DIREC

Digital games **Re**search **C**enter

مقدمه

صنعت بازی‌های ویدیویی به علت اهمیت بسیار بالایی که در فرهنگسازی و کسب درآمد برای کشورها دارد، همواره توسط تحلیل‌گران آماری مورد توجه و بررسی‌های تخصصی قرار می‌گیرد. موسسات و بنیادهای آماری متعددی در سطح جهان همواره در پی پیمایش و تحلیل داده‌های مرتبط با این صنعت بوده و به صورت دوره‌ای گزارش‌های آماری خود را ارائه می‌کنند.

در اینجا خلاصه و برداشتی از گزارش نیم سال اول سال ۲۰۲۲ که توسط سایت Newzoo.com از صنعت بازی‌های دیجیتال منتشر شده است را بررسی می‌کنیم.

نیوزو درنظر دارد تا بهترین ارزیابی ممکن از اندازه کل بازار بازی‌ها را با جزئیات مبتنی بر تفکیک بخش‌ها و مناطق، به مخاطبان خود ارائه دهد. با گسترده‌سازی و افزایش نقاط جهت جمع‌آوری داده، این اطمینان حاصل می‌شود که آمار و ارقام به دست آمده در سطح بخش، منطقه‌ای و کشوری/بازار معنا می‌یابند.

داده‌های مربوط به بازیکنان و پرداخت‌کنندگان نیز بر اساس تحقیقات اولیه به عمل آمده توسط نیوزو در مورد مصرف‌کنندگان می‌باشد (پیش از این تحقیقاتی با عنوان Consumer Insights و Games & Esports توسط نیوزو با محوریت مصرف‌کنندگان انجام شده بود)، که بستر مناسبی را برای درک دقیق ما از مصرف‌کنندگان و بازی‌ها فراهم می‌کند.

با بیش از ۷۵۰۰۰ پاسخ دهنده مدعو از ۳۶ کشور/ بازار کلیدی مصاحبه شد. سن پاسخ دهندگان بین ۱۰ تا ۶۵ سال در همه بازارها به جز شیلی، چین، کلمبیا، مصر، هند، اندونزی، مالزی، فیلیپین، عربستان سعودی، سنگاپور، آفریقای جنوبی، تایوان، تایلند، ترکیه، امارات متحده عربی و ویتنام می‌باشد.

نتایج مربوط به کشورهای توسعه یافته با ضریب نفوذ اینترنت بالا، در سطح ملی نمایش داده شده است. در عین حال، در آمریکای لاتین، هند، روسیه، بازارهای نوظهور آسیای جنوب شرقی (به جز سنگاپور و تایوان)، و بازارهای خاورمیانه و آفریقا، نتایج نشان دهنده این واقعیت است که کاربران فعال و متصل به اینترنت ساکن در مناطق توسعه یافته مسکونی هستند. علاوه بر این، بررسی داده‌ها در چین، حاکی از آن است کاربران فعال متصل به اینترنت، در مناطق توسعه یافته مسکونی، در شهرهای توسعه یافته درجه ۱و ۲ هستند. (نوعی طبقه‌بندی سلسله مراتبی در چین که به شکل غیر رسمی شهرها را از لحاظ میزان توسعه به رده‌های مختلف تقسیم می‌کند)

داده‌های مربوط به میزان درآمد از مدل طراحی شده توسط نیوزو برای پیش‌بینی بازار بازی‌ها استخراج می‌شود، که از رویکرد بالا به پایین برای اندازه‌گیری بازار استفاده می‌کند. به عبارت دیگر داده‌های اقتصادی کلان، سرشماری صندوق بین‌المللی پول و سازمان ملل، مانند درآمد خانوار و سرانه تولید ناخالص، داده‌های مربوط به درآمد حاصل از تراکنش‌ها و فروشگاه‌های اپلیکیشن را از شرکای خود مانند اِیرناودیتا (Airnow Data) و اپ‌توپیا (Apptopia) دریافت می‌کند و نیز تحقیقات اولیه در مورد مصرف‌کننده، داده‌های ارائه شده توسط شرکا، اطلاعات مالی دقیق گزارش‌شده توسط افراد مختلف، بیش از ۱۴۰ شرکت عمومی و تحقیقات شخص ثالث ترکیب می‌شوند. درآمد مبلغی تعریف می‌شود که این صنعت در راستای هزینه‌های مصرف‌کننده برای بازی‌ها ایجاد می‌کند، به طور مثال: نسخه‌های فیزیکی و دیجیتالی بازی، هزینه‌های درون بازی و خدمات اشتراکی مانند ایکس‌باکس‌گیم‌پس (Xbox Game Pass)، درآمدهای تلفن همراه شامل بارگیری‌های پولی و هزینه‌های درون بازی در همه فروشگاه‌ها، از جمله فروشگاه‌های شخص ثالث، و دریافت‌های مستقیم را شامل می‌شود.

در سال ۲۰۲۲، **۳.۲ میلیارد** بازیکن به بازار جهانی بازی کمک می‌کنند تا **۱۹۶.۸ میلیارد دلار** تولید شود که در واقع **۲.۱٪ افزایش** نسبت به سال قبل است. تا سال **۲۰۲۵**، تعداد بازیکنان به **۳.۵ میلیارد** افزایش خواهد یافت که به بازار کمک می‌کنند تا **۲۲۵.۷ میلیارد دلار** تولید کند. در ادامه گزارش به تعداد بازیکنان و همچنین نحوه تقسیم درآمدها در هر منطقه می‌پردازیم.

