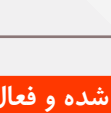


گزاره برگ بازی‌های دیجیتال



ایران ۹۴

تولید

- تعداد شرکت‌های ثبت شده و فعال در زمینه بازی‌سازی در کشور تا پایان سال ۹۴: **۱۱۶ شرکت**
- تعداد پروژه‌های بازی ایرانی قیمت گذاری شده در سال ۹۴: ۱۹ پروژه بازی
- گران‌ترین پروژه بازی ایرانی سال ۹۴ که قیمت‌گذاری شده است: بازی «**جنون سیاه**» مربوط به شرکت «فن آوران توسن گام» بوده است.
- هزینه کل بازی‌های ایرانی قیمت گذاری شده (با احتساب ۲۰ درصد سود) در سال ۹۴: ۲۰۱۰۰۰۰۰۰۰ تومان

پروژه‌های بازی ایرانی قیمت گذاری شده به ترتیب بیشتر در ژانرهای زیر بوده اند:



تعداد استان‌های کشور که حداقل یک شرکت بازی‌سازی در آنها فعالیت می‌کند: **۱۸ استان**

قطب‌های مهم بازی‌سازی شرکتی در ایران:

- تهران
- شیراز
- کرج
- قم
- مشهد

تعداد شرکت‌های بازی‌سازی فعال در شهر تهران: **۷۱ شرکت**

تعداد شرکت‌های دانش‌بنیان فعال در زمینه بازی‌سازی تا پایان سال ۹۴: **۱۱ شرکت**

تعداد شرکت‌های بازی‌سازی متقاضی وام در سال ۹۴: **۲۳ شرکت**

شرکت‌های فعال در ۹ شهر کشور در سال ۹۴ درخواست وام داشته‌اند.

تعداد شرکت‌های بازی‌سازی که در سال ۹۴، بازی خود را در فروشگاه‌های دیجیتال بین‌المللی عرضه کرده‌اند: **۷ شرکت بازی‌ساز**

تعداد عناوین بازی‌های ایرانی که در سال ۹۴ در فروشگاه‌های دیجیتال بین‌المللی عرضه شده‌اند: **۱۵ عنوان بازی**

توزیع

تعداد کل عناوین بازی غیرموبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴: **۵۷۹ عنوان**

تعداد کل عناوین بازی‌های موبایلی توزیع شده در بازار دیجیتال (فروشگاه‌های دیجیتال برنامه‌ها): **۵۳۰۸ عنوان**

تعداد کل عناوین بازی‌های موبایلی خارجی توزیع شده در بازار دیجیتال: **۴۰۰۸ عنوان**

سهم بازی‌های ایرانی از بازار فیزیکی بازی‌های مجاز (براساس شمارگان توزیع شده) در سال ۹۴: **۴ درصد**

۷۶ درصد از تعداد کل عناوین بازی‌های موبایلی توزیع شده در بازار دیجیتال به بازی‌های ایرانی اختصاص دارد.

نسبت تعداد عناوین بازی‌های خارجی به عناوین بازی‌های ایرانی که بطور مجاز وارد بازار فیزیکی کشور شده‌اند: **۵۲ برابر**

۲۲ درصد از تعداد کل عناوین بازی‌های موبایلی و غیرموبایلی توزیع شده در بازار مجاز کشور در سال ۹۴ متعلق به بازی‌های ایرانی است.

مجموع شمارگان بازی غیرموبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی کشور در سال ۹۴: **۵۲۰۰۰۰۰ بازی**

مجموع شمارگان بازی‌های موبایلی مجاز که بر روی گوشی یا تبلت بازیکنان ایرانی در انتهای سال ۹۴ وجود داشته است:

۱۳۴,۵۰۰,۰۰۰ بازی

مجموع شمارگان بازی‌های اورجینال کنسولی توزیع شده در بازار فیزیکی مجاز در سال ۹۴: **۵۲۱۵ بازی**

بیش از **۵۰** عنوان از بازی‌های مجاز در سال ۹۴ بیش از **۱۰** بار در بازار فیزیکی ایران بازتوزیع شده‌اند.

بیشترین عنوان بازی‌های مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی کشور در سال ۹۴ مربوط به **رده سنی ۷+** بوده است.

بیشترین شمارگان بازی‌های غیرموبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی، **رده سنی ۳+** و پس از آن، **۱۸+** داشته‌اند.

