت هم است؛ اما بخش حمایت از طریق معافیت های مالیاتی که قابل اجرا بود و همه اجراکنندگان از جمله اداره مالیات و بازی ساز هم در ایران و در دسترس بودند چرا این بخش اجرا نشد؟ چرا مالیات بر ارزش افزوده بازی ساز داخلی را حذف نکردید؟ چرا بحث معافیت های مالیاتی بند «ل» ماده ۱۳۹ قانون مالیات های مستقیم پیگیری نشد؟ چرا تصویب ورود بازی سازهای داخلی در پارک های فناوری که معافیت های بسیار خوبی دارند، پیگیری نشد؟ چرا بحث دانش بنیان شدن ساده بازی سازها مطرح نشد که پروسه های پیچیده را طی نکنند؟ چرا راهی که نمی توانیم درست اجرا کنیم را برای اجرا در وهله اول انتخاب کرده ایم؟ این ها سوالات بسیار مهمی است که در این بحث ها اشاره نشده است. از مصوبه ای که دو بخش داشت که یک بخش آن را نمی توانستیم صحیح اجرا کنیم و بخش دیگر آن قابل اجرا بود روی آن بخشی که در اجرا مشکل داشتیم انگشت گذاشتیم.

فارس: فرض اخذ عوارض در دیگر کشورها صحیح است یا خیر؟ اگر پس از وضع عوارض برای بازی خارجی، صنعت بازی به سرتوشت برخی صنایع دارای عوارض از نمونه خارجی دچار شد چه؟

حاجی هاشمی: برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم تا خود را بالا بکشد و همزمان تمام قد جلوی قاچاق بایستیم. درباره اینکه کشورهای دیگر اخذ عوارض از بازی های خارجی را ندارند، در بخش اول صحبت هابیم مطرح کردم که کشورهای دنیا به این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سمت می روند که از بازی های خارجی مالیات بر ارزش افزوده بگیرند. حدود ۴۰ کشور در گوگل پلی مالیات می دهند و ۱۰ کشور هم در استیم اضافه شده اند که مالیات می گیرند و اخذ عوارض در چند سرویس دیگر هم وجود دارند. G2۰ (گروه بیست اقتصاد بزرگ جهان) و OECD (سازمان همکاری و توسعه اقتصادی با ۳۵ عضو و متعهد به اقتصاد آزاد) نیز این شرایط را ایجاد کرده اند اما این شرایط هم قابل مقایسه با کشور ما نیست. برخی کشورها هم به صورت محدود با برخی کشورها عوارض گذاشته اند و برخی کشورها هم که سطح شان مقداری پایین تر است از کل بازی ها عوارض می گیرند. اما باز هم تمام این شرایط قابل مقایسه با ایران نیست. اکنون توسعه دهنده ایرانی می خواهد بازی خود را در مارکت های خارجی ارائه و با بازی روسی یا آمریکایی یا فنلاندی رقابت کند اما نمی تواند. بازی ساز ایرانی باید بازی خود را توسط شرکتی در کشور دیگری در مارکت خارجی بگذارد و مالیات در کشور دیگری را بدهد و مصرف کننده ایرانی هم با IP کشور دیگری از گوگل پلی خرید می کند و مالیات آن کشور را می پردازد. بحث این است که در شرایط یکسانی نیستیم که بخواهیم خود مان را با کشورهای دیگر مقایسه کنیم.

بحث دیگر روی دوم سکه است. طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ حدود ۲۵۰ میلیارد تومان فروش بازی های رایانه ای در کشور است که کمتر از ۵۰ میلیارد تومان سهم بازی های ایرانی است و نزدیک به ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی خارجی در ایران داریم. همین ۲۰۰ میلیارد تومان هم از مارکت های رسمی ایران نیست. در بازی های کنسولی و PC به تازگی یکی دو مارکت ایرانی روی کار آمده اند اما سهم بازی ایرانی از بازار بازی از ۱۰ درصد تا ۹۰ درصد در بازی های موبایلی متفاوت است. در نهایت از مجموع ۲۰۰ میلیارد تومان فروش بازی در ایران بخش زیادی قاچاق می شود و ارز از کشور خارج می کنند. در اینجا باید چند کار انجام دهیم نخست اینکه برای بازی ساز ایرانی قدری سهم باز کنیم، جنگ تعرفه ها که مدتی پیش در دنیا رخ داد به همین دلیل بود که زمانی یا فضایی را برای فعالیت باز کنیم. اکنون واقعاً شرایط بازی سازی ما و دنیا یکسان نیست و باید یک فرصت بدهیم که بازی ساز بتواند با آن فرصت خود را بالا بکشد و از سمت دیگر تمام فضای قاچاق را مدیریت کنیم. زیرا اگر جلوی قاچاق گرفته نشود احتمال دارد یک سال بعد ببینیم مبادی رسمی ما تضعیف شده است. بنابر این اگر می خواهیم طرحی را اجرا کنیم باید کامل اجرا کنیم و مبادی غیررسمی را نیز ساماندهی کنیم. برای مثال درگاه هایی مثل استیم در کشورهای دیگر قوانین مالیاتی را رعایت می کنند در کشور ما هم باید رعایت کنند. این طرح موافقان و مخالفانی دارد اما اگر بخواهد صحیح اجرا شود باید تمام ابعاد آن دیده شود و کامل اجرا شود والا یک قسمت از سند ممکن است آسیب ببیند.

نگرانی درباره نظارت بر هزینه کرد این درآمد به جا است؛ حتماً باید نظارت انجام شود باید مجموعه هایی وارد شوند و بر محل خرج این هزینه نظارت کنند از جمله شورای عالی فضای مجازی که مصوبه اصلی متعلق به شورا بوده است و بخش خصوصی و برخی نهادهای دیگر؛ تا پس از اجرا ببینیم عوارضی که گرفته شده توانسته به بازی سازها کمک کند و فرصتی که برای بازی سازها باز کردیم هدر نرفته است؟ و مانند صنایع دیگر نشده باشد.

درباره راه کار عملی برای یکسان کردن فضای رقابت مارکت ایرانی و خارجی، در حال حاضر متأسفانه در کشور هیچ سیاستی برای استورهای خارجی، کارت های شارژ خارجی، کیف پول های مجازی و گیفت کارت های خارجی نداریم. اگر می خواهیم یک اقتصاد صحیح و شرایط رقابتی داشته باشیم باید تمامی این موضوعات را با هم در نظر بگیریم. از ۲۰۰ میلیارد فروش بازی خارجی ۱۲۰ میلیارد متعلق به بازی های موبایلی است اما آمار دقیقی در اختیار نیست که از این ۱۲۰ میلیارد چه میزان فروش رسمی و چه میزان فروش غیر رسمی است. اگر نصف ۱۲۰ میلیارد تومان را فروش رسمی فرض کنیم حداقل عددی در حدود ۳۰ تا ۵۰ میلیارد تومان از طریق گوگل پلی و اپل (بیشتر گوگل پلی) از ایران خارج می شود. بالاخره باید در کشور سیاست مان را مشخص کنیم. اگر قرار نیست قاچاق و خروج ارز داشته باشیم پس این اتفاق چیست؟ اگر قرار است ساماندهی کنیم و از مارکت ایرانی که مالیات بر ارزش افزوده می دهد باید عوارض هم بگیریم پس تکلیف مارکت خارجی چه می شود؟ این بحث کاملاً اقتصادی است، در حال حاضر اولویت اول مسئولان و مردم ما اقتصاد است. باید در این شرایط اقتصادی برخورد اقتصادی کنیم. اگر قرار است جلوی این مارکت ها گرفته شود و رسماً در کشور فعالیت کنند باید تصمیم گیری کنیم. امروز این بحث ها امنیتی، سیاسی و فرهنگی نیست البته ممکن است باشد اما بحث اصلی اقتصاد است. در بحث اقتصاد اکنون اجماعی در کشور ایجاد شده است. این اجماع بهترین فرصت است که این بازار را ساماندهی کنیم. نه تنها در صنعت بازی بلکه در اپلیکیشن نیز این اتفاق در حال وقوع است که اکنون بحث امروز ما بازی است، در آینده VOD ها (سرویس های ویدئویی درخواستی) ممکن است اضافه شوند. فضای دیجیتال دنیا و فضای مالیاتی دنیا تغییر کرده باید نگاهمان را تغییر دهیم.

درباره راه کار عملی برخورد با بازارهای غیررسمی و قاچاق، رجیستری گوشی موبایل نمونه خوبی بود. در قضیه رجیستری گوشی موبایل همین اتفاق افتاد، وقتی یک حوزه ای را ساماندهی می کنیم قدم به قدم پیش می رویم. باید مرحله به مرحله فضا را باز کرد و به جلو رفت. حتماً باید وزارت ارشاد که در قانون اجازه دارد این مقدار عوارض و مالیات را دریافت کند تا به صنعت داخلی بازی کمک شود باید برای ساماندهی تمام بازار برنامه ریزی کند و با زمانبندی جلو رود. اگر برای ساماندهی مارکت های خارجی نیاز به قانون داشته باشد، اگر این مارکت ها نیاز به مجوز دارند اگر باید فعالیت قانونی کنند یا باید جلویشان گرفته شود طبق برنامه زمان بندی مشخص حرکت کند. نه اینکه فضا را کاملاً رها کنیم و پس از یکسال ببینیم مارکت های داخلی مخاطبشان را از دست داده اند یا اتفاق دیگری افتاده است که تنها در این صورت طرح موفق می شود.

فارس: چرا برای حمایت از بازی ساز سراغ بخش دیگر مصوبه که مقررات معافیت های مالیاتی دولتی است نرفته اید و بخش اخذ عوارض خارجی را انتخاب کرده اید؟ در کنار وضع مقررات اضافه برای مارکت های رسمی ایرانی چه برنامه ای برای سرو سامان دادن به بازار آزاد غیررسمی داخلی و رسمی خارجی دارید؟

کریمی قدوسی: قطعاً به هیچ وجه عوارض را از ۱۰ درصد افزایش نمی دهیم

واردات بازی و کنسول بر اساس تعرفه های گمرکی عوارض دارند که در برخی کشورها از صفر تا ۲۰ درصد متفاوت است. ما هم بازی وارد کشور می کنیم. این قانون است و تمام. محل اختلاف کجاست؟ اینکه بازار دیجیتال دنیا عوارض ندارد صحیح است. زیرا بازار دیجیتال دنیا بازار جهانی است اما بازار دیجیتال ایران جهانی نیست و محلی است. گوگل، اپ استور و استیم در ایران سرویس نمی دهند. بازار محلی ما به دلیل عدم وجود بازار جهانی شکل گرفته است. مانند چین با یک میلیارد و ۷۰۰ میلیون نفر جمعیت، تنها تفاوت این است که شاید ما نمی خواستیم اما چینی ها می خواستند. چین عوارض ندارد اما اگر در مارکت های محلی چین بخواهید بازی منتشر کنید باید در چین شرکت بزنید. پس نباید با بازار دیجیتال دنیا مقایسه شود.

حتی می توانیم این موضوع را از نگاه ایدئولوژیک ببینیم به این معنی که بازارهای دیجیتال جهانی روی ما کاملاً بسته است و بازار داخلی باز است و همین منطق بستن بازار داخلی روی خارجی ها باشد که ما این نگاه را نداریم.

نکته دوم این است که مصوبه اخذ عوارض مصوبه شورای عالی فضای مجازی در سال ۹۴ است که دو سال حدود ۴۰ جلسه تمام روی این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع کار کارشناسی شده و امسال توسط بنیاد در حال پیگیری است. این متن در جلسه شورای عالی فضای مجازی خوانده و رأی گیری شده و این مصوبه خواست بنیاد و وزارت ارشاد نیست، بلکه خواست کلان تر است.

آقای فصیحی اشاره کردند که نباید پول به بازی ساز بدهیم، اصلاً قرار نیست همه پول این عوارض خرج بازی سازی شود. بخشی از آن هرم حمایتی است اکثر آن در بخش زیرساخت و مسائل این چنینی باید هزینه شود. نمی خواهیم پول بدهیم بچه ها بروند بازی بسازند ما از این مسیر عبور کرده ایم، از سال ۹۳ بنیاد جلوی مشارکت را گرفت، بنیاد آن زمان تولید کننده بود، اگر می خواستیم این کار را بکنیم جلوی آن را نمی گرفتیم.

نکته دیگر اینکه آقای فصیحی گفتند اشتباه است بخواهیم بازار فریموم را برای صادرات بسازیم. من گفتم بازار داخلی ما فریموم پسند است. زیرا مردم ما فرهنگ استفاده مجانی از بازی را دارند و خوشحال هستند که فریموم می گیرند و اگر خواستند در آن پول می دهند. بنابراین گفتیم باید به سمت صادرات فریموم برویم. صحبت دیگر این بود که بازار بازی ایران بهشت واردکنندگان نیست، این حرف صحیح است، بازار ایران بسیار بازار کوچکی است اما همین بازار کوچک را کامل به خارجی ها می دهیم. می گویند در حال بزرگ کردن کیک بازار هستیم در حالی که کیک بازار بیش از یک حد بزرگ نمی شود زیرا ایران ۸۰ میلیون نفر جمعیت و ۴۰ میلیون دیوایس هوشمند (ایزارد) دارد. سطح اقتصادی مردم هم دائم کاهش می یابد و ممکن است کمتر برای بازی هزینه کنند، کیک بزرگ نمی شود و ثابت می ماند؛ زیرا بازار جهانی نیست که زیاد رشد کند بلکه سهم ما از بازار کمتر می شود. بنابر این فکر نکنید که اگر خارجی ها را می آوریم کیک را بزرگ می کنیم، مردم ما پول مشخصی در جیب دارند و شرایط اقتصادی شان رو به افول است، فردا که بیدار شویم ۸۰ میلیون جمعیت ۹۰ میلیون نشده اند شاید ۸۲ میلیون شده اند و رشد جمعیت کم است.

نکته دیگر این است که بر اساس قوانین کشور هر بازی خارجی که در کشور منتشر شود باید مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بگیرد و بحث تمام است. اساساً بحثی وجود ندارد که باید مجوز بدهیم یا ندهیم؟ حتی اگر تاکنون هم مجوز نداده ایم برای این بوده که داشتیم کار کارشناسی می کردیم و ابعاد قضیه را بررسی می کردیم و سامانه ملی بازی های رایانه ای را به راه می انداختیم. اگر بنیاد قصد داشت به بازار لطمه بزند دو سال پیش همه چیز را قیف می کرد و اخذ مجوز فیزیکی را الزامی می کرد، اما حواسش به بازار است و به مارکت ها گفته پتل (سیستم دسترسی) بدهند، من پشت سر شما حرکت می کنم، شما بازی منتشر کنید من رده بندی سنی می کنم. این روشفکرانه ترین کار ممکن توسط یک سازمان و نهاد حاکمیتی است و در راستای تسهیل است و اقدامات بعدی هم قطعاً در ادامه همین مسیر خواهد بود.

به هیچ وجه موافق حذف بازی های خارجی نیستیم بلکه بنیاد سیاست انتشار رسمی بازی های خارجی در ایران را دنبال می کند. برنامه جدی برای مقابله با قاچاق بازی در کشور داریم و در حال نوشتن کارها هستیم. هزاران لینک بازی های غیرمجاز سایت ها را به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ارجاع داده ایم و بسته اند و صدها هزار بازی را از بازار جمع آوری می کنیم؛ اما کفایت نمی کند. کم است و قطعاً سال ۹۷ با این قانون باید جدی تر با قاچاق برخورد شود. به این معنا که اگر از مارکت های رسمی عوارض می گیریم وجدانمان اجازه نمی دهد که بخواهیم بحث مبارزه با قاچاق را صدها درصد پیشرفت ندهیم و پررنگ تر نکنیم.