اطلاعات کلیدی

تعداد بازیکنان

۲۰۲۰: ۲.۹ میلیارد نفر

۲۰۲۵: ۳.۵ میلیارد نفر

تولید درآمد بازار جهانی بازی‌ها

۲۰۲۱: ۱۹۲.۶ میلیارد دلار

۲۰۲۲: +۲.۱٪ ۱۹۶.۸ میلیارد دلار

بازار بازی‌ها موبایل

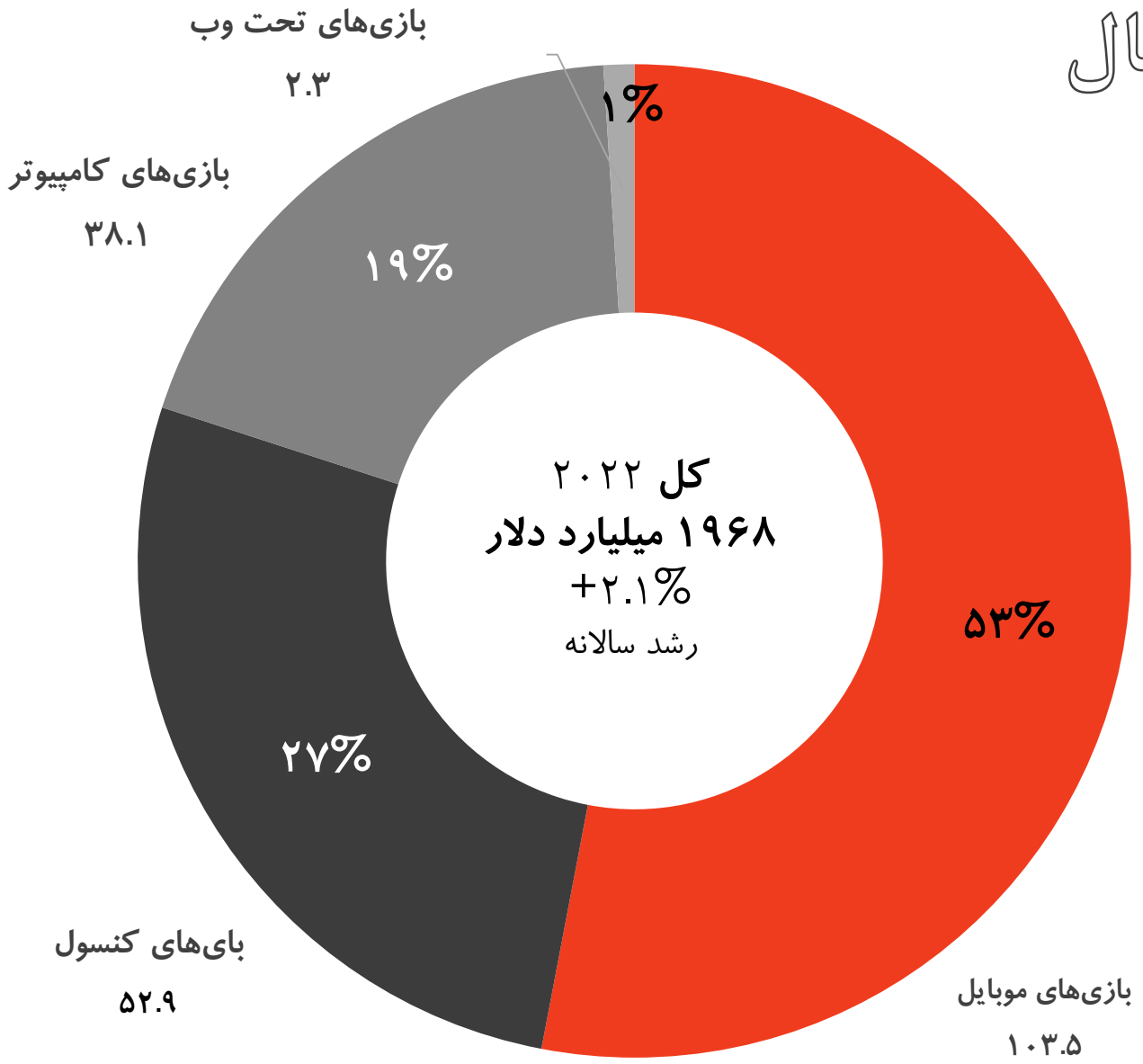
۲۰۲۱: ۹۸.۲۲ میلیارد دلار

۲۰۲۲: +۵.۱٪ ۱۰۳.۵ میلیارد دلار

- در سطح جهانی، تعداد بازیکنان از **۲.۹ میلیارد نفر** در سال ۲۰۲۰ به **۳.۵ میلیارد نفر** تا سال ۲۰۲۵ افزایش خواهد یافت که نرخ رشد پنج ساله آن معادل **۴.۲٪** خواهد بود. در دو سال گذشته (۲۰۲۰ و ۲۰۲۱) نه تنها شاهد مشارکت و صرف هزینه‌های بی‌سابقه‌ای بودیم، بلکه بسیاری از بازیکنان جدید و کسانی که پرداختن به بازی را کنار گذاشته بودند را نیز به دنیای سرگرمی بازگرداندند.
