

# نمای نزدیک

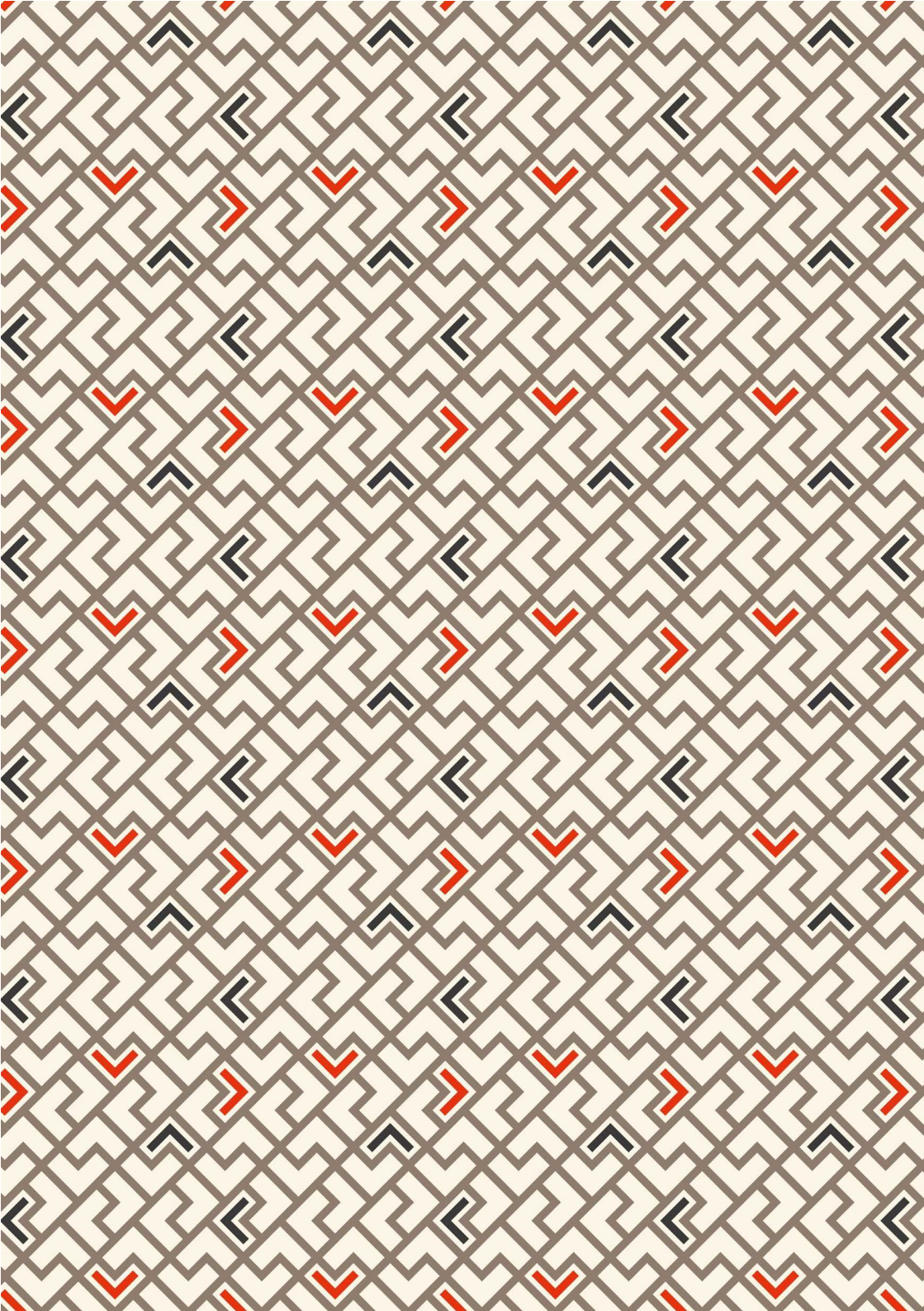
تفکیک بازیکنان

# ۱۴



دانستن  
هدایتگر  
تفاوتهاست





# بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

- ۱ .....  ..... مقدمه
- ۲ .....  ..... عوامل اثرگذار بر دسته‌بندی بازیکنان
- ۹ .....  ..... تعریف بازیکنان
- ۱۱ .....  ..... بخش اول: تفکیک بازیکنان  
بر مبنای شاخص جغرافیا (نوع محل سکونت)
- ۱۴ .....  ..... بخش دوم: تفکیک بازیکنان  
بر مبنای شاخص‌های جمعیت‌شناختی
- ۲۴ .....  ..... بخش سوم: تفکیک بازیکنان  
بر مبنای شاخص‌های رفتاری (بازی روزانه، هزینه‌کرد و ..)
- ۳۰ .....  ..... بخش چهارم: تفکیک بازیکنان  
بر مبنای شاخص‌های مصرف (سبک‌ها و شخصیت‌های مورد علاقه)
- ۳۵ .....  ..... جمع‌بندی و تحلیل
- ۳۷ .....  ..... منابع



❖ به طور کلی طبقه‌بندی‌های متفاوتی از انواع بازیکنان در حوزه مطالعات بازی قابل شناسایی است، به ویژه در سال‌های اخیر با توسعه کسب‌وکارها در عرصه بازی‌سازی، نیاز به شناسایی تمایز بین انواع بازیکنان و سبک‌های بازی رو به افزایش رفته است.

