

بازینگاستت

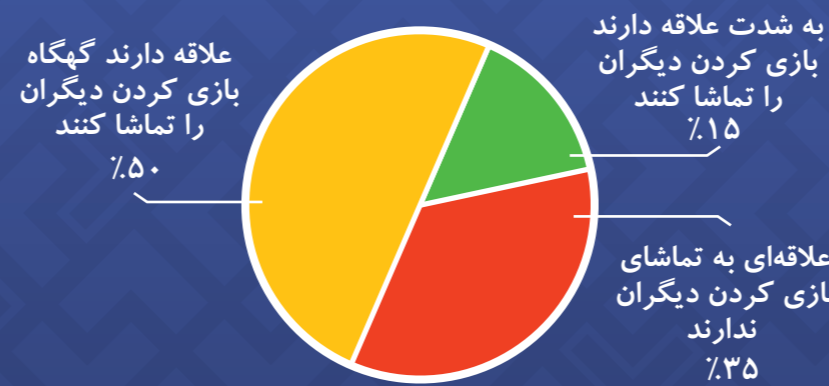
تماشای بازی ۱۳۹۸: تخمینی برای بازار استریمینگ در ایران

استریمینگ بازی یکی از روندهای رسانه‌ای رو به رشد در حوزه بازی محسوب می‌شود که خصوصاً با ظهور پدیده کرونا شدیداً رشد یافته و جدی شده است. آمار و ارقام اعلام شده توسط پلتفرم‌های اصلی استریمینگ همچون توییچ یا یوتیوب در جهان یا آپارات گیم در ایران گواهی بر این مسئله است که استریمرها در حال باز کردن جای خود در سبب سرگرمی مخاطب‌های بازی هستند و از این رو مروری بر ظرفیت‌های بازار استریمینگ در ایران حائز اهمیت است.

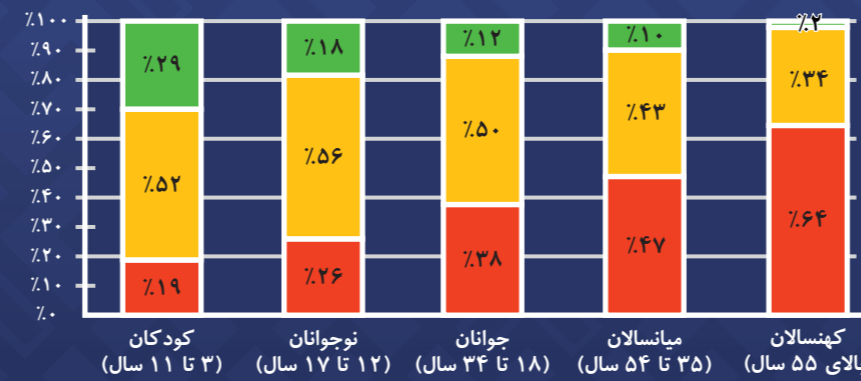
جهت حصول تخمینی برای این موضوع مهم، بخشی از نتایج پیمایش ملی ۱۳۹۸ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این بازنگاشت منعکس شده است. پیمایش ملی ۱۳۹۸ توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به صورت تلفنی و با نمونه ۹۲۰۰ نفری در تمامی استان‌های ایران انجام شده است. در بخشی از این پیمایش از بازیکنان (کسانی که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم موبایل، رایانه یا کنسول بازی می‌کنند) در مورد میزان علاقه آن‌ها به تماشای بازی کردن دیگران پرسش شده است. اگرچه تماشای بازی دیگران الزاماً به معنای تماشای استریمینگ نیست و علاوه بر آن تماشای بازی والدین، فرزندان و دوستان و... را نیز شامل می‌شود. همچنین ممکن است بسیاری افراد که خود بازیکن نبوده و در نتیجه در پیمایش بنیاد لحاظ نشده‌اند به تماشای بازی دیگران علاقه داشته باشند. با این حال آن‌چه در این بازنگاشت ارائه شده تلاش می‌کند تا تخمینی کلی از بازار بالقوه استریمینگ در ایران ارائه دهد.



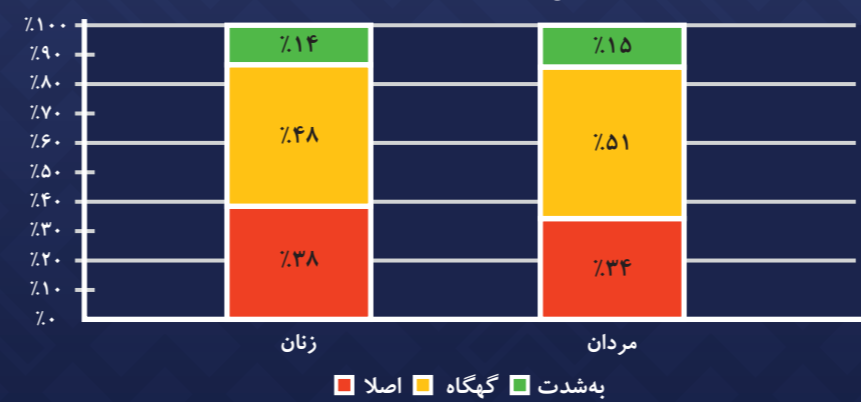
از مجموع ۳۲ میلیون بازیکن ایرانی بازی‌های دیجیتال:



