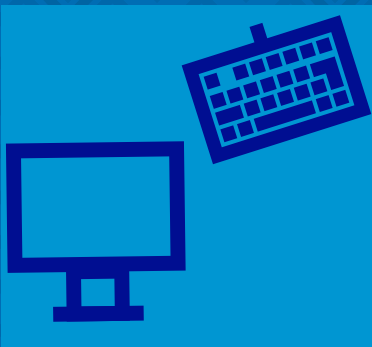


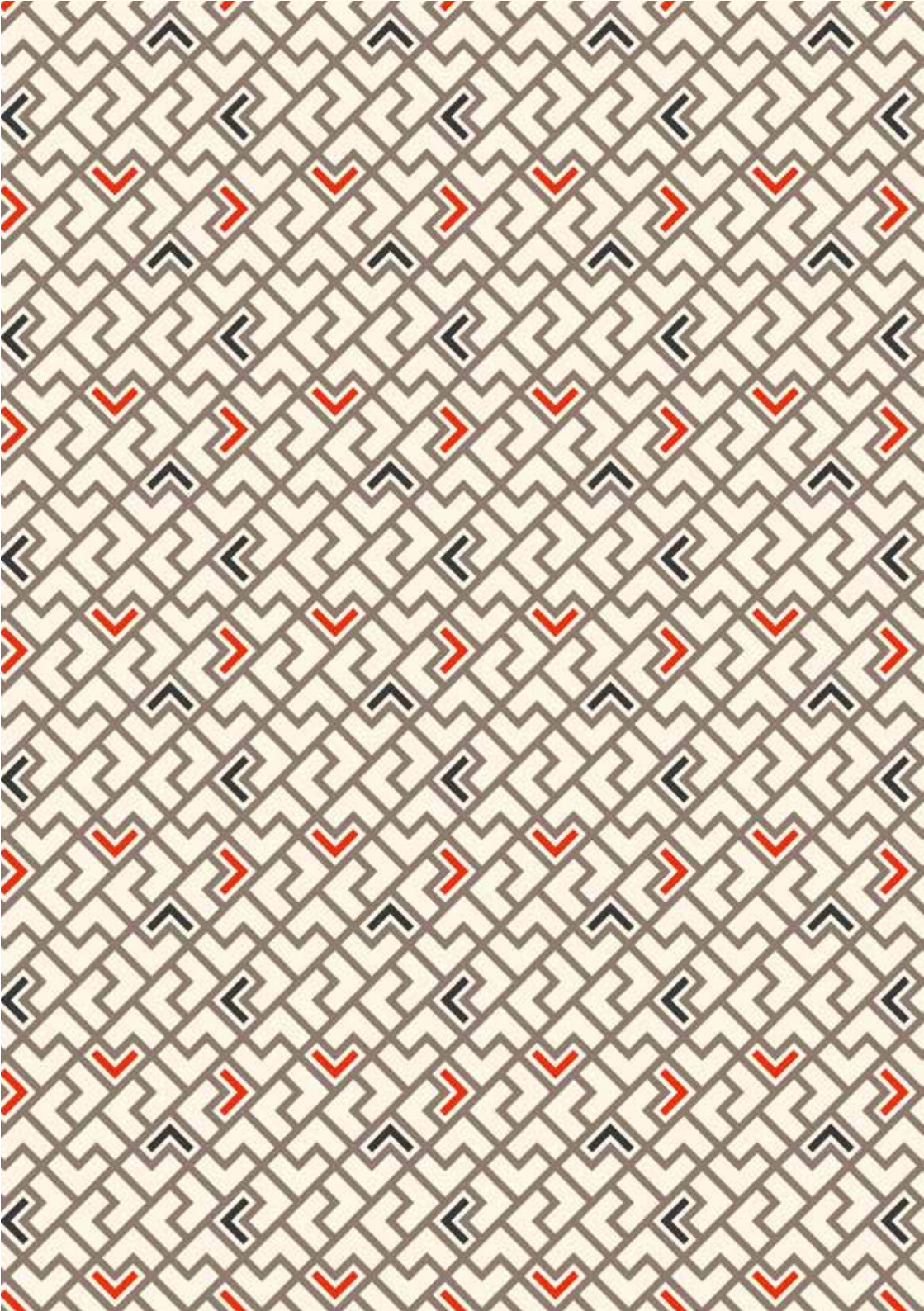
نمای نزدیک

پلتفرم رایانه

۱۴



دانستن
هدایتگر
تفاوتهاست



۲	مقدمه
۳	وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در جهان
۴	تعداد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۵	سهم بازیکنان رایانه‌ای از بازیکنان ایرانی
۶	وضعیت بازیکنان رایانه‌ای به تفکیک دسته‌ها
۷	ترکیب سنی بازیکنان رایانه‌ای
۸	میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای
۹	میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای برحسب محل سکونت
۱۰	میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای به تفکیک دسته‌بندی بازیکنان
۱۱	توزیع بازیکنان رایانه‌ای برحسب نوع محل سکونت
۱۲	نرخ نفوذ رایانه برحسب نوع محل سکونت در بین کل بازیکنان
۱۳	درصد نفوذ رایانه در بازیکنان به تفکیک استان‌ها
۱۴	توزیع جنسیت در بازیکنان رایانه‌ای
۱۵	وضعیت زمان بازی در بین بازیکنان رایانه‌ای
۱۶	میانگین زمان روزانه بازی در بازیکنان رایانه‌ای (برحسب دقیقه)
۱۷	متوسط زمان بازی روزانه با رایانه (برحسب دقیقه)
۱۸	میزان بازی با رایانه (در هفته)
۱۹	وضعیت ابزارها و پلتفرم‌های بازی رایانه‌ای در ایران
۲۰	نسبت بازیکنان رایانه‌ای برخط
۲۱	میزان تمایل به تماشای بازی دیگران در بازیکنان رایانه‌ای
۲۲	روش تماشای بازی دیگران در بازیکنان رایانه‌ای
۲۳	میزان توجه بازیکنان رایانه‌ای به نظام رده‌بندی سنی
۲۴	وضعیت هزینه‌کرد در بین بازیکنان رایانه‌ای
۲۵	شخصیت‌های موردعلاقه بازیکنان رایانه‌ای
۲۶	سبک‌های موردعلاقه بازیکنان رایانه‌ای
۲۷	بازی‌های موردعلاقه بازیکنان رایانه‌ای
۲۸	رو به جلو
۳۰	منابع
۳۱	همکاران این گزارش