نماینده مارکت اعلام کردند که دلار را تعدیل می کنیم و دلار ۲۹۰۰ تومان اصلاً حقیقت ندارد در حالی که دلار بازی War حدود ۲۹۹۰ ت

منبع: فارس



مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۱/۱۱/۹۵ - ۱۱/۱۲/۹۵)

تهران (پانا) - علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و برطرفدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.

**مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۹۶-۹۵/۱۱/۱۵)**

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد.

بر اساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفند ماه معرفی می شود.

**مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۹۶-۹۵/۱۱/۱۵)**

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش پردیس گیم، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.

**مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۹۶-۹۵/۱۱/۱۵)**

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



click

مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۸۵-۰۶/۱۱/۹۵)

رسانه کلیک - علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند. به گزارش کلیک به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد.

بر اساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۸۵-۰۶/۱۱/۹۵)

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد.

براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۸۵-۰۶/۱۱/۹۵)

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد.

براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



میزگرد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش سوم احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۶ - ۱۳۹۵/۱۱/۱۶)

همه ذینفعان موافق و مخالف طرح در ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق بازی وحدت نظر دارند و در این باره احتمال تغییر قانون مجازبودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

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 خیرساز و چالش برانگیز شده است.

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

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قنوسی رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد امین حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیر حسین فصیحی و بابک کرپاسی فعالان بازی ساز حضور یافتند.

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت وگو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی ها بازار های رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون ارایه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر ارایه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟

فصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید.

فصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد. تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود. برای مثال در استیم وقتی بازی می خرید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خودت می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این مبادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند. ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند. مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیمهای ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیت کارت بود. تاریخ تهیه آن آمار و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهنده (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم نباید از ما مجوز بگیرید این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده با این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت انیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی PC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدها رخ داد.

در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی سازها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاطع است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟

کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم اتصال و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نه می شود.

همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری منقل و تبیل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود.

همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنم.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کمی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟

سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و بواسط صحبت هایشان داشتیم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد. کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟

حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد حاجی هاشمی: شورای عالی فضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و متعاقباً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC، کنسول، ارجیتال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهد کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کیبی رایت دارد. نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کیبی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کیبی رایت است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی گلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش جم دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوییم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوییم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اصغر فرهادی فیلم «قصه در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اصغر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صداوسیما است. صنعت PC تایید شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده اند. بازار پر از بازی کرک و کیبی است، چه هولوگرام بدهیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریمووم و آنلاین نیست. گفته شد که گیفت کارت ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست. ممکن است فلان کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد.

آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی توانیم عدد دقیق بدهیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید. دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیفت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکنید خودتان اختیار دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستیم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند.

این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کیبی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاقی بیشتر خواهد شد و قاچاقی ارزان تر می شود. بنابراین این بازار کشش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کیبی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود.

اکنون که با شما صحبت می کنم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی فضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی فضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کیبی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنم هنوز نتوانستم قانون آن را عوض کنم. اگر بتوانم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنم حتماً این کار را خواهم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سیتی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود. اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کیبی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سیتی آن را رایگان در ایران بگذارد. سیاست ما این است. مانند بازی کیبی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کیبی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند.

گفت و گو از قاضیه سامعی

انتهای پیام /



احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان

هم الزامی شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۵-۱۳۹۵/۱۱/۱۵)

(ادامه خبر ...) قانون مجاز بودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

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

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

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 تمیض 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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت و گو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی ها بازار های رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون ارایه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر ارایه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟
فصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید

فصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود برای مثال در استیم وقتی بازی می خرید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خودت می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این مبادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند. مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیرهای ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیت کارت بود تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهنده (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم نباید از ما مجوز بگیرد. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده با این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت اتیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی EC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدان رخ داد.

در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی سازها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاچاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟

کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم اتمال و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند
کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنان از شورای عالی قضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری منقل و تبل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود.

همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنی.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کپی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟

سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم. آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و اواسط صحبت هایشان داشتیم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند.

اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد، کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟

حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد

حاجی هاشمی: شورای عالی قضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و منتقدان اتفاقاً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC کنسول ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کپی در اینترنت را تغییر دهیم

کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد. زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کپی رایت دارد. نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کپی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کپی رایت است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش چه دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوئیم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوئیم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اسفر فرهادی فیلم «رقص در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اسفر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صداوسیما است. صنعت PC نابود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منتشر شد و فروخته شده اند بازار پر از بازی کرک و کی است. چه هولوگرام بدهیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریموم و آنلاین نیست.

گفته شد که گیت کارت ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست، ممکن است فلان کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد.

آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی توانیم عدد دقیق بدهیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکنید خودتان دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستیم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند.

این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کپی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاقی بیشتر خواهد شد و قاچاقی ارزان تر می شود. بنابراین این بازار کثش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کپی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود.

اکنون که با شما صحبت می کنم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی قضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی قضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنم هنوز نتوانستم قانون آن را عوض کنم. اگر بتوانم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنم حتماً این کار را خواهیم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سیتی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کپی آن را بخرد اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سیتی آن را رایگان در ایران بگذارد، سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند.

گفت و گو از فاطمه سامعی

انتهای پیام/



احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان

۹۵/۱۱/۱۱ - ۹۶/۱۱/۱۱

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 خیرساز و چالش برانگیز شده است.

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

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

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت و گو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی ها بازار های رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون ارایه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر ارایه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فصحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید

فصحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهند تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزش را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود برای مثال در استیم وقتی بازی می فروشید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خودت می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این میادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیمرهای ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیفت کارت بود تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهند (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم نباید از ما مجوز بگیرد. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده یا این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت اتیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی EC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدان رخ داد.

در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی سازها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاچاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟ کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم اتمام و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود.

همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری متغیر و تبیل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود.

همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنم.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کپی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟

سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و بواسط صحبت هایشان داشتیم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد، کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می داریم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟

حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد

حاجی هاشمی: شورای عالی فضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و متعاقباً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC کنسول ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهیم

کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کمی رایت دارد نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کمی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کمی رایت است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش چه دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوئیم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوئیم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اصغر فرهادی فیلم «قصه در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اصغر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صداوسیما است. صنعت PC تابود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده اند. بازار پر از بازی کرک و کمی است، چه هولوگرام بدهیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریمووم و آنلاین نیست.

گفته شد که گیت کارت ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست، ممکن است فلان کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد.

آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی توانیم عدد دقیق بدهیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد معنوی که آمار ما را اصلاح کردید دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکنید خودتان اختیار دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند.

این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازی فیزیکی کمی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاقی بیشتر خواهد شد و قاچاق ارزان تر می شود بنابراین این بازار کشش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کمی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های لورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود.

اکنون که با شما صحبت می کنم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ملی فضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خطا شود و به شورای عالی فضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنم هنوز نتوانستم قانون آن را عوض کنم. اگر بتوانم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنم حتماً این کار را خواهم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سایتی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود. اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست؛ زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم؛ کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کپی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سایتی آن را رایگان در ایران بگذارد. سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند.

گفت و گو از فاطمه سامعی

انتهای پیام/



میزگرد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش سوم احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

همه ذینفعان موافق و مخالف طرح در ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق بازی وحدت نظر دارند و در این باره احتمال تغییر قانون مجاز بودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

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 خیرساز و چالش برانگیز شده است.

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

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

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت و گو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی بازار های رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون رایانه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر رایانه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟

فصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید

فصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود. برای مثال در استیم وقتی بازی می خرید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خود می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این مبادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیم های ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیت کارت بود. تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهنده (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم بیاید از ما مجوز بگیرید. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده با این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت انیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی PC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدما رخ داد. در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی سازها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاچاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟ کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم اتمام و تنبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند. کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود.

همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری منفعل و تنبل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود. همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنم.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کمی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟ سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم. سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و اواسط صحبت هایشان داشتیم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد، کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟ حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد. حاجی هاشمی: شورای عالی فضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و منتقدان اتفاقاً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC، کنسول، ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهد. کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می‌دهد نمی‌تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می‌خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می‌شود و باید هولوگرام بگیرد. زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می‌شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کپی رایت دارد. نمی‌توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کپی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کپی رایت است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می‌دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی‌گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش چم دارد؟ تعداد بازی‌هایی که اجازه می‌دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی‌گردد. کدام مارکت جهانی بازی‌های بزرگ را خودش می‌آورد؟ اگر این مارکت برای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی‌شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی‌توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می‌گوییم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی‌توانیم بگوییم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده‌های سینما را به فیلم‌های خارجی می‌دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می‌شد؟ اگر سال ۸۵ اسفر فرهادی فیلم «رقص در غبار» را نمی‌توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی‌توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اسفر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صدوسیما است. صنعت PC تابود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی‌کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی‌شد و همه بازی‌های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده‌اند. بازار پر از بازی کرک و کپی است، چه هولوگرام بدهیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می‌شود و فریم‌ووم و آنلاین نیست.

گفته شد که گیفت کارت‌ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می‌کنند که ناشی از رونق مارکت‌های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست. ممکن است فلان کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد. آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی‌توانیم عدد دقیق بدهیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید. دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیفت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکنید خودتان اختیار دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی‌روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هشتم بخش خصوصی از سود خود کم می‌کند و به خارجی نمی‌گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می‌کند.

این عوارض در بخش‌های مختلف صنعت بازی اجرا می‌شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کپی اعمال شود قیمت این بازی‌ها از بازی قاچاقی بیشتر خواهد شد و قاچاقی ارزان‌تر می‌شود. بنابراین این بازار کشتش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی‌های فیزیکی کپی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی‌های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می‌شود.

اکنون که با شما صحبت می‌کنم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی‌های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت‌هایی که این بازی‌ها را می‌گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت‌های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی فضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی فضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می‌کنم هنوز نتوانستم قانون آن را عوض کنم. اگر بتوانم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می‌گذارید پیدا کنیم حتماً این کار را خواهیم کرد. منظور هم بازی‌هایی است که روی هر وب ساینی که در ایران ثبت شده گذاشته می‌شود. اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت‌ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می‌دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می‌کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف‌کننده باید کپی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید ساینی آن را رایگان در ایران بگذارند. سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می‌شود و بنیاد ملی بازی‌های آنها هولوگرام می‌زند.

گفت و گو از فاطمه سامعی

منبع: فارس

میزگرد اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی / بخش سوم احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود (۱۳۸۵-۱۲/۱۱/۹۵)

همه ذینفعان موافق و مخالف طرح در ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق بازی وحدت نظر دارند و در این باره احتمال تغییر قانون مجاز بودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

به گزارش ذاکرنیوز، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت بازی خیرساز و چالش برانگیز شده است. فارس تلاش کرد با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی و ترسیم کند. در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد امین حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیر حسین قصیحی و بابک کرباسی فعالان بازی ساز حضور یافتند. در این میزگرد تلاش شد به مهم ترین ابعاد 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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود. این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت و گو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی ها بازار های رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند. فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون ارایه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر ارایه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟ قصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید. قصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد. تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود. برای مثال در استیم وقتی بازی می فروشید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خودت می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این مبادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند. ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند. مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟ اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید. قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید. آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیرهای ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیت کارت بود. تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهند (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم باید از ما مجوز بگیرید. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده یا این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت اتمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی PC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدان رخ داد. در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی ساز ها در جریان نیستند. فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاچاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟ کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم انفعال و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند. کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود. همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری منتقل و تبیل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود. همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنم. فارسی: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کمی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟ سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و بواسطه صحبت هایشان داشتم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است. نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است. در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد. کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است. زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکارمان نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است. فارسی: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟ حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد. حاجی هاشمی: شورای عالی فضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و معتمد اتفاقاً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد. زیرا باید پیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟ این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد. فارسی: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC کنسول ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟ کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهیم. کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد. زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرضه سیمی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد. اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کمی رایج دارد نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کمی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کمی رایج است. از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش جم دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوییم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوییم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اسفند فرهادی فیلم «رقص در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اسفند فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صدولوسما است. صنعت PC ناپود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده اند. بازار پر از بازی کرک و کمی است، چه هولوگرام بدهیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریمووم و آنلاین نیست. گفته شد که گیفت کارت ها در ایران تبلیغ کلیک گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست. ممکن است فلان کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد. آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی توانیم عدد دقیق بدهیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید. دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیفت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید تکنیک خودتان اختیار دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کمی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاق بیشتر خواهد شد و قاچاق ارزان تر می شود. بنابراین این بازار کشش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کمی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ (ادامه)

(ادامه خبر ...) هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود اکنون که با شما صحبت می کنیم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتیم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی فضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی فضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنیم هنوز نتوانستیم قانون آن را عوض کنیم. اگر بتوانیم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنیم حتماً این کار را خواهیم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سایتی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کپی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سایتی آن را رایگان در ایران بگذارد، سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند. گفت و گو از قلمه سامی



احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان هم الزامی شود

اکوفارس: همه ذینفعان موافق و مخالف طرح در ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق بازی وحدت نظر دارند و در این باره احتمال تغییر قانون مجاز بودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

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

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

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

این میزگرد در ۳ بخش تهیه شده که به ترتیب در خبرگزاری فارس منتشر خواهد شد. بخش های اول و دوم این میزگرد را می توانید از اینجا و اینجا ببینید. بخش سوم و پایانی این میزگرد را در زیر می خوانید که ماحصل این گفت و گو و برآیند نظرات موافق و مخالف اخذ عوارض از بازی های رایانه ای، حاکی از این است که تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت در لزوم ساماندهی بازارهای رسمی خارجی و بازارهای غیررسمی و قاچاق داخلی بازی در کشور وحدت همزمان با اخذ عوارض وحدت نظر دارند.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی رویه رو هستیم؛ از یک سو قانون ارایه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر ارایه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟

فصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید

فصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود. برای مثال در استیم وقتی بازی می خرید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خودت می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این مبادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند. ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند. مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیرهای ایرانی برای بازی فریموم پول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی گلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاجاق و گیفت کارت بود. تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهنده (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم نباید از ما مجوز بگیرید. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده با این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت انیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی PC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزد ها رخ داد. در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی ساز ها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاجاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟ کرباسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم انفعال و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند. کرباسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود.

همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری منفعل و تبیل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود. همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنم.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کمی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟ سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم. سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و اواسط صحبت هایشان داشتیم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد، کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟ حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد. حاجی هاشمی: شورای عالی فضای مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و معتقدم اتفاقاً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مدوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC کنسول ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی با محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد. زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کپی رایت دارد. نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کپی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کپی رایت است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش جم دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوییم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوییم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اسفر فرهادی فیلم «قص در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اسفر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صداوسیما است. صنعت PC تا بود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده اند. بازار پر از بازی کرک و کپی است، چه هولوگرام بدھیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریمووم و آنلاین نیست.

گفته شد که گیت کارت ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست. ممکن است قلاب کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد.

آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست. نمی توانیم عدد دقیق بدھیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید. دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکنید خودتان دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند.

این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کپی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاقی بیشتر خواهد شد و قاچاقی ارزان تر می شود. بنابراین این بازار کثش عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کپی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود.

