



دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی مطرح کرد:

کمیسیون صنفی، جایگزین تنظیم‌گر تخصصی نیست

عنوان نهاد تخصصی تنظیم‌گر، مسئولیت‌های حاکمیتی و تنظیم‌گری خود را انجام می‌دهد.

وی افزود: «به عنوان مثال، اگر فعالان صنعت معتقدند یک مقرر نیاز به اصلاح دارد، کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند این مسئله را بررسی و پیشنهاد خود را به بنیاد ارائه کند. این دقیقاً همان مدلی است که می‌تواند به تنظیم‌گری مشارکتی و گفت‌وگوی واقعی میان دولت و بخش خصوصی منجر شود.

مشهدی با بیان اینکه تنظیم‌گری نباید به معنای تصدی‌گری باشد، گفت: ما معتقدیم تنظیم‌گری مؤثر باید ضمن حفظ اقتدار نهاد تنظیم‌گر، شنونده صدای صنعت نیز باشد. فعالان اقتصادی باید بتوانند مسائل خود را بیان کنند و در فرایند سیاست‌گذاری و اصلاح مقررات مشارکت داشته باشند. در همین چارچوب، تشکیل کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای را باید یک فرصت دانست. ما قرار نیست یک نهاد موازی ایجاد کنیم؛ قرار است ظرفیت کارشناسی و صنفی صنعت را سازمان‌دهی کنیم تا گفت‌وگوی میان فعالان صنعت و نهادهای مسئول دقیق‌تر و مؤثرتر شود.

دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی در پایان با اشاره به اینکه اصولاً تشکیلات ابزاری هستند که گفتمان حاکمیت را برای بخش خصوصی تفسیر و بیان می‌نمایند و بازخوردهای بخش خصوصی را به حاکمیت باز می‌گردانند و از طرف دیگر گفتمان بخش خصوصی را برای حاکمیت تفسیر و بیان می‌نمایند و بازخوردهای حاکمیت را منتقل می‌کنند تا حاکمیت و بخش خصوصی تعارضات منافعتشان را در محل مشترکی بر طرف نمایند و زیست‌بوم را به سمت صحیح هدایت کنند، گفت: آغاز به کار کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان شروع یک مسیر جدید برای سازمان‌دهی مطالبات صنعت دانست. ما امیدواریم این کمیسیون بتواند به محل گفت‌وگوی سازنده میان بازی‌سازان، ناشران، سکوها و سایر فعالان این حوزه تبدیل شود. در این مسیر، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را تنها نهاد تخصصی تنظیم‌گر در کشور می‌دانیم و تلاش خواهیم کرد مسائل و پیشنهادهای فعالان را با رویکردی کارشناسی و در چارچوب تعامل با بنیاد پیگیری کنیم. اگر قرار است صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور رشد کند، هم صنعت قدرتمند نیاز داریم، هم تشکیلات صنفی فعال و هم تنظیم‌گری تخصصی، شفاف و قابل پیش‌بینی. کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای اتحادیه می‌تواند در ایجاد این ارتباط و هم‌افزایی نقش خود را ایفا کند.

بتواند نقد کند، پیشنهاد بدهد و مطالبه‌گری کند و در مقابل، نهاد تنظیم‌گر نیز باید بتواند بر اساس مأموریت قانونی خود تصمیم‌گیری و نظارت کند. دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی با اشاره به جایگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، کشور از سال‌ها قبل دارای یک نهاد تخصصی است که مأموریت آن مشخصاً به حوزه بازی‌های رایانه‌ای مربوط می‌شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ساختار حکمرانی فرهنگی کشور، مسئولیت‌های مشخصی در زمینه حمایت، نظارت و تنظیم امور مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای بر عهده دارد و این جایگاه باید مورد توجه همه فعالان صنعت قرار گیرد.

مشهدی افزود: به اعتقاد من، وجود یک مرجع تخصصی تنظیم‌گر برای صنعت بازی‌های رایانه‌ای به نفع همه فعالان این حوزه است. وقتی یک بازی‌ساز، ناشر یا پلتفرم می‌داند برای مسائل تخصصی حوزه بازی باید با چه نهاد تخصصی تعامل کند، هم تکلیف فعال اقتصادی روشن‌تر می‌شود و هم امکان پاسخ‌گویی و نظارت مؤثرتر خواهد بود.

