



**DIREC**  
Digital games Research Center

دانش هدایتگر  
تفاوتهاست



# ۱۰۰ گزاره

از اکوسیستم  
بازی‌های دیجیتال  
در ایران



۱۳۹۵



# ۱۰۰ گزاره

از اکوسیستم  
بازی‌های دیجیتال  
در ایران

۱۳۹۵

۱ ◀ تعداد شرکت‌های ثبت شده در زمینه بازی‌سازی در کشور تا پایان سال ۹۵: ۲۱۲ شرکت

۲ ◀ تعداد پروژه‌های بازی ایرانی قیمت‌گذاری شده در سال ۹۵: «۴۶ پروژه بازی»

۳ ◀ گران‌ترین پروژه بازی ایرانی سال ۹۵ که قیمت‌گذاری شده است: «شتاب در شهر ۲» >

۴ ◀ متوسط مبالغ بازی‌های ایرانی قیمت‌گذاری شده در سال ۹۵: ۱۴۵ میلیون تومان

۵ ◀ تعداد استان‌های کشور که حداقل یک شرکت بازی‌سازی در آنها فعالیت می‌کند: «۲۲ استان»

۶ ◀ قطب‌های مهم بازی‌سازی شرکتی در ایران چه شهرهایی هستند:

۱. تهران ۲. شیراز ۳. قم ۴. مشهد ۵. اصفهان



۷ ◀ تعداد شرکت‌های بازی‌سازی فعال در شهر تهران:  
۱۲۴ شرکت

۸ ◀ تعداد شرکت‌های دانش بنیان فعال در زمینه بازی‌سازی تا پایان سال ۹۵: «۱۸ شرکت دانش بنیان»

۹ ◀ تعداد موسسات تک منظوره در زمینه بازی‌سازی تا پایان سال ۹۵: «۳۳ موسسه تک منظوره»

۱۰ ◀ تعداد شرکت‌های تأمین‌کننده خدمات در زمینه بازی‌سازی تا پایان سال ۹۵: «۲۰ شرکت»

- ۱۱ ◀ تعداد کل عناوین بازی‌های غیرموبایلی مجاز توزیع‌شده در بازار فیزیکی در سال ۹۵: «**۳۸۰ عنوان بازی**»
- ۱۲ ◀ تعداد کل عناوین بازی‌های موبایلی منتشرشده در بازار دیجیتال در سال ۹۵: «**۹۸۴۲ عنوان بازی**»
- ۱۳ ◀ سهم بازی‌های ایرانی از کل عناوین بازی‌های موبایلی منتشرشده در بازار دیجیتال کشور در سال ۹۵: **۳۱ درصد**
- ۱۴ ◀ مجموع شمارگان بازی غیرموبایلی مجاز توزیع‌شده در بازار فیزیکی کشور در سال ۹۵: **۵ میلیون و ۵۰۰ هزار بازی**
- ۱۵ ◀ مجموع شمارگان بازی‌های موبایلی مجاز که بر روی گوشی یا تبلت بازیکنان ایرانی در انتهای سال ۹۵ وجود داشته است: **۱۱۱ میلیون بازی** >

۱۶ ◀ عناوین بازی‌های غیر موبایلی که بیشترین دفعات بازتوزیع در بازار مجاز فیزیکی کشور را در سال ۹۵ داشته‌اند:



۱۷ ◀ بیشترین عناوین بازی‌های غیر موبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی کشور در سال ۹۵ مربوط به کدام رده سنی بوده است: بالای ۱۸ سال

۱۸ ◀ بیشترین شمارگان بازی‌های غیر موبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی کشور در سال ۹۵ مربوط به کدام رده سنی بوده است: بالای ۳ سال

۱۹ ◀ ۲ شرکت توزیع کننده، بیش از نیمی از مجموع شمارگان بازی‌های غیر موبایلی توزیع فیزیکی مجاز در کشور در سال ۹۵ را در اختیار داشته‌اند.