- در سال ۲۰۲۲، کل تولید **۱۹۶.۸ میلیارد دلار** خواهد بود که نسبت به سال گذشته **۲.۱٪** افزایش یافته است.
- محرک اصلی این رشد در سراسر جهان تلفن همراه است که در سال جاری **۱۰۳.۵ میلیارد دلار** درآمد ایجاد خواهد کرد (**۵۳٪** از کل بازار) که نشان دهنده رشد **۵.۱٪** است. رایانه های شخصی **۲۱** ٪ از بازار را به خود اختصاص داده اند و با رشد سالانه **۱.۶٪** به میزان **۴۰.۴ میلیارد دلار** می رسد. در همین حال، کنسول با کاهش **۲.۲٪** در سال، به **۵۲.۹ میلیارد دلار** خواهد رسید که معادل **۲۷ درصد** از بازار جهانی است.

* نرخ رشد ثابت در طی چند سال (CAGR). در این گزارش، تمام دوره‌های رشد بر اساس سال های ۲۰۲۰-۲۰۲۵ است.

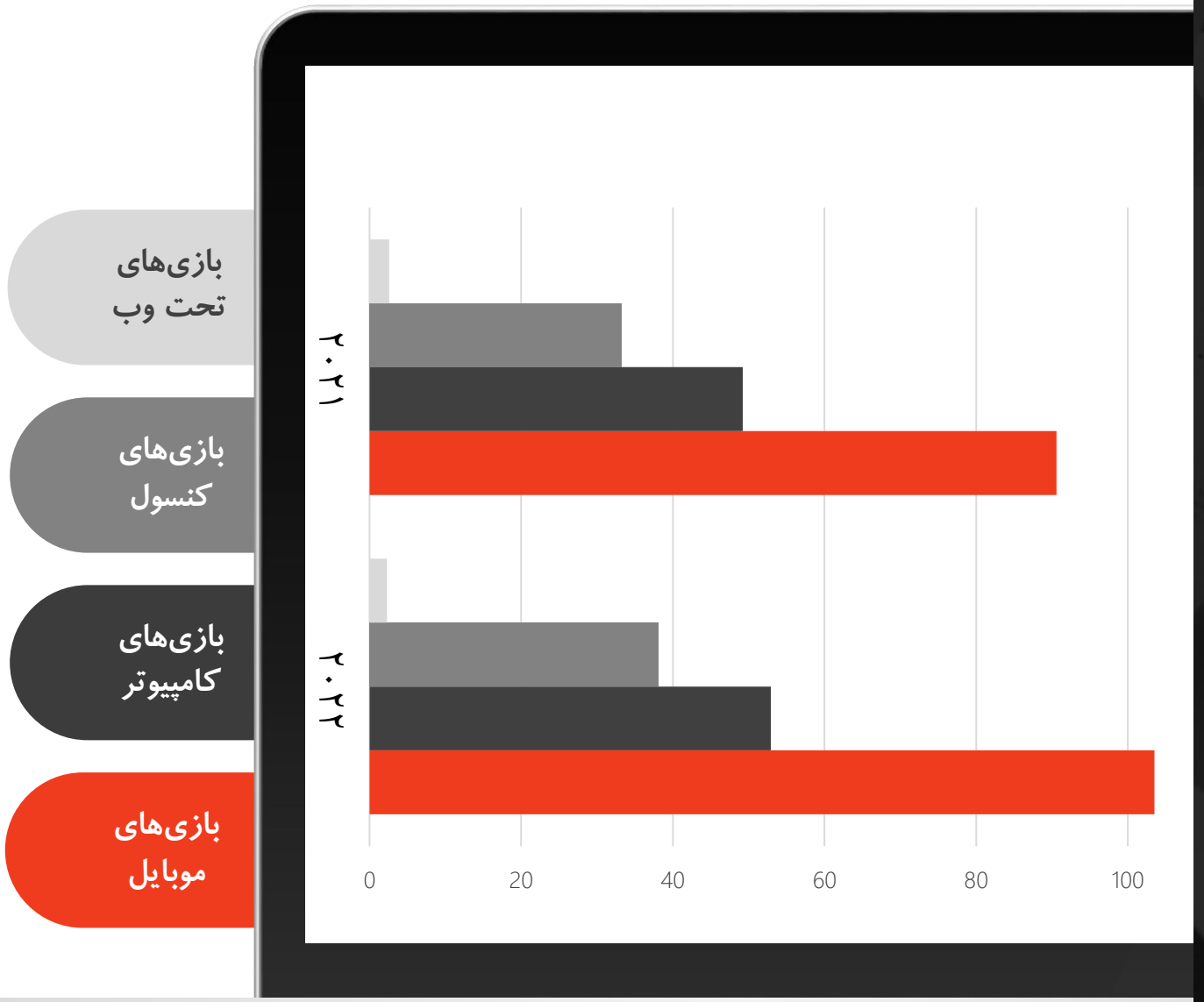
بازار جهانی بازی‌های دیجیتال
(میلیارد دلار)