مقدمه

به‌طور کلی در میان تغییرات عظیمی که در صنعت بازی رخ می‌دهد، به نظر می‌رسد که بازی‌های رایانه‌ای در حال از دست دادن سهم بازار هستند، اما باید توجه داشت که در آمد آن‌ها در یک روند صعودی است، اندازه بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای از ۱۰/۸۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۲ به ۱۲/۶۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۳ با نرخ رشد مرکب سالانه ۱۶/۷ درصد خواهد رسید. انتظار می‌رود که اندازه بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۲۷ به ۲۲/۱۷ میلیارد دلار افزایش یابد.^۱

مزیت راحتی، خرید و ذخیره‌سازی آسان بازی‌ها، بازیکنان را به دسترسی دیجیتال به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مند می‌کند و از این طریق به رشد بازار در این صنعت کمک می‌کند. بازیکنان می‌توانند بازی‌های آپزیش بارگذاری شده را در صورت پیش‌سفارش دریافت کنند و از لحظه‌ای که بازی‌ها در بازار عرضه می‌شوند، دسترسی فوری به آن‌ها خواهند داشت، اما باید توجه داشت که سرقت بازی‌های رایانه‌ای دیجیتال عمده‌تاً رشد بازار را مهار می‌کند و آن را با مشکل مواجه خواهد کرد که یک تهدید بزرگ در صنعت بازی‌های رایانه‌ای است.

وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در جهان

به‌طور کلی بازیگران اصلی در بازار بازی‌های رایانه‌ای تنسنت گیمز^۱، یوبی‌سافت^۲، سونی^۳، اکتیویژن بلیزارد^۴، الکترونیک آرتز^۵، زینگا^۶ و مایکروسافت^۷ هستند.

آسیا - اقیانوسیه بزرگ‌ترین منطقه در بازار بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۲۲ بوده‌اند و مقصود از بازار بازی‌های رایانه‌ای درآمدهایی است که از طریق ارائه خدمات طراحی، مستندسازی، نصب و پشتیبانی و تولید و توزیع بازی‌های ویدئویی که روی رایانه یا لپ‌تاپ انجام می‌شوند، به دست می‌آیند.^۸

در سال ۲۰۲۱، بازار بازی‌های رایانه‌ای رایگان^۹ حدود ۲۳/۱ میلیارد دلار در سراسر جهان درآمد کسب کرده است و انتظار می‌رود این رقم در سال ۲۰۲۳ به ۲۴/۵ میلیارد دلار افزایش یابد. رایانه دومین پلتفرم بزرگ برای این بازی‌ها است. از این نظر پشت‌سر موبایل و جلوتر از بخش بازی‌های کنسولی قرار گرفته است.^{۱۰} در ادامه به بررسی داده‌های استخراج شده از نتایج آخرین پیمایش مصرف در سال ۱۴۰۰ بر روی پلتفرم رایانه می‌پردازیم.

1-Tencent Games

2-Ubisoft

3-Sony Corporation

4-Activision Blizzard

5-Electronic Arts

6-Zynga

7-Microsoft Corporation

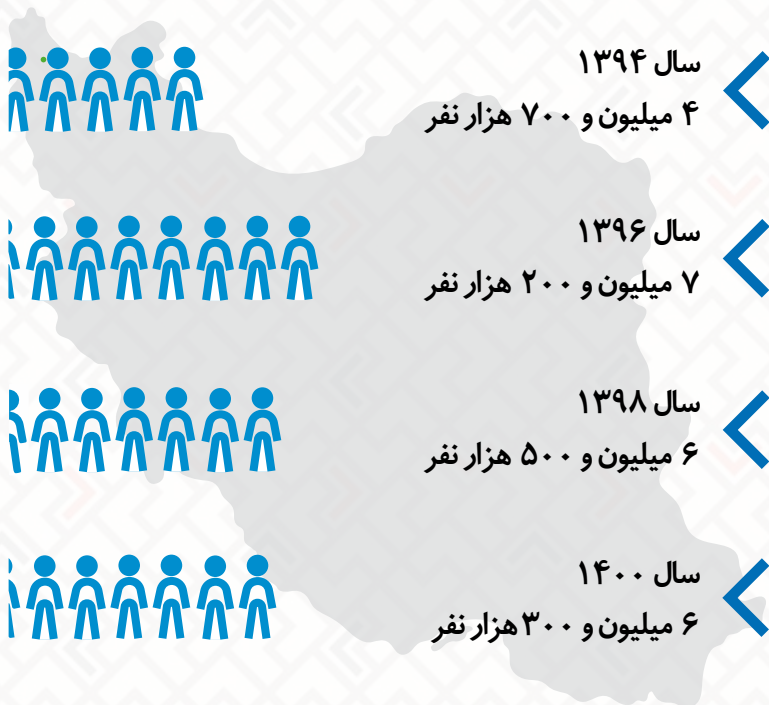
8-www.thebusinessresearchcompany.com/report/digital-pc-games-global-market-report

9-F2P

10-www.statista.com/statistics/346552/f2p-pc-gaming-revenue

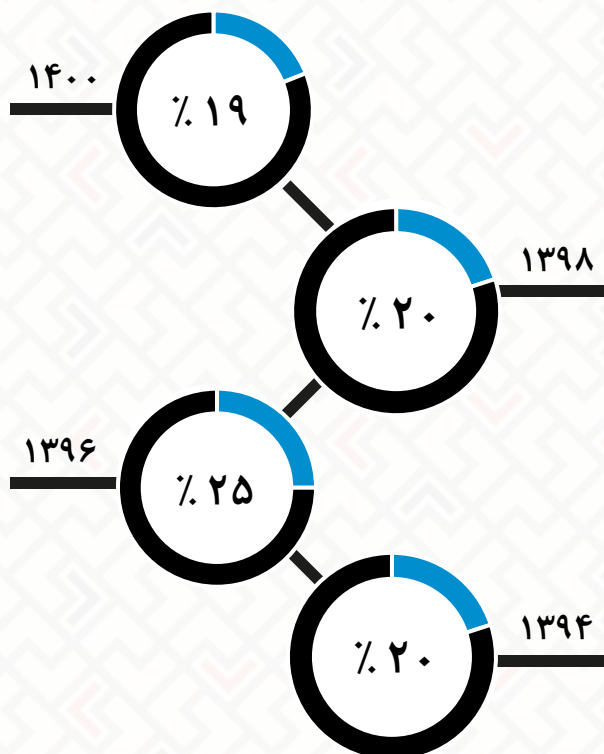
تعداد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در ایران

بر اساس نتایج آخرین پیمایش، نرخ رشد مرکب سالانه تعداد بازیکنان رایانه‌ای در ایران بین سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰، برابر با ۵/۱۶ درصد بوده است.



