

مصاحبه دیجیاتو با رئیس بنیاد بازی‌های رایانه‌ای؛ ما کار خودمان را می‌کنیم - دیجیاتو

محسن وفانژاد | شنبه، ۲۳ دی ۱۳۹۶

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

کافه بازار، هیولا و دیگر بازارچه‌های فروش بازی‌های موبایلی و کامپیوتری در ایران مخالفین اصلی این طرح به حساب می‌آیند و از طرفی هم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بزرگترین موافق و مجری طرح دریافت عوارض از بازی‌های ویدیویی است.

در مطلبی جداگانه هفته گذشته بحث کردیم که این طرح چه تاثیری روی [فیلترینگ بازی‌ها](#) دارد اما این بار با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داوطلبانه به تحریریه دیجیاتو آمد تا زوایای مختلف این طرح پر سر و صدا را بررسی کنیم.

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

حسن کریمی قدوسی: می‌خواهم کمی فلسفی شروع کنم. چرا ما نمی‌خوانیم؟ چرا تحلیل نمی‌کنیم؟ چرا به یک سری تیتربسنده کردیم؟ چرا اصلاً سه خط اول را هم نمی‌خوانیم؟ یا چرا اصلاً نسبت به یک موضوعی که اطلاع نداریم حرف می‌زنیم؟ من خودم عادت دارم وقتی یک چیزی را نمی‌دانم ساکت می‌شوم و بیشتر به آن موضوع فکر می‌کنم.

من با یکی از خبرگزاری‌ها مصاحبه کردم و گفتم که می‌خواهیم بازی‌ها را ساماندهی کنیم. نباید چنین کاری کنیم؟ باید رها کنیم؟ هر دولتی، هر کشوری و هر جایی ساماندهی می‌کند. یا ساماندهی بد یا خوب ولی بالاخره این کار را می‌کند. اول بگذارید ما ساماندهی کنیم، اگر بد بود گردن ما از مو باریک‌تر.

بالاخره شما دنبال چه هستید؟

ما می‌خواهیم پروانه عرضه و انتشار بدهیم. این پروانه از یک سری جهات به نفع بازی‌سازها است و باعث می‌شود که فضای کشور به نفع کسانی که کار مجاز می‌کنند تغییر کند. بگذارید یک

مثال بزنم: بر اساس قانونی که الان داریم، مارکت های رسمی که بازی های خارجی را وارد کشور می کنند، پروانه عرضه می گیرند. هر مارکت دیگری که بازی خارجی را به صورت تجاری در کشور عرضه کند و حق مالکیت معنوی یا فکری بازی ها را رعایت نکرده باشد، از ما پروانه عرضه نمی گیرد. این به نفع مارکت های رسمی ماست چون ما به شکل اتوماتیک با مارکت های غیر رسمی برخورد می کنیم. من نمی دانم چرا مارکت ها فکر می کنند این به نفعشان نیست.

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

پس علت این همه جنجال چیست؟

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

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

همه چیز را می ریزیم داخل مخلوط کن و نتیجه می گیریم. می گویند خودرو. خودرو یک مثال بد است. عوارض آن صد در صد است. نمی توان مثال بد قانون صد در صد عوارض چهل ساله خودرو را با ده درصد فعلی مقایسه کرد.

نخود و ماست مثالی خوبی هست؟

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

ما یک بازارچه دیجیتالی داریم و یک بازاری برای بازی های فیزیکی. آیا بازی های پلی استیشن ۴ هم شامل حال این عوارض می شوند؟

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

من وقتی عوارض بازی های خارجی را گذاشتم ۵۰ درصد بازی سازها به من گفتند که عوارض بگیر. اصلاً بخش خصوصی از من خواست. بحث عوارض رفت در مصوبه شورای عالی فضای مجازی قرار گرفت. مصوبه ای که خود رئیس جمهور زیر آن را امضا کرده و گفته که عوارض از بازی های خارجی باید گرفته شود.