- بازی‌های موبایل ۵.۱+ درصد رشد سالیانه
- بازی‌های کامپیوتر ۲.۲- درصد رشد سالیانه
- بازی‌های کنسول ۱.۶+ درصد رشد سالیانه
- بازی‌های تحت وب ۱۶.۹- درصد رشد سالیانه

مقایسه بازار جهانی بازی‌های دیجیتال در سال‌های ۲۰۲۱ و ۲۰۲۲

(اعداد درج شده در نمودار به میلیارد دلار)



درآمد صنعت بازی در سال ۲۰۲۲

در سال ۲۰۲۲، کل بازار جهانی بازی ها **۱۹۶.۸ میلیارد دلار** درآمد خواهد داشت که نسبت به سال گذشته **۲.۱٪** افزایش یافته است. محرک اصلی این رشد در سراسر جهان موبایل است که در سال جاری ۱۰۳.۵ میلیارد دلار درآمد ایجاد خواهد کرد (۵۳٪ از بازار) که نشان دهنده رشد مثبت ۵.۱٪ است. رشد درآمد سال ۲۰۲۲ برای رایانه های شخصی، که ۲۱ درصد از بازار را به خود اختصاص داده است، اندک است (**۱.۶٪** در سال به **۴۰.۴ میلیارد دلار** خواهد رسید). در همین حال، کنسول با کاهش منفی **۲.۲** ٪ در سال به **۵۲.۹ میلیارد دلار** خواهد رسید که معادل **۲۷** ٪ از بازار جهانی است.

گرچه بیماری همه‌گیر کووید-۱۹ ممکن است در سال‌های اولیه خود تأثیر مثبتی بر تعاملات مرتبط با بازی داشته باشد، اما همچنین چالش‌های زیادی را برای تجارت و ساخت بازی، به ویژه برای کنسول ها و تا حدی برای رایانه های شخصی ایجاد کرده است. این چالش‌ها هنوز هم صنعت را تحت تأثیر قرار می‌دهند. کمبود عرضه، مختل شدن خط‌های عرضه و استودیوهایی که با محیط‌های کار از خانه سازگار شده‌اند، منجر به تاخیرهای بی‌شماری در تولید بازی شد و مصرف‌کنندگان نتوانستند کنسول‌های نسل جدید و قطعات لازم برای بازی رایانه شخصی را پیدا کنند. این واقعیت تا حدودی رشد تقریباً یکنواخت رایانه شخصی و افت کنسول را توجیه می‌کند. پلی استیشن ۵ و ایکس باکس سری ایکس تقریباً دو سال پس از عرضه هنوز با کمبود مواجه هستند و کمبود تراشه های نیمه هادی همچنان بر عرضه پردازنده های گرافیکی و سایر قطعات رایانه شخصی تأثیر می‌گذارد. این احتمالاً حداقل تا اواخر سال ۲۰۲۳ ادامه خواهد داشت.

درآمد صنعت بازی در سال ۲۰۲۲

بازی‌های AAA (بازی‌های ساخته شده توسط استودیوهای حرفه‌ای) همچنان با تاخیر مواجه هستند، زیرا عناوین پرهزینه‌ای که توسعه آن‌ها در ابتدای همه‌گیری آغاز شده بود، اکنون وارد مرحله توسعه پس از تولید می‌شوند. رشد مداوم خدمات اشتراک و بازی رایگان به این معنی است که بازی های AAA دیگر مانند گذشته پرطرفدار و فصلی نیستند. در حالی که بسیاری از بازی‌ها به تعویق افتادند، بازیکنان همچنان با «عناوین ابدی» مانند فورتنایت (Fortnite)، کال‌آف‌دیوتی وارزون (Call of Duty Warzone)، لیگ‌آف‌لجندز (League of Legends) و مواردی از این دست درگیر بودند.

به تبع، افت بخش کنسول ها در سال ۲۰۲۲ به این معنی است که در مناطقی که صدرنشین بازار کنسول‌ها هستند، با بیشترین چالش های رشد را در این سال روبرو خواهند شد. به عنوان مثال، بازار بازی‌های آمریکای شمالی تنها **۰.۵٪** در سال رشد خواهد کرد و به **۵۱.۳ میلیارد دلار** در سال ۲۰۲۲ خواهد رسید، در حالی که بازار اروپا با کاهش اندکی **(۰.۰۳٪-)** به **۳۴.۱ میلیارد دلار** خواهد رسید. رشد قوی تلفن همراه و تا حدی کمتر، رشد متوسط رایانه های شخصی در این مناطق تنها عواملی هستند که کاهش شدید کلی را جبران می کنند. در همین حال، مناطقی که دارای بازارهای رشد اول تلفن همراه هستند، امسال شاهد رشد قابل توجهی خواهند بود.

خاورمیانه و آفریقا با رشد **۱۰.۸٪** به **۷.۱ میلیارد دلار** و آمریکای لاتین با **رشد ۶.۹ ٪** به **۸.۷ میلیارد دلار** در سال ۲۰۲۲ خواهند رسید.