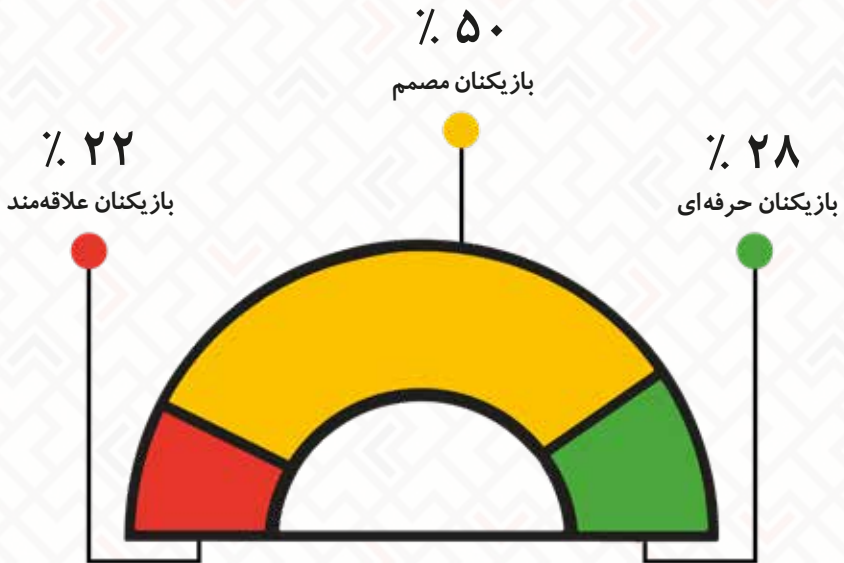
سهم بازیکنان رایانه‌ای از بازیکنان ایرانی

بررسی سهم بازیکنان در سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰ نشان از کاهش این بازیکنان در پلتفرم رایانه دارد، تا جایی که در سال ۱۴۰۰ بالغ بر ۱۹ درصد از بازیکنان که شامل ۶ میلیون و ۳۰۰ هزار نفر هستند اعلام داشته‌اند که از این پلتفرم برای بازی استفاده می‌کنند، که این عدد پایین‌ترین نسبت را در ۶ سال گذشته نشان می‌دهد.



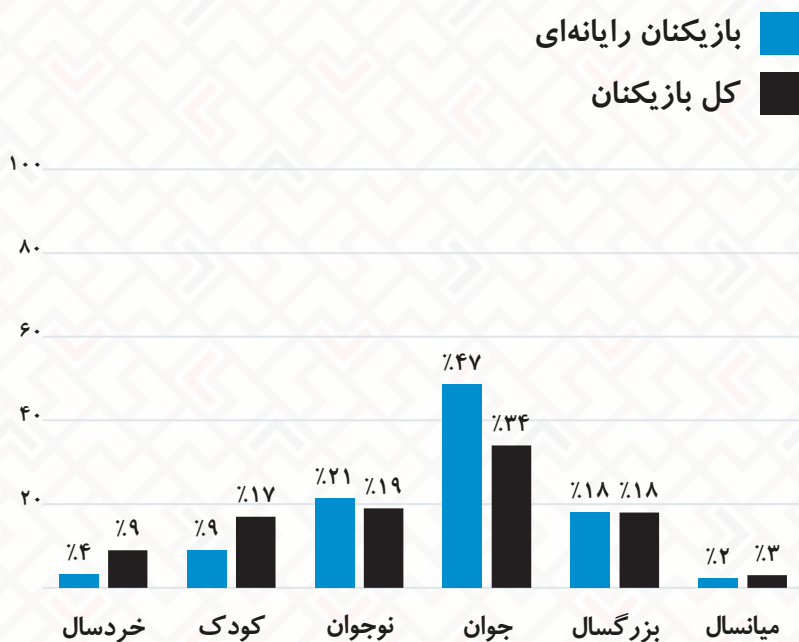
وضعیت بازیکنان رایانه‌ای به تفکیک دسته‌ها

لازم به ذکر است در این گزارش با توجه به یافته‌های گزارش نمای نزدیک بازیکنان، ۳ دسته از بازیکنان شناسایی شده‌اند که شامل بازیکنان مصمم، بازیکنان علاقه‌مند و بازیکنان حرفه‌ای بوده‌اند و همان‌گونه که در نمودار زیر قابل مشاهده است. در بین بازیکنان رایانه‌ای، مصمم‌ها بیشترین نسبت را به خود اختصاص داده‌اند و ۲۸ درصد از آن‌ها را بازیکنان حرفه‌ای تشکیل می‌دهند، به این معنا که غالباً بازیکنان حرفه‌ای از بازیکن موبایلی بودن فاصله می‌گیرند و از سایر ابزارها برای بازی کردن استفاده می‌کنند.



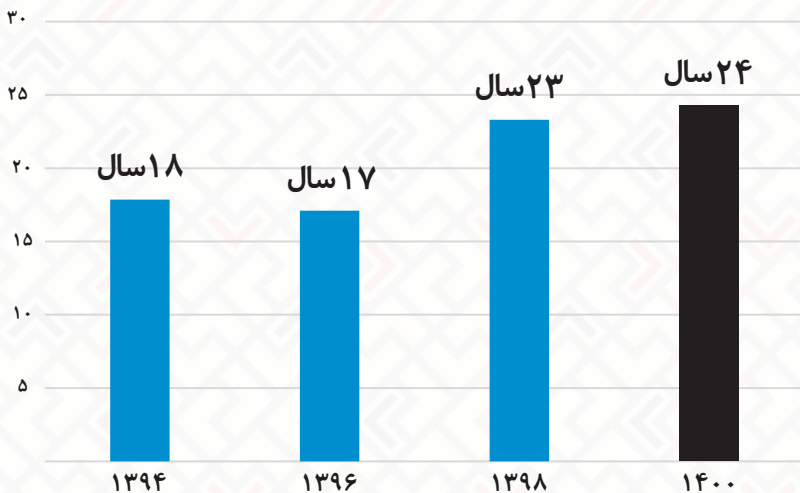
ترکیب سنی بازیکنان رایانه‌ای

از مقایسه ترکیب سنی بازیکنان رایانه‌ای و کل بازیکنان در ایران مشخص شد که نسبت بازیکنان رایانه‌ای در گروه‌های سنی نوجوان و جوان بیش از نسبت این گروه‌های سنی در مجموع بازیکنان ایرانی است. یکی از دلایل این موضوع به ویژه در گروه کودک و خردسال محدودیت این گروه در دسترسی به رایانه و اقبال بیشتر از موبایل است.



میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای

بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای در سال‌های اخیر نشان از افزایش این شاخص در بین بازیکنان ایرانی دارد تا جایی که این عدد از سن ۱۸ سال در سال ۱۳۹۴ به سن ۲۴ سال در نتایج آخرین پیمایش ۱۴۰۰ افزایش یافته است. علاوه بر این، بالاتر رفتن این عدد می‌تواند نشان از استقبال از بازی‌ها به عنوان یک سرگرمی در بین گروه‌های سنی بالاتر باشد.



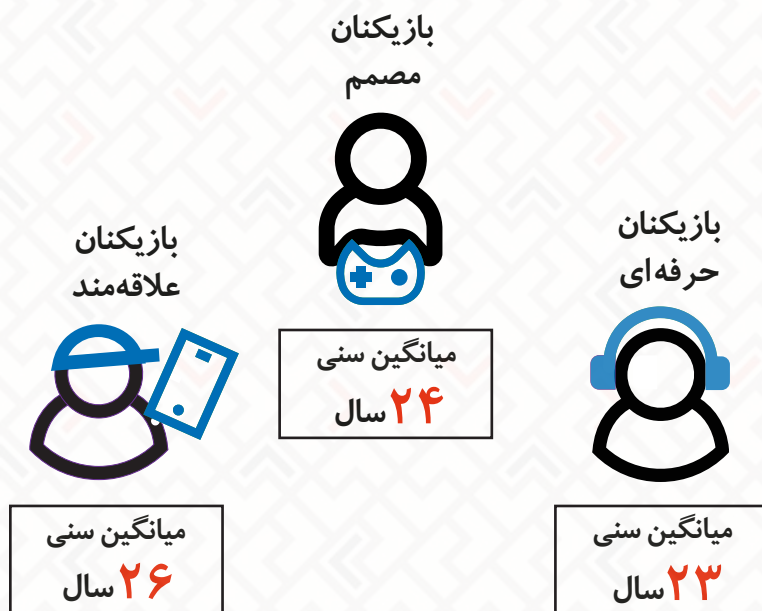
میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای برحسب منطقه سکونت

بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای بر حسب مناطق سکونت نشان می‌دهد که در مناطق مرکز نشین، بازی‌های رایانه‌ای توانسته گروه‌های سنی بالاتر را درگیر نماید، در حالی که در سایر مناطق شهری میانگین سنی برابر با ۲۲ است و نشان از استقبال گروه‌های سنی پایین‌تر از این بازی‌ها دارد.



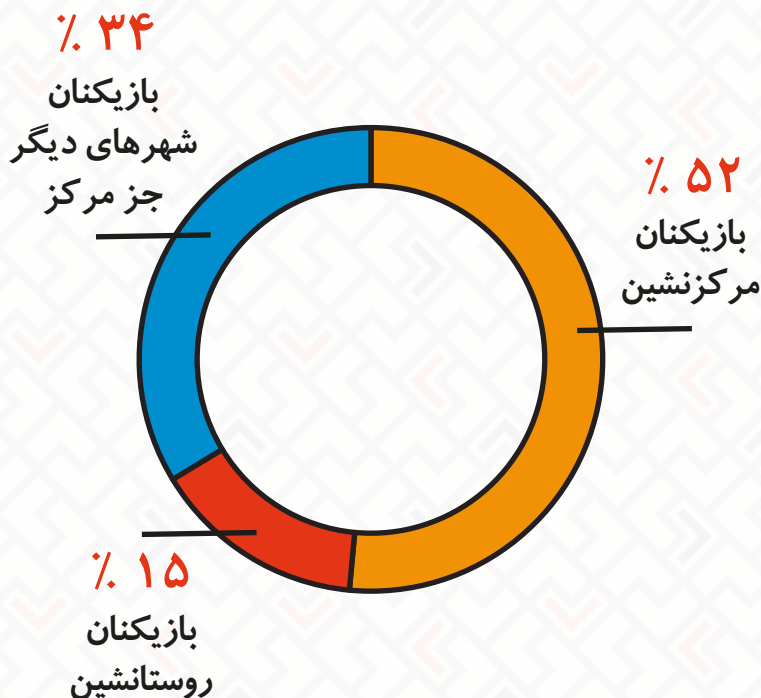
میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای به تفکیک دسته بندی بازیکنان

بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای در دسته‌های بازیکنان نشان می‌دهد که در بین بازیکنان حرفه‌ای میانگین سنی پایین‌تر است و در بین بازیکنان علاقه‌مند شاهد میانگین سنی بالاتری هستیم که نشان از درگیری بیشتر گروه‌های سنی بالاتر به ویژه گروه‌های سنی جوان با بازی‌های رایانه‌ای دارد.



توزیع بازیکنان رایانه‌ای بر حسب نوع محل سکونت

بررسی توزیع بازیکنان رایانه‌ای بر اساس محل سکونت نیز نشان می‌دهد که بازیکنان مرکز نشین بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده‌اند البته باید توجه داشت یکی از دلایل این موضوع، فراوانی بیشتر افراد مرکز نشین از سایر گروه‌ها بوده است. پس از این گروه، بازیکنان شهرهای دیگر جز مرکز در مرتبه دوم قرار دارند.