## توزیع

۲۰ ◀ ۲ شرکت برتر توزیع کننده به لحاظ شمارگان بازی‌های غیرموبایلی توزیع فیزیکی مجاز در کشور در سال ۹۵:  
۱. پرینان پرداز رایانه  
۲. توسعه الکترونیک گردو شه میرزاد

۲۱ ◀ ۳ فرنچایز غیرموبایلی که بیشترین تعداد عناوین بازی مجاز از آنها در بازار ایران به صورت فیزیکی توزیع شده است:




۲۲ ◀ ۳ فرنچایز غیرموبایلی که بیشترین شمارگان بازی مجاز از آنها در بازار ایران به صورت فیزیکی توزیع شده است:









## توزیع

۲۳ ◀ ۱۰ عنوان بازی، یک سوم از کل شمارگان توزیع فیزیکی بازی‌های غیرموبایلی مجاز را در سال ۹۵ در اختیار داشته‌اند.

۲۴ ◀ ۱۰ عنوان بازی غیرموبایلی که به شمارگان بیشتری در بازار مجاز توزیع شده‌اند، غالباً ژانر ورزشی  داشته‌اند.

۲۵ ◀ ۱۰ عنوان بازی موبایلی دارای بیشترین نصب فعال، غالباً در ژانرهای پازل , استراتژی , رانندگی  و شبیه‌سازی  بوده‌اند.

۲۶ ◀ ۵ عنوان بازی موبایلی ایرانی پرمخاطب در سال ۹۵:



۲. Quiz of Kings



۱. باقلوا



۳. هی تاکسی



۵. حکم پلاس



۴. جدولانه

## توزیع

۲۷ ◀ ۵ عنوان بازی موبایلی خارجی پرمخاطب در سال ۹۵:



۱. Clash of Clans



۲. Clash Royale



۳. Candy Crush Saga



۴. Pou



۵. Traffic Rider

۲۸ ◀ در آذر ماه ۹۵، بیشترین شمارگان بازی‌های غیرموبایلی مجاز روانه بازار فیزیکی شده است.

۲۹ ◀ در اردیبهشت ماه ۹۵، بیشترین عناوین بازی‌های غیرموبایلی مجاز روانه بازار فیزیکی شده است.

۳۰ ◀ در مرداد ماه ۹۵، بیشترین عناوین بازی‌های موبایلی مجاز در فروشگاه‌های دیجیتال بر نامک عرضه شده است.

۳۱ ◀ تعداد فروشگاه‌های عرضه بازی‌های غیر موبایلی به صورت فیزیکی در شهر تهران در سال ۹۵: ۱۳۸۷ فروشگاه

۳۲ ◀ بیشترین تعداد فروشگاه‌های عرضه فیزیکی بازی‌های غیر موبایلی در شهر تهران در منطقه ۴ و سپس منطقه ۱۵ واقع شده‌اند.

۳۳ ◀ تعداد وبسایت‌های مجاز که به صورت دیجیتال بازی می‌فروشند و به صورت فیزیکی بازی را تحویل می‌دهند در سال ۹۵: ۸۳ فروشگاه اینترنتی >

۳۴ ◀ تعداد گیم‌نت‌های فعال در سطح شهر تهران در سال ۹۵: ۱۸۶ گیم‌نت

۳۵ ◀ تعداد عناوین بازی‌های رده بندی شده در سازمان اسرا در سال ۹۵: «۸۴۳۶ عنوان بازی»

۳۶ ◀ سهم بازی‌های رده بندی شده موبایلی از کل بازی‌های رده بندی در سال ۹۵: ۹۵ درصد

۳۷ ◀ سهم بازی‌های رده بندی شده غیر موبایلی از کل بازی‌های رده بندی شده در سال ۹۵: ۵ درصد

۳۸ ◀ ۷۱ درصد از مجموع بازی‌های موبایلی رده بندی شده مربوط به رده سنی بالای ۳ سال بوده است.

۳۹ ◀ ۲۸ درصد از مجموع بازی‌های غیر موبایلی رده بندی شده مربوط به رده سنی بالای ۱۸ سال بوده است.

۴۰ ◀ ۱۱۶ عنوان از بازی‌های غیر موبایلی بعد از اصلاحات ویرایشی در سال ۹۵ رده سنی دریافت نموده‌اند.

۴۱ ◀ در سال ۹۵ بیشترین تعداد بازی‌های غیر موبایلی در مهر و بهمن ماه رده بندی شده‌اند.

۴۲ ◀ در سال ۹۵ بیشترین تعداد بازی‌های موبایلی در آبان ماه رده بندی شده‌اند.

