

# ۴۲ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال تا پایان سال ۱۴۰۰

بازی‌های دیجیتال در ایران، اگرچه در حوزه تولید، سن کمی دارند اما در حوزه مصرف قدمتی تقریباً ۴۰ ساله داشته، از مردم ایران تأثیر گرفته و بر زندگی آن‌ها تأثیر گذاشته‌اند. بازی‌نگاشت حاضر، بر آنچه گذشته است مروری نموده و تعداد بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال را در سال ۱۴۰۰ برآورد می‌نماید.

**لازم به تأکید است که نمودار حاضر، مقدار خالص اضافه شدن افراد را به جمع بازیکنان بازی‌های دیجیتال، در سال‌های مختلف به تصویر می‌کشد و تعداد کل بازیکنان در هر سال، مساوی با مقدار تجمعی مقادیر این نمودار تا سال مورد نظر است.**

در سال‌هایی که به صورت موضعی افزایش بازیکنان، دچار نوسان بیشتری شده است، نسل‌های جدیدی از بازی کردن در کشور شکل یافته‌اند. اگرچه باید تأکید کرد که ظهور نسل‌های مختلف در ایران، به خصوص در نسل‌های ابتدایی با اختلاف زمانی نسبت به روندهای جهانی مواجه بوده است.

مسیر طی شده، پس از تبدیل موبایل به پلتفرم بازی و توسعه زیرساخت‌هایی همچون بسترهای اینترنتی، به مراتب شیب بیشتری پیدا کرده است. همچنین تسریع در پدید آمدن فناوری‌های جدید که همواره اولین اثرات خود را در صنعت خلاق بازی‌های دیجیتال می‌گذارند، مزید بر علت می‌گردد.

این روند، شیب صعودی را در قرن جدید با تکیه بر رشد بیشتر بسترها، فناوری‌ها و پذیرش بازی به عنوان رسانه سرگرمی حفظ خواهد نمود تا با آینده‌ای روشن برای صنعت به سوی قرن پانزدهم قدم برداریم.

رشد نسل هشتم کنسول‌ها با رهبری **PS4** و **Xbox One** در ایران. خرید بازی‌های اورجینال رفته رفته در این دوره با افزایش همراه گردید.

در دهه آخر قرن چهاردهم، افزایش سرعت و دسترسی به اینترنت با ظهور و همه‌گیر شدن گوشی‌های هوشمند و فناوری‌های جدید این پلتفرم به خصوص در زمینه گرافیک و پردازنده‌ها، موجب تثبیت جایگاه پلتفرم موبایل و انقلابی در بازی‌های دیجیتال در ایران شد. در این دوره، ظهور روش‌های پولسازی مبتنی بر درون پرداخت، کاربران بیشتری را به بازی‌های موبایلی جذب نمود.



به نظر می‌رسد بازی‌های دیجیتال در ادامه توسط بازی‌های اجتماعی از سویی و فناوری‌های واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی از سوی دیگر، هدایت شوند. این فناوری‌ها در ایران در حال رشد هستند.

پیش‌بینی می‌شود که در پایان سال ۱۴۰۰، ایران حداقل ۴۲ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال داشته باشد.



PlayStation 2



نسل ۶

شکل‌گیری جریان با محوریت تجاری‌سازی و افزایش تنوع بازی‌ها در جهان

روی کار آمدن نسل ششم کنسول‌ها همچون **PS2**

ظهور سیستم عامل‌های پیشرفته‌تر برای موبایل

رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لپ‌تاپ‌ها و سخت‌افزارهای مخصوص بازی کردن



PlayStation 3



XBOX 360



نسل ۷

نسل هفتم کنسول‌ها به ایران آمدند، **PS3** و **Xbox 360** نماینده محبوب این نسل در ایران هستند. کرک شدن بازی‌های کنسولی در این دوره باعث افزایش مصرف آن‌ها شد. حسگرهای حرکتی در انتهای این دوره، کنسول‌ها را به ابزار سرگرمی برای خانواده‌ها تبدیل نمودند.

رشد سخت‌افزارهای گرافیکی پلتفرم رایانه، شیب بیشتری به خود گرفت و بازی‌ها بسیار متنوع‌تر از گذشته شدند.

افزایش تعداد گیم‌نت‌ها در ایران



## روشن‌شناسی این بازی‌نگاشت

ترسیم نمودار روند اضافه شدن تعداد بازیکنان در طول سالیان و تخمین تعداد کل بازیکنان در سال ۱۴۰۰، بر اساس داده‌های پیمایش ملی دایرک از ۱۵۰۰۰ نمونه آماری در سراسر کشور صورت گرفته است. به منظور تخمین تعداد بازیکنان، داده‌ها با استفاده از روش سری‌های زمانی و مدل **SARIMAX** تحلیل شده که پارامترهای آن بر اساس توابع خودهمبستگی، خودهمبستگی جزئی و همبستگی متقاطع برآورد می‌شود. جمعیت ایران در طی سالیان نیز به عنوان **Regressor** در نظر گرفته شده است.

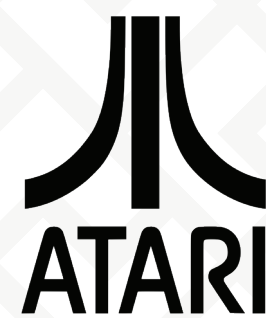
عدد حاصل، مبتنی بر این است که بر اساس تخمین خوش‌بینانه مرکز آمار ایران، در سال ۱۴۰۰، جمعیت ایران بیش از ۸۴ میلیون نفر خواهد بود. تغییرات متفاوت در نرخ رشد جمعیت و همچنین وقوع رویدادها و سیاست‌گذاری‌های تأثیرگذار فرهنگی و سیاسی و با تحولات پارادایمی محتمل در زمینه سرگرمی، باعث تعدیل این رقم می‌گردند.

گردآوری داده و تحلیل آن توسط دایرک صورت پذیرفته و بازی‌نگاشت به صورت اختصاصی توسط تکراسا منتشر گردیده است.



نسل ۱

تاریخ ورود بازی‌های دیجیتال به کشور مشخص نیست؛ اما رواج آن را می‌توان از اوایل دهه ۶۰ تخمین زد. وقتی **TV-Game** به عنوان عضوی از نسل اول کنسول‌ها برای بازی کردن به خانه‌ها راه یافت.



نسل ۲

شیوع نسل دوم کنسول‌ها با کنسول محبوب **آتاری** در ایران



نسل ۳ و ۴

کنسول‌های نسل سوم و چهارم چون **میکرو و سگا** در کشور رواج یافتند.



نسل ۵

پدیدار شدن کنسول‌های نسل پنجمی همچون **PS1** رشد کلوب‌های بازی در ایران