از سوی دیگر شناخت انگیزه‌های بازیکنان می‌تواند شناخت دقیق‌تری از مخاطبان بازی‌ها، رفتار مصرفی بازیکنان، میزان تمایل به خرید یک محصول یا سرویس بازی را به فعالان صنعت و سیاست‌گذاران نشان دهد.

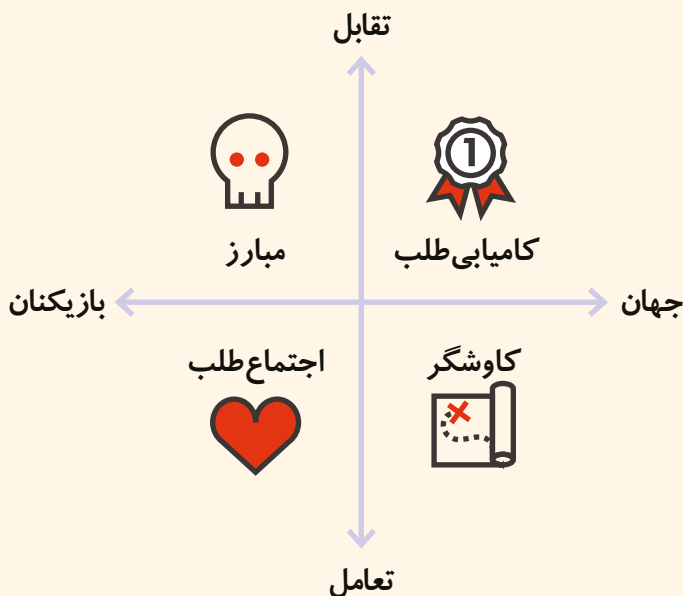
این که چه کسانی می‌توانند مشتریان بالقوه بازی‌ها و کالاهای مجازی و تولیدات این عرصه باشند و از چه طریق می‌توان به توسعه این بازار به ویژه در سطح ملی کمک کرد.



## عوامل اثرگذار بر دسته‌بندی بازیکنان

در مجموع می‌توان گفت پژوهشگران یک گونه‌شناسی کامل از بازیکنان ارائه نمی‌دهند یا روشی را برای تقسیم‌بندی صریح بازیکنان پیشنهاد نمی‌کنند؛ آن‌ها بسیاری از ویژگی‌های مرتبط با نحوه بازی کردن را شناسایی کرده‌اند که به عنوان شاخص‌های خوبی برای ترجیحات و جهت‌گیری‌های بازیکنان عمل می‌کنند. یکی از تقسیم‌بندی‌های رایج در این حوزه، تئوری بارتل<sup>۱</sup> است که بازیکنان را بر اساس نحوه تعامل با بازی‌ها به چهار دسته تقسیم کرده است. این دسته‌بندی عبارت است از:

کامیابی طلب (Achiever)
کاوشگر (Explorer)
اجتماع طلب (Socializer)
مبارز (Killer)