اکنون که با شما صحبت می کنیم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی داخلی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی فضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی فضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنیم هنوز نتوانستیم قانون آن را عوض کنیم. اگر بتوانیم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنیم حتماً این کار را خواهیم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سیتی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود. اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کپی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سیتی آن را رایگان در ایران بگذارد. سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند.

گفت و گو از قاضیه سامعی

انتهای پیام/



مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی شروع می شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

ایرانیان_علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



مسابقه مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران به زودی آغاز می شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

خبرگزاری شبستان: علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند.

به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.

پایان پیام/۳۱



قوانینوز

احتمال تغییر قانون عرضه رایگان بازی خارجی در سایت های دانلود / اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان

هم الزامی شود (۱۳۹۵/۱۱/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

همه ذینفعان موافق و مخالف طرح در ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق بازی وحدت نظر دارند و در این باره احتمال تغییر قانون مجازبودن عرضه رایگان بازی خارجی در اینترنت را مطرح می کنند.

به گزارش قوانینوز به نقل از فارس، موضوع اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به عنوان مهم ترین خبرهای این روزهای صنعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی خیرساز و چالش برانگیز شده است. فارس تلاش کرد با برگزاری میزگردی ابعاد مختلف این تصمیم را برای نخستین بار از نگاه تمامی ذینفعان یعنی کاربر، بازی ساز، مارکت و حاکمیت بررسی و ترسیم کند.

در این میزگرد آقایان حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد امین حاجی هاشمی کارشناس صاحب نظر در صنعت بازی، امیر سپاهی مدیر حقوقی مارکت ایرانی کافه بازار و امیر حسین فصیحی و یابک کرپاسی فعالان بازی ساز حضور یافتند.

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 نظارت بر عوارض اخذ شده پرداخته شود.

فارس: با یک تناقض در ساماندهی بازار بازی روبه رو هستیم؛ از یک سو قانون رایانه رایگان بازی خارجی غیرقانونی را جرم نمی داند و از سوی دیگر رایانه پولی بازی خارجی قانونی را مشمول عوارض می کند، چه راهکاری برای رفع این تناقض وجود دارد؟

فصیحی: برای مقابله با کپی کاری اخذ هولوگرام برای بازی آنلاین رایگان را هم الزامی کنید

فصیحی: درباره ارزش افزوده صحبت شد که ناشران ارزش افزوده هم دارند مارکت هم مالیات می دهد تفاوت ارزش افزوده و عوارض در این است که در ارزش افزوده بخشی از ارزشی را که مارکت ایجاد کرده به عنوان ارزش افزوده پرداخت می شود. برای مثال در استیم وقتی بازی می فروشید ۲۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده کم می شود سپس طبق قانون کشور خود می توانی بخشی را پس بگیری. ایران این میادله را با کشوری را ندارد و عین ۹ درصد در ایران می ماند که برای ایران بهتر است. باید با قاچاق مبارزه شود که مشکل اصلی ما قاچاق است. این طرح به ضرر کسانی است که کار رسمی و قانونی انجام می دهند و با این طرح مشتری شان را از دست می دهند و هم مشتری آنها به سمت قاچاق می رود و هم خودشان به سمت کار قاچاق کشیده می شوند. ناشر خارجی هم وقتی ببیند حضور رسمی در ایران برایش نمی صرفد قانونی در ایران کار نمی کند. مگر قرار است چقدر سود کند که ۱۰ درصد دیگر هم عوارض بدهد؟

اکنون که قانون اخذ عوارض از بازی خارجی را برای مارکت رسمی وضع می کنیم برای ساماندهی بازار غیررسمی و قاچاق هم قانونی شبیه هولوگرام را برای بازی رایگان هم وضع کنیم که از فردا هر کسی می خواهد بازی خارجی را به صورت رایگان روی سایت برای دانلود بگذارد برای مثال ۵۰۰ تومان بدهد. بخواهید اراده کنید قانون عوارض برای تصویب به مجلس می رود این قانون را نیز به مجلس ببرید. قانون هولوگرام را بنیاد ملی بازی وضع کرد و اکنون می تواند برای بازی های مجانی هم قانونی مانند هولوگرام را وضع کند و بگوید اخذ هولوگرام برای بازی رایگان هم الزامی است. بنیاد به استناد به قانون قبلی، هولوگرام نمی دهد بلکه از یک روز مشخص اخذ هولوگرام را اجباری کرد. اکنون همین کار را بدون نیاز به استناد به قانون، برای انتشار آنلاین نسخه های کپی بازی ها انجام دهید.

آیا اگر کسی قصد کلاهبرداری و دزدی در کشور داشته باشد اشکالی ندارد؟ حدود یک تا ۲ درصد از گیرهای ایرانی برای بازی فریموم پول می دهند و با این کار آنها را هم کشتیم و آن ۹۹ درصد دیگر هیچ وقت برای بازی پول نمی دهند. این صحبت ها درباره بازی های خارجی در ایران، پس از آمار موسسه دایرکت درباره بازی کلش آف کلنز و باقی بازی ها مطرح شد که البته به آن آمار انتقاد زیادی دارم، این آمار متعلق به زمانی بود که به تازگی یک هفته یا ۱۰ روز بود که یک مارکت ایرانی این بازی را وارد ایران کرد و تمام آن آمار که عدد عجیبی بود متعلق به بازار قاچاق و گیت کارت بود. تاریخ تهیه آن آمار و تاریخ عرضه رسمی آن بازی در مارکت ایرانی مشخص و تاییدکننده این صحبت است. تعداد بازی هایی که اجازه می دهند توسعه دهنده (سازنده بازی) زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است. اینکه مارکت در واردات بازی وارد شده به دلیل این است که سازنده بازی مانند اینکه بازی خود را مستقیم روی گوگل پلی و اپ استور گذاشته روی این مارکت نیز گذاشته است. اینکه برای مثال سوپرسل مستقیم بازی را روی مارکت های ایرانی و خارجی بگذارد خوب است که ۳۰ درصد را پول مارکت برمی دارد و توسعه دهنده باقی پول را با خود می برد. در قانون جدید می خواهد واسطه را الزامی کند. این اقدام، کار رسمی کردن را سخت می کند و سنگ جلوی پای کار رسمی می گذارد. بازی موبایل شبیه سایت است مثل اینکه همه سایت ها را فیلتر کنیم و بگوییم بیاید از ما مجوز بگیرید. این همه بازی وارد کشور می شود و بنیاد اصلاً توان دارد در یک زمان مشخص همه بازی ها را رصد کند؟ بازی سازی در کشور اگر تا حدی موفق بوده با این کار آنها را نابود می کنیم. مثال این موضوع صنعت اتیمیشن ایران است که علیرغم کمک دولتی همچنان ضعیف است. بنیاد ملی بازی، قبل از زمان شما صنعت بازی سازی PC را نابود کرده و در زمان شما مرگ کاملش اتفاق افتاد. این اتفاق به دلیل هولوگرام و حمایت از همان دزدها رخ داد.

در نهایت خوشحال می شویم نتیجه تحقیقاتی که به این تصمیم اخذ عوارض از بازی های خارجی رسیده منتشر شود که بازی سازها بدانند این تحقیقات منشأ این تصمیم بوده است. زیرا بازی سازها در جریان نیستند.

فقط هنوز یک مشکل باقی است اینکه آقای کریمی گفتند درباره بازی های خارجی که محتوای سالم دارند هیچ کاری نمی توان کرد که این خود قاچاق است. فارس: وعده هایی که داده شد برای اطمینان از قرار گرفتن عوارض در مسیر کمک به بازی ساز داخلی کافی است؟

کرپاسی: شورای عالی فضای مجازی علیرغم انفعال و تبلی، در نظارت و کنترل در موضوع عوارض بازی کمک کنند

کرپاسی: به موضوع قوانین ورود نمی کنیم زیرا با توجه به اینکه موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی را شورای عالی فضای مجازی مصوب کرده یا در مجلس تصویب می شود یا نمی شود.

همچنان از شورای عالی فضای مجازی درخواست دارم مانند موضوعات دیگر که مقداری متغیر و تبیل بوده اند در موضوعات نظارتی و کنترلی در این حوزه کمک کنند که هم صنعت بازی سازی کشور متضرر نشود هم اتفاقاتی براساس اما و اگر نیفتد و اتهام ایجاد نشود.

همچنان درخواست دارم موضوعاتی برای ناشران در جهت تسهیل فعالیت شان پیش بینی شود که جذب کردن کاربر در این بازار بسیار سخت است. همچنین درباره موضوع ارزش افزوده مارکت ایرانی که مطرح کردم، چندین مورد سراغ دارم که شرکت هایی هم که درخواست فاکتور می کنند ارزش افزوده فقط از فاکتور آنها کم می شود و اینکه به اداره مالیات پرداخت شده یا نه مشخص نیست. اگر امکان پیگیری از سازمان مالیاتی باشد خوشحال می شوم نتیجه آن منتشر شود که اگر اشتباه گفته ام اصلاح کنی.

فارس: در آمار فروش و سهم بازار مارکت های داخلی رسمی و بازار داخلی غیررسمی و کپی تناقض وجود دارد؛ چه استدلالی وجود دارد که با اخذ عوارض از بازی خارجی رسمی بازار مارکت مجاز داخلی مقابل بازار غیررسمی تضعیف می شود؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سپاهی: وقتی آمار فروش هست از اینکه می گوید سهم مارکت رسمی از غیررسمی بیشتر است تعجب می کنیم سپاهی: آقای کریمی بسیار خوب حرف زدند و اواسط صحبت هایشان داشتم برای حتی بیشتر کردن عوارض قانع می شدم که از یک جایی به بعد متوجه شدم خیر حرف خودمان درست است.

نخست اینکه گوگل پلی در ایران فعال است و کار می کند و کردیت کارت ها هم در حال استفاده هستند. اشاره شد که اغلب بازار بازی ایران در اختیار بازارهای داخلی است، در حالی که واقعا بازار داخلی سهم چندانی در این بازار ندارد، کلاً ۱۵ مارکت مجاز داخلی در این بازار مجوز دارند. رقم های ما و شما مشخص است. شما آمار فروش اعلام می کنید ما هم آمار فروش خودمان را می دانیم که با آمار شما فاصله زیادی دارد. اینکه می گوید ما از بازارهای غیر رسمی بیشتر فروخته ایم حرف عجیبی است، زیرا از آمار فروش خودمان خبر داریم و به طور حدودی از اندازه و آمار مشتری های ۱۴ مارکت همکاران نیز آگاه هستیم. همچنین آماری از مقایسه سهم بازار مارکت رسمی و غیر رسمی در بازی های خارجی احصا کرده ایم که نشان می دهد تا زمانی که مارکت رسمی نتوانسته بازی خارجی را وارد کند در درآمد فروش از بازار غیررسمی عقب مانده اما زمانی که موفق به آوردن رسمی بازی های خارجی شده از بازار غیر رسمی پیشی گرفته است.

فارس: چه طور باید بر اجرای این تصمیم طبق هدف و برنامه نظارت کرد تا نتیجه عکس نشود؟ حاجی هاشمی: هم روی مدل اجرا و هم روی پولی که از عوارض حاصل می شود باید به دقت نظارت کرد حاجی هاشمی: شورای عالی قضایی مجازی مصوبه اخذ عوارض از بازی خارجی را تصویب کرده و مرکز ملی فضای مجازی طبق حکم رهبری مسئول پیگیری مصوبات شورا و نظارت بر اجرای صحیح آنها است. قطعاً این نظارت باید در ادامه اجرا وجود داشته باشد و متعاقباً این بحث ها بسیار مفید است و باید هم روی مدل اجرا و هم روی نظارت بر پولی که حاصل می شود ادامه داشته باشد، زیرا باید بیش از گذشته بازار را رصد کنیم تا ببینیم آیا بازارهای غیررسمی ساماندهی شده و در مقابل آیا بازارهای رسمی آسیب دیده اند یا خیر؟

این موضوعات باید دقیقاً در یکسال آینده که این تصمیم اجرا می شود رصد شود. اینکه بازی سازهای ایرانی در مارکت های خارجی چه میزان توانسته اند رشد کنند؟ حضورشان کمتر یا بیشتر شده است و وضع عوارض چه تأثیری بر آنها داشته است؟ شبیه این جلسات در این یکسال باید بیشتر تکرار شود و آمارها به صورت مداوم بررسی شوند تا این طرح در آخر سرانجام خوبی داشته باشد.

فارس: آیا عوارض بازی های دیجیتال فقط شامل بازی موبایل خواهد شد یا هر نوع بازی شامل بازی های PC کنسول ارجینال و حتی بازی های غیرقانونی و کرک که هولوگرام می گیرند را هم شامل می شود؟ و با وجود قانونی که عرضه رایگان بازی های خارجی یا محتوای سالم را جرم نمی داند چگونه بازار قابل ساماندهی است؟

کریمی قدوسی: شاید قانون عرضه رایگان بازی خارجی کمی در اینترنت را تغییر دهیم کریمی قدوسی: کشور ما حقوق مالکیت معنوی آثار خارجی را به رسمیت نمی شناسد و می خواهد آثار آنها را مجانی ارائه کند، اینجا باگ در مجانی بودن است. اما بازار فیزیکی چون پول کالا می دهد نمی تواند مجانی عرضه کند و حتماً چون می خواهد پول بگیرد مشمول عرضه تجاری می شود و باید هولوگرام بگیرد زیرا ماده ۲ قانون مبارزه با اشخاص حقیقی و حقوقی فعال در عرصه سمعی و بصری فقط عرضه تجاری را شامل می شود مانند فیلم و کتاب که وزارت فرهنگ هم همین مشکل را دارد.

اخذ هزینه از بازی رایگان خارجی نیاز به رعایت قانون کمی رایج دارد. نمی توانیم همین طوری هزینه وضع کنیم؛ هزینه ای که از بازی خارجی گرفته خواهد شد اسم عوارض یا واردات رسمی دارد. درباره رسیدگی به وضعیت بازارهای کمی آنلاین داخلی، چندین بار با مرکز ملی فضای مجازی صحبت کرده ایم اما نیاز به قانون دارد. وضع هزینه برای آنها در تضاد با قانون مجلس است. زیرا قانون مجلس در تضاد با رعایت قانون کمی رایج است.

از وقتی عرضه رسمی بازی در کشور آغاز شد مردم عادی هستند که برای بازی پول می دهند. بازی کلش آف کلنز یک استثنا است و روی یک استثنا برای کشور تصمیم نمی گیرند. از بین ۱۰۰ تا ۲۰۰ بازی خارجی در کشور کدام بازی فروش چه دارد؟ تعداد بازی هایی که اجازه می دهد توسعه دهنده زنده بماند حداکثر ۱۰ عدد است که سه بازی اول در این لیست هم متعلق به خود مارکت است که مارکت مستقیم آنها را وارد کرده و اکثر فروش آنها هم به خودش برمی گردد. کدام مارکت جهانی بازی های بزرگ را خودش می آورد؟ اگر این مارکت بنای رعایت دموکراسی را داشت خودش ناشر نمی شد که تمام سود به خودش برسد. در ایران حتماً باید ناشر داخلی وجود داشته باشد. نبود الزام برای واسطه (ناشر بازی) رسماً خلاف قوانین کشور است؛ زیرا به عنوان ایرانی نمی توانیم در خارج از کشور بازی منتشر کنیم و باید ناشر خارجی پیدا کنیم اما به خارجی می گوییم محدودیتی ندارید. اگر قرار است با این وضع اصلاً ناشر خارجی به ایران نیاید اصلاً نباید مشکلی نیست. نمی توانیم بگوییم با وجود تمام مشکلاتی که مقابل ما وجود دارد در باز باشد. برای مثال با همین رویه، کشور در حوزه سینما موفق است و اگر پرده های سینما را به فیلم های خارجی می دادیم که هر فیلمی دوست دارند منتشر کنند آیا سینمای ایران پس از ۱۰۰ سال موفق می شد؟ اگر سال ۸۵ اسفر فرهادی فیلم «رقص در غبار» را نمی توانست ۲۰ میلیون تومان در کشور به فروش برساند شاید نمی توانست فیلم دوم خود را بسازد. بنابراین، رگولاتور سینمای ایران این اجازه را به اسفر فرهادی داده است. انیمیشن اگر ضعیف است زیرا در گلخانه مطلق صدلوسیم است. صنعت PC نابود شد چون مردم دیگر بازی PC نمی کنند و اگر هولوگرام در کشور نبود یک بازی PC هم ساخته نمی شد و همه بازی های PC در ایران به لطف هولوگرام بنیاد ساخته، منتشر شد و فروخته شده اند. بازار پر از بازی کرک و کمی است، چه هولوگرام بدیم و چه ندهیم، زیرا بازی PC کرک می شود و فریمووم و آنلاین نیست.