۴۳ ◀ تعداد هنرجویان مشغول به تحصیل در کلاس‌های  
حضوری انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۹۵: ۲۱۶ هنرجو

۴۴ ◀ تعداد هنرجویانی که در سال ۹۵ در کلاس‌های  
آنلاین شرکت داشته‌اند: ۴۱ هنرجو

۴۵ ◀ تعداد کل اساتید مشغول به تدریس در انستیتو در  
سال ۹۵: «۱۸ استاد»

۴۶ ◀ ۸ عنوان درسی غیر حضوری و ۳۵ عنوان درسی  
حضوری در سال ۹۵ در انستیتو ارائه شده است.

۴۷ ◀ پرجمعیت‌ترین کلاس‌های آموزشی انستیتو در سال ۹۵  
۱. کلاس آنلاین آقای شهاب کشاورز با عنوان «برنامه‌نویسی: C#۱» با ۲۰ نفر هنرجو  
۲. کلاس حضوری آقای علی کیانی امین با عنوان «هنر: طراحی دیجیتال» با ۱۹ نفر هنرجو

۴۸ < تعداد کارگاه‌های آموزشی برگزار شده توسط انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۹۵: < ۱۳ کارگاه >

۴۹ < ۷۴ درصد از هنرجویان انستیتو مرد و ۲۶ درصد نیز زن بوده‌اند.

۵۰ < ۹۵ درصد از اساتید انستیتو مرد و ۵ درصد نیز زن بوده‌اند.

۵۱ < بازه سنی هنرجویان انستیتو در سال ۹۵ از ۱۲ تا ۴۷ سال و با میانگین ۲۳ سال بوده است.

۵۲ < ۳ دانشگاه «آزاد اسلامی تهران غرب»، «آزاد اسلامی قزوین» و «علم و صنعت ایران» در سال ۹۵، واحدهای درسی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در آنها تدریس شده است.

۵۳ ◀ مجموع دانشجویانی که واحدهای درسی مرتبط با بازی‌های دیجیتال را در نیمسال دوم تحصیلی ۹۵-۹۴ و نیمسال اول ۹۶-۹۵ گذرانده‌اند: **۸۳ نفر** >

۵۴ ◀ مجموع مدرسان دانشگاهی واحدهای درسی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در نیمسال دوم تحصیلی ۹۵-۹۴ و نیمسال اول ۹۶-۹۵: **۲ مدرس**

۵۵ ◀ ۳ درس مرتبط با بازی‌های دیجیتال در دوره کارشناسی و ۱ درس در دوره کارشناسی ارشد در نیمسال دوم تحصیلی ۹۵-۹۴ و نیمسال اول ۹۶-۹۵ ارائه شده است.

۵۶ ◀ واحدهای درسی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در نیمسال دوم تحصیلی ۹۵-۹۴ و نیمسال اول ۹۶-۹۵ در قالب ۲ رشته «نرم افزار» و «فناوری اطلاعات-تکنولوژی نرم افزار» ارائه شده است.



۵۷ ◀ تعداد عناوین کتاب‌های تألیفی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵: ۲۱ عنوان کتاب

۵۸ ◀ تعداد عناوین کتاب‌های ترجمه‌شده مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵: ۷ عنوان کتاب

۵۹ ◀ تعداد نشرانی که در حوزه بازی‌های دیجیتال، کتاب منتشر کرده‌اند: «۲۷ ناشر»

۶۰ ◀ اغلب کتاب‌های تألیفی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در حوزه علوم اجتماعی و رفتاری بوده است.

۶۱ ◀ **۴۲ درصد** از مولفان و مترجمان کتاب‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵، زن و **۵۸ درصد** مرد بوده‌اند.

۶۲ ◀ تعداد مقالات علمی نشر یافته مرتبط با بازی‌های دیجیتال در ژورنال‌ها و کنفرانس‌ها در سال ۹۵: «۱۶۰ مقاله علمی»

۶۳ ◀ ۸۷ درصد از مقالات سال ۹۵ در کنفرانس‌های دانشگاهی ارائه شده و ۱۳ درصد دیگر در ژورنال‌های علمی (ترویجی/پژوهشی) به چاپ رسیده است.