نرخ نفوذ^۱ رایانه برحسب نوع محل سکونت در بین کل بازیکنان

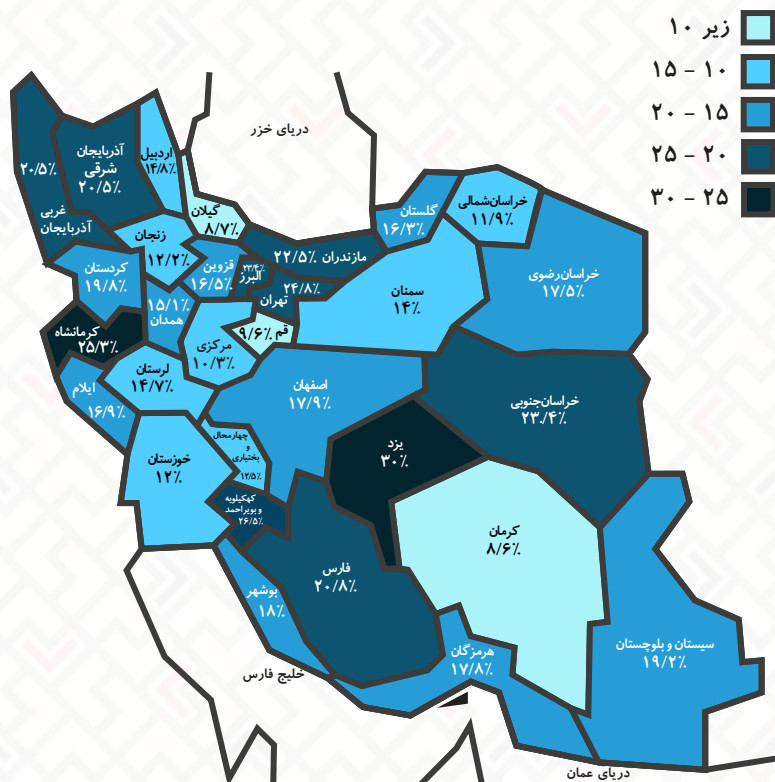
یکی از نکات قابل تامل در این گزارش، نرخ نفوذ رایانه است که بر اساس آن در کل بازیکنان مورد بررسی، رایانه بیشترین نفوذ را در بین ساکنان مناطق مرکز نشین داشته است که عدم دسترسی به رایانه در سایر مناطق به ویژه در مناطق روستایی می‌تواند یکی از دلایل این موضوع باشد.



۱- مقصود از نرخ نفوذ در این گزارش میزان پراکندگی مصرف پلتفرم‌ها در میان بازیکنان است.

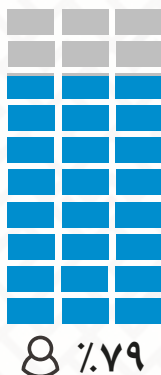
درصد نفوذ رایانه در بازیکنان به تفکیک استان‌ها

در نمودار زیر نسبت بازیکنان رایانه‌ای به کل جمعیت بازیکنان در هر استان قابل مشاهده است، کمترین نسبت بازیکنان رایانه‌ای در بین بازیکنان به ترتیب مربوط به استان‌های کرمان و گیلان بوده است. همچنین در بین بازیکنان استان‌های یزد، کهگیلویه و بویر احمد و کرمانشاه نسبت بازیکنان رایانه‌ای بیش از سایر استان‌ها بوده است.



توزیع جنسیت در بازیکنان رایانه‌ای

در بین بازیکنان رایانه‌ای مردان ۷۹ درصد و زنان ۲۱ درصد را به خود اختصاص داده‌اند، در این بین باید توجه داشت که جمعیت مردان بازیکن بیش از زنان است، بر همین مبنا در بین بازیکنان رایانه‌ای درصد مردان بیش از زنان بوده است.



با بررسی نسبت بازیکنان رایانه‌ای نیز در هر دو جنس مشخص می‌شود که در بین مردان ۲۳ درصد و در بین زنان ۱۱ درصد بازیکن رایانه‌ای بوده‌اند.



نسبت بازیکنان رایانه‌ای در مردان



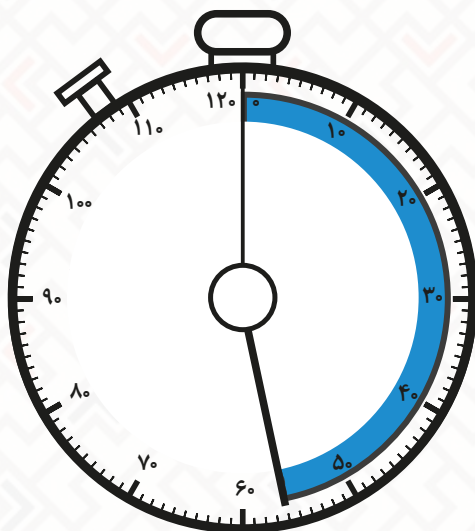
نسبت بازیکنان رایانه‌ای در زنان

وضعیت زمان بازی در بین بازیکنان رایانه‌ای

بازیکنان رایانه‌ای به طور میانگین ۱۶۲ دقیقه در روز بازی می‌کنند. بازیکنان رایانه‌ای به‌طور میانگین ۵۶ دقیقه در روز تنها با پلتفرم رایانه بازی می‌کنند.

میانگین بازی بازیکنان رایانه‌ای تنها در پلتفرم رایانه

۵۶ دقیقه



میانگین بازی بازیکنان رایانه‌ای در روز در مجموع پلتفرم‌ها

۱۶۲ دقیقه

میانگین زمان روزانه بازی در بازیکنان رایانه‌ای (بر حسب دقیقه)

بررسی میانگین زمان بازی در بازیکنان رایانه‌ای نشان می‌دهد که مردان بیش از زنان و بازیکنان مرکز نشین، بیش از سایر گروه‌ها برای بازی‌های رایانه‌ای زمان صرف می‌کنند.

میانگین استفاده روزانه از رایانه

زنان

۲۸ دقیقه



مردان

۶۳ دقیقه

بازیکنان
مرکز نشین

۶۰ دقیقه

بازیکنان
شهرهای
دیگر به جز
مرکز

۵۶ دقیقه

بازیکنان
روستائین

۳۹ دقیقه

متوسط زمان بازی روزانه با رایانه (برحسب دقیقه) به تفکیک نوع بازیکنان

بررسی متوسط زمان بازی با رایانه در بازیکنان رایانه‌ای نشان می‌دهد که بازیکنان حرفه‌ای بیش از سایر گروه‌های بازیکن برای بازی‌های رایانه‌ای زمان صرف می‌کنند و بازیکنان علاقه‌مند نیز کمتر از ۲ ساعت در هفته برای این نوع از بازی‌ها زمان می‌گذرانند.

بازیکنان

مصمم



۳۸ دقیقه

بازیکنان علاقه‌مند



۱۳ دقیقه

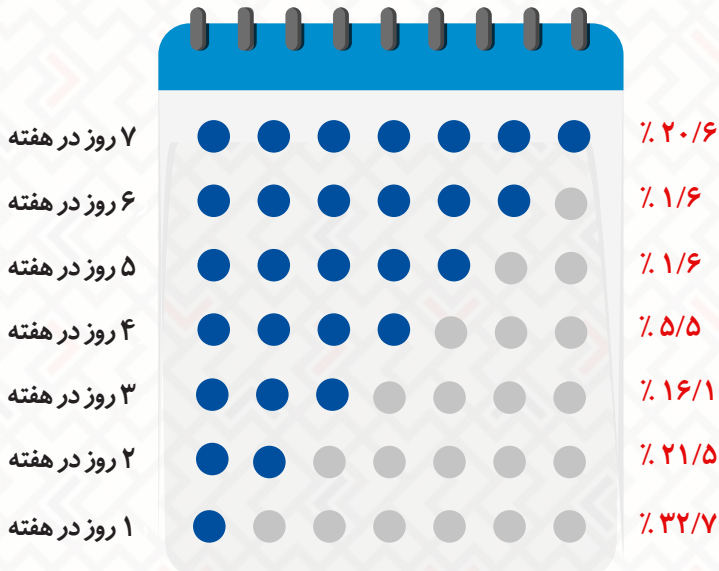
بازیکنان حرفه‌ای



۱۱۹ دقیقه

میزان بازی با رایانه (در هفته)

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که بیش از **۲۰ درصد** از بازیکنان رایانه‌ای هر روز با این پلتفرم بازی می‌کنند، **۶۷ درصد** از آن‌ها بیش از ۱ روز در هفته بازی می‌کنند و **۳۲ درصد** از بازیکنان فقط ۱ روز در هفته مشغول بازی با رایانه هستند.