گفته شد که گیت کارت ها در ایران تبلیغ کلیکی گوگل می کنند که ناشی از رونق مارکت های خارجی از جمله گوگل پلی در ایران دارد، در حالیکه معیار تبلیغ دادن در گوگل به صرفه بودن یک کسب و کار نیست. ممکن است قلاب کسب و کار محلی هم تبلیغ در گوگل داشته باشد.

آمارهای منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازارهای رسمی و غیررسمی بازی در کشور، براساس پیمایش سال ۱۳۹۴ با ۱۲ تا ۱۳ هزار پرسشنامه در سطح کشور با ۴۰۰ میلیون تومان هزینه احصا شده است با این حال تحلیل است و قطعاً عدد دقیقی نیست، نمی توانیم عدد دقیق بدیم زیرا کل بازار را نداریم. به فرض اینکه آمار ما اشتباه باشد ممنون که آمار ما را اصلاح کردید. دوم اما این آمار مقایسه از سهم بازار رسمی و غیررسمی بازی از کجا آمده است؟ چگونه آمار فروش گیت کارت در گوگل پلی را دارید؟ این نمودار عجیب است. به فرض اگر ۱۰ درصد را اضافه کنید که شاید نکند خودتان اختیار دارید، اختلاف نرخ ارز مارکت و ارز خارجی از نظر فروش ۱۲۰۰ تا ۱۴۰۰ تومان است و اختلاف زیاد است و مردم نمی روند از گوگل پلی خرید کنند. همچنین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باز هم اگر این ۱۰ درصد باعث شود بازی ساز خارجی به ایران نیاید مطمئن هستیم بخش خصوصی از سود خود کم می کند و به خارجی نمی گوید که ۱۰ درصد از سود کم شده است و بخش خصوصی خود را تنظیم می کند.

این عوارض در بخش های مختلف صنعت بازی اجرا می شود اما بستگی به موضوعاتی دارد. اگر عوارض ۱۰ درصدی روی بازار فیزیکی کپی اعمال شود قیمت این بازی ها از بازی قاچاق بیشتر خواهد شد و قاچاق ارزان تر می شود. بنابراین این بازار کشت عوارض را ندارد. حاشیه سود فروش بازی های فیزیکی کپی بسیار پایین و این بازار رو به زوال است. همچنان که در سال ۸۸ حدود ۲۷ میلیون هولوگرام و امسال ۴ میلیون و ۳۰۰ هزار هولوگرام داده شده است. درباره بازی های اورجینال کنسول و PC قطعاً این عوارض روی آنها لحاظ می شود.

اکنون که با شما صحبت می کنم هنوز هیچ اتفاقی برای برخورد با بازی های خارجی که محتوای سالم دارند نیفتاده است اما در حال انجام چند کار هستیم. نخست: به عنوان اولین کار به وزارت ارتباطات رفتم تا به سایت هایی که این بازی ها را می گذارند سرور ایرانی ندهند و وزارت ارتباطات برای آنها پهنای باند مصرفی را تخفیف دار حساب نکند و جلوی این تخفیف را بگیرند. دوم: امروز هم در نتیجه صحبت های انجام شده در جلسه ای با مرکز ملی قضای مجازی احتمال دارد شاید این موضوع یک خط شود و به شورای عالی قضای مجازی برود، به طوری قانون وضع کنند که عرضه بازی خارجی کپی شده رایگان روی اینترنت ممنوع شود. پیگیر این موضوع خواهیم بود. این مطالبه من هم است، فقط اکنون که صحبت می کنم هنوز نتوانستیم قانون آن را عوض کنیم. اگر بتوانیم اهرم آن را در قالب قانون یا تبصره یا هر اسمی که روی آن می گذارید پیدا کنیم حتماً این کار را خواهیم کرد. منظور هم بازی هایی است که روی هر وب سایی که در ایران ثبت شده گذاشته می شود. اینکه چرا یک بازی که در ایران ناشر رسمی ندارد نباید رایگان روی سایت ها باشد دو دلیل دارد. نخست: زیرا فرهنگ غلط استفاده رایگان از بازی را رواج می دهد و دوم: کسب و کار را دچار مشکل می کند. حتی اگر نمونه داخلی نداشته باشد مصرف کننده باید کپی آن را بخرد. اگر آن بازی در خارج پولی باشد نباید سانی آن را رایگان در ایران بگذارند، سیاست ما این است. مانند بازی کپی که نماینده رسمی ندارد که وارد کشور شود در ایران کپی می شود و بنیاد ملی بازی روی آنها هولوگرام می زند.



فناورانه

آغاز مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره

گیم تهران: به زودی

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند. به گزارش روزگرم با نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرمخبردار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند. به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود. مرکز مخابراتی توسعه می یابد.

عملیات کابل برگردان با هدف توسعه شبکه کابل در مراکز مخابراتی سلمان فارسی و شهید باهنر از تاریخ ۱۶ بهمن ماه آغاز می شود. به گزارش روزگرم با نقل از روابط عمومی مخابرات منطقه تهران، با اجرای عملیات مذکور ارتباط تلفنی مشترکین در مرکز مخابرات سلمان فارسی با پیش شماره های ۲۲۰۶ الی ۲۲۰۹، ۲۲۳۴ الی ۲۲۳۹، ۲۲۱۱ الی ۲۲۱۴، ۲۶۶۵، ۲۶۷۶ در محدوده پلوار فرحزادی، ارغوان غربی به مدت ۴۸ ساعت و در مرکز مخابرات شهید باهنر با پیش شماره های ۲۲۰۰، ۲۲۶۰، ۲۲۶۲ الی ۲۲۶۴، ۲۶۶۰، ۲۶۶۴ در محدوده خیابان های کلاهدوز، علیرضا اثی عشری، صدف، مروارید، کاهو مهر به مدت ۷۲ ساعت با اختلال همراه است.

رجیستری ال جی از دو هفته آینده

رئیس سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی اعلام کرد: گوشی های نشان ال جی (LG) از شنبه ۲۸ بهمن ماه مشمول طرح احراز اصالت تجهیزات دارای سیم کارت (رجیستری) می شوند. حسین فلاح جوشقانی درباره تغییر زمانبندی اعلام نشان جدیدی که مشمول طرح می شود، گفت: نشان هایی که پیش از این مشمول طرح احراز اصالت تجهیزات دارای سیم کارت قرار گرفته اند از نظر تعداد، سهم زیادی در بازار نداشتند اما لازم بود پیش از اعلام سایر نشان ها که سهم بیشتری در بازار گوشی تلفن همراه دارند، درباره فرایندهای فعال سازی و انتقال مالکیت در سامانه مربوط به این طرح اطلاع رسانی کافی به مردم انجام می شد و فاصله زمانی دو هفته ای برای مشمول شدن نشان جدید هم به منظور آرایه اطلاعات مورد نیاز به مردم پیش بینی شده و این فرایندها در راستای حفظ حقوق مشترکین و جلوگیری از فروش گوشی های قاچاق به جای گوشی های قانونی به مردم است. درباره فرایندهایی که کاربران گوشی تلفن همراه باید از آن مطلع شوند، افزود: پیش از این کاربران هنگام خرید گوشی تلفن همراه مشمول طرح احراز اصالت تجهیزات دارای سیم کارت، با شماره گیری کد دستوری *۷۷۷۷۷# شناسه بین المللی (IMEI) گوشی را اعلام می کردند و اگر پاسخ آن مثبت بود با اطمینان از قاچاق نبودن گوشی، آن را خریداری می کردند. در حال حاضر نیز کاربران در هنگام خرید گوشی باید حتماً دقت کنند که علاوه بر اعلام IMEI، بر روی جعبه یا کارت گارانتی کد فعال سازی گوشی درج شده باشد و در صورت نبودن کد فعال سازی از خرید گوشی خودداری کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فروش ۱.۵ میلیارد گوشی در سال ۲۰۱۷

فهرست پرفروش ترین برندهای گوشی های همراه و هوشمند اعلام شده که بر اساس آن شرکت کره ای سامسونگ با حفظ جایگاه نخست خود، در صدر قرار گرفته است. به گزارش وب سایت تک رادار، دو شرکت و موسسه آماری اینترنتشال دیتا و استراتژی آنالیتیک با انتشار گزارش های فصلی و سالانه خود از فروش گوشی های هوشمند در سال ۲۰۱۷ به تازگی فهرستی از پرفروش ترین و محبوب ترین برندهای فعال در زمینه تولید و فروش گوشی های هوشمند را نیز ارائه داده اند. طبق این آمار، سامسونگ که در سال ۲۰۱۶ میلادی نیز در صدر فهرست پرفروش ترین برند سال جای گرفته بود، با حفظ جایگاه نخست خود در سال ۲۰۱۷ نیز به همین عنوان شناخته شد و در رتبه نخست رده بندی در جهان است. اداین دو موسسه آماری گزارش های مختلفی از فروش گوشی های هوشمند در سه ماهه پایانی و مجموع کل سال ۲۰۱۷ منتشر کرده اند. گزارش سه ماهه چهارم و پایانی سال گذشته ۲۰۱۷ میلادی حاکی از آن است که شرکت آمریکایی اپل با فروش ۷۷.۳ میلیون دستگاه گوشی آیفون توانسته است بیشترین میزان فروش را در این سه ماهه پایانی سال از آن خود کند.

برقراری نسل پنجم اینترنت در المپیک

زمستانی کره جنوبی

بزرگترین اپراتور مخابراتی کره جنوبی قصد دارد با همکاری سامسونگ و اینتل برای نخستین بار سرویس آزمایشی نسل پنجم اینترنت ۵G را در جریان بازی های المپیک زمستانی کره جنوبی راه اندازی کند. به گزارش وب سایت asia.nikkei، از آنجا که اخبار اینترنت ۵G در گوشه و کنار جهان منتشر شده و کاربران بسیاری نیز در انتظار اجرای آن هستند، کشورهای زیادی با همکاری اپراتورهای اینترنت در جهان درصدد برقراری این نسل جدید از اینترنت هستند. بیشتر از یک ماه پیش بود که کره جنوبی اعلام کرد قصد دارد در ماه ژوئن سال ۲۰۱۸ میلادی، نسل جدید اینترنت ۵G را در کشورش راه اندازی کند. طبق گزارش های منتشر شده، شماری از اپراتورهای داخلی در کره جنوبی از جمله SK Telecom، KT و LG Uplus به برقراری نسل پنجم اینترنت در این کشور آسیای شرقی کمک خواهند کرد. دولت کره جنوبی نیز به منظور حمایت و پشتیبانی از برقراری نسل پنجم اینترنت و شبکه پر سرعت ۵G سرمایه گذاری های عظیمی را خواهد کرد. اخیراً هم غول تکنولوژی سامسونگ کره جنوبی با همکاری شرکت مخابراتی ژاپنی KDDI فناوری برقراری اینترنت پر سرعت ۵G را در یک قطار در حال حرکت با موفقیت آزمایش کردند. این دو شرکت برقراری آزمایشی نسل پنجم و پرسرعت اینترنت همراه را بر روی یک قطار در حال حرکت با سرعت ۱۰۰ کیلومتر آزمایش کردند و به این نتیجه رسیدند که بسته های داده با حداکثر سرعت ۱.۷ گیگابایت در ثانیه ارسال و دریافت شدند. حالا این کشور پیشگام در عرصه علم و فناوری نیز روز جمعه عنوان کرده است که تصمیم گرفته برای نخستین بار برقراری سرویس شبکه اینترنت پرسرعت و جدید ۵G را با همکاری غول مخابراتی کره یعنی اپراتور KT، سامسونگ و اینتل در جریان بازی های المپیک زمستانی این کشور که در شهر پیونگ چانگ برگزار می شود، ممکن و هموار سازد. بر اساس اعلام اپراتور KT این اپراتور مخابراتی نخستین توسعه دهنده نسل پنجم اینترنت پرسرعت ۵G خواهد بود که به کاربران در کره جنوبی این امکان را می دهد تا از قابلیت های جدید و پرسرعت اینترنت ۵G لذت برده و استفاده کنند.



ZIMA

در رویداد ۲۰۱۷ DGRC چه گذشت؟ (۱۳۹۶/۱۱/۱۵ - ۱۳۹۶/۱۱/۱۶)

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از نگاه آمار و ارقام
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 شبکه ی پژوهشگران این حوزه در رشته های مختلف داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قرار است هرساله با همکاری یکی از دانشگاه های بزرگ و معتبر کشور و با حضور دایرک یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، این شبکه ی ملی پژوهشی را گسترش داده و از فواید آن در جهت رشد روزافزون صنعت بازی ملی بهره 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 حوزه 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

ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال

تعامل پذیری در بازی های دیجیتال

هنر و طراحی بازی های دیجیتال

اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال

اعضای کمیته ی علمی این رویداد شامل دو استاد تمام، ۷ دانشیار، ۱۶ استادیار و ۹ نفر خیرگان صنعت بازی های دیجیتال بودند. در کنار این، اعضای کمیته ی داوری اولین دوره ی بازی های جدی و مقالات هم شامل ۲ نفر استاد تمام، ۱۰ دانشیار، ۱۹ استادیار و ۳۰ دانشجوی دکتری بودند. تعداد ۱۴۶ مقاله به این رویداد ارسال شد که ۲۱۲ نفر آنها را نوشته 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 ی علوم انسانی، ۲۴ درصد فنی و مهندسی، ۷ درصد هنر و یک درصد از مقالات مربوط به حوزه ی علوم پزشکی بود. در این میان پنج رشته ی دانشگاهی نیز بیشترین مقاله ی ارسالی را داشتند: علوم مهندسی و کامپیوتر، مدیریت، روانشناسی، علوم ارتباطات و هنر. ۶۴ درصد از ارائه دهندگان مقالات مرد و ۳۶ درصد زن بودند که با نرخ پذیرش مقالات ۶۰ درصد توانستند مقالات خود را به دبیرخانه ارسال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و مجوز حضور در رویداد را دریافت کنند. مقالات پذیرفته شده نیز ۴۸ درصد به شکل شفاهی و ۵۲ درصد به شکل پوستر ارائه شدند. در بخش مسابقه ی بازی های جدی نیز ۵۴ اثر پذیرفته شده بودند که در نهایت برنده ی نخست، بازی آموزشی «طرلان» بود. این بازی یک بازی جدی آموزشی جهت آموزش مهارت حل مشکلات آموزشی کودکان است. تعداد شرکت کنندگان در این کنفرانس ۲۶۶ نفر بود. ۲۳ نفر هم به عنوان سفیر دانشگاهی با این رویداد همکاری کردند. در پایان رویداد هم تعداد ۱۰ تندیس به برگزیدگان بخش های اهدا شد.