اتفاقی که برای مارکت های غیر رسمی می افتد این است که پروانه عرضه ندارند و با آن ها برخورد می شود. بنابراین به نفع مارکت های رسمی داخل کشور است.

این یعنی اجرای نصفه و نیمه کپی راییت؟

صد درصد، بله، صد درصد.

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

بازار فروش محصولات فیزیکی چگونه؟

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

پس چرا اصلا بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستید؟ اگر رایانه ای به ویدیویی تغییر کند همه چیز درست می شود.

خیلی موافقم. یا حتی اگر دیجیتالی بشود. منتها یک ایرادی هست. من باید این را ببرم تبدیل به مصوبه شورای عالی فضای مجازی کنم. شما فکر کن در جلسه ای رئیس جمهور نشسته و من بگویم این رایانه ای را تبدیل کنید به ویدیویی. می گویند بیکاریم مگر در این مملکت که گیر این اسم باشیم؟ اما اساس نامه ما اصلاح می شود و این مورد هم قطعا درست خواهد شد و این رایانه ای تبدیل خواهد شد به ویدیویی.

به بحث برگردیم، ما یک پروانه عرضه داریم و یک پروانه انتشار. ناشرهایی که پروانه عرضه دارند پروانه انتشار هم می گیرند ولی تمرکز فعلی ما روی فضای مجازی است و همان ضابطه قبلی در زمینه بازی های فیزیکی وجود خواهد داشت.

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

نه گران نمی شود.

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

بله. اتفاقا این ماجرا سبب خیر شد. بعضی ها می گفتند که این قانون فقط در ایران است. من دیشب ۳ ساعت وقت گذاشتم و دیدم هند عین قانون ما را دارد. حتی اگر ایران اولین کشور هم باشد، هیچ ایرادی از نظر من ندارد. چون شرایط سیاسی و اقلیمی ما پیچیده است.

افزودن یک هزینه اضافه که به گفته شما قرار است از بازی ساز خارجی گرفته شود، آن ها را بی میل نمی کند؟

حرفت را خیلی خوب می فهمم. شاید بخشی از حرفت درست باشد و شاید بخشی از آن هم درست نباشد. تو می گویی بازی ساز خارجی ممکن است شک کند و به ایران نیاید. اما بازی سازهای داخلی ما کجای این تفکر هستند؟ چرا بازی ساز ایرانی را کسی در این اکوسیستم نمی

بیند؟ زیست بوم موجود در کشور ما الان خراب است. یک سری دلایل در این زیست بوم مشغول پول درآوردن هستند و نمی‌خواهند این زیست بوم درست شود. می‌گویند دست‌نزنید که خراب می‌شود. نه عزیزان من، این زیست بوم همین حالا هم خراب است. باید درستش کنیم.

تولید بازی‌های ویدیویی در ایران الان دچار مشکل جدی است. ما نمی‌توانیم بازی‌ها را خارج از کشور عرضه کنیم، خارجی‌ها به ایران می‌آیند و در کشور شرایطشان برابر است. ۱۰ درصد کمترین عوارض ممکن است. می‌گویند بازی هم شد مثل خودرو. عوارض خودرو ده برابر بیشتر است. بروید از توسعه‌دهنده‌هایی که کار واردات انجام نمی‌دهند بپرسید.



کاهش آو کلنز احتمالاً محبوبترین بازی میان کاربران ایرانی است که از طریق کافه بازار به آن دسترسی دارند.