درآمد صنعت بازی در سال ۲۰۲۲

همچنین شایان ذکر است که کاهش اقدامات قرنطینه در سال ۲۰۲۱ آغاز شد، به این معنی که هزینه‌های دیگر مانند رفتن به رستوران، سینما، ملاقات با دوستان در کافه، مسافرت‌ها و موارد مشابه باز خواهند گشت. شاید بتوان گفت بازار بازی تا حدودی «ضد رکود» است. در آشفتگی اقتصادی، روش‌های متنوع کسب درآمد و قیمت بازی‌ها و همچنین نقشی که بازی در زندگی بسیاری از مردم ایفا می‌کند، بیش از پیش به ثبات بازار این صنعت کمک می‌کند، به این معنی است که ما انتظار داریم مشارکت در بازی‌ها و هزینه‌های مصرف‌کننده ادامه یابد، حتی اگر اقتصاد دچار رکود شود. با این حال، یکی دیگر از عوامل موثر در رشد کندتر کلی بازار، تورم است که میزان صرف هزینه مصرف‌کنندگان را محدود می‌کند (زیرا قیمت‌ها برای اقلام ضروری، کالاها و اوقات فراغت بالاتر است). نتیجه این است که بسیاری از مصرف کنندگان حساس به قیمت، کمتر برای بازی هزینه می‌کنند. با این حال، به لطف مجموعه‌ای از بازی‌های رایگان (free-to-play) که نیازی به هزینه در همه پلتفرم ها ندارند، تعامل با بازی‌ها تا حد زیادی یکسان باقی می‌ماند. زمانی که وضعیت اقتصادی به حالت عادی بازگردد، این بازیکنان از نقطه نظر هزینه‌ها از همان جایی که متوقف شده بودند، ادامه خواهند داد. بازار بازی‌ها قوی بوده و اغلب در مواقع چالش‌های اقتصادی انعطاف‌پذیر است، بنابراین چشم‌انداز بلندمدت پژوهشگران از این بازار همچنان مثبت است.

پیش‌بینی درآمد بازار بازی‌ها

پیش‌بینی‌های نیوزو نشان می‌دهد که بازار بازی‌ها در سال‌های بعد به رشد خود ادامه می‌دهد و به **۲۲۵.۷ میلیارد دلار** (با نرخ رشد **۴.۷٪** بین سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۵، البته با سرعت کمتری نسبت به قبل) در سال ۲۰۲۵ می‌رسد. هزینه‌های تجربی در سال‌های آینده دوباره به بخش بزرگ‌تری از زندگی مصرف‌کنندگان تبدیل می‌شود، چرا که ارتباط و پیوند بازی‌ها با مصرف‌کنندگان قوی هستند و باقی می‌مانند. البته این احتمال وجود دارد که اقدامات قرنطینه بازگردد و نوع جدیدی از کووید-۱۹ ظاهر شود، اما چشم انداز فعلی بازار رویکرد خوش بینانه‌تری دارد.

ادامه مسیر رشد قوی بازار بازی - حتی در مواجهه با ثبات پس از رونق سال ۲۰۲۰ - گواهی بر قدرت، نوآوری و انعطاف پذیری این بازار است. در حالی که سال ۲۰۲۲ از نظر رشد، سال چالش برانگیزی برای کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی خواهد بود، همچنان به آینده بسیار خوشبین هستیم. تأخیرهای مرتبط با کووید-۱۹ باعث شد که بسیاری از بازی‌های پرطرفدار، که قرار بود امسال عرضه شوند دچار تأخیر شده و برای عرضه درسال های ۲۰۲۳ و ۲۰۲۴ برنامه ریزی شوندکه معتقدیم این دوسال از بهترین سال‌های تاریخ صنعت بازی از نظر محتوای باکیفیت و مورد علاقه مصرف‌کنندگان خواهد بود. همچنین انتظار داریم در سال ۲۰۲۵ که سال پنجم نسل فعلی کنسول‌ها است و با فرض اینکه نینتندو جانشینی برای کنسول سوییچ خود عرضه کند، شاهد رشد قابل توجه بازار کنسول‌ها باشیم. موفقیت مدل سوییچ اولِد(Switch OLED) و محبوبیت بازی‌های انحصاری سوییچ، بر تمایل مصرف‌کنندگان به اتمسفر نینتندو تأکید می‌کند.