۶۴ ◀ تعداد نویسندگان مقالات علمی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵: < ۳۰۵ نویسنده >

۶۵ ◀ ۶۴ درصد از نویسندگان مقالات علمی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵، مرد و ۳۶ درصد نیز زن بوده‌اند.

۶۶ ◀ ۵۲ درصد از نویسندگان مقالات علمی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵ دارای مدرک تحصیلی دکتری تخصصی بوده‌اند.

۶۷ ◀ تعداد کنفرانس‌های دانشگاهی در سال ۹۵ که در آنها مقاله‌ای مرتبط با بازی‌های دیجیتال بوده است: < ۲۴ کنفرانس >

۶۸ ◀ تعداد ژورنال‌های علمی در سال ۹۵ که مقالات مرتبط با بازی‌های دیجیتال را چاپ نموده‌اند: ۱۹ فصلنامه

۶۹ ◀ ۹۵ درصد از مقالات مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۵، در ژورنال‌های علمی دارای رتبه علمی-پژوهشی چاپ شده است.

۷۰ ◀ بیشترین تعداد مقالات منتشر شده در ژورنال‌های علمی در سال ۹۵ مربوط به دامنه پژوهشی «علوم حرفه‌ای و کاربردی» بوده است.

۷۱ ◀ تعداد بازی‌های ارسال شده به ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران: «۱۸۷ بازی»

۷۲ ◀ تعداد داوران ایرانی ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران: «۱۴ داور»

۷۳ ◀ ۸۱ درصد از بازی‌های ارسال شده به ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برای پلت‌فرم موبایل ساخته شده‌اند.

۷۴ ◀ ۶۵ درصد از بازی‌های ارسال شده به ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران توسط موتور بازی Unity ساخته شده‌اند.

۷۵ ◀ تعداد بازی‌سازانی که برای ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بازی ارسال کرده‌اند: «۱۳۹ بازی‌ساز»

- ۷۶ ◀ ۲۵ درصد از بازی سازان شرکت کننده در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، بیش از یک بازی به جشنواره ارسال کرده‌اند.
- ۷۷ ◀ تعداد جوایز اهدایی به بازی سازان ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران: «۲۹ جایزه»
- ۷۸ ◀ تعداد عناوین بازی که جوایزی را در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران کسب نموده‌اند: ۱۸ بازی
- ۷۹ ◀ بازی سازان از چند استان کشور در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شرکت داشته‌اند: < ۲۰ استان >
- ۸۰ ◀ بیشترین تعداد جوایز به بازی‌های کدام ژانر رسیده است: ماجراجویی 

۸۱ ◀ بازی‌های «انگاره»، «زاراوان» و «شتاب در شهر ۲» هر کدام با دریافت ۳ جایزه، بیشترین تعداد جوایز ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را به خود اختصاص داده‌اند.

۸۲ ◀ ۱۰ درصد از مجموع بازی‌سازان شرکت‌کننده در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، جوایز جشنواره را به خود اختصاص داده‌اند.

۸۳ ◀ ۳ شرکتی که برنده بیشترین جایزه در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بودند:

۱. آروین تک
۲. پارسنپ
۳. رسانا شکوه کویر

۸۴ ◀ بازی‌های موبایلی با دریافت ۱۵ جایزه بیشترین جوایز را در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دریافت نموده‌اند.

۸۵ ◀ ۵۳ درصد از مجموع درآمد بازار بازی‌های دیجیتال کشور در سال ۹۵، در بخش سخت افزار و به تفکیک زیر بوده است:

- لوازم جانبی: ۹ درصد از مجموع درآمد بازار
- دستگاه کنسول بازی: ۴۴ درصد از مجموع درآمد بازار

۸۶ ◀ ۴۷ درصد از مجموع درآمد بازار بازی‌های دیجیتال کشور در سال ۹۵، برای خرید خود بازی‌ها و به تفکیک زیر هزینه شده است:

- بازی‌های رایانه‌ای: ۹ درصد از مجموع درآمد بازار
- بازی‌های کنسولی: ۷ درصد از مجموع درآمد بازار
- بازی‌های موبایلی: ۳۱ درصد از مجموع درآمد بازار

۸۷ ◀ بیش از ۸۹ درصد از مجموع بازیکنان ایرانی، بازیکن موبایلی هستند، یعنی روی پلتفرم موبایل بازی می‌کنند.