تعداد شرکت‌های توزیع‌کننده فعال بازی‌های دیجیتال در کشور در سال ۹۴: **۱۴ شرکت**

۸ شرکت توزیع‌کننده، **۹۳** درصد از بازار توزیع مجاز فیزیکی در کشور در سال ۹۴ را در اختیار داشته‌اند.

تعداد شرکت‌های مجاز توزیع‌کننده بازی‌های اورجینال کنسولی در کشور در سال ۹۴: **۳ شرکت**

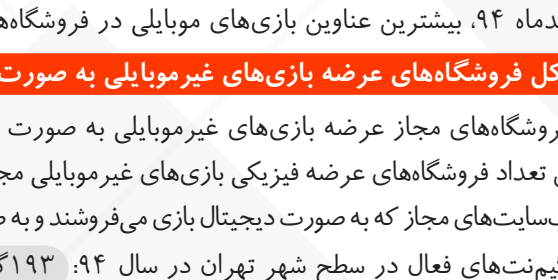
۵ شرکت برتر توزیع‌کننده به لحاظ شمارگان توزیع فیزیکی بازی غیرموبایلی در ایران در سال ۹۴:

- فن آوران نوین رسانه پارسیان
- پرئین پرداز رایانه
- عصر بازی پارس
- بهبود رایانه پردازان مدرن
- لوح زرین نیکان

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

- PES
- NEED FOR SPEED
- CALL DUTY

۳۱ فرنجایز غیرموبایلی که بیشترین شمارگان بازی مجاز از آنها در بازار ایران به صورت فیزیکی توزیع شده است:



۱۰ عنوان بازی، **یک‌سوم** از کل بازار فیزیکی بازی‌های غیرموبایلی مجاز را در سال ۹۴ در اختیار داشته‌اند (براساس شمارگان توزیع شده).

۱۰ عنوان بازی غیرموبایلی که به شمارگان بیشتری در بازار مجاز توزیع شده‌اند، غالباً **ژانر ورزشی (⚽)** داشته‌اند.

۱۰ عنوان بازی غیرموبایلی که به شمارگان بیشتری در بازار مجاز توزیع شده‌اند، غالباً **رده سنی ۳+** داشته‌اند.

۱۰ فرنجایز، **۴۷** درصد بازار فیزیکی بازی‌های غیرموبایلی مجاز در سال ۹۴ را در اختیار داشته‌اند (براساس شمارگان توزیع شده).

۵ عنوان بازی موبایلی ایرانی پرمخاطب در سال ۹۴:

- باقلوا
- موتوری
- آفتابه
- جدل پر روی سرعت ۱.۸
- جدولانه

۵ عنوان بازی موبایلی خارجی پرمخاطب در سال ۹۴:

- Clash of Clans
- Candy Crush Saga
- Subway Surfers
- Hill Climb Racing
- Traffic Racer

در مهرماه ۹۴، بیشترین شمارگان بازی‌های غیرموبایلی مجاز روانه بازار فیزیکی شده است.

در اسفندماه ۹۴، بیشترین عناوین بازی‌های غیرموبایلی مجاز روانه بازار فیزیکی شده است.

در اسفندماه ۹۴، بیشترین عناوین بازی‌های موبایلی در فروشگاه‌های دیجیتال برنامه‌ها عرضه شده است.

تعداد کل فروشگاه‌های عرضه بازی‌های غیرموبایلی به صورت فیزیکی در کشور در سال ۹۴: **۱۶,۹۰۰ فروشگاه**

تعداد فروشگاه‌های مجاز عرضه بازی‌های غیرموبایلی به صورت فیزیکی در شهر تهران در سال ۹۴: **۱۳۹۰ فروشگاه**

بیشترین تعداد فروشگاه‌های عرضه فیزیکی بازی‌های غیرموبایلی مجاز در شهر تهران در منطقه ۴ و سپس منطقه ۱۵ قرار دارد.

تعداد وبسایت‌های مجاز که به صورت دیجیتال بازی می‌فروشند و به صورت فیزیکی بازی را تحویل می‌دهند در سال ۹۴: **۱۰۶ فروشگاه اینترنتی**

تعداد گیم‌نت‌های فعال در سطح شهر تهران در سال ۹۴: **۱۹۳ گیم‌نت**

نظارت

تعداد عناوین بازی‌های رده بندی شده در سازمان اسرا در سال ۹۴: **۵,۰۶۷ عنوان**

سهم بازی‌های رده بندی شده موبایلی از کل بازی‌های رده بندی شده در سال ۹۴: **< ۸۹ درصد**

سهم بازی‌های رده بندی شده غیرموبایلی از کل بازی‌های رده بندی شده در سال ۹۴: **< ۱۱ درصد**

بیشترین تعداد بازی‌های رده بندی شده موبایلی معادل **۵۶ درصد**، مناسب رده سنی **۳+** بوده‌اند.