اطلاعات کلیدی

بازار بازی‌های ویدیویی آمریکا شمالی

۲۰۲۱: ۵۱ میلیارد دلار

۲۰۲۲: +۰.۵٪ ۵۱.۳ میلیارد دلار

رشد بازار موبایل خاورمیانه و آفریقا

۲۰۲۱: ۶.۳ میلیارد دلار

۲۰۲۲: +۱۰.۸٪ ۷.۱ میلیارد دلار

پیش‌بینی رشد بازار

۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵: +۴.۷٪

۲۲۵.۷ میلیارد دلار

- بازار بازی های آمریکای شمالی تنها **۰.۵٪** در هرسال رشد خواهد داشت و به **۵۱.۳ میلیارد دلار** در سال ۲۰۲۲ خواهد رسید، در حالی که بازار اروپا با کاهش اندکی **(۰.۰۳٪-)** به **۳۴.۱ میلیارد دلار** خواهد رسید. رشد قوی تلفن همراه و پس از آن، رشد متوسط رایانه‌های شخصی در این مناطق تنها عواملی هستند که کاهش شدید کلی را جبران می‌کنند.
- مناطقی که در صدر بازارهای موبایل هستند، امسال شاهد رشد قابل توجهی خواهند بود، با رشد **۱۰.۸٪** خاورمیانه و آفریقا به **۷.۱ میلیارد دلار** و آمریکای لاتین با رشد **۶.۹٪** به **۸.۷ میلیارد دلار** در سال ۲۰۲۲ خواهند رسید و رکود موجود در بازار کنسول به سختی بر این بازارهای صدرنشین تلفن همراه تأثیر گذاشت.
- پیش‌بینی‌های ما نشان می‌دهد که بازار بازی‌ها در سال‌های بعد به رشد خود ادامه خواهد و به **۲۲۵.۷ میلیارد دلار** در سال ۲۰۲۵ می‌رسد. به عبارت دیگر نرخ رشد جهانی معادل **۴.۷٪** بین سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۵ خواهد بود.

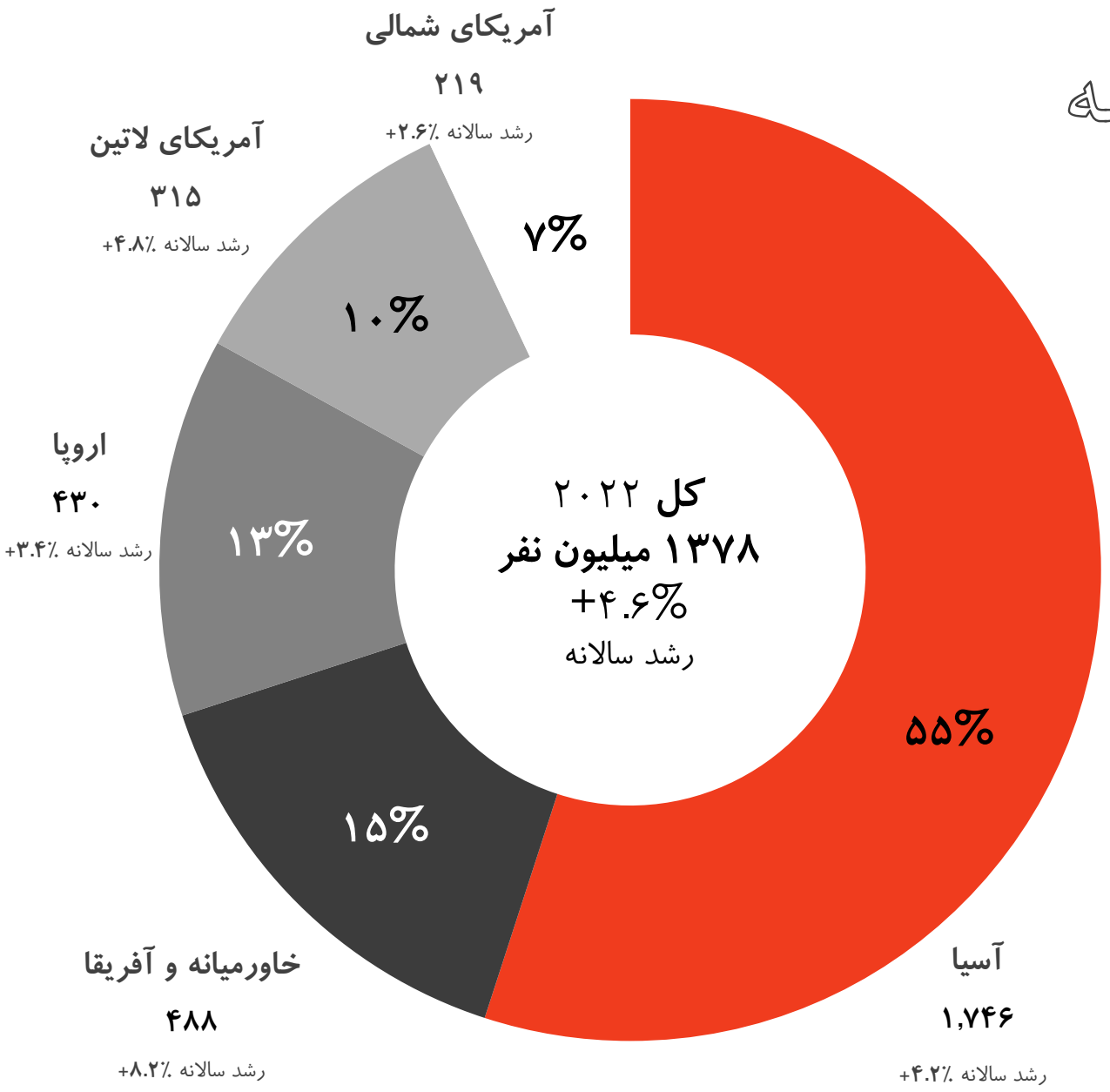
بازیکنان

در سطح جهانی، تعداد بازیکنان از **۲.۹ میلیارد نفر** در سال ۲۰۲۰ به **۳.۵ میلیارد نفر** تا سال ۲۰۲۵ افزایش خواهد یافت که یک نرخ رشد پنج ساله معادل **۴.۲٪** است. در سال ۲۰۲۲ تعداد بازیکنان **۳.۲ میلیارد نفر** بوده که از میان آنها **۱.۰۴ میلیارد** نفر بازیکن رایانه‌های شخصی، **۲.۷ میلیارد نفر** بازیکن موبایل و **۶۰۳ میلیون نفر** بازیکن کنسول هستند. (بعضی از بازیکنان از چند پلتفرم استفاده می‌کنند.)