آغاز مسابقه ی مردمی هفتمین جشنواره گیم تهران؛ به زودی

علاقه مندان به صنعت بازی های رایانه ای می توانند از طریق پیامک بهترین بازی ایرانی سال را در بخش بهترین بازی از نگاه مردم انتخاب کنند. به گزارش روزگرم به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم به یکی از بخش های ثابت و پرفرقدار جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدل شده است. در جشنواره هفتم نیز مردم می توانند از میان ۱۷۲ بازی رسیده به جشنواره، بهترین اثر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از نگاه مردم را برگزینند. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی خواهد داشت و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. توسعه دهندگان بازی که در هفتمین جشنواره گیم تهران شرکت کرده و بازی شان منتشر شده است نیز می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ترغیب کنند. به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد. براساس این گزارش شماره پیامک و کد هر بازی به زودی اعلام خواهد شد و در نهایت بهترین بازی سال از نگاه مردم در آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۱۹ اسفندماه معرفی می شود.



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

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 GIST یا Gaming Istanbul با حضور شرکت های بزرگ فعال در این حوزه کار خود را پی 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، پارسنپ و دیرین 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 قنوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه (TOGED) و الکساندر مزین 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 فرزام ملک آرا و علی نادرعلی 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. دومین دوره ی رویداد TGC تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

صنعت بازی سازی ایران روی لبه تیغ (۱۳۸۵-۹۶/۱/۲۱)

آن زمان که اولین بازی های ایرانی ساخته شدند، هرچند هم بی کیفیت بودند، اما امید و دلخوشی در دل هایمان زنده می کردند. علاقه مندان به بازی سازی امیدوار بودند که سرانجام صنعت بازی سازی در ایران هم رشد خواهد کرد.

البته همان طور هم شد و صنعت بازی سازی در ایران رشد کرد. رفته رفته تعداد شرکت های بازی سازی در ایران بیشتر شدند و شاهد آثار متنوع و گوناگونی بودیم. آثاری که روند رشد کیفیت در آن ها کاملاً مشهود بود. گسترش این صنعت در ایران باعث شد تا شاهد رویدادها و جشنواره های گوناگونی در رابطه با بازی های ویدئویی در سرتاسر کشور باشیم. رسانه های حوزه ی بازی، بیشتر از همیشه در مورد بازی های ایرانی مطلب می نوشتند و صنعت نوپا و جوان بازی سازی در ایران یکی یکی پله های ترقی را طی می کرد.

با فراگیر شدن بازار بازی های موبایل، شاهد توسعه و گستردگی این صنعت در ایران بودیم. بازی های ایرانی چه از نظر کمی و چه از نظر کیفی رشد کردند و در کنار بازی های خارجی خوش درخشیدند. مارکت های فروش بازی های موبایل به میدان رقابت بازی های ایرانی تبدیل شده بودند و همه ما آن را به فال نیک گرفتیم. هر سال تعداد آثار شرکت کننده در جشنواره های مختلف، مخصوصاً جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بیشتر و بیشتر می شد. سال گذشته بود که در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، ۱۸۷ بازی ارسال شد و رکورد سال های گذشته شکسته شد. با اینکه کیفیت بخش زیادی از آثار ارسالی خوب نبود اما همین تب و تاب و همین میزان آثار ارسالی، نکته مثبتی به شمار می رفت. اما همان طور که داوران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران هم اشاره کردند و همان طور که در TGC هم به آن اشاره شد، صنعت بازی سازی ایران به نقطه ای رسیده به تحولی اساسی نیاز دارد و این روند علاوه بر ضربه زدن به کیفیت، به کل صنعت نیز لطمه وارد خواهد کرد. متأسفانه علی رغم تلاش های گسترده بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برخی شرکت های بازی سازی بزرگ، صنعت بازی سازی در ایران رفته رفته دچار رکود شده. البته بهتر است بگوییم صنعت بازی سازی در ایران در حال ورشکسته شدن است! این جملات به هیچ وجه سیاه نمایی نیست و اگر با کمی دقت بیشتر به اطراف خود نگاه کنیم، متوجه این موضوع خواهیم شد.

طبق برخی شنیده ها، شرکت های بازی سازی در سرتاسر ایران یکی پس از دیگری در حال تعطیل شدن هستند و شرایط خوبی را پشت سر نمی گذارند. این وضع اسفناک باعث شده تا سرمایه گذاری روی بازی سازی همچون گذشته نباشد و بدترین شرایط خود را تجربه کند، به نحوی که در طول سال کمتر شاهد بازی های بزرگ بخصوص روی پلتفرم PC هستیم. کمتر شرکت یا ارگانی را می بینیم که در زمینه بازی سازی مایل به سرمایه گذاری باشد و این موضوع در دراز مدت وضعیت وخیمی را در صنعت بازی سازی است. مسئله ی بعدی که باید به آن اشاره کنیم، بازی سازان برتر ایرانی است که یکی پس از دیگری از ایران می روند. متأسفانه این مورد، مشکلی است که کشور ما همواره در بخش های زیادی با آن دست و پنجه نرم می کند. نبود شرایط مناسب در بازار باعث شده تا نخبه ها برای رشد خود کشورهای دیگر را انتخاب کنند. در دو سال اخیر شاهد آن بوده ایم که افراد تاثیرگذار در صنعت بازی سازی داخل به شرکت های بازی سازی خارجی می روند. آن هایی که ترفقه اند هم منتظر فرصت مناسبی هستند تا بتوانند بروند. سوالی که پیش می آید این است که با این وضعیت، چطور توقع می رود تا صنعت بازی سازی ما پیشرفت کند؟ بحث دردناکی که وجود دارد این است که شرکت های بازی سازی کشورهای منطقه، با برنامه ریزی دقیقی به سرعت مشغول پیشرفت هستند ولی صنعت بازی سازی ما پس یک پیشرفت نصفه و نیمه، در حال رکود است. شاید یکی از مواردی که باعث شد بحث دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی شکل بگیرد، همین شرایط کنونی باشد. قطعاً دریافت عوارض بهترین گزینه و تنها راهکار نیست، اما اگر به درستی اجرا شود، می تواند با حمایت های اصولی و زیرساختی برخی از مشکلات را تا حد زیادی کاهش دهد. بحث دیگر که همه ما روی آن تاکید داشته ایم، مجاب کردن ارگان ها و شرکت ها برای ورود و سرمایه گذاری در این حوزه است. چه بخواهیم قبول کنیم و چه نخواهیم، سرمایه گذاری در تمامی مشاغل و حوزه ها، یکی از اصلی ترین مواردی است که می تواند مشکلات را پایان دهد.

هدف از این گزارش القای ناامیدی نیست، تنها هدف این است که همه متوجه باشیم شرایط صنعت بازی سازی ایران خوب نیست و اگر به همین شکل بخواهیم جلو برویم شاید تا چند سال آینده چیزی به اسم صنعت بازی سازی ایران وجود نداشته باشد. با اینکه این صنعت موفقیت های زیادی مخصوصاً در این چند سال، حتی در بخش بین الملل کسب کرده؛ اما اگر دقیق تر به شرایط نگاه کنیم متوجه می شویم که همین موفقیت ها آن را زنده نگه داشته است. بازی سازان ما خیلی وقت است روی لبه تیغ راه می روند و سرنوشت این حوزه عملاً مشخص نیست. امید است، با همکاری تمامی فعالین این حوزه، صنعت بازی سازی ایران پله های ترقی را با سرعت بیشتری طی کند.

• کارشناس بازی های رایانه ای

ایران

فعالان عرصه بازی سازی در گفت و گو با «ایران»: دریافت عوارض از بازی های خارجی، بازار داخلی را کوچک می کند

سوسن صادقی

چندی پیش خبری مبنی بر اینکه از فروش بازی های خارجی ۱۰ درصد عوارض دریافت می شود، منتشر شد گفتنی است اخذ عوارض از بازی ها در لایحه بودجه ۹۷ گنجانده و مقرر شده که ۱۰ درصد از میزان فروش بازی های خارجی و بازی های آنلاین خارجی، به عنوان عوارض دریافت شود. روزنامه ایران به سراغ فعالان عرصه بازی سازی رفته تا نظر آنان را درباره این تصمیم جویا شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متضرر شدن مصرف کننده

«به هیچ وجه موافق دریافت عوارض از بازی های خارجی نیستیم چون می خواهند به نام بازی ساز هزینه اضافی از مصرف کننده بگیرند. این کار تنها بازار مصرف را به جای بزرگ کردن کوچک و کوچکتر می کند، بازاری که بدون کمک مسئولان دولتی و تنها به دست بخش خصوصی ایجاد شده است.»

حسن مهدی اصل بازی ساز با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: وقتی این ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های خارجی گرفته شود، تنها با ریزش کاربر مواجه خواهیم بود. این کار باعث می شود یک عده ای دیگر به سراغ بازی ها نیایند یا از طریق غیرقانونی بازی ها را تهیه کنند. فرقی ندارد بازی خارجی باشد یا داخلی ما بازی ساز ها نمی خواهیم بازار کوچکتر شود. وقتی بازار باشد می توانیم به ادامه فعالیت در عرصه بازی سازی امیدوار باشیم.

این فعال حوزه گیم اعتقاد دارد در این طرح تنها مصرف کننده قراموش شده است و با اخذ عوارض فقط مصرف کننده صدمه می بیند وقتی هم مصرف کننده صدمه ببیند، دیگر بازی نمی کند و این به ضرر بازی ساز ایرانی است. به نظر می رسد کسانی که این طرح را برنامه ریزی کرده اند تنها به فکر این هستند حالا که بازار بازی های موبایل بزرگ شده است، از کنار آن درآمدی کسب کنند این فعال حوزه فناوری با بیان اینکه به عنوان بازی سازی که بازی اش در کشورهای دیگر منتشر شده است اعلام می کند هیچ کشوری عوارض از بازی های خارجی دریافت نمی کند، گفت: در تمام کشورها تنها مالیات بر ارزش افزوده دریافت می شود چرا ما می خواهیم تافته جدابافته از دنیا باشیم. بهتر است مسئولان به جای اخذ عوارض به دنبال بزرگ کردن بازار باشند.

مهدی اصل افزود: از سوی دیگر مشخص نیست این عوارضی که می خواهند از مصرف کننده به نام کمک به بازی ساز بگیرند چگونه می خواهند آن را هزینه کنند، چرا که در طرح های قبلی هم مانند زدن هولوگرام به بازی های خارجی به دنبال کمک به بازی سازها بودند در صورتی که هیچ نتیجه ای در بر نداشت و تنها با این کار صنعت بازی های رایانه ای نابود شد. از سوی دیگر وقتی هزینه ها به خزانه دولت واریز شود، در خوشبینانه ترین حالت ۱۰ تا ۲۰ درصد آن خارج می شود. اگر ما مخالف این طرح هستیم چون تجربه داریم چه اتفاقی بر سر بازی های رایانه ای آمد و با این طرح نیز بازار بازی های موبایل از بین می رود اکنون بازی های خارجی کمک کرده تا بازار رقابتی شکل بگیرد بنابراین اگر عوارض گرفته شود این بازار تضعیف و در این میان بازی ساز ایرانی نیز به علت کوچک شدن بازار متضرر خواهد شد.

وی با بیان اینکه باید است این پول به دست بازی سازها برسد، گفت: از سوی دیگر در خوشبینانه ترین حالت هم اگر این پول به دست بازی ساز برسد، دادن پول به بازی ساز سم است. این کار انگیزه ها را از بین برده و رقابت را نابود می کند. باید بازی ساز را از طریق معافیت بر مالیات ارزش افزوده برای مدت دو تا ۵ سال حمایت کرد. با پول نقد بازی ایرانی رشد نمی کند تنها باعث می شود یکسری شرکت ها قارچ گونه برای دریافت این پول رشد کند و به اعتقاد من دولت تنها باید زیرساخت ها را آماده و با کمترین دردسر بازی را به مصرف کننده برساند.

امیر حسین فصیحی دیگر بازی ساز نیز به «ایران» گفت: در چند سال اخیر فروشگاه های آنلاین برنامه و بازی های موبایل رشد کردند و برای نخستین بار بعضی از فروشگاه های آنلاین ایرانی با ناشران بین المللی بازی های موبایل قرارداد رسمی امضا کردند. ناشران بین المللی بازی ها را برای ایرانی ها ترجمه و پشتیبانی کردند از این رو بازار بازی ها رونق گرفت.

این فعال بازی ساز گفت: از سوی دیگر حضور ناشران بین المللی باعث شد گیم های ایرانی به خرید رسمی بازی ها تشویق شوند و قانون کپی رایت را رعایت کنند و از سوی دیگر قیمت بازی ها مناسب شد و همین موضوع فرصتی را برای بازی های ایرانی ایجاد کرد تا بازی های خود را با قیمت مناسب به بازار عرضه کنند از این رو با اخذ عوارض این موارد دوباره با مشکل مواجه خواهد شد. فصیحی افزود: حضور رسمی و قانونی بازی های بین المللی در ایران همواره آرزوی بازی سازان در ۱۰ سال اخیر بوده است ولی به نظر می آید که تصمیمات اخیر دولت در خصوص مصوب کردن قانون اخذ عوارض از بازی های رسمی خارجی ضربه ای جدی به این جریان مثبتی است که به تازگی شکل گرفته است.

کسب درآمد دولت از بازی های خارجی

عماد رحمانی از موافقان دریافت عوارض از بازی های خارجی است و در این خصوص به «ایران» می گوید: دریافت عوارض از بخشی از درآمد بازی های خارجی دو سال پیش از سوی شورای عالی فضای مجازی مصوب شد که هدف هم از این طرح سرمایه گذاری برای توسعه بازی های ایرانی بود از این رو اسامال وارد لایحه بودجه دولت شده است.

رحمانی افزود: ما یک بازار بکر و خوبی را در اختیار شرکت های خارجی گذاشته ایم و این شرکت ها بدون هیچ تغییر خاصی صرفاً بازی های خود را در داخل کشور عرضه می کنند. با اخذ عوارض می توان درآمد خوبی را وارد خزانه دولت کرد و بخشی از آن را نیز بنیاد برای تولید بازی های داخلی هزینه کند.

این فعال بازار گفت: به نظرم بحث مهم و نگرانی های فعالان عرصه بازی ها چگونگی خرج کردن پول است و باید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این بخش برنامه ای شفاف داشته باشد تا نگرانی های فعالان را رفع کند. از سوی دیگر بازار، با اخذ ۱۰ درصد عوارض از بین نمی رود، چرا که ناشران خوبی در حوزه موبایل در کشور وجود دارد. به نظرم نگرانی های صنف بازی سازها به خاطر این است که فکر می کنند میزان عوارض در سال های آینده بیشتر خواهد شد و با این کار رقابت کاهش می یابد.

رحمانی افزود: به نظر من اگر پول اخذ عوارض از بازی های خارجی بدرستی هزینه شود در بازار داخلی ما تأثیر مثبتی می گذارد. در هر صورت بازار ما متأثر از اقتصاد دولتی است. حتی در اوج صنعت گیم ایران در سال ۹۰ و ۹۱ حمایت های دولتی وجود داشت که بازی های خوبی نیز وارد بازار ایران شد با حمایت هایی که از بازی سازها صورت گرفت، کمک کرد تا بازی هایی مانند گرشاسب، فرازمینی، سیاه و... تولید شوند. همه می دانند بازی سازی کار بسیار پرهزینه ای است اما وقتی حمایت ها قطع شد بازی های بسیار بی کیفیتی وارد بازار موبایل شده و سطح بازی ها افت کرده است.