وضعیت ابزارها و پلتفرم‌های بازی رایانه‌ای در ایران



رایانه خانگی

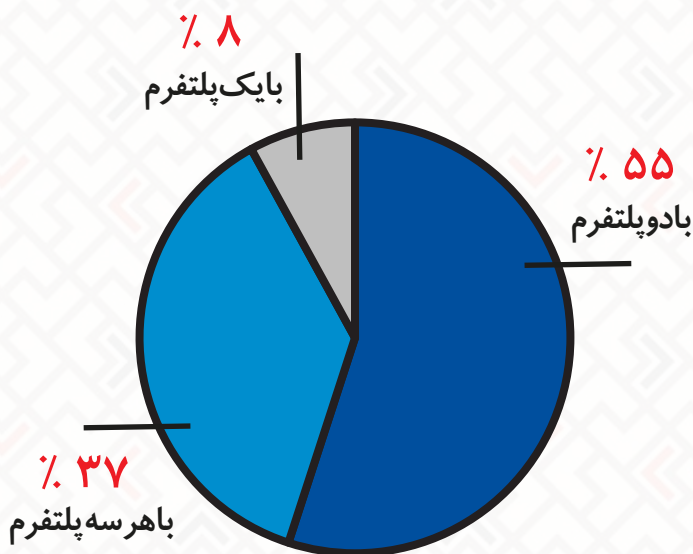
٪ ۵۹/۵



لپ‌تاپ

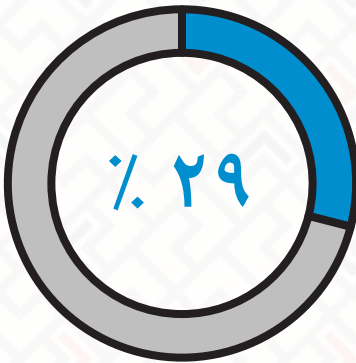
٪ ۴۷/۸

وضعیت ابزارهای بازی در بین بازیکنان رایانه‌ای نشان می‌دهد که ۴۷ درصد بازیکنان از لپ‌تاپ و بالغ بر ۶۰ درصد از رایانه‌های خانگی استفاده می‌کنند. همچنین وضعیت پلتفرم‌های بازی نشان می‌دهد که ۹۲ درصد از بازیکنان رایانه‌ای با بیش از یک پلتفرم بازی می‌کنند.



نسبت بازیکنان رایانه‌ای برخط

با بررسی شاخص وضعیت بازی برخط مشخص شد که در بین بازیکنان رایانه‌ای ۷۳ درصد از آن‌ها در مجموع با یکی از پلتفرم‌های بازی دیجیتال به صورت برخط بازی می‌کنند و در بین بازیکنان رایانه‌ای ۲۹ درصد از آن‌ها تنها با پلتفرم رایانه به صورت برخط بازی می‌کنند.



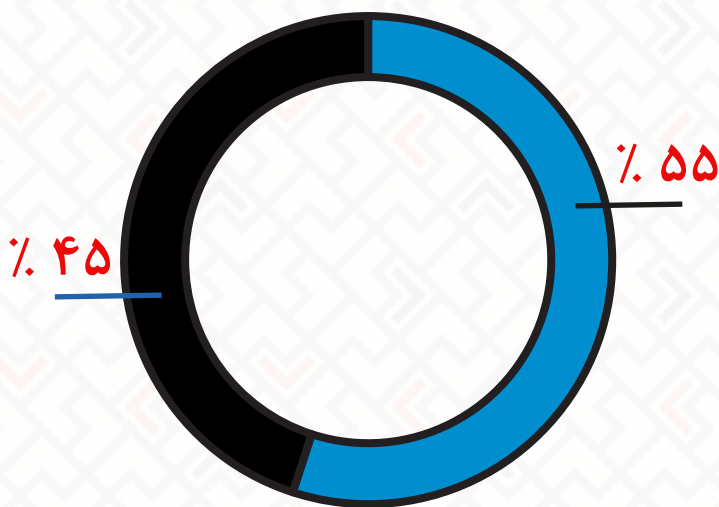
بازیکنان رایانه‌ای
با پلتفرم رایانه



بازیکنان رایانه‌ای
با حداقل یک پلتفرم

میزان علاقه به تماشای محتوای بازی کردن دیگران در بازیکنان رایانه‌ای

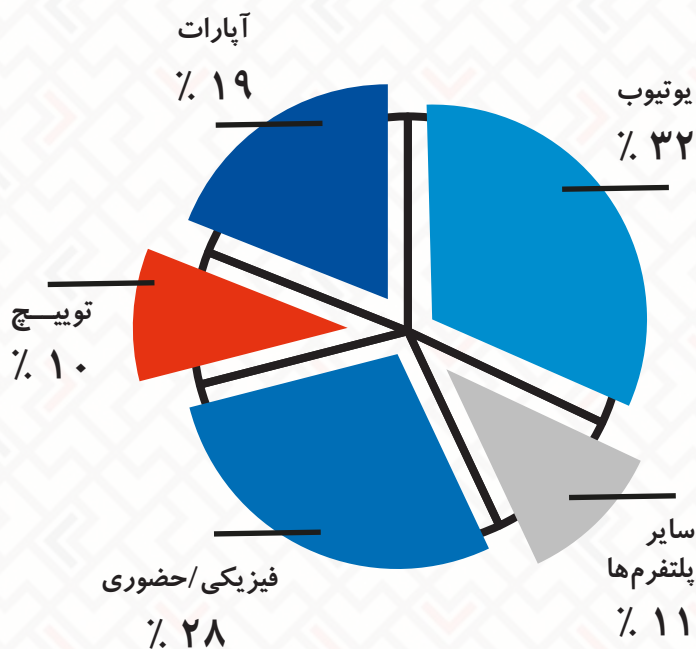
با بررسی شاخص تمایل به تماشای بازی دیگران مشخص شد که بیش از نیمی از بازیکنان رایانه‌ای علاقه‌مند به تماشای بازی دیگران بر روی موبایل، کنسول یا رایانه بوده‌اند.