بیشترین تعداد بازی‌های رده بندی شده غیرموبایلی معادل **۲۱ درصد**، مناسب رده سنی **۱۲+** بوده‌اند.

۷۴ درصد از بازی‌های غیرموبایلی بعد از نیاز به هیچگونه اصلاحاتی ویرایشی، در سال ۹۴ رده سنی دریافت نموده‌اند.

۱۷ درصد از بازی‌های غیرموبایلی بعد از اصلاحات ویرایشی، در سال ۹۴ رده سنی دریافت نموده‌اند.

بیشترین تعداد بازی‌های غیرموبایلی در **اردیبهشت‌ماه** رده‌بندی شده‌اند.

آموزش

تعداد هنرجویان مشغول به تحصیل در کلاس‌های حضوری انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۱۳۹۴: **۱۸۹ دانشجو**

تعداد هنرجویانی که در سال ۹۴ در کلاس‌های آنلاین شرکت داشته‌اند: **۸۶ دانشجو**

تعداد کل اساتید مشغول به تدریس در انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۱۳۹۴: **۱۹ استاد**

سرانه هزینه هر هنرجو در سال تحصیلی ۹۴: **۲,۵۸۰,۰۰۰ تومان**

تعداد عناوین درسی که به صورت کلاس‌های حضوری و غیرحضوری در سال ۹۴ ارائه شده است: **۲۵ عنوان درسی**

پرمجموع‌ترین کلاس آموزشی در انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۹۴، **سیکشناسی بازی‌های رایانه‌ای** (کلاس به صورت آنلاین برگزار شده است)

تعداد کارگاه‌های آموزشی برگزار شده توسط انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۹۴: **۲۷ کارگاه آموزشی**

بیشترین موضوع کارگاه‌های برگزار شده: **مباحث هنری بازی‌سازی**

در سال ۹۴، **۲۱** درصد از هنرجویان ورودی انستیتو، زن و **۷۹** درصد مرد بوده‌اند.

تمامی **۱۹** نفر استاد مدرس در انستیتو ملی بازی سازی مرد بوده‌اند.

بیشتر هنرجویان شرکت‌کننده در کلاس‌های حضوری انستیتو در بازه سنی **۱۸ تا ۲۴ سال** بوده‌اند.

استان **خراسان رضوی** پس از استان تهران بیشترین تعداد هنرجویان شرکت‌کننده در کلاس‌های آنلاین انستیتو را داشته است.

پژوهش

تعداد عناوین کتاب‌های تألیفی مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴: **۱۰ عنوان کتاب**

تعداد عناوین کتاب‌های ترجمه مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴: **۳ عنوان کتاب**

تعداد ناشرانی که در حوزه بازی‌های دیجیتال کتاب نشر داده‌اند: **۱۲ ناشر**

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

۲۱ درصد از مولفان و مترجمان کتاب‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴، **۷۹ درصد** مرد بوده‌اند.

تعداد مقالات علمی منتشر شده مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴: **۱۴۵ عنوان مقاله**

تعداد نویسندگان مقالات مرتبط با بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴: **۲۸۳ نفر**

۵۹ درصد از نویسندگان مقالات در سال ۹۴، **مرد** و **۴۱ درصد** زن بوده‌اند.

تعداد کنفرانس‌های علمی در سال ۹۴ که در آنها ارائه مقاله‌ای در مورد بازی بوده است: **۱۶ کنفرانس**

۱۶ فصلنامه علمی در سال ۹۴، مقالات مرتبط با بازی‌های دیجیتال را چاپ نموده‌اند.

۸۵ درصد از مقالات ارائه شده در مجلات علمی در سال ۹۴، دارای رتبه علمی پژوهشی بوده‌اند.

بیشترین میزان مقالات منتشر شده در مجلات علمی در سال ۹۴، مربوط به دامنه پژوهشی «علوم اجتماعی و رفتاری» بوده است.

بیش از نیمی از نویسندگان مقالات مرتبط با بازی (معادل **۵۵ درصد** ایشان) در سال ۹۴، مدرک تحصیلی **دکترای تخصصی** داشته‌اند.