ایجاد یک رقابت نابرابر

امیر حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از فروشگاه های عرضه بازی با بیان اینکه اخذ عوارض از بازی های خارجی باعث افزایش قیمت این دسته از بازی ها را به دنبال خواهد داشت، گفت: اخذ عوارض کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد و نتیجه آن خروج ۱۰۰ درصدی ارز از کشور خواهد بود. این طرح فقط در فروشگاه های رسمی داخلی پیاده خواهد شد، این در حالی است که فروش بازی های خارجی روی فروشگاه ها خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود بنابراین رقابت نابرابری را بین فروشگاه های داخلی و خارجی رقم می زند که با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اساسی مغایرت دارد و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی محسوب می شود. حقیقت در ادامه افزود: خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی بسیار آسان و در دسترس است، بنابراین سخت کردن رقابت فروشگاه های ایرانی با فروشگاه های خارجی تنها مانع رشد فروشگاه های ایرانی خواهد شد.

این فعال در فروشگاه بازی های موبایلی با بیان اینکه حمایت هایی که از بازی سازها صورت می گیرد فقط با اعمال معافیت های مالیاتی و آموزش در دانشگاه ها ممکن است، گفت: می توان برای حمایت از بازی های داخلی، ۹ درصد مالیات را حذف کرد و این معافیت را برای مدت دو تا پنج سال تنها برای بازی های داخلی در نظر گرفت. به این وسیله به بازی سازها کمک می شود تا برای ادامه بازی سازی سرمایه گذاری کرده و کیفیت بازی های خود را بالا ببرند از این رو در دریافت و توزیع کمک ها هم شائبه ای ایجاد نخواهد شد.

تیم نگاه

حسن مهدی اصل بازی ساز: به هیچ وجه موافق دریافت عوارض از بازی های خارجی نیستم چون می خواهند به نام بازی ساز هزینه اضافی از مصرف کننده بگیرند. این کار تنها بازار مصرف را به جای بزرگ کردن کوچک و کوچکتر می کند بازاری که بدون کمک مسئولین دولتی و تنها به دست بخش خصوصی ایجاد شده است.

امیرحسین فصیحی بازی ساز: حضور رسمی و قانونی بازی های بین المللی در ایران همواره آرزوی بازی سازان در ۱۰ سال اخیر بوده است ولی به نظر می آید که تصمیمات اخیر در خصوص مصوب کردن قانون اخذ عوارض از بازی های رسمی خارجی ضربه ای جدی به این جریان مثبتی است که به تازگی شکل گرفته است.

عماد رحمانی بازی ساز: ما یک بازار بکر و خوبی را در اختیار شرکت های خارجی گذاشته ایم و این شرکت ها بدون هیچ تغییر خاصی صرفاً بازی های خود را در داخل کشور عرضه می کنند. با اخذ عوارض می توان درآمد خوبی را وارد خزانه دولت کرد و بخشی از آن را نیز بنیاد برای تولید بازی های داخلی هزینه کند.

فعالان عرصه بازی سازی در گفت و گو با «ایران»: اخذ عوارض از بازی های خارجی بازار داخلی را کوچک

می کنند (۱۱/۲۴) ۹۵-۹۶

چندی پیش خبری مبنی بر اینکه از فروش بازی های خارجی ۱۰ درصد عوارض دریافت می شود، منتشر شد گفتنی است اخذ عوارض از بازی ها در لایحه بودجه ۹۷ گنجانده و مقرر شده که ۱۰ درصد از میزان فروش بازی های خارجی و بازی های آنلاین خارجی، به عنوان عوارض دریافت شود. روزنامه «ایران» به سراغ فعالان عرصه بازی سازی رفته تا نظر آنان را درباره این تصمیم جویا شود.

ایران آنلاین /

متضرر شدن مصرف کننده

«به هیچ وجه موافق دریافت عوارض از بازی های خارجی نیستم چون می خواهند به نام بازی ساز هزینه اضافی از مصرف کننده بگیرند. این کار تنها بازار مصرف را به جای بزرگ کردن کوچک و کوچکتر می کند، بازاری که بدون کمک مسئولان دولتی و تنها به دست بخش خصوصی ایجاد شده است.»

حسن مهدی اصل بازی ساز با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: وقتی این ۱۰ درصد عوارض از فروش بازی های خارجی گرفته شود، تنها با ریزش کاربر مواجه خواهیم بود. این کار باعث می شود یک عده ای دیگر به سراغ بازی ها نیایند یا از طریق غیرقانونی بازی ها را تهیه کنند. فرقی ندارد بازی خارجی باشد یا داخلی ما بازی سازها نمی خواهیم بازار کوچکتر شود. وقتی بازار باشد می توانیم به ادامه فعالیت در عرصه بازی سازی امیدوار باشیم.

این فعال حوزه گیم اعتقاد دارد در این طرح تنها مصرف کننده قراموش شده است و با اخذ عوارض فقط مصرف کننده صدمه می بیند وقتی هم مصرف کننده صدمه ببیند، دیگر بازی نمی کند و این به ضرر بازی ساز ایرانی است. به نظر می رسد کسانی که این طرح را برنامه ریزی کرده اند تنها به فکر این هستند حالا که بازار بازی های موبایل بزرگ شده است، از کنار آن درآمدی کسب کنند.

این فعال حوزه فناوری با بیان اینکه به عنوان بازی سازی که بازی اش در کشورهای دیگر منتشر شده است اعلام می کنم هیچ کشوری عوارض از بازی های خارجی دریافت نمی کند، گفت: در تمام کشورها تنها مالیات بر ارزش افزوده دریافت می شود، چرا ما می خواهیم تافته جدا بافته از دنیا باشیم. بهتر است مسئولان به جای اخذ عوارض به دنبال بزرگ کردن بازار باشند.

حسن مهدی اصل: به هیچ وجه موافق دریافت عوارض از بازی های خارجی نیستم چون می خواهند به نام بازی ساز هزینه اضافی از مصرف کننده بگیرند. این کار تنها بازار مصرف را به جای بزرگ کردن کوچک و کوچکتر می کند بازاری که بدون کمک مسئولین دولتی و تنها به دست بخش خصوصی ایجاد شده است مهدی اصل افزود: از سوی دیگر مشخص نیست این عوارضی که می خواهند از مصرف کننده به نام کمک به بازی ساز بگیرند چگونه می خواهند آن را هزینه کنند، چرا که در طرح های قبلی هم مانند زدن هولوگرام به بازی های خارجی به دنبال کمک به بازی سازها بودند در صورتی که هیچ نتیجه ای در بر نداشت و تنها با این کار صنعت بازی های رایانه ای نابود شد. از سوی دیگر وقتی هزینه ها به خزانه دولت واریز شود، در خوشبینانه ترین حالت ۱۰ تا ۲۰ درصد آن خارج می شود. اگر ما مخالف این طرح هستیم چون تجربه داریم چه اتفاقی بر سر بازی های رایانه ای آمد و با این طرح نیز بازار بازی های موبایل از بین می رود اکنون بازی های خارجی کمک کرده تا بازار رقابتی شکل بگیرد بنابراین اگر عوارض گرفته شود این بازار تضعیف و در این میان بازی ساز ایرانی نیز به علت کوچک شدن بازار متضرر خواهد شد.

وی با بیان اینکه بعید است این پول به دست بازی سازها برسد، گفت: از سوی دیگر در خوشبینانه ترین حالت هم اگر این پول به دست بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساز برسد دادن پول به بازی ساز سم است. این کار انگیزه ها را از بین برده و رقابت را نابود می کند. باید بازی ساز را از طریق معافیت بر مالیات ارزش افزوده برای مدت دو تا ۵ سال حمایت کرد. با پول نقد بازی ایرانی رشد نمی کند تنها باعث می شود یکسری شرکت ها قارچ گونه برای دریافت این پول رشد کنند و به اعتقاد من دولت تنها باید زیرساخت ها را آماده و با کمترین دردمر بازی را به مصرف کننده برساند.

امیر حسین فصیحی دیگر بازی ساز نیز به «ایران» گفت: در چند سال اخیر فروشگاه های آنلاین برنامه و بازی های موبایل رشد کردند و برای نخستین بار بعضی از فروشگاه های آنلاین ایرانی با ناشران بین المللی بازی های موبایل قرارداد رسمی امضا کردند. ناشران بین المللی بازی ها را برای ایرانی ها ترجمه و پشتیبانی کردند از این رو بازار بازی ها رونق گرفت.

این فعال بازی ساز گفت: از سوی دیگر حضور ناشران بین المللی باعث شد گیم های ایرانی به خرید رسمی بازی ها تشویق شوند و قانون کیی رایت را رعایت کنند و از سوی دیگر قیمت بازی ها مناسب شد و همین موضوع فرصتی را برای بازی های ایرانی ایجاد کرد تا بازی های خود را با قیمت مناسب به بازار عرضه کنند از این رو با اخذ عوارض این موارد دوباره با مشکل مواجه خواهد شد.

فصیحی افزود: حضور رسمی و قانونی بازی های بین المللی در ایران همواره آرزوی بازی سازان در ده سال اخیر بوده است ولی به نظر می آید که تصمیمات اخیر دولت در خصوص مصوب کردن قانون اخذ عوارض از بازی های رسمی خارجی ضربه ای جدی به این جریان مثبتی است که به تازگی شکل گرفته است. امیرحسین فصیحی: حضور رسمی و قانونی بازی های بین المللی در ایران همواره آرزوی بازی سازان در ده سال اخیر بوده است ولی به نظر می آید که تصمیمات اخیر در خصوص مصوب کردن قانون اخذ عوارض از بازی های رسمی خارجی ضربه ای جدی به این جریان مثبتی است که به تازگی شکل گرفته است.

کسب درآمد دولت از بازی های خارجی

عماد رحمانی از موافقان دریافت عوارض از بازی های خارجی است و در این خصوص به «ایران» می گوید: دریافت عوارض از بخشی از درآمد بازی های خارجی دو سال پیش از سوی شورای عالی فضای مجازی مصوب شد که هدف هم از این طرح سرمایه گذاری برای توسعه بازی های ایرانی بود از این رو اسامال وارد لایحه بودجه دولت شده است.

رحمانی افزود: ما یک بازار بکر و خوبی را در اختیار شرکت های خارجی گذاشته ایم و این شرکت ها بدون هیچ تغییر خاصی صرفاً بازی های خود را در داخل کشور عرضه می کنند. با اخذ عوارض می توان درآمد خوبی را وارد خزانه دولت کرد و بخشی از آن را نیز بنیاد برای تولید بازی های داخلی هزینه کند.

این فعال بازار گفت: به نظرم بحث مهم و نگرانی های فعالان عرصه بازی ها چگونگی خرج کردن پول است و باید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این بخش برنامه ای شفاف داشته باشد تا نگرانی های فعالان را رفع کند. از سوی دیگر بازار، با اخذ ۱۰ درصد عوارض از بین نمی رود، چرا که ناشران خوبی در حوزه موبایل در کشور وجود دارد. به نظرم نگرانی های صنف بازی سازها به خاطر این است فکر می کنند میزان عوارض در سال های آینده بیشتر خواهد شد و با این کار رقابت کاهش می یابد.

رحمانی افزود: به نظر من اگر پول اخذ عوارض از بازی های خارجی بدرستی هزینه شود در بازار داخلی ما تأثیر مثبتی می گذارد. در هر صورت بازار ما متأثر از اقتصاد دولتی است. حتی در اوج صنعت گیم ایران در سال ۹۰ و ۹۱ حمایت های دولتی وجود داشت که بازی های خوبی نیز وارد بازار ایران شد با حمایت هایی که از بازی سازها صورت گرفت، کمک کرد تا بازی های مانند گرشاسب، قرازمینی، سیپوش، طلای سیاه و... تولید شوند. همه می دانند بازی سازی کار بسیار پرهزینه ای است اما وقتی حمایت ها قطع شد بازی های بسیار بی کیفیتی وارد بازار موبایل شده و سطح بازی ها افت کرده است.

عماد رحمانی: ما یک بازار بکر و خوبی را در اختیار شرکت های خارجی گذاشته ایم و این شرکت ها بدون هیچ تغییر خاصی صرفاً بازی های خود را در داخل کشور عرضه می کنند. با اخذ عوارض می توان درآمد خوبی را وارد خزانه دولت کرد و بخشی از آن را نیز بنیاد برای تولید بازی های داخلی هزینه کند.

ایجاد یک رقابت نابرابر

امیر حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از فروشگاه های عرضه بازی با بیان اینکه اخذ عوارض از بازی های خارجی باعث افزایش قیمت این دسته از بازی ها را به دنبال خواهد داشت، گفت: اخذ عوارض کاربران را به سوی فروشگاه های برنامه موبایل خارجی و مراجع غیررسمی سوق می دهد و نتیجه آن خروج ۱۰۰ درصدی ارز از کشور خواهد بود. این طرح فقط در فروشگاه های رسمی داخلی پیاده خواهد شد، این در حالی است که فروش بازی های خارجی روی فروشگاه ها خارجی گوگل پلی و اپ استور بدون اخذ عوارض و مالیات های مربوطه انجام می شود بنابراین رقابت نابرابری را بین فروشگاه های داخلی و خارجی رقم می زند که با مواد ۴۳ و ۴۵ قانون برنامه چهارم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و اجرای سیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی مغایرت دارد و به نوعی تبعیض علیه کسب و کارهای بومی محسوب می شود.

حقیقت در ادامه افزود: خرید بازی خارجی از کانال های فاقد مجوز رسمی بسیار آسان و در دسترس است، بنابراین سخت کردن رقابت فروشگاه های ایرانی با فروشگاه های خارجی تنها مانع رشد فروشگاه های ایرانی خواهد شد.

این فعال در فروشگاه بازی های موبایلی با بیان اینکه حمایت هایی که از بازی سازها صورت می گیرد فقط با اعمال معافیت های مالیاتی و آموزش در دانشگاه ها ممکن است، گفت: می توان برای حمایت از بازی های داخلی، ۹ درصد مالیات را حذف کرد و این معافیت را برای مدت دو تا پنج سال تنها برای بازی های داخلی در نظر گرفت. به این وسیله به بازی سازها کمک می شود تا برای ادامه بازی سازی سرمایه گذاری کرده و کیفیت بازی های خود را بالا ببرند از این رو در دریافت و توزیع کمک ها هم شائبه ای ایجاد نخواهد شد.

امیر حقیقت می توان برای حمایت از بازی های داخلی، ۹ درصد مالیات را حذف کرد و این معافیت را برای مدت دو تا پنج سال تنها برای بازی های داخلی در نظر گرفت. به این وسیله به بازی سازها کمک می شود تا برای ادامه بازی سازی سرمایه گذاری کرده و کیفیت بازی های خود را بالا ببرند.



بخش جنبی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵/۱۱/۲۵-۱۳۹۵/۱۲/۲۹)

فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۷۱۷۲، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. ۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند. براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه PlayStation 4 اشاره کرد. علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند.



بخش جنبی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵/۱۱/۲۵-۱۳۹۵/۱۲/۲۹)

فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی دارد و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۷۱۷۲، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. ۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آنها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند. براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه «PlayStation 4» اشاره کرد. علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا پنج اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند. برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید.



رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵/۱۱/۲۵-۱۳۹۵/۱۲/۲۹)

فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۰۷۱۷، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند.

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه ۴ PlayStation اشاره کرد.

علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند.

برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیف نام بازی کد بازی
۱ نجات بده TGF10056 راه سخت - کابوس TGF10067 هالووین رستم TGF10078 نام TGF10079 شکارچی
۲ TGF10089 TGF10090 فرمانده TGF10091 قندیلو TGF10092 مزرعه شمالی TGF10093 Around Mars TGF10094 سودینه
۳ TGF10095 TGF10096 ای حرفه TGF10097 بابایز TGF10098 کلماتیک - ماجراجویی با کلمه TGF10099 سانجو
۴ TGF10100 TGF10101 پنگوئن TGF10102 پیکوینز TGF10103 لواتاز TGF10104 شیولف - توپ TGF10105 مرگبار TGF10106 شهر
۵ TGF10107 TGF10108 فندق TGF10109 قیصر TGF10110 انتقام TGF10111 توروز و TGF10112 شهر شلوغ TGF10113 آمیز TGF10114 کلوب
۶ TGF10115 TGF10116 هزارمشتان TGF10117 هارمونی TGF10118 مهدیار TGF10119 کنترل TGF10120 تاکسیدو TGF10121 مار و
۷ TGF10122 TGF10123 بزرگ TGF10124 ورییتال سیرکل TGF10125 خونی TGF10126 دیرنا (آنلاین) TGF10127 آخرین
۸ TGF10128 TGF10129 ماشین آنلاین TGF10130 بازی رئیس TGF10131 جمهوری TGF10132 کویز سینمایی TGF10133 تک تیرانداز: عملیات
۹ TGF10134 TGF10135 انتقام TGF10136 پرسون پرسون TGF10137 سفر جنگالی (نسخه اندرویدی) TGF10138



بخش جنبی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵/۱۱/۲۴-۱۳۹۵/۱۲/۲۴)

ایرانیان-فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۰۷۱۷، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند.

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه ۴ PlayStation اشاره کرد.

علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند.

برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیف نام بازی کد بازی
(ادامه دارد ...)



TGF۱۰۰۱ (ادامه خبر ...)

زاغ چاقی ۲

TGF۱۰۰۲

آشوب در مزرعه

TGF۱۰۰۳

جی جی جامپینگ - تدای روشنائی

TGF۱۰۰۴

دایره ها رو نجات بده

TGF۱۰۰۵

راه سخت - کابوس هالووین

TGF۱۰۰۶

رستم نامه ۱

TGF۱۰۰۷

شکارچی ۲۷۲

TGF۱۰۰۸

فرمانده

TGF۱۰۰۹

۱۰

قندپهلو

TGF۱۰۱۰

۱۱

مزرعه شمالی

TGF۱۰۱۲

۱۲

Around Mars

TGF۱۰۱۳

۱۳

سودینه لند

TGF۱۰۱۴

۱۴

والیبال حرفه ای

TGF۱۰۱۵

۱۵

بابایز

TGF۱۰۱۶

۱۶

کلماتیک - ماجراجویی با کلمه ها

TGF۱۰۱۷

۱۷

سانچو فرار

TGF۱۰۱۸

۱۸

پنگوئن

TGF۱۰۱۹

۱۹

پیکوئیز

TGF۱۰۲۰

۲۰

آواتاز (ادامه دارد ...)



TGF۱۰۲۱ (ادامه خبر ...)

۲۱

شیپولف - توپ مرگبار

TGF۱۰۲۲

۲۲

شهر قصه

TGF۱۰۲۳

۲۳

فندق

TGF۱۰۲۴

۲۴

قیصر انتقام

TGF۱۰۲۵

۲۵

نوروز و شهرشلوغ

TGF۱۰۲۶

۲۶

امیرزا

TGF۱۰۲۷

۲۷

کلوپ کاراگاهان

TGF۱۰۲۸

۲۸

هزارمستان

TGF۱۰۲۹

۲۹

هارمونی

TGF۱۰۳۰

۳۰

مهدیار ۲

TGF۱۰۳۱

۳۱

تلف عنکبوت

TGF۱۰۳۲

۳۲

کوانتوم خوشحال

TGF۱۰۳۳

۳۳

فرار بزرگ

TGF۱۰۳۴

۳۴

اوریتال سیرکل کنترل

TGF۱۰۳۵

۳۵

تاکسیدو

TGF۱۰۳۶

۳۶

مار و پله

TGF۱۰۳۷ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... ۳۷)

آمازیا

TGF۱۰۳۸

۳۸

تیمرو

TGF۱۰۳۹

۳۹

نجات قلعه

TGF۱۰۴۰

۴۰

لب خوانی

TGF۱۰۴۲

۴۱

دبرتا (آنلاین)

TGF۱۰۴۳

۴۲

آخرین جنگنده

TGF۱۰۴۴

۴۳

ماشین آنلاین

TGF۱۰۴۵

۴۴

بازی رئیس جمهور

TGF۱۰۴۶

۴۵

کوئیز سینمایی

TGF۱۰۴۷

۴۶

تک تیرانداز: عملیات انتقام

TGF۱۰۴۸

۴۷

پرسون پرسون

TGF۱۰۴۹

۴۸

سفر جنگالی (نسخه اندرویدی)

TGF۱۰۵۰



رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۸۶-۹۵/۱۱/۲۶)

فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۷۱۷، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند بر اساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه PlayStation 4 اشاره کرد.

علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند.

شاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیف

نام بازی

کد بازی

۴۱۱۴۸

TGF۱۰۰۱

زاغ چاق ۲

TGF۱۰۰۲

آشوب در مزرعه

TGF۱۰۰۳

جی جی جامپینگ - ندای روشنایی

TGF۱۰۰۴

دایره ها رو نجات بده

TGF۱۰۰۵

راه سخت - کابوس هالووین

TGF۱۰۰۶

رستم نامه ۱

TGF۱۰۰۷

شکارچی ۲۷۲

TGF۱۰۰۸

فرمانده

TGF۱۰۰۹

۱۰

قندپهلو

TGF۱۰۱۰

۱۱

مزرعه شمالی

TGF۱۰۱۲

۱۲

Around Mars

TGF۱۰۱۳

۱۳

سودینه لند

TGF۱۰۱۴

۱۴

والیبال حرفه ای

TGF۱۰۱۵

۱۵

بابایز

TGF۱۰۱۶

۱۶

کلماتیک - ماجراجویی با کلمه ها

TGF۱۰۱۷

۱۷

سانچو فرار (ادامه دارد ...)

TGF۱۰۱۸ (ادامه خبر ...)

۱۸

پنگوئن

TGF۱۰۱۹

۱۹

پیکوینز

TGF۱۰۲۰

۲۰

آواتاز

TGF۱۰۲۱

۲۱

شیولف - توپ مرگبار

TGF۱۰۲۲

۲۲

شهر قصه

TGF۱۰۲۳

۲۳

فندق

TGF۱۰۲۴

۲۴

قیصر انتقام

TGF۱۰۲۵

۲۵

نوروز و شهرشلوغ

TGF۱۰۲۶

۲۶

امیرزا

TGF۱۰۲۷

۲۷

کلوپ کارآگاهان

TGF۱۰۲۸

۲۸

هزارمستان

TGF۱۰۲۹

۲۹

هارمونی

TGF۱۰۳۰

۳۰

مهدیار ۲

TGF۱۰۳۱

۳۱

تلف عنکبوت

TGF۱۰۳۲

۳۲

کوانتوم خوشحال

TGF۱۰۳۳

۳۳

فرار بزرگ

TGF۱۰۳۴ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۳۴)

اوریشال سیرکل کنترل

TGF۱۰۳۵

۳۵

تاکسیدو

TGF۱۰۳۶

۳۶

مار و پله

TGF۱۰۳۷

۳۷

آمازیا

TGF۱۰۳۸

۳۸

تیمرو

TGF۱۰۳۹

۳۹

نجات قلعه

TGF۱۰۴۰

۴۰

لب خوانی

TGF۱۰۴۲

۴۱

دبرتا (آنلاین)

TGF۱۰۴۳

۴۲

آخرین جنگنده

TGF۱۰۴۴

۴۳

ماشین آنلاین

TGF۱۰۴۵

۴۴

بازی رئیس جمهور

TGF۱۰۴۶

۴۵

کویز سینمایی

TGF۱۰۴۷

۴۶

تک تیرانداز: عملیات انتقام

TGF۱۰۴۸

۴۷

پرسون پرسون

TGF۱۰۴۹

۴۸

سفر جنجالی (نسخه اندرویدی)

TGF۱۰۵۰



مدیر مجتمع دیجیتال شهید باکری ارومیه خبر داد راه اندازی بازی سرای در ارومیه برای نوجوانان و جوانان

علاقه مند (۱۳۹۶/۱۱/۱۶ - ۰۹۰۱۰۰)

مدیر مجتمع دیجیتال شهید باکری ارومیه از راه اندازی بازی سرای در مرکز استان آذربایجان غربی برای مراجعه جوانان نوجوانان علاقه مند خبر داد.

حسین قدیمی امروز در گفت و گو با خبرنگار فارس در ارومیه به فعالیت های بخش بازی سرای در مجتمع دیجیتالی شهید باکری در ارومیه از جمله برگزاری مسابقات مختلف بازی های رایانه ای همچون جام دریاچه ارومیه و جایزه بزرگ اشاره و اظهار کرد: بازی سرای در ارومیه هر روز براساس ساعات کاری مجتمع صبح و بعد از ظهر برای مراجعه علاقه مندان و گیمرها آماده می باشد و تولیدات محتوایی ویژه فضای سایبری و شبکه های اجتماعی مختلف را از جمله بخش های دیگر مجتمع عنوان کرد و افزود: در این بخش از ابتدا تا کنون طراحی وب و اپلیکیشن در دستور کار قرار داشت که تاکنون یک اپلیکیشن «لرن ترکیش» با ماهیت آموزش زبان ترکیه، «پیوند الهی» با محتوای آموزش شکایات نماز و «لیست سیاه» با محوریت اسناد جنایات آمریکا در منطقه و ایران طراحی شده است. این فعال فرهنگی یکی از برنامه های جانبی مجموعه را حضور در نمایشگاه های مختلف عنوان کرد و افزود: تاکنون در بیش از هشت نمایشگاه مختلف شرکت کرده ایم همچنین در نمایشگاه های مختلف از جمله مطبوعات، بازی و اسباب بازی، بازی های رایانه ای و نمایشگاه کتاب حضور فعال داشته ایم، مجتمع دیجیتال باکری از عوامل اصلی برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در استان بود که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. مدیر مجتمع دیجیتال شهید باکری ارومیه در بخش پایانی سخنان خود، اظهار کرد: از ایده ها، پیشنهادها و نظره های نسل جوان برای انجام کار فرهنگی و زیرساختی در زمینه های مختلف به ویژه فضای مجازی و دنیای فناوری اطلاعات به صورت جدی استقبال می شود.



بخش جنبی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد

مردم آغاز شد (۱۳۹۶/۱۱/۲۸ - ۰۹۰۱۱۹)

خبرایران بخیراند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۷۱۷، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. ۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند. براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه ۴ PlayStation اشاره کرد. علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند. برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیف

نام بازی

کد بازی

۴۱۱۴۸

TGF۱۰۰۱

زاغ چاقی ۲

TGF۱۰۰۲

آشوب در مزرعه

TGF۱۰۰۳

جی جی جامینگ - تدای روشنائی

TGF۱۰۰۴ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... دایره ها رو نجات بده

TGF۱۰۰۵

راه سخت - کابوس هالووین

TGF۱۰۰۶

رستم نامه ۱

TGF۱۰۰۷

شکارچی ۲۷۲

TGF۱۰۰۸

قرمانده

TGF۱۰۰۹

۱۰

قندپهلو

TGF۱۰۱۰

۱۱

مزرعه شمالی

TGF۱۰۱۲

۱۲

Around Mars

TGF۱۰۱۳

۱۳

سودینه لند

TGF۱۰۱۴

۱۴

والیبال حرفه ای

TGF۱۰۱۵

۱۵

بابایز

TGF۱۰۱۶

۱۶

کلماتیک - ماجراجویی با کلمه ها

TGF۱۰۱۷

۱۷

سانچو فرار

TGF۱۰۱۸

۱۸

پنگوئن

TGF۱۰۱۹

۱۹

پیکوئیز

TGF۱۰۲۰

۲۰

آواتاز

TGF۱۰۲۱

۲۱

شیپولف - توپ مرگبار

TGF۱۰۲۲

۲۲

شهر قصه

TGF۱۰۲۳ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۲۳)

فندق

TGF۱۰۲۴

۲۴

قیصر انتقام

TGF۱۰۲۵

۲۵

نوروز و شهرشلوغ

TGF۱۰۲۶

۲۶

امیرزا

TGF۱۰۲۷

۲۷

کلوپ کارآگاهان

TGF۱۰۲۸

۲۸

هزارمشتان

TGF۱۰۲۹

۲۹

هارمونی

TGF۱۰۳۰

۳۰

مهدیار ۲

TGF۱۰۳۱

۳۱

تلف عنکبوت

TGF۱۰۳۲

۳۲

کولتوم خوشحال

TGF۱۰۳۳

۳۳

فرار بزرگ

TGF۱۰۳۴

۳۴

اوریتال سیرکل کنترل

TGF۱۰۳۵

۳۵

تاکسیدو

TGF۱۰۳۶

۳۶

مار و پله

TGF۱۰۳۷

۳۷

آمازیا

TGF۱۰۳۸

۳۸

نیمرو

TGF۱۰۳۹

(ادامه دارد ... ۳۹)

(ادامه خبر ... نجات قلمه)

TGF۱۰۴۰

۴۰

لب خوانی

TGF۱۰۴۲

۴۱

دبر تا (آنلاین)

TGF۱۰۴۳

۴۲

آخرین جنگنده

TGF۱۰۴۴

۴۳

ماشین آنلاین

TGF۱۰۴۵

۴۴

بازی رئیس جمهور

TGF۱۰۴۶

۴۵

کوئیز سینمایی

TGF۱۰۴۷

۴۶

تک تیرانداز: عملیات انتقام

TGF۱۰۴۸

۴۷

پرسون پرسون

TGF۱۰۴۹

۴۸

سفر جنگالی (نسخه اندرویدی)

TGF۱۰۵۰



فرآیند رای گیری انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۵۰-۹۶/۱۱/۲۴)

حالا نوبت به رای گیری از مردم برای انتخاب بهترین بازی سال در جشنواره هفتم بازی های رایانه ای تهران رسیده است.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، ۱۹ اسفند ماه برگزار خواهد شد و علاقه مندان تا ۵ اسفند فرصت دارند تا با رای به بازی مورد علاقه خود، در این مراسم شرکت کرده و البته شانس خود را برای برنده شدن دو دستگاه پلی استیشن ۴ آزمایش کنند.

یکی از مهم ترین عناوین و جوایز جشنواره بازی های رایانه ای تهران، همین بهترین بازی از نگاه مردم است که مستقیماً با رای گیمرها انتخاب می شود. نحوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال هم به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان به آن بازی می توانند با ارسال کد بازی به سامانه پیامکی ۲۰۰۰۰۷۱۷، به بازی مورد نظرشان رای دهند. این را هم منتظر داشته باشید که هر خط تلفن فقط می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت، تجمیع رای ها، بهترین بازی سال از نگاه مردم را معرفی خواهد کرد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره بازی های امسال به رقابت با هم می پردازند که از بین آن ها، تنها بازی هایی که به صورت عمومی منتشر شدند، حق شرکت در مسابقه مردمی را دارند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، توسعه دهندگان می توانند کد بازی خود را در اختیار طرفداران قرار دهند تا آن ها را برای شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند.