چرا اساساً با چنین شرایطی باید بازی‌ساز خارجی وارد ایران شود؟ آیا این به ضرر مصرف‌کننده ایرانی نیست؟

فرض کن می‌خواهی واردات کنی. مثلاً می‌گویی این میکروفون ۱۰ دلار قیمت دارد. بنابراین تولیدکننده می‌گوید اگر آن را وارد ایران کنیم باید ۱۰ درصدش را بپردازیم. نه اینطور نیست. تو به عنوان واردکننده باید از سود خودت کم کنی و ۱۰ درصد عوارض بدهی. این عوارض قاعدتاً سود آن ناشر داخلی را باید کم کند. تو می‌گویی که ناشر خارجی پیش خودش فکر می‌کند که من پول کمتری بگیرم می‌آید. من می‌گویم نه، ناشر داخلی باید چنین فکری کند. تا سرمایه‌گذار به جای ساخت بازی ایرانی با خودش حساب کند و بگوید من اگر بازی ایرانی بسازم نباید ۱۰ درصد بدهم ولی اگر بازی خارجی وارد کنم باید این مبلغ را بپردازم. پس ممکن است که انگیزه‌ای برای ساخت بازی داخلی باشد. ناشر می‌تواند ۵۰-۵۰ توافق کند. بازی‌ساز خارجی ۵۰ درصد خودش را می‌گیرد. ناشر داخلی هم ۴۰ درصد خودش را بر می‌دارد و ۱۰ درصد هم عوارض محصول را بدهد. پس فشاری به شرکت خارجی وارد نمی‌شود.

پس برای همه بازی‌ها باید یک واسطه داخلی به وجود بیاوریم؟

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

یعنی شرکت خارجی خودش نمی‌تواند وارد کشور شود؟

به هیچ وجه.

چرا حتماً باید واسطه داشته باشیم؟

یک دلیل اقتصادی است. وقتی یک پولی وارد کشور می‌شود بخشی از آن باید گیر یک شرکت داخلی بیاید. یک دلیل دیگر هم دارد. ناشرهای داخلی وقتی که بازی‌ها را به صورت رسمی وارد

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

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

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

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

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

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

خب خودشان بدهند. از سودشان کم کنند.

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

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

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

چرا دارد.

پس عوارض را نه ناشر خارجی می پردازد و نه واسطه داخلی. گیمرهایی که بازی را می خرد می پردازند.

بگذار سوالت را اینطور مطرح کنم. من عوارض می گذارم تا کمک کنم به بازی سازی داخلی. نمی گذارم تا قیمت بازی خارجی را گران کنم. اگر ناشر می خواهد گران کند، بکند. این سیاست من

نیست. من سعی می کنم با این قانون زیست بوم را به سمت تولید ببرم تا وارد کردن بازی. حالا ناشر اگر می خواهد قیمت بازی اش را افزایش دهد من مخالفم.

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

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

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



پیشنهاد توییتتری امین امیرشریفی، مدیرعامل کافه بازار به جای طرح دریافت عوارض

به جای ۹ درصد حالا ۱۹ درصد باید بازی ساز بپردازد که خودش عامل فراری دادن بازی ساز خارجی است.

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

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

من قبول دارم که اگر عوارض من ۵۰ یا ۱۰۰ درصد بود این احتمال وجود داشت اما چون عوارض من مینیوم است قطعاً این اتفاق نمی افتد.

بنیاد یک نهاد فرهنگی است. چرا به عنوان یک نهاد فرهنگی باید تهدید به فیلتر کنید؟

بنیاد متولی حوزه بازی های رایانه ای در کشور است، بنیاد مساوی است با سازمان سینمایی، معاونت مطبوعاتی. این سازمان ها با مجرمین برخورد نمی کند؟ بنیاد صفر تا صد ویدیوگیم در ایران است. در اساس نامه آمده سیاست گذار، حامی و ناظر. بر اساس همه این سیاست ها بخشی از کار من نظارت است. اما خواهش می کنم حجم کارهای بنیاد را نگاه کن. مگر اصلاً کار ما

در بنیاد فیلتر کردن است؟ این همه کار می کنیم. تی جی سی برگزار می کنیم، جشنواره برگزار می کنیم، حمایت می کنیم. ما کارشناس کمیته فیلترینگ هستیم، کار ما اصلا فیلترینگ نیست بلکه به آن ها پیشنهاد می دهیم.

معتقدید همه این ها جوسازی رسانه ها است؟

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

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

یعنی شما رینبو سیکس را فیلتر نکردید؟

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

به درخواست چه کسی بوده؟

من نمی دانم.