وی در پاسخ به پرسشی درباره نقش سکوها انتشار و عرضه بازی گفت: سکوها بخش بسیار مهمی از زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای هستند و مانیز از حضور و فعالیت سکوها در این صنعت استقبال می‌کنیم. اما فعالیت اقتصادی در یک حوزه تخصصی، در کنار فرصت‌ها، مسئولیت‌هایی نیز ایجاد می‌کند. اگر یک سکو در حوزه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کند، طبیعتاً باید الزامات و مقررات تخصصی این حوزه را رعایت کند. از جمله اینکه باید نظام رده‌بندی سنی اسرا مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی را رعایت کند. بنابراین همه سکوهایی که به عرضه، توزیع یا نشر بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، باید در چارچوب مقررات کشور با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مرجع تخصصی این حوزه همکاری کنند و الزامات قانونی مربوط به بازی‌های رایانه‌ای را رعایت کنند.

مشهدی تأکید کرد: این موضوع به معنای محدود کردن سکوها نیست. اتفاقاً وجود قواعد روشن و مرجع تخصصی مشخص، می‌تواند به افزایش امنیت حقوقی کسب‌وکارها و پیش‌بینی‌پذیرتر شدن بازار کمک کند.

دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی درباره نحوه تعامل این اتحادیه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: من معتقدم اتحادیه و بنیاد می‌توانند دو نقش مکمل در این زیست‌بوم داشته باشند. اتحادیه، به مسائل و مطالبات بخش خصوصی را جمع‌آوری و پیگیری می‌کند و بنیاد، به

سعید مشهدی، دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی، به مناسبت آغاز به کار کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای این اتحادیه، از تشکیل این کمیسیون به عنوان گامی برای تقویت مشارکت بخش خصوصی در تصمیم‌سازی‌های حوزه بازی‌های رایانه‌ای یاد کرد و گفت: هدف ما از تشکیل این کمیسیون، ایجاد یک ظرفیت تخصصی برای شنیدن صدای فعالان صنعت، شناسایی مسائل و کمک به حل مسائل این حوزه است؛ نه ایجاد یک نهاد موازی با نهادهای تخصصی و تنظیم‌گر.

مشهدی با اشاره به رشد صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار کرد: بازی‌های رایانه‌ای امروز دیگر صرفاً یک محصول سرگرمی نیستند؛ بلکه در نقطه تلاقی فرهنگ، هنر، فناوری، اقتصاد و ارتباطات قرار گرفته‌اند. به همین دلیل، طبیعی است که فعالان این حوزه مسائل و مطالبات تخصصی خود را داشته باشند و تشکیلات صنفی و تخصصی نیز باید برای پیگیری این مسائل نقش فعال‌تری ایفا کنند.

دبیر اتحادیه تولید و نشر محتوا در فضای مجازی ادامه داد: کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای اتحادیه با همین نگاه شکل گرفته است. ما می‌خواهیم فعالان صنعت بازی، اعم از تولیدکنندگان، ناشران، سکوها و سایر فعالان زنجیره ارزش، بتوانند مسائل خود را در یک ساختار تخصصی مطرح کنند و این مسائل از مسیر یک تشکیلات صنفی و بخش خصوصی به دستگاه‌های مسئول منتقل شود.

وی افزود: این کمیسیون می‌تواند در حوزه‌هایی مانند مسائل کسب‌وکار، توسعه بازار، صادرات، سرمایه‌گذاری، مشکلات حقوقی و مقرراتی، دسترسی به زیرساخت‌ها و همچنین پیشنهادهای اصلاحی برای بهبود فضای فعالیت صنعت، نقش مؤثری ایفا کند.

مشهدی در ادامه با تأکید بر ضرورت تفکیک نقش تشکیلات صنفی از نهاد تنظیم‌گر گفت: یک اصل را از ابتدای فعالیت کمیسیون برای خودمان روشن کرده‌ایم و آن هم این است که نمایندگی صنفی با تنظیم‌گری حاکمیتی دو نقش متفاوت هستند. کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند مسائل صنعت را نمایندگی کند، درباره مقررات اظهار نظر کند و پیشنهاد اصلاح مقررات بدهد؛ اما این به معنای آن نیست که کمیسیون یا اتحادیه قرار است جایگزین نهاد تخصصی تنظیم‌گر این حوزه شود.

وی تصریح کرد: اتفاقاً هرچه این تفکیک نقش شفاف‌تر باشد، همکاری میان بخش خصوصی و حاکمیت نیز مؤثرتر خواهد بود. بخش خصوصی باید