لیست بازی های حاضر در مسابقه مردمی به همراه کد متناظر به هر بازی در جدول زیر آمده است:

ردیفنام بازی۱۴۱۱۴۸

TGF۱۰۰۱۲ زاغ چاق TGF۱۰۰۲۳ آشوب در مزرعه TGF۱۰۰۳۴ جی جی جامپینگ - ندای روشنائی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... TGF۱۰۰۴۵ دایره ها رو نجات بده

TGF۱۰۰۵۶ راه سخت - کابوس هالوین

TGF۱۰۰۶۷ رستم نامه ۱

TGF۱۰۰۷۸ شکارچی ۲۷۲

TGF۱۰۰۸۹ فرمانده

TGF۱۰۰۹۱۰ قندیلو

TGF۱۰۰۱۱۱ مزرعه

TGF۱۰۱۳۱۳ شمالی Mars

TGF۱۰۱۲۱۲ Around سودینه

TGF۱۰۱۴۱۴ والیبال حرفه

TGF۱۰۱۵۱۵ ابایا TGF۱۰۱۶۱۶ کلماتیک - ماجراجویی با کلمه TGF۱۰۱۷۱۷ سانبو

TGF۱۰۱۸۱۸ پنگون TGF۱۰۱۹۱۹ پیکوینز TGF۱۰۲۰۲۰ لواتار TGF۱۰۲۱۲۱ شیولف - توپ مرگبار TGF۱۰۲۲۲۲ شهر

TGF۱۰۲۳۲۳ قصه فندق TGF۱۰۲۴۲۴ فیصر انتقام TGF۱۰۲۵۲۵ نوروز و شهر شلوغ TGF۱۰۲۶۲۶ آمیرز TGF۱۰۲۷۲۷ کلوب

TGF۱۰۲۸۲۸ کاراگاهان TGF۱۰۲۹۲۹ هزارمشتان TGF۱۰۳۰۳۰ هارمونی TGF۱۰۳۱۳۱ تیف عنبکوت TGF۱۰۳۲۳۲ کوانتوم

TGF۱۰۳۳۳۳ خوشحال قرار بزرگ TGF۱۰۳۴۳۴ اوریتال سیرکل کنترل TGF۱۰۳۵۳۵ تاکسیدو TGF۱۰۳۶۳۶ مار و

TGF۱۰۳۷۳۷ پله TGF۱۰۳۸۳۸ آمازی TGF۱۰۳۹۳۹ نیمرو TGF۱۰۴۰۴۰ نجات قلمه TGF۱۰۴۱۴۱ خوانی TGF۱۰۴۲۴۲ دیرنا (آنلاین) TGF۱۰۴۳۴۳ آخرین

TGF۱۰۴۴۴۴ جنگنده ماشین آنلاین TGF۱۰۴۵۴۵ بازی ریس جمهور TGF۱۰۴۶۴۶ کوپز سینمایی TGF۱۰۴۷۴۷ تک تیرانداز: عملیات

TGF۱۰۴۸۴۸ انتقام پرسون پرسون TGF۱۰۴۹۴۹ سفر جنجالی (نسخه اندرویدی) TGF۱۰۵۰۵۰ بسکتبال خیابانی TGF۱۰۵۱۵۱ فیشیمو TGF۱۰۵۲۵۲ بلی

TGF۱۰۵۳۵۳ فرار TGF۱۰۵۴۵۴ صاحبقران TGF۱۰۵۵۵۵ شوتران TGF۱۰۵۶۵۶ مکعبوار TGF۱۰۵۷۵۷ راهایی: سایه

TGF۱۰۵۸۵۸ تاریکی TGF۱۰۵۹۵۹ الکترون TGF۱۰۶۰۶۰ کابوس دشمن TGF۱۰۶۱۶۱ نبرد پارسه (مدافع) TGF۱۰۶۲۶۲ بازی مدا TGF۱۰۶۳۶۳

TGF۱۰۶۴۶۴ ورنه TGF۱۰۶۵۶۵ وانی TGF۱۰۶۶۶۶ شمشیر اساطیر TGF۱۰۶۷۶۷ جنگل TGF۱۰۶۸۶۸ چال پشلی TGF۱۰۶۹۶۹ گمشده:

TGF۱۰۷۰۷۰ ایزود اول TGF۱۰۷۱۷۱ گمشده ایزود دوم TGF۱۰۷۲۷۲ پرچم کنوم کشوره TGF۱۰۷۳۷۳ اسم فامیل آنلاین TGF۱۰۷۴۷۴ مبارزه در خلج

TGF۱۰۷۵۷۵ عین TGF۱۰۷۶۷۶ نبرد گنده لات TGF۱۰۷۷۷۷ اکسیر TGF۱۰۷۸۷۸ نبرد آهین TGF۱۰۷۹۷۹ فوتبال رانر TGF۱۰۸۰۸۰ ویزز TGF۱۰۸۱۸۱ میدان

TGF۱۰۸۲۸۲ نبرد TGF۱۰۸۳۸۳ حمله به هالیوود TGF۱۰۸۴۸۴ منجرز (منج آنلاین) TGF۱۰۸۵۸۵ مدلد TGF۱۰۸۶۸۶ شوفر TGF۱۰۸۷۸۷ Soccer

TGF۱۰۸۸۸۸ Champion TGF۱۰۸۹۸۹ جی تی: کلوب سرعت TGF۱۰۹۰۹۰ پارکینگ حرفه ای TGF۱۰۹۱۹۱ یگان ویژه TGF۱۰۹۲۹۲ کتاب

TGF۱۰۹۳۹۳ هاب تمامی خاله قزی TGF۱۰۹۴۹۴ منچینو TGF۱۰۹۵۹۵ جنگل لرزان TGF۱۰۹۶۹۶ باغچه سنگی TGF۱۰۹۷۹۷ خاک TGF۱۰۹۸۹۸ راه

TGF۱۰۹۹۹۹ ها TGF۱۰۱۰۱۰ شوتکل TGF۱۰۱۱۱۱ مومنج TGF۱۰۱۲۱۲ پرندگان جابک TGF۱۰۱۳۱۳ اعداد TGF۱۰۱۴۱۴ یو تی وی

TGF۱۰۱۵۱۵ تایکون TGF۱۰۱۶۱۶ چال بال TGF۱۰۱۷۱۷ اتوپیا TGF۱۰۱۸۱۸ کارخانه رویایی TGF۱۰۱۹۱۹ هشت TGF۱۰۲۰۲۰ مزرع بهاری TGF۱۰۲۱۲۱ خروس

TGF۱۰۲۲۲۲ جنگی: بازی تاج و تپت TGF۱۰۲۳۲۳ چوب شور TGF۱۰۲۴۲۴ سربازان سفید TGF۱۰۲۵۲۵ مدافعان آزادی TGF۱۰۲۶۲۶ یادکنک TGF۱۰۲۷۲۷ خونه

TGF۱۰۲۸۲۸ به خونه TGF۱۰۲۹۲۹ مجموعه بازی های سیز TGF۱۰۳۰۳۰ بالی TGF۱۰۳۱۳۱ بال های تاریک TGF۱۰۳۲۳۲ دایره TGF۱۰۳۳۳۳ یکه تاز فوتبال

TGF۱۰۳۴۳۴ TGF۱۰۳۵۳۵ تست رانندگی با کونیگزگ آگرا TGF۱۰۳۶۳۶ وپراژ در تبریز با

TGF۱۰۳۷۳۷ لا مبر گینی TGF۱۰۳۸۳۸ شهرک TGF۱۰۳۹۳۹ تره حیوانات TGF۱۰۴۰۴۰ آتش باران TGF۱۰۴۱۴۱



رای گیری برای انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم آغاز شد (۱۵/۱۱/۹۵ - ۱۶/۱۲/۹۵)

فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، بهترین بازی سال از نگاه مردم است که هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار می شود.

شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۰۲۰۰۰۷۱۷۲۰۰۰ به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند.

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه PlayStation 4 اشاره کرد.

علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند.

برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیفنام بازی کد بازی TGF۱۰۰۱۲ زاغ چاقی TGF۱۰۰۲۳ آشوب در مزرعه TGF۱۰۰۳۴ جی جی جامپینگ - ندای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) روشنایی TGF10045 دایره ها رو نجات بده TGF10056 راه سخت - کابوس هالووین TGF10067 رستم نامه TGF10078 آشکارچی TGF10089
 TGF10091 قندپهلوی TGF10101 مزرعه شمالی TGF10133 Mars Around TGF10132 سودینه
 TGF10141 والیال حرفه ای TGF10155 بابایز TGF10166 کلماتیک - ماجراجویی با کلمه ها TGF10177 ساتجو
 TGF10181 پنگون TGF10191 پیکوینز TGF10202 آواتاز TGF10212 شیولف - توپ مرگبار TGF10222 شهر
 TGF10233 قفسه قندقی TGF10244 قیصر انتقام TGF10255 نوروز و شهر شلوغ TGF10262 آمیزش TGF10277 کلوب
 TGF10288 کارآگاهان هزارمشتان TGF10299 هارمونی TGF10303 مهدیار TGF10313 تیف عنبکوت TGF10322 کوتانوم
 خوشحال TGF10333 قرار بزرگ TGF10344 اوریتال سیرکل کنترل TGF10355 تاکسیدو TGF10366 مار و
 پله TGF10377 آمازا TGF10388 نیمرو TGF10399 نجات قلمه TGF10404 آب خوانی TGF10424 دیرنا (آتلاین) TGF10434 آخرین
 جنگنده TGF10444 ماشین آتلاین TGF10454 بازی رئیس جمهور TGF10464 کوپیز سینمایی TGF10474 تک تیرانداز: عملیات
 انتقام TGF10484 پرسون پرسون TGF10494 سفر جنگالی (تسخه اندرویدی) TGF10504 بسکتبال خیابانی TGF10515 فیشمو TGF10525 بلی
 قرار TGF10535 سلطان صاحبقران TGF10543 شوتران TGF10554 مکبوار TGF10565 راهایی: سایه
 تاریکی TGF10575 الکترون TGF10585 کابوس دشمن TGF10595 نبرد پارسه (مناقص) TGF10605 بازی منا TGF10615 گله
 ورچه TGF10625 آناهیتا TGF10635 واتس TGF10645 شمشیر اساطیر TGF10655 شکارچی جنگل TGF10665 چال
 پشلی TGF10675 گمشده: ایزود اول TGF10685 گمشده: ایزود دوم TGF10695 پرچم کدوم کشوره TGF10705 اسم فامیل
 آتلاین TGF10715 میارزه در خلیج عدن TGF10725 نبرد گنده لات ها TGF10735 اکسیر TGF10745 نبرد آهنین TGF10755 قوتبال
 رانر TGF10765 ویز TGF10775 میدان نبرد TGF10785 حمله به هالیوود TGF10795 منجرز (منج آتلاین)
 TGF10805 مدلند TGF10815 شوفر TGF10825 Soccer Champion TGF10835 واغ جاق TGF10845 دزدار TGF10855 جی تی :
 کلوب سرعت TGF10865 پارکینگ حرفه ای TGF10875 یگان ویژه TGF10885 کتاب هاب تعاملی خاله
 قزی TGF10895 منجینو TGF10905 جنگل لرزان TGF10915 باغچه ی سنگی TGF10925 خاک TGF10935 راه
 ها TGF10945 شوتکل TGF10955 مومنج TGF10965 پرندگان چابک TGF10975 اعداد TGF10985 لایو تی وی
 تایکون TGF10995 چال بال TGF11005 اتوبیا TGF11015 کارخانه رویایی TGF11025 هشت TGF11035 مزرعه
 بهاری TGF11045 خروس جنگی: تاج و تخت TGF11055 چوب شور TGF11065 سربازان سفید TGF11075 مدافان
 آزادی TGF11085 یادکنک TGF11095 خونه به خونه TGF11105 مجموعه بازی های سبز TGF11115 دالی TGF11125 بالهای تاریک
 TGF11135 دایره TGF11145 یک تاز فوتبال TGF11155 دلاوران TGF11165 تست رانندگی با کونیگز اگر TGF11175 ویراژدر
 تبریز با لامبورگینی TGF11185 شهرک TGF11195 دره حیوانات TGF11205 آتش باران TGF11215 کد بازی مورد نظر خود را به شماره ۲۰۰۰۰۷۱۷
 پیامک کنید



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۲۴-۱۳۲۵/۱۳۲۶)

پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره اسامی نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۳۰)

تهران - ایرنا - پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این طرح مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود.

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

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، پلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند.

با خرید این پلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.
فرهنگ ۹۳۳۸ ●● ۱۰۷۱



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۳۰)

پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش امتداد نیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، پلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این پلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۳۰)

به گزارش شبکه خبری ایرنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد (۱۳۹۵/۱۱/۲۲ - ۱۳۹۵/۱۱/۲۰)

پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این طرح مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود.

در جشنواره امسال مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت.

آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند.

با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



بهترین بازی رایانه ای کشور را انتخاب کنید (۱۳۹۵/۱۱/۲۲ - ۱۳۹۵/۱۱/۲۰)

گروه فناوری اطلاعات - فرآیند انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شده است.

به گزارش ایکن؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، یکی از مهم ترین عناوین جشنواره گیم تهران، انتخاب بهترین بازی سال از نگاه مردم است. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۰۰۰۰۷۱۷، به آن رای خواهند داد.

هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. ۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند.

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایزی در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله آن می توان به دو دستگاه PlayStation 4 اشاره کرد.

علاقه مندان به انتخاب بهترین بازی سال تا ۵ اسفندماه فرصت دارند تا به بازی مورد علاقه خود رای دهند. بهترین بازی سال از نگاه مردم نیز همراه با معرفی دیگر عناوین برتر، ۱۹ اسفندماه و در جشن اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید.



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۳۰)

هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۳۰)

هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۳۰)

تهران (پانا) - هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره اسفال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت.

آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند.

با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره اسفال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵/۱۱/۱۶-۱۳۹۵/۱۲/۱۵)

خبرگزاری شبستان: هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.
پایان پیام/۳۱



پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۵/۱۲/۱۵-۱۳۹۶/۰۱/۱۴)

ایرانیان: هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره امسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی؛ پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد

(۱۳۹۵/۱۲/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

خبرایران: هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره اسفال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد.

در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود.

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



سخت افزار

پوستر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد

(۱۳۹۵/۱۲/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

هفتمین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای با استفاده از طرح پل طبیعت و واقعیت مجازی رونمایی شد. در این طرح به مانند گذشته از کاراکتر جشنواره که یک گربه است استفاده شده و مدل سه بعدی پل طبیعت شبیه به بازی های ویدئویی طراحی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود. در جشنواره اسفال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت ژانر متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های جشنواره هم اکنون در جریان است و مخاطبان می توانند تا ۵ اسفند ماه بازی برتر خود را انتخاب کنند.

پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های دیجیتال ایرانی که در این طرح پذیرفته شده اند، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. هر چه تعداد شرکت کنندگان در این جشنواره بیشتر باشد، جوایز نیز ارزنده تر می شود. علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



افتخاری بزرگ برای نوایغ ایرانی؛ بازی "خاک" نامزد بهترین بازی موبایل جهان

(۱۳۹۵/۱۲/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

بازی "خاک" نامزد بهترین بازی موبایل جهان در جشنواره IMGA Global سان فرانسیسکو آمریکا شد.

به گزارش پارس نیوز، به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد IMGA قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

در این دوره از مسابقات، بازی "خاک" نامزد بهترین بازی موبایل جهان در جشنواره IMGA Global سان فرانسیسکو آمریکا شد. این بازی در سازمان فضای مجازی سراج تولید شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای شرکت در رای گیری عمومی از لینک زیر استفاده کنید:
[/http://www.imgawards.com/winners-nominees/14th-imga](http://www.imgawards.com/winners-nominees/14th-imga)

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۲/۰۵