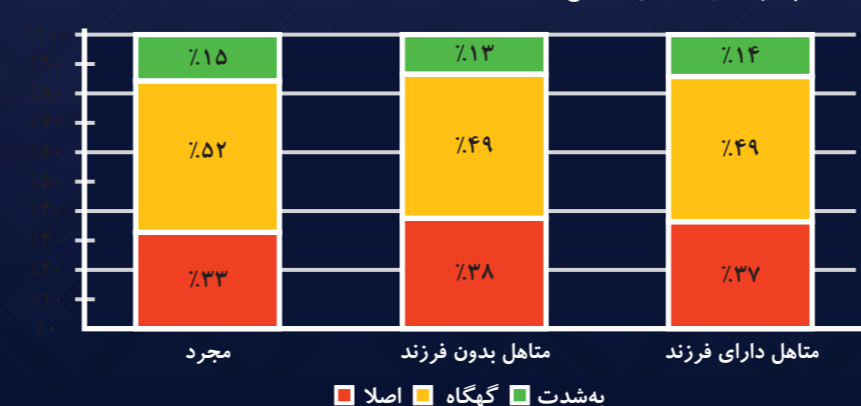
میزان علاقه به تماشای بازی دیگران در میان بازیکنان در گروه‌های سنی مختلف



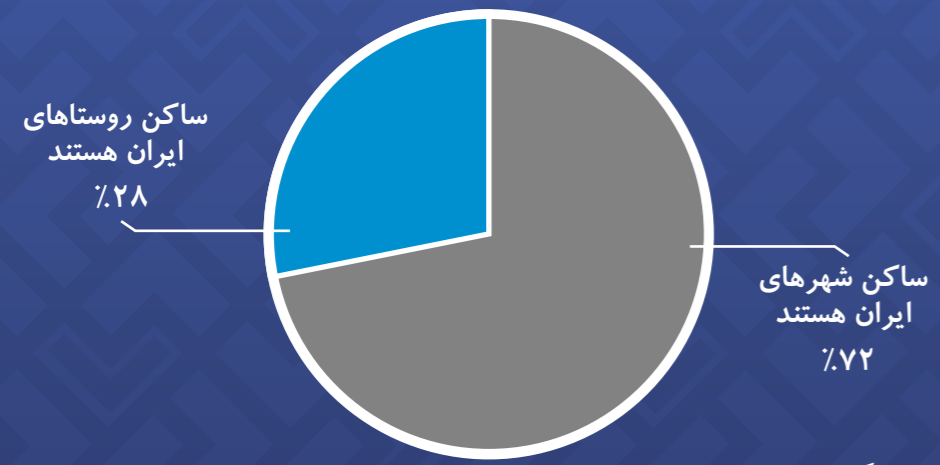
میزان علاقه به تماشای بازی دیگران در میان زنان و مردان بازیکن



میزان علاقه به تماشای بازی دیگران در میان بازیکنان با وضعیت‌های تاهل مختلف



در میان کسانی که به شدت به تماشای بازی کردن دیگران علاقه دارند:



- میانگین سنی ۲۰ سال است.
- ۶۹ درصد از مردان هستند.
- به طور متوسط روزی ۱۳۲ دقیقه بازی می‌کنند.
- ۵۶ درصد هر روز بازی می‌کنند.
- سه ژانر پرطرفدارشان ورزشی، استراتژی و تیراندازی است.
- ۵ عنوان بازی پرطرفدارشان PES، Clash of Clans، FIFA، GTA و PubG است.

۲۰ درصد از مجموع هزینه‌های انجام شده برای بازی‌های دیجیتال در سال ۱۳۹۸ را انجام داده‌اند.

- در سال ۱۳۹۸ مجموعاً ۳۷۷.۵ میلیارد تومان نرم‌افزار بازی (شامل پرداخت برای بازی، اکانت بازی، گیفت کارت برای بازی و...) خریده‌اند.
- در سال ۱۳۹۸ مجموعاً ۴۷۸.۲ میلیارد تومان سخت‌افزار بازی (شامل دستگاه کنسول یا لوازم جانبی تخصصی بازی برای کنسول و رایانه) خریده‌اند.
- ۳۶ درصد در سال ۱۳۹۸ برای دسترسی به نرم‌افزار بازی‌ها خرید انجام داده‌اند.