۸۸ ◀ ۳۰ درصد از بازیکنان موبایلی، برای بازی‌های موبایلی هزینه می‌کنند.



۸۹ ◀ بیش از ۲۰ درصد از مجموع بازیکنان ایرانی، بازیکن رایانه‌ای هستند، یعنی روی پلتفرم رایانه بازی می‌کنند.

۹۰ ◀ ۱۳ درصد از بازیکنان رایانه‌ای، برای بازی‌های رایانه‌ای هزینه می‌کنند.

۹۱ ◀ بیش از ۶ درصد از مجموع بازیکنان ایرانی، بازیکن کنسولی هستند، یعنی روی پلتفرم کنسول بازی می‌کنند.

۹۲ ◀ ۲۱ درصد از بازیکنان کنسولی، برای بازی‌های کنسولی هزینه می‌کنند.



۹۳ ◀ شهرهای تهران  ، اصفهان  ، مشهد  ، کرج  و شیراز  ، به ترتیب ۵ شهر با بیشترین تعداد بازیکنان بازی‌های دیجیتالی هستند.

۹۴ ◀ در میان کلان‌شهرها، تبریز، با ۳۶ دقیقه، کمترین میزان متوسط بازی کردن در روز را دارد.

۹۵ ◀ در میان کلان‌شهرها، اهواز، با ۱۰۱ دقیقه، بیشترین میزان متوسط بازی کردن در روز را دارد.

۹۶ ◀ در میان کلان‌شهرها، شیراز، با ۱۹ سال، کمترین میانگین سنی بازیکنان را دارا است.

۹۷ ◀ در میان کلان شهرها، تهران با ۲۸ سال، بیشترین میانگین سنی بازیکنان را دارا است.

۹۸ ◀ ۵۶ درصد از کل بازیکنان تهرانی، آنلاین بازی می کنند.

۹۹ ◀ ۳ برند محبوب تبلت، برای بازیکنان موبایلی تهرانی، به ترتیب **HUAWEI** ، **SAMSUNG** ، **Lenovo** هستند.

۱۰۰ ◀ ۳ برند محبوب گوشی همراه هوشمند، برای بازیکنان موبایلی تهرانی، به ترتیب **Apple** ، **HUAWEI** ، **SAMSUNG** هستند.

## گروه دایرک

در محیط رو به رشد بازار و صنعت بازی‌های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و به خصوص ایران، وجود اطلاعات و دانش دقیق برای تجزیه و تحلیل مقررات، سیاست‌ها، شرایط صنعت، فضای رقابت، تمایلات مصرف‌کنندگان و سایر شاخص‌های توسعه کسب‌وکار در زمینه بازی‌های دیجیتال، بسیار حیاتی به نظر می‌رسد.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از سال ۱۳۹۴ با این هدف اصلی تاسیس شد تا سهم تحقیقات را در صنعت بازی‌های دیجیتال افزایش دهد. در این راستا دایرک ارتباطی تعاملی با فعالان صنعت، شامل شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی، ناشران، رسانه‌ها، دانشگاه‌ها و سیاست‌گذاران برقرار نموده و سپس با اجرای پیمایش‌های دوره‌ای مطالعه رفتار مصرف‌کننده در سراسر کشور، به حجم قابل توجهی از داده و اطلاعات دسترسی دارد. مهم‌ترین پیمایش مصرفی که توسط دایرک اجرا می‌شود، پیمایش بزرگ ۴۵۰۰۰ نفری با پوشش سراسری کشور است که در کلان‌شهرها، شهرهای کوچک و مناطق روستایی اجرا شده و با مطالعه ترجیحات و رفتار بیش از ۱۵۰۰۰ بازیکن به عنوان نمونه آماری، اطلاعات قابل تعمیم زیادی را به تفکیک مناطق مختلف کشور به دست می‌آورد. اگرچه در کنار این پیمایش دوره‌ای، پیمایش‌های مقطعی مختلفی نیز به صورت حضوری یا آنلاین برای مطالعات عمیق‌تر صورت می‌پذیرد که بر اساس آن امکان تحلیل وضعیت بازی‌های دیجیتال در ایران میسر شده است.