تعداد پایان‌نامه‌های نگاشته شده در زمینه بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴: **۲۷ پایان‌نامه / رساله**

از میان پایان‌نامه‌های نگاشته شده **۹۶ درصد** مربوط به مقطع تحصیلی کارشناسی ارشد و **۴ درصد** نیز مربوط به مقطع تحصیلی دکتری بوده است.

دانشگاه آزاد اسلامی بیشترین تعداد پایان‌نامه‌ها در حوزه بازی معادل **۵۹ درصد** را دارا بوده است.

پایان‌نامه‌های تدوین شده در دانشگاه‌های سراسری و آزاد شهرهای کشور، مربوط به **۱۳ شهر** بوده است.

۶۳ درصد از پایان‌نامه‌های انجام گرفته در حوزه **علوم اجتماعی و رفتاری** بوده است.

۵۹ درصد از پژوهشگران تحصیلات تکمیلی که پایان‌نامه خود را در زمینه بازی‌های دیجیتال کار کرده‌اند زن و باقی **۴۱ درصد** مرد می‌باشند.

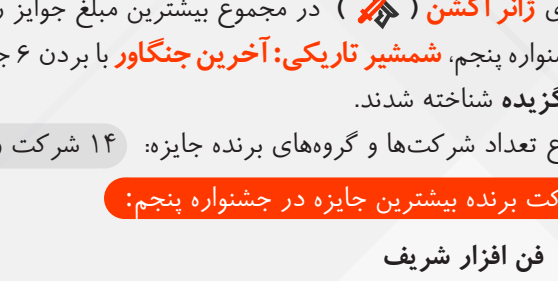
جشنواره

تعداد بازی ارسال شده به جشنواره پنجم بازی‌های رایانه‌ای تهران (۱۳۹۴): **۱۲۷ بازی**

تعداد داوران پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران: **۱۵ داور**

بیشترین تعداد بازی‌های ارسال شده معادل **۵۴ درصد** از کل بازی‌ها، بازی‌های موبایلی بوده‌اند.

۳ ژانر پراسخت در میان کل آثار تولیدی ارسال شده به جشنواره پنجم:



۹۰ اغلب بازی‌سازان برای ساخت بازی‌های ارسال شده به جشنواره از موتور بازی **Unity 3D** استفاده نموده‌اند.

بیشترین تعداد بازی‌های ارسالی معادل **۷۷ درصد** از کل بازی‌ها توسط بازی‌سازان شرکتی و **۲۳ درصد** نیز توسط بازی‌سازان مستقل ارسال شده است.

بیش از نیمی از بازی‌های ارسال شده به جشنواره پنجم معادل **۶۱ درصد** از بازی‌های جشنواره تا پایان سال ۹۴، به بازار راه یافته‌اند.

بیشترین بازی‌های ساخته شده و ارسال شده به جشنواره که برای ورود به بازار رده‌بندی شده‌اند، برای **رده سنی ۳+** و کمترین تعداد نیز برای **رده سنی ۱۸+** بوده‌اند.

سهم بازی‌سازانی که فقط یک بازی ساخته و به جشنواره ارسال نموده‌اند: **< ۷۹ درصد**

تعداد جوایز اهدایی به بازی‌سازان پنجمین جشنواره: **۲۸ جایزه**

تعداد عناوین بازی که جوایزی را در جشنواره پنجم کسب نموده‌اند: **۱۶ بازی**

بازی‌سازان سراسر کشور از **۱۸ استان** در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شرکت داشته‌اند.

بازی‌سازان **تهرانی** در شرکت کردن در جشنواره پنجم با اختلاف چشمگیری از بقیه شهرها پیشتاز بوده‌اند.

بازی‌های **ژانر اکشن (⚔)** در مجموع بیشترین مبلغ جوایز را به خود اختصاص داده‌اند.

۱۰۰ در جشنواره پنجم، **شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور** بر بردن **۶** جایزه و سپس **جنون سیاه: تله ذهن** با بردن **۴** جایزه به عنوان پرتیرین بازی‌های برگزیده شناخته شدند.