1. Bartle





نمی‌توان گفت که هر یک از بازیکنان به صورت خالص تنها یکی از این چهار دسته شخصیت را دارند. معمولاً افراد ترکیبی از این چهار دسته را در خود دارند اما اغلب یکی یا دو مورد از این چهار شخصیت به عنوان شخصیت غالب بازیکن محسوب می‌شود. شناسایی این چهار دسته کمک می‌کند که سیاست‌گذاران و فعالان، بتوانند شناسایی کنند که بازیکنان چه شخصیتی دارند و بر اساس آن بفهمند که چگونه می‌توانند بازی‌ها را بر این مبنا توسعه دهند.



## کامیابی طلب

- درگیر جمع‌آوری امتیازها، نشان‌ها و جایگاه‌های جدید هستند.
- دوست دارند به رقبای خود نشان دهند که در حال پیشرفت هستند و می‌توانند به جایگاهی بهتر از آن‌ها دست یابند.
- دوست دارند دستاوردهایشان را نمایش دهند.
- بارنل تخمین زده است که حدود ۱۰ درصد از بازیکنان دارای این تیپ شخصیتی هستند.



## کاوشگر

- دوست دارند که مسائل جدید در دنیای بازی را ببینند و رازهای آن را کشف کنند.
- به دنبال کسب امتیاز و جایزه نیستند. برای آن‌ها کشف یک رمز جدید، جایزه است.
- آن‌ها آنقدر راه‌های نرفته را امتحان می‌کنند تا یک منطقه از بازی که به آن دسترسی وجود ندارد را آزاد کنند.
- آن‌ها به شدت دوست دارند که در بازی اتفاقی بیفتد تا غافلگیر شوند.
- حدود ۱۰ درصد بازیکنان از این دسته هستند.
- آن‌ها به مکان‌های مختلف بازی می‌روند تا یک راه کشف نشده، یک قابلیت، یا راهی سریع‌تر برای انجام یک ماموریت را پیدا کنند.



### اجتماع طلب

- بسیاری از بازیکنان جزء این دسته هستند. در واقع ۸۰ درصد بازیکنان تعاملی‌اند.
- این دسته از بازیکنان از اینکه با دیگر بازیکنان در بازی تعامل دارند لذت می‌برند.
- آن‌ها دوست دارند که با همکاری دیگر بازیکنان به هدف بزرگ‌تر دست پیدا کنند.
- از نظر آنان، اینکه چندین نفر از بازیکنان یک قابلیت بزرگ‌تر داشته باشند بهتر از این است که یک قابلیت کوچک‌تر تنها برای خودشان باشد. برای مثال، یک بازیکن تعاملی در یک بازی شبیه‌سازی مربوط به کشاورزی دوست دارد که در عوض اینکه صرفاً به زمین‌های خودش پردازد، زمین‌های یک بازیکن دیگر را آب دهد و از او محصول دریافت کند.



### مبارز

- چنین بازیکنانی کمترین فراوانی را نسب به بقیه شخصیت‌ها دارند. آن‌ها نیز همچون کامیابی‌طلبان به دنبال کسب امتیاز و نشان هستند. تفاوت آن‌ها با کامیابی‌طلبان این است که دوست دارند بقیه ببازند.
- آن‌ها بیش از اندازه به دنبال رقابت کردن هستند.
- آن‌ها می‌خواهند در بازی بهتری باشند و از نظر آن‌ها این کار با ضربه رساندن به بقیه بازیکنان محقق می‌شود.
- بنا به تحقیقات بارتل کمتر از یک درصد از بازیکنان از این دسته‌اند.
- آن‌ها تنها در صورتی خوشحال می‌شوند که تنها خودشان ببرند و بقیه ببازند.

## عوامل اثرگذار بر دستهبندی بازیکنان

اشکال دیگری از بازیکنان شناسایی شده‌اند، یی<sup>۱</sup> (۲۰۰۲) انواع دیگری از بازیکنان را شناسایی کرده است و آن را به عنوان مبنایی برای نظریه مبتنی بر انگیزه خود قرار داده است. یی (۲۰۰۲، ۲۰۰۶، ۲۰۰۷) یک سیر مطالعات تجربی را در نظر گرفته است. به گفته او سه عاملی که به بازیکنان انگیزه می‌دهند عبارتند از: موفقیت، جنبه‌های اجتماعی و غوطه‌وری.