در حال حاضر، دایرک با انتشار گزارش‌های متنوع در زمینه بازی‌های دیجیتال، اجرای تحقیقات سفارشی برای سازمان‌های مختلف داخلی و خارجی و برگزاری رویدادهای تحلیلی تلاش می‌نماید هوش تجاری ذی‌نفعان صنعت و بازار بازی‌های دیجیتال را ارتقا دهد.

دایرک، مرکز رسمی انتشار آمار صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران محسوب می‌شود.

## منتشر شده‌های دایرک

تا کنون گزارش‌های زیر از دایرک منتشر شده است:

**گزارش «نمای باز: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران»**  
این گزارش کوتاه، مهم‌ترین اطلاعات مصرف از قبیل تعداد بازیکنان در ایران، حجم بازار، تمایلات اصلی بازیکنان، تعداد بازیکنان آنلاین و سایر اطلاعات اصلی از مصرف بازی‌های دیجیتال را منعکس می‌نماید. گزارش نمای باز، اولین گزارش دایرک در هر دوره بوده که به صورت رایگان منتشر شده و در سراسر جهان منتشر می‌گردد.

**گزارش‌های سه‌گانه «نمای نزدیک» برای سه پلتفرم اصلی موبایل، رایانه و کنسول**  
در راستای بررسی دقیق‌تر و با جزئیات بیشتر رفتار مصرف‌کننده در پلتفرم‌های گوناگون، گزارش‌های سه‌گانه «نمای نزدیک» پس از گزارش کلی «نمای باز» و در قالب سه گزارش جداگانه به تفکیک سه پلتفرم موبایل، رایانه و کنسول منتشر شده و در هر کدام جزئیات تمایلات و رفتار بازیکنان را به دقت بررسی می‌کنند. اطلاعات مربوط به میزان بازی کردن، نحوه دسترسی و پرداخت برای بازی‌ها، سبک زندگی بازیکنان و خوشه‌بندی آن‌ها بر اساس مدت زمان بازی کردن و میزان پرداخت برای بازی، به تفکیک و با جزئیات زیاد در این گزارش‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. مطالعه این گزارش‌ها، درک عمیقی از ذائقه بازیکنان در هر پلتفرم فراهم می‌آورد.

## گزارش «پدیده سال»

برخی بازی‌ها در پلتفرم‌های مختلف و در دوره‌ای خاص، موج بزرگی را در بازار ایجاد کرده و مخاطبان زیادی را به خود جذب می‌کنند. مطالعه این بازی‌ها و بررسی علل موفقیتشان می‌تواند درک بهتری از چگونگی پدیده شدن آن‌ها حاصل نماید. به همین جهت سلسله گزارش‌های پدیده سال، در هر سال به بررسی بازی موفق به عنوان یک مطالعه موردی پرداخته و ضمن ارائه اطلاعات آماری از بازی موردنظر، تحلیل‌های دقیقی را در مورد علل رشد آن ارائه می‌کند. در سال گذشته،

بازی مدنظر به عنوان پدیده سال، بازی موبایلی مشهور «کلش آو کلنز» بود.

### گزارش «۱۰۰ گزاره»

با توجه به ابعاد کلیدی صنعت، همچون تولید، توزیع، نظارت، آموزش، پژوهش، رویدادها و... این گزارش نگاه جامعی به بازیگران مختلف داشته و نگاهی کلی از آنچه در صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران گذشته است ارائه می‌دهد. مطالعه «گزاره‌برگ» کمک می‌کند تا در زمانی کوتاه، درکی کلی از شرایط حاکم بر بازی‌های دیجیتال در ایران به دست آید.

### فصلنامه «گردایه»

فصلنامه گردایه، در هر شماره خود، مهم‌ترین اطلاعات و آمار منتشر شده در جهان و در حوزه‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال را گردآوری می‌کند. هدف از انتشار این فصلنامه آماری این است که ضمن آشنایی با منابع معتبر جهانی ارائه‌دهنده گزارش‌های مرتبط، اتفاقات اخیر در حوزه تولید، توزیع و مصرف بازی‌های دیجیتال مشخص گردد. همزمان با انتشار هر شماره از فصلنامه «گردایه» یک وبینار تحلیلی با محوریت اطلاعات آن فصلنامه برگزار می‌گردد تا فضای بحث، تحلیل و تبادل نظر میان بازیگران صنعت ایجاد شده و بینش دقیق‌تری از روندهای صنعت در جهان حاصل گردد.