۱۰۱ مجموع تعداد شرکت‌ها و گروه‌های برنده جایزه: **۱۴** شرکت و تیم بازی‌سازی

۳ شرکت برنده بیشترین جایزه در جشنواره پنجم:

- فن افزار شریف
- فن آوران توسن گام
- آتو رسانه هنر

۱۰۳ پلتفرمی که بیشترین تعداد جوایز را دریافت نموده است: پلتفرم رایانه شخصی

نسبت بازی‌های دوبرنده برنده جایزه به بازی‌های سه برنده جایزه: **< ۳ برابر**

مصرف

تعداد بازیکنان کشور در سال ۹۴: **۲۳ میلیون نفر**

۱۰۶ درصد بازیکنانی که در سال ۹۴ به صورت مستمر بازی کرده‌اند: **۱۲,۲۰۰,۰۰۰ نفر**

۳۷ درصد از بازیکنان بازی‌های دیجیتالی زن و **۶۳ درصد** نیز مرد بوده‌اند.

۱۰۸ نفر از بازیکنان در سال ۹۴ زیر **۱۹** سن داشته‌اند.

در هر خانوار ایرانی در سال ۹۴، به طور متوسط یک نفر بازی‌های دیجیتالی انجام داده است.

متوسط سن بازیکنان بازی‌های دیجیتالی در سال ۹۴: **۲۱ سال** بوده است.

بازیکنان بازی‌های دیجیتال در سال ۹۴، به طور متوسط **۷۹ دقیقه** در روز بازی کرده‌اند.

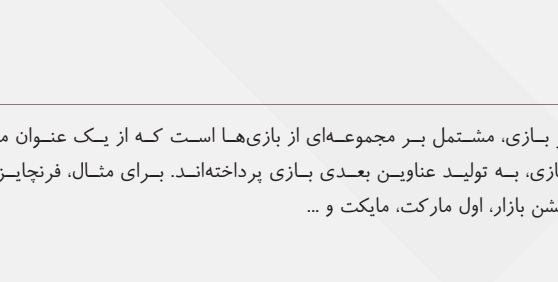
۹,۰۰۰,۰۰۰ نفر از جمعیت ایران در سال ۹۴، بازی‌های آنلاین انجام داده‌اند.

بیش از نیمی از بازیکنان (معادل **۵۹ درصد** از ایشان) در سال ۹۴، اغلب در فاصله زمانی «غروب آفتاب تا نیمه شب» به بازی کردن پرداخته‌اند.

مهم ترین نیلی بازی کردن از نگاه بازیکنان ایرانی در سال ۹۴، «لذت بخش بودن بازی کردن بازی‌های دیجیتال» بوده است.

۱۱۵ نفر از بازیکنان ایرانی (معادل **۷۴ درصد** از کل بازیکنان) در سال ۹۴ به رده‌بندی سنی بازی‌های دیجیتالی توجه کرده‌اند.

۳ ژانر پرتعداد بازی در بین بازیکنان در ایران در سال ۹۴:



۱۱۷ **۴۶۰ میلیارد تومان**، مجموع درآمد بازار بازی‌های دیجیتالی در ایران در سال ۹۴ بوده است.

۲۴۶ میلیارد تومان، درآمد بازار سخت افزار بازی‌های دیجیتالی در ایران در سال ۹۴ بوده است.

۱۱۹ **۶۵ درصد** از **۲۱۴ میلیارد تومان هزینه‌ای** که در ایران در سال ۹۴ برای خرید بازی صرف شده، متعلق به بازی‌های موبایلی است.

بیشترین سهم درآمد بازی‌های دیجیتال در ایران در سال ۹۴، از طریق بازیکنان **نوجوان** تأمین می‌شود.

۱۲۷ از کل درآمد بازار بازی‌های دیجیتالی در سال ۹۴، تنها **۵ درصد** (معادل **۲۳ میلیارد تومان**) سهم بازی‌های دیجیتال ایرانی بوده است.

۸۰ درصد از کل درآمد بازی‌های دیجیتال توسط **مردان** و **۲۰ درصد** توسط زنان تأمین شده است.

محبوب‌ترین ژانر بازی‌ها برای مردان در سال ۹۴، ژانر **راندنگی/مسابقه‌ای** بوده است.

محبوب‌ترین ژانر بازی‌ها برای زنان در سال ۹۴، ژانر **پازل** بوده است.

۵,۹۰۰,۰۰۰ نفر در سال ۹۴، بازی **Clash of Clans** را بازی کرده‌اند.

در سال ۹۴، زنان بیشتر از مردان به رده بندی سنی بازی‌ها توجه داشته‌اند.

۴۶ درصد از مجموع بازیکنان بازی‌های دیجیتال، حداقل **یک بازی ایرانی** را در سال ۹۴ انجام داده‌اند.

تقریباً **تمام بازیکنان بازی‌های موبایلی** حداقل یک بازی ایرانی را در سال ۹۴ انجام داده‌اند.