در دو سال گذشته (۲۰۲۰ و ۲۰۲۱) نه تنها شاهد مشارکت و صرف هزینه‌های بی‌سابقه‌ای بودیم، بلکه بسیاری از بازیکنان جدید و بازیکنانی که سابقا به بازی می‌پرداختند را نیز به سرگرمی بازگرداندند. در حالی که همه‌گیری هنوز تمام نشده است، بسیاری از کشورها محدودیت‌های خود را لغو کرده‌اند. این بدان معناست که مصرف‌کنندگان دیگر در خانه های خود محبوس نیستند. آنها می‌توانند از فعالیت‌هایی که قبل از کووید-۱۹ بخشی از زندگی آنها بود لذت ببرند. با این حال، تعامل با بازی‌ها سخت است و بسیاری از مردم در طول سال‌های شکل‌گیری خود با بازی پیوند برقرار کردند. تمایل به پرداختن به بازی و ماهیت آن به این معناست که حتی زمانی که همه‌گیری فروکش کند، همچنان انتظار رشد مداوم تعداد بازیکنان برای بازار بازی‌ها، حتی در مناطق رشد یافته مانند آمریکای شمالی و اروپا را داریم.

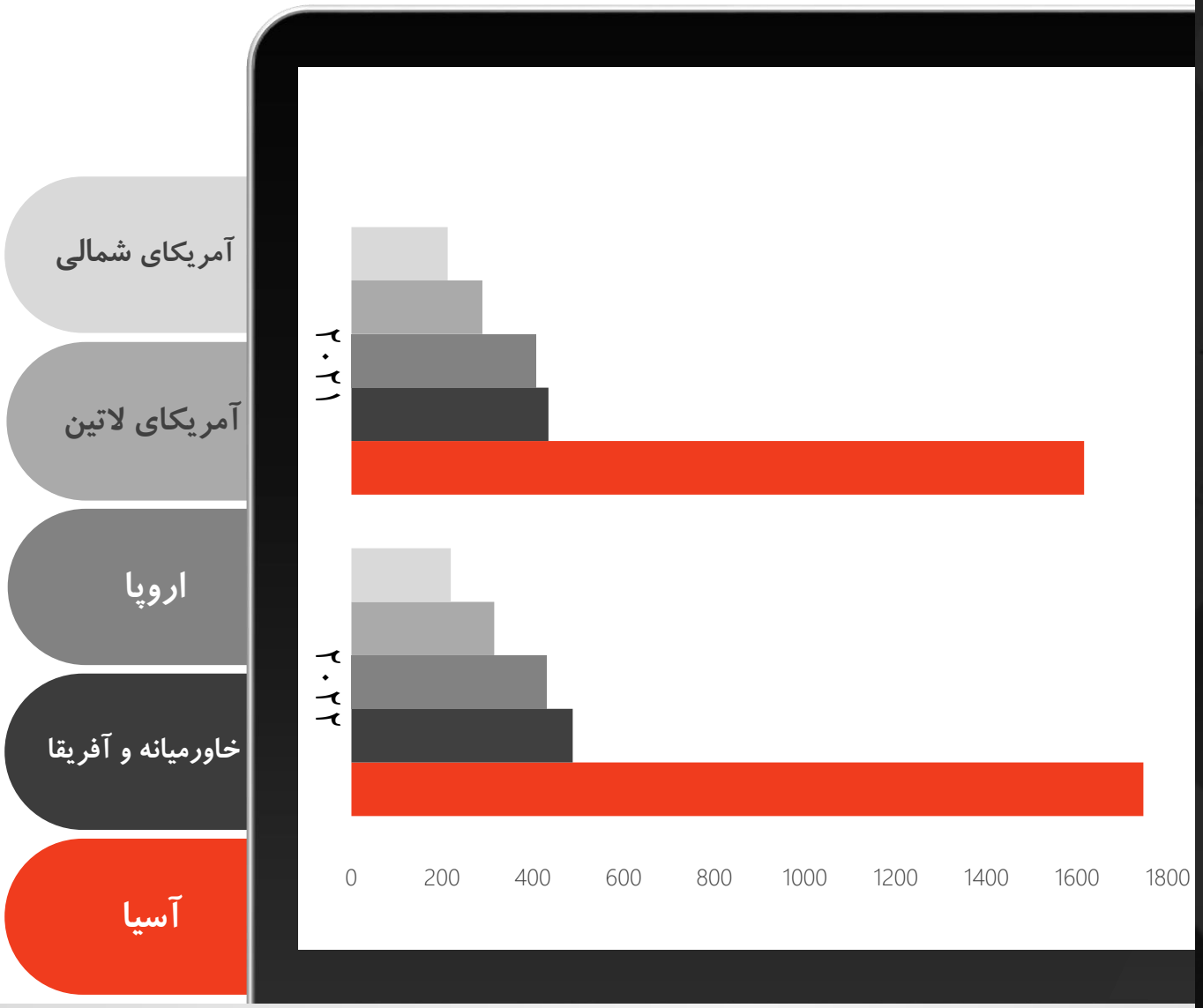
جمعیت بازیکنان در هر منطقه
(میلیون نفر)