### ماهنامه «مطالعات بازی: دریچه»

ماهنامه مطالعات بازی، متفاوت‌ترین محصول دایرک است. مخاطب اصلی این ماهنامه، پژوهشگران دانشگاهی هستند که هدف اصلی آن‌ها حرکت بر لبه دانش بوده و تلاش دارند تا مطالعات علمی مربوط به بازی‌های دیجیتال را توسعه دهند. هر شماره از این ماهنامه، یکی از موضوعات مرتبط به بازی‌های دیجیتال (همچون یادگیری، خشونت، اعتیاد، کسب و کار، ژانر و...) را هدف قرار داده و مهم‌ترین مقالات، کتب، پایان‌نامه‌ها و سایر مستندات علمی مربوط به آن موضوع را معرفی و بررسی می‌کند. مطالعه هر شماره از ماهنامه «دریچه» پژوهشگران را در هسته اصلی مطالعات علمی صورت گرفته قرار می‌دهد.

## سایر گزارش‌ها و اینفوگرافیک‌ها

همچنین دایرک گزارش‌ها و اینفوگرافیک‌ها متنوع دیگری در زمینه‌های مختلف از قبیل تجزیه و تحلیل آماری در زمینه انتشار جهانی بازی‌های دیجیتال، مطالعه آمار و اطلاعات مربوط به جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، ورزش‌های الکترونیک در ایران، اشتغال در صنعت، آموزش‌های کاربردی و پژوهش‌های علمی برای صنعت، تبلیغات به کمک بازی، آینده‌نگاری بازی‌های دیجیتال در ایران و سایر ابعاد بازی‌های دیجیتال به فراخور نیاز هر دوره منتشر کرده است.

## سایر خدمات دایرک

علاوه بر انتشار گزارش‌ها و نشریات، دایرک خدمات تکمیلی دیگری را نیز ارائه می‌دهد. برخی از این خدمات در زیر قابل ملاحظه هستند:

- مشاوره اطلاعاتی به شرکت‌های داخلی و خارجی به منظور گسترش فعالیت در صنعت

- اجرای پروژه‌های تحقیقاتی سفارشی مرتبط برای سازمان‌های سیاست‌گذار، توسعه‌دهنده و ناشر داخلی و خارجی

- ارائه اطلاعات بازیگران کلیدی صنعت و شبکه‌سازی میان آن‌ها

- تقویت مبانی نظری و علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال از طریق برقراری ارتباط با دانشگاه‌ها، مراکز پژوهشی و پژوهشگران، حمایت مادی و معنوی از پژوهش‌های مرتبط و برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال (DGRC)

برای استناددهی به گزارش «۱۰۰ گزاره از اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در ایران ۱۳۹۵»، به شیوه APA، از یکی از دو متن زیر بنا به نیاز خود استفاده نمایید:

### **استناد به زبان فارسی:**

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک). (۱۳۹۶). ۱۰۰ گزاره از اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در ایران ۱۳۹۵. بازیابی شده از:  
<http://direc.ir/Uploads/Persian100Facts139609.pdf> .

### **استناد به زبان انگلیسی:**

Digital Games Research Center (DIREC). (2017). 100 Facts about the Ecosystem of Digital Games in Iran 2016. Retrieved from:

<http://direc.ir/Uploads/Persian100Facts139609.pdf>.  
(in Persian)



لطفا سوالات، پیشنهادات و انتقادات  
خود را با ما در میان بگذارید:

نشانی: تهران - خیابان مفتوح شمالی  
- کوچه گلزار - پلاک ۳۲ - طبقه ۴

تلفن: (۴۱۲) ۸۸۳۴۵۵۹۱-۰۲۱

ایمیل: [info@direc.ir](mailto:info@direc.ir)

تلگرام: @DIREC

همچنین می توانید نظرات خود را در  
مورد این گزارش از طریق وبسایت  
[www.direc.ir](http://www.direc.ir) به اشتراک بگذارید.