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

مگر صفر تا صد سینما سازمان سینمایی نیست؟ مگر صفر تا صد کنسرت ها وزارت ارشاد نیست؟ از این لحاظ نگاه کنیم صفر تا صد هیچ چیزی هیچ کس نیست ولی سیاست گذار، حامی و ناظر ما هستیم. من خودم گیمرم. دوست ندارم هیچکدامشان فیلتر شود.

یعنی بازی های ممنوع را هم بازی می کنید؟

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

GTA V را بازی نمی کنید که لذت ببرید؟

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

قاچاقی تهیه کردید؟

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

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

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

قطعا یک سری کارها را نمی شود کرد.



کاریکاتور بی قانون درباره فیلتر کردن بازی های خارجی بدون مجوز

کاریکاتور بی قانون را دیدید؟

آن که شوخی بود.

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

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

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

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

من نمی دانم GTA بازی می کنم یا نه ولی اگر هم بازی کنم، من یک شخصیت حقوقی دارم. بازی

کردن من نشان نمی دهد که این بازی توسط جامعه هم باید بازی بشود. باید دانش من به اندازه ای بشود که بدانم چه خبر است.

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

همه دنیا معتقدند که این بازی برای کودکان مناسب نیست.

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

حالا بنیاد خصوصی است یا دولتی؟

بنیاد حاکمیتی است و شبیه به موسسات عمومی است.

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

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

نه خصوصی، نه دولتی و نه خصولتی؟

بنیاد عمومی است. شاید بشود گفت خصولتی ولی این به معنای غیر حاکمیتی بودنش نیست چون صدور مجوز در اساسنامه اش به صراحت ذکر شده.

ولی در صورت حاکمیتی بودن بنیاد حق پول گرفتن از مردم را ندارد.

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

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

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

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

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



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

تکلیف بودجه بنیاد برای سال آینده چه خواهد شد؟

بودجه بنیاد سال آینده بدون عوارض ۱۱ میلیارد خواهد بود. این پول برای همه مخارج، برگزاری جشنواره، حمایت ها و... کافی است. این پول اصلا برای من نیست. حساب های ما هم هر سال توسط بازرس قانونی بررسی می شود و مصوب هیئت امنای می شود. اگر مصوب نشود اصلا به من پول نمی دهند و سازمان بازرسی کل کشور دو بار حساب های ما را بررسی کرده. این سازمان حتی در ۲ هزار تومان هم ورود پیدا می کند و می پرسد که این پول کجا خرج شده.

اتفاقا کسی که باید نگران حساب هایش باشد برخی از این مارکت ها هستند. بازی ایرانی و خارجی و اپ و همه چیز را در هم دارند و خیلی هایشان همین حالا در دانش بنیان بودن به مشکل خورده اند و می گویند ما دانش بنیان هستیم و باید معاف از مالیات باشیم. شما اکثر محصولاتتان خارجی است، چطور دانش بنیان هستید؟ فضا را می برند به این سمت که ما صادرات داشته ایم. چه صادراتی؟ می گویند API ما توسط سوپرسل در کلش آو کلنز قرار گرفته. این را مقایسه کنید با بنیاد که کاملا حسابش مشخص است. به نظر من برخی از این مارکت ها دارند فرار رو به جلو می کنند. اتفاقا آن ها باید بیایند شفاف سازی کنند و بگویند چقدر از تراکنش هایشان مربوط به بازی های ایرانی است. اتفاقا چرا آن ها ناراحتند از طرح ۱۰ درصد عوارض؟ ۱۰ درصد مهم است یا شفاف سازی؟ و چرا فرار به جلو می کنند و می گویند بنیاد تو شفاف سازی کن. چون این ۱۰ درصد کاملا مشخص می کند که بازی های ایکس و ایگرگ در کشور چقدر می فروشند. حالا که نمی شود مشخص کرد.

این پول قرار است هزینه توسعه دهنده ها شود.