علیرغم کاهش اقدامات قرنطینه و بازگشت مردم به زندگی معمولی (و هزینه‌های) خود، تعداد بازیکنان جهانی در سال ۲۰۲۲ به میزان جدیدی دست خواهد یافت و با افزایش **۴.۶٪** به **۳.۲ میلیارد نفر** خواهد رسید که نتیجه محبوبیت فزاینده بازی در بین نسل‌های جوان‌تر و همچنین سایر نسل‌ها است. مناطقی مانند آمریکای لاتین و خاورمیانه و آفریقا بخش عمده‌ای از این رشد را در سال ۲۰۲۲ و سال های پس از آن هدایت خواهند کرد. در این مناطق، محرک‌های رشد بازیکنان شامل زیرساخت بهتر اینترنت (موبایل)، دسترسی مقرون به صرفه به اینترنت (موبایل) و رشد قشر متوسط رو به رشد است. مقرون به صرفه بودن بازی به عنوان یک سرگرمی به دلیل وجود بازی‌های رایگان، تعداد فزاینده صاحبان گوشی‌های هوشمند و اهمیت برنامه‌ها در بازارهای رو به رشد به این معنی است که ما انتظار داریم تعداد بازیکنان حتی با وجود تورم نیز افزایش یابد.



مقایسه تعداد بازیکنان در سال‌های ۲۰۲۲ و ۲۰۲۱

(اعداد درج شده در نمودار به میلیون نفر)



۱۰ بازار برتر بازی

	کشور	درآمد (میلیارد دلار)	تعداد بازیکنان (میلیون نفر)
۱.	چین	۵۰.۱۸	۷۴۲.۱۹
۲.	ایالات متحده	۴۷.۶۲	۱۹۷.۱۶
۳.	ژاپن	۲۲.۰۱	۷۸.۱
۴.	کره‌جنوبی	۸.۴۸	۳۳.۸
۵.	آلمان	۶.۸۴	۴۹.۷۶
۶.	بریتانیا	۵.۷۳	۳۹.۱
۷.	فرانسه	۴.۲۷	۳۹.۳۴
۸.	کانادا	۳.۶۴	۲۱.۹۱
۹.	ایتالیا	۳.۱۲	۳۷.۶۴
۱۰.	برزیل	۲.۶۹	۱۰۰.۷۴

این جدول ۱۰ بازار برتر بازی در جهان را نشان می‌دهد که براساس برآورد درآمد آنها برای سال ۲۰۲۲ به ترتیب نزولی رتبه‌بندی شده‌اند.

لینک صفحه

۱۰ شرکت عمومی برتر بر اساس درآمد بازی

نام شرکت		درآمد چهارماهه چهارم سال ۲۰۲۱ (Q4-2021)
Tencent 腾讯	Tencent	۷۹۶۴ میلیون دلار
SONY	Sony	۴۸۲۳ میلیون دلار
	Apple	۴۴۲۱ میلیون دلار
Microsoft	Microsoft	۳۹۹۸ میلیون دلار
Google	Google	۲۹۶۹ میلیون دلار
Nintendo®	Nintendo	۲۷۸۵ میلیون دلار
NetEase Games	NetEase	۲۷۳۸ میلیون دلار
ACTIVISION BLIZZARD	Activision Blizzard	۱۹۰۵ میلیون دلار
EA	Electronic Arts	۱۷۸۹ میلیون دلار
T2 TAKE-TWO INTERACTIVE	Take-Two Interactive	۹۰۳ میلیون دلار

- نیوزو هر سال، بر اساس تجزیه و تحلیل گزارش‌های مالی سالانه و فصلی که توسط تعدادی از شرکت‌های بازی در فهرست عمومی مربوطه منتشر شده است، شرکت‌های عمومی برتر را بر اساس درآمدهای بازی رتبه‌بندی می‌کند.

لینک صفحه

رتبه	ژانر
۱	نقش آفرینی
۲	ماجراجویی
۳	استراتژی
۴	بتل رویال
۵	تیراندازی
۶	معمایی
۷	ورزشی
۸	شبیه سازی
۹	امتیازی
۱۰	کارتی

با توجه به گزارش موسسه NPD پرفروش‌ترین بازی‌های ۲۰۲۲ از ابتدا تا ماه June به شرح جدول فوق می‌باشد.

۱۰ ژانر پرفروش سال ۲۰۲۲ به ترتیب میزان فروش

رتبه	بازی	ناشر
۱	Elden Ring	Bandai Namco
۲	Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Warner Bros. interactive
۳	Pokemon Legends: Arceus	Nintendo
۴	Horizon II: Forbidden West	Sony
۵	MLB: The Show 22	Multiple Manufacturers
۶	COD: Vanguard	Activision Blizzard
۷	Gran Turismo 7	Sony
۸	Kirby and the Forgotten Land	Nintendo
۹	Mario Kart 8	Nintendo
۱۰	Madden NFL 22	Electronic Arts

پایان

طراحی و ترجمه:
علیرضا کبورانی
و
هیلا هومند