خیر 
بله 

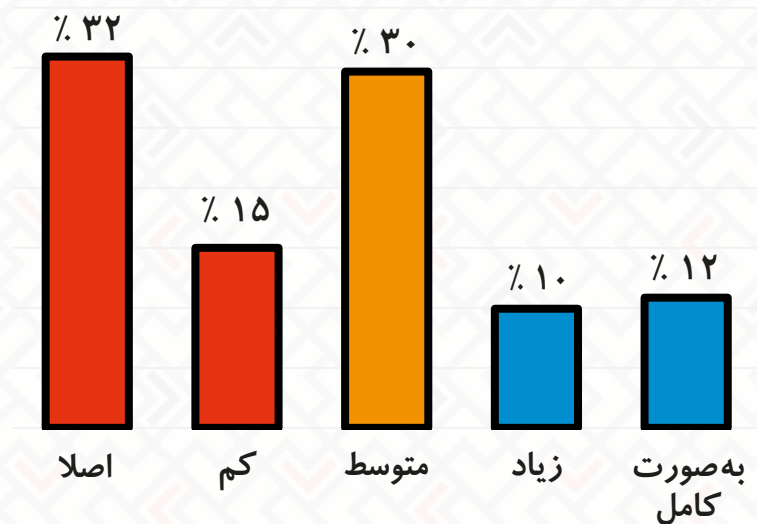
روش تماشای بازی دیگران در بازیکنان رایانه‌ای

بررسی روش تماشای بازی در بازیکنان رایانه‌ای نشان می‌دهد که یوتیوب مهم‌ترین ابزار تماشای بازی در بین بازیکنان رایانه‌ای بوده است و ۳۲ درصد را به خود اختصاص داده است. همچنین بالغ بر ۱۹ درصد از بازیکنان با استفاده از پلتفرم‌های داخلی نظیر آپارات به تماشای بازی دیگران پرداخته‌اند.



میزان توجه بازیکنان رایانه‌ای به نظام رده‌بندی سنی

بررسی میزان توجه بازیکنان رایانه‌ای به نظام رده‌بندی سنی در مجموع نشان می‌دهد که تنها ۲۲ درصد از بازیکنان رایانه‌ای تا حد زیادی به این موضوع توجه دارند و بالغ بر ۴۷ درصد از بازیکنان در این زمینه بی‌توجه یا کم‌توجه هستند.



وضعیت هزینه‌کرد در بین بازیکنان رایانه‌ای

در سال ۱۴۰۰ بازیکنان رایانه‌ای ۴۵۶ میلیارد تومان برای خرید نرم افزار (بازی) هزینه کرده‌اند. از این مبلغ ۱۴ میلیارد تومان سهم بازی‌های رایانه‌ای بومی (بازی‌های توسعه یافته یا بومی‌سازی شده توسط شرکت‌های داخلی) بوده است. ۴۰ درصد بازیکنان رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰ برای بازی کردن با این پلتفرم هزینه کرده‌اند. اکثریت غالب این خریداران را مردان تشکیل می‌دهند. (۸۷ درصد)

۷۷ درصد خریداران، لوازم جانبی خریده‌اند و ۴۹ درصد آن‌ها برای خرید بازی (نسخه فیزیکی یا برخط، خرید اکانت و...) در این پلتفرم هزینه کرده‌اند. ۲۵.۳ درصد خریداران هم برای خرید لوازم جانبی و هم برای خرید بازی هزینه کرده‌اند.



در بین بازیکنان رایانه‌ای

بالم بر ۴۰ درصد از بازیکنان خریدار هستند

در کل بازیکنان ایرانی

بالم بر ۲۳ درصد از بازیکنان خریدار هستند



شخصیت‌های مورد علاقه بازیکنان رایانه‌ای

- ۱ رونالدو 
- ۲ گوست 
- ۳ لیونل مسی 
- ۴ کریستوس 
- ۵ سی جی 
- ۶ مایکل 
- ۷ اساسین کراید 
- ۸ مرد عنکبوتی 
- ۹ کاپیتان پرایس 
- ۱۰ گربه سخنگو 



سبک‌های موردعلاقه بازیکنان رایانه‌ای



بازی‌های مورد علاقه بازیکنان رایانه‌ای

- ۱ — کال آف دیوتی — 
-  PES — ۲
- ۳ — فیفا — 
-  جی تی ای — ۴
- ۵ — کانتر — 



باید توجه داشت با گسترش فناوری‌ها، محیط ارائه شده توسط بازی‌های رایانه‌ای، بازیکنان را با فضای فیزیکی یا دسترسی عملی گسترده‌تری مواجه می‌کنند، بازی‌های رایانه‌ای دارای ویژگی‌های مختلفی مانند تشخیص صدا، بازی سه بعدی و بسیاری موارد دیگر هستند تا تجربه‌های واقعی را در اختیار بازیکنان قرار دهند.

از سوی دیگر ظهور بازی‌های ابری^۱ یک روند اصلی در بازار بازی‌های رایانه‌ای است. پخش بازی‌ها از فضای ابری، تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای را افزایش می‌دهد زیرا نیاز به ارتقاء سخت‌افزار را از بین می‌برد.

همچنین توسعه ورزش‌های الکترونیکی از دیگر روندهایی است که سبب رونق بازی‌های رایانه‌ای می‌شود. جریان زنده بازی‌ها (استریم)^۲ نیز یکی دیگر از تحولات اثرگذار در وضعیت بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود. چرا که اکثر استریم‌ها بر روی رایانه ضبط و پخش می‌شوند و پخش جریانی به راحتی برای همه با رایانه در دسترس و امکان‌پذیر است. دلیل اینکه بیشتر استریم‌ها از رایانه استفاده می‌کنند، این موضوع است که پخش فیزیکی بازی‌ها برای گوشی‌های هوشمند یا کنسول‌ها مشکل است. در مجموع استریم‌ها به طور کلی، انعطاف‌پذیری بیشتری برای انجام کارها در هنگام استفاده از رایانه دارند که شامل تعامل اجتماعی با هزاران نفر از مردمی است که بازی آن‌ها را تماشا می‌کنند.