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

ما دو راه داریم برای هزینه کردن آن. یکی هرم حمایت است. یک سال است که روی این هرم کار می کنیم که ۶-۷ لایه دارد. اولین لایه توسعه دهنده های مستقل هستند و بالاترین لایه هم شرکت

های بزرگ هستند. افراد در لایه های این هرم جا به جا می شوند و بر اساس جایگاهشان حمایتی از ما می گیرند. مثل گرت، وام، جایزه یا کمک برای نقدینگیشان. این هرم شاید یک سال است که در حال پیگیری است. دو فاز را سپری کرده و فاز نهایی را سال آینده پشت سر می گذارد.

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

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

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

بسیاری از این توسعه دهنده هایی که می گویی... ببخشید وارد کننده هایی که اسم بردی... بگذریم. بعضی حرف ها را نمی شود زد.

میل کلی شما این است که این هزینه از کسی که بازی های خارجی را وارد ایران می کند گرفته شود؟

میل کلی من این است که قیمت محصول افزایش داده نشود. آن دلال ها... اوکی بگوئیم ناشرهایی که بازی را دارند وارد کشور می کنند، پول را بپردازند.

عموی شما آقای جواد کریمی قدوسی نماینده مشهد در مجلس است. این لابی چقدر در پیروزی طرح عوارض موثر خواهد بود؟

من عمویم را یکی دو سال است که ندیده ام. ما در دو دنیای کاملا متفاوت به سر می بریم. آخرین باری که به ایشان زنگ زدم پس از حادثه تیراندازی در مجلس بود و حالشان را پرسیدم. البته که ما لایمان را داریم و ما کار خودمان را می کنیم. و نه من، بلکه وزارت فرهنگ و ارشاد پشتیبان آن است. شخص وزیر این طرح را به جلسه هیئت دولت برده و اعتقاد دارند که باید این اتفاق رخ دهد. و مطمئنم بعد از اجرایی شدن، مثل همه کارهایی که کردیم و شک و تردید وجود داشت، نتیجه بخش خواهد بود. مثلا سر تی جی سی می گفتند این ها شوآف بنیاد است و جواب نمی دهد.



کیث فولر مهمان آمریکایی TGC 2017 از مهمترین افراد حاضر در این رویداد بود

اتفاقا اشاره خوبی است. اگر شوآف نبود پس ثمره تی جی سی ۲۰۱۷ برای بازی سازها چه بود؟ آیا سرمایه گذاری خاصی صورت گرفت؟ ناشری به ایران آمد یا سرویسی برای ایران باز شد؟

تی جی سی سه قرارداد داشته. یکی بازی مزرعه بهاری، یکی خاله قزی و یک بازی دیگر هم بود. برای پروژه ای که سال اول برگزار شد بازدهش بیشتر از حد تصور من بود. این یک حرکت آوانگارد بود و به دنیا نشان داد صنعت بازی ایران را. تو اصلا نباید ببینی که چه پروژه هایی از دل آن بیرون آمد. نتیجه تی جی سی این بود که حالا خیلی ها در دنیا آن را می شناسند. نتیجه اش آن همه توییت هایی بود که شخصیت های بزرگ کردند. خواهشا این یکی را زیر سوال نبرید چون همه بازسازها از آن راضی هستند. البته این را هم بگویم که هزینه تی جی سی بسیار بالا بوده. ولی دوره دوم نصف دوره اول هزینه خواهد داشت و هر سال هزینه اش کمتر خواهد شد.

حالا به عنوان سوال آخر، آیا مارکت ها جزو آن زیست بومی که گفتید قصد بهبودش را دارید نیستند؟

چرا قطعاً.

پس چرا چنین گاردی نسبت به آن ها دارید و آن ها را دلال خطاب می کنید؟

من نگفتم. من می گویم کسانی که بازی های خارجی را وارد می کنند دلالی می کنند. نگفتم دلالی صرف ولی بسیاری از آن ها دلال هستند و بعضی ها هم ناشرند.

[دیجیاتو](#)