1 - Cloud Gaming

2 - Stream

آمارها نشان می‌دهد بازار بازی‌های رایانه‌ای در سراسر جهان تا سال ۲۰۲۸ به ۳۱/۵۲ میلیارد دلار خواهد رسید.^۱

برای سال‌ها استیم^۲ به‌عنوان محبوب‌ترین پلتفرم فروش بازی رایانه‌ای وجود داشته است. اما امروزه مجموعه شبکه‌های توزیع دیجیتال دیگری نظیر اوریجین^۳، گاگ^۴ و یوپلی^۵ به‌طور فزاینده‌ای در بین بازیکنان محبوب می‌شوند. یکی دیگر از پلتفرم‌های بازی آنلاین روبلاکس^۶ است که منجر به جهش گسترده در بازی‌ها شده است.^۷

علاوه بر آن‌چه ذکر شد، باید توجه داشت که هزینه‌های بازی‌های رایانه‌ای بزرگ‌ترین مشکلی است که یک بازیکن معمولی رایانه‌ای دارد، چرا که ساختن یک رایانه گیمینگ قوی دشوار و هزینه‌بر است. برای رایانه‌های شخصی، هر جزء رایانه و امکانات آن اهمیت دارد؛ همچنین این وضعیت برای هر بازی متفاوت است. چراکه بازی‌های بزرگ معمولاً برای اجرای روان نیاز به رایانه‌های بازی بهتری دارند و این وضعیت، محدودیت‌هایی را برای بازیکنان ایجاد می‌کند و برخی از بازی‌ها را برای رایانه‌ها غیرقابل دسترس می‌کند.

در مجموع می‌توان گفت این دیدگاه که بازی‌های رایانه‌ای در حال ازبین‌رفتن هستند، ایده درستی نیست چرا که بازی‌های رایانه‌ای در استریم‌ها، رویدادهای ورزشی الکترونیکی و بازی‌های چندنفره رایگان مورد استفاده هستند و در سال‌های اخیر نیز همچنین رونق خود را حفظ کرده‌اند.

1 - www.globenewswire.com
2 - Steam
3 - Origin
4 - GOG

5 - UPlay
6 - Roblox
7 - www.ediie.com

منابع

- ▶ thebusinessresearchcompany.com
- ▶ diamondlobby.com
- ▶ techradar.com
- ▶ datafloq.com
- ▶ bcs.org
- ▶ medium.com
- ▶ bbc.com
- ▶ ediiiie.com
- ▶ statista.com
- ▶ online.maryville.edu
- ▶ globenewswire.com

همکاران این گزارش

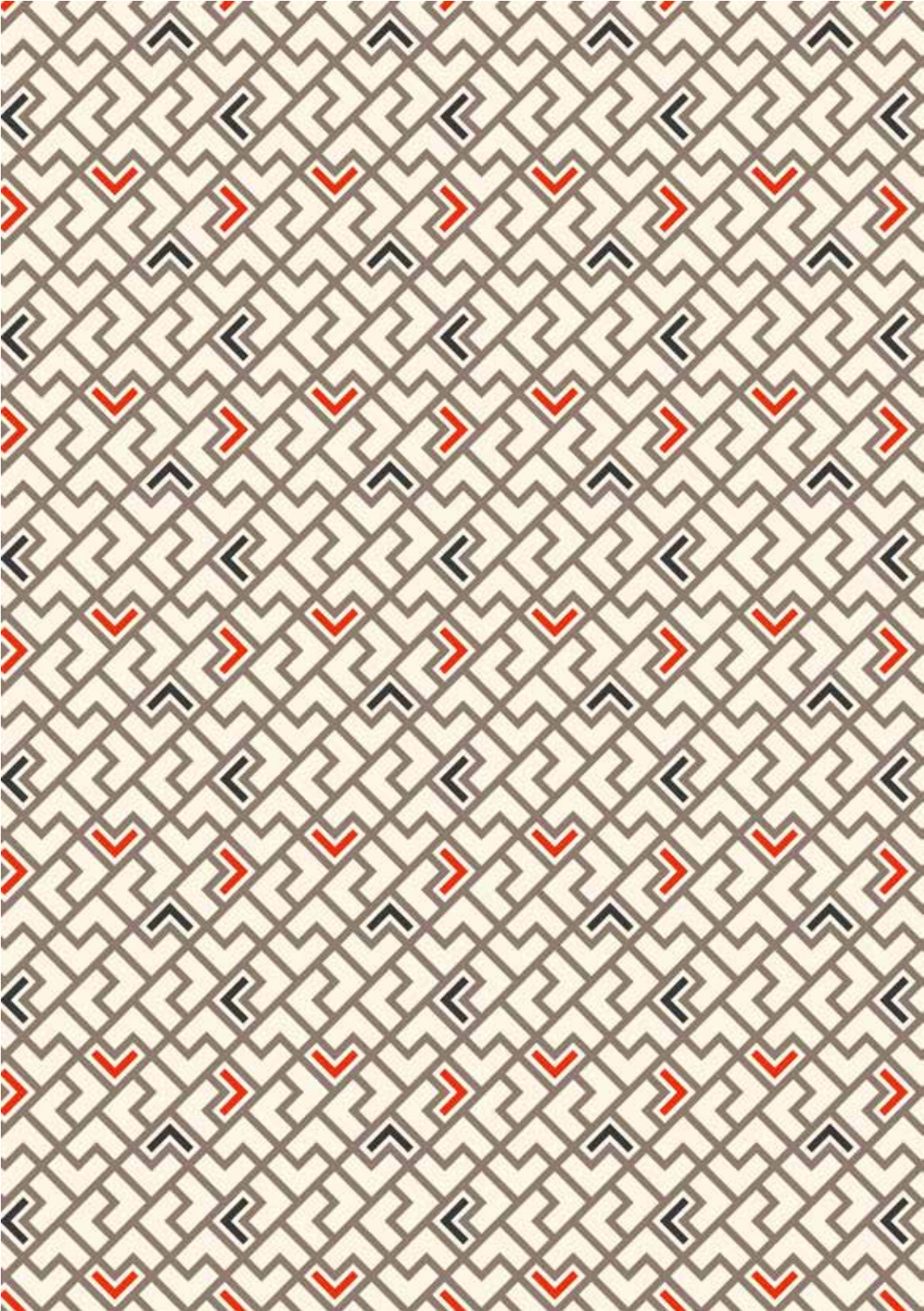


فرزانه شریفی
ناظر و سرپرست پروژه



مهشید شهیدی
نگارش، تحلیل و تنظیم گزارش





دانش هدایتگر تفاوتهاست