یی (۲۰۰۲) تایید کرد که دستیابی به اهداف بازی شامل تمایل به کسب قدرت در محیط بازی است. یی دریافت که غرق کردن خود در دنیای بازی یک انگیزه اصلی برای بازی است. این عوامل انگیزشی دقیقاً به تقسیم‌بندی مستقیم بازیکنان مربوط نیستند، اما می‌توانند به عنوان یک پایه و اساس ممکن برای تقسیم‌بندی روان‌نگاری براساس انگیزه‌های بازی دیده شوند. زاخاریسون و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) نیز پنج عامل را در دستهبندی بازیکنان شناسایی کرده‌اند:

- پیشرفت و تحریک
- قدرت و سلطه
- کمک و حمایت
- دوستی و همکاری
- کاوش و تخیل
- داستان و فرار

دو مورد اول مربوط به دستاورد هستند، دو مورد دوم اجتماعی هستند و بنابراین دو مورد آخر ریشه در عامل نفوذ بازی دارند.

تسنگ<sup>۳</sup> (۲۰۱۰) نیز یک تحلیل روان‌شناسانه در خصوص بازیکنان انجام داده است. یکی از بخش‌های تحلیل او مربوط به (بازیکنان غیرفعال) است که شامل این واقعیت است که بسیاری از افراد متعلق به این گروه، در حقیقت بازیکنان سابق هستند، که در واقع این موضوع یک کیفیت رفتاری است و نه یک عامل روانی. تسنگ با دو عامل انگیزشی، یعنی نیاز به اکتشاف و نیاز به تسخیر دستهبندی از بازیکنان را ارائه می‌دهد. نیاز به اکتشاف نه تنها شامل اکتشاف آشکار، بلکه شامل جهت‌گیری‌های اجتماعی و دستاورد نیز می‌شود. نیاز به تسخیر شامل

1. Yee

3. Tseng

2. Zachariasson et al





## عوامل اثرگذار بر دستهبندی بازیکنان

ویژگی‌های مرتبط با غلبه، سلطه و قدرت‌نمایی برای دیگران است. تسنگ پس از استفاده از تحلیل عاملی بر روی داده‌های خود، بازیکنان را بر این اساس به سه بخش تقسیم کرد. بازیکنان پرخاشگر بیش‌ترین امتیاز را در هر دو عامل به دست آوردند. بازیکنان اجتماعی در مورد نیاز به اکتشاف امتیاز بالایی کسب می‌کنند اما در مورد نیاز به غلبه، امتیاز کمتری کسب می‌کنند. بازیکنان غیرفعال به شیوه‌های گوناگون امتیاز کسب می‌کنند.

نام‌گذاری بخش بازیکنان اجتماعی کمی عجیب است زیرا عامل اکتشاف شامل جنبه‌های دیگر بازی نیز می‌شود. اما در این مورد «اکتشاف» به معنای کشف روابط جدید است، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که این بخش به فعالیت‌های اجتماعی تمایل دارد.

یک روش رایج دیگر در تقسیم جمعیت کاربران به بازیکنان سرسخت و غیرجدی بوده است، اگرچه این روش نیز مورد انتقاد قرار گرفته است. (به عنوان مثال، بیتمن<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۱). در ادبیات مرور شده، این دو نوع یا به عنوان تقسیم‌بندی مستقل ایپ و جاکوبز<sup>۲</sup> (۲۰۰۵) و یا به عنوان بخشی از یک مدل جامع‌تر و چندوجهی از نوع بازیکن استوارت<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) در نظر گرفته می‌شوند. برخلاف بازیکنان غیرجدی، آنچه که جاکوبز بازیکنان سرسخت می‌نامد، افرادی هستند که دانش عمیق‌تری از صنعت دارند، زمان بیشتری را برای بازی می‌گذارند و در انجمن‌های مربوط به بازی مشارکت می‌کنند. بازیکنان سرسخت همچنین می‌خواهند خود را از جریان اصلی متمایز کنند و بازی را که در حال انجام آن هستند تغییر دهند، این تقسیم‌بندی بیشتر نوع درگیری بازیکنان را با فضای بازی نشان می‌دهد. جانگ<sup>۴</sup> (۲۰۰۴) نیز جمعیت بازیکنان یک بازی آنلاین را به سه دسته تقسیم کرده است:

بازیکنان «تک‌گرا»

بازیکنان «جامعه‌محور»

و بازیکنان «خارج از دنیای واقعی»

● بازیکنان تک‌گرا، هر بازی را به عنوان یک بازی تک بازیکن می‌بینند و در نتیجه ترجیح می‌دهند حتی در یک بازی با ویژگی‌های اجتماعی غنی به تنهایی عمل کنند و نمی‌خواهند در کارشان دخالتی اتفاق بیفتد.

1. E.G. Bateman

3. Stewart

2. Ip & Jacobs

4. Chang



● برعکس، بازیکنان جامعه‌محور بخشی از جامعه بازیکن را نشان می‌دهند که از جنبه اجتماعی بازی لذت می‌برد و آن را با اشتیاق فراوان دنبال می‌کنند.

● هدف دسته آخر از بازیکنان، دستیابی به منافع شخصی در دنیای بازی به هر طریق است. در بین این بازیکنان بعضاً رفتارهای ضداجتماعی رخ می‌دهد. این بازیکنان را می‌توان با نوع قاتل بارتل برابر دانست.

در نهایت می‌توان گفت در تقسیم و تمایز بازیکنان از هم، شاخص‌های متعددی موثر هستند نظیر میزان مشارکت، پرداخت پول و غیره. با این حال، از آنجا که بازی‌ها خدمات پیچیده‌ای هستند، ممکن است به سختی بتوان تشخیص داد که آیا یک فرد، یک بازیکن سرسخت در زمینه کل حوزه بازی است یا اینکه صرفاً به برخی از بخش‌های میدان بازی علاقه دارد. ادعای استوارت این است که رفتار سرسختانه به سطح قابل توجهی از غوطه‌وری در دنیای بازی اشاره دارد.

به گفته استوارت، بازیکنان سرسخت نیاز دارند که بازی‌هایشان از نظر فکری چالش برانگیز باشد و تجربیات ماجراجویانه جالب و قانع‌کننده‌ای را ارائه دهد. استوارت می‌گوید که بازی‌های مورد علاقه آن‌ها بازی‌های ماجراجویی هستند.

از آنجایی که مجموعه پیچیده‌ای از عوامل انگیزشی وجود دارند که رفتار بازیکنان را هدایت می‌کنند، باید این موضوعات در نظر گرفته شوند تا تقسیم‌بندی بسیار قوی‌تری از بازیکنان به دست آید. در مجموع در این پژوهش غوطه‌وری مهم‌ترین شاخص مورد بررسی بوده است که سنجش آن از طریق میزان زمان بازی در هفته انجام شده است. لازم به ذکر است در این پژوهش در نظر گرفتن ۲۱ ساعت زمان بازی در هفته برای بازیکنان حرفه‌ای با استناد به پژوهش انجام شده توسط فلوریان باومن<sup>۱</sup>، دومینیک امرت<sup>۲</sup>، هرمان باوم گارتل<sup>۳</sup> و ریکاردو بوتنر<sup>۴</sup> انجام شده است که آن‌ها در این پژوهش به تجزیه و تحلیل پروفایل‌های هفتصد هزار بازیکنان حرفه‌ای استیم<sup>۵</sup> پرداخته‌اند. در این پژوهش همچنین شاخص‌های دیگری نظیر متغیرهای جمعیت‌شناختی، جغرافیایی، رفتاری و مصرفی مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

1. Florian Baumann

2. Dominik Emmert

3. Hermann Baumgartl

4. Ricardo Buettnr

5. Steam



## دسته‌بندی بازیکنان در این گزارش

### بازیکنان بر مبنای شاخص‌های جغرافیایی

بازیکنان بر اساس محل سکونت خود، برای مثال شهر، روستا، به گروه‌هایی تقسیم می‌شوند. بادر نظر گرفتن زمینه بازی، این می‌تواند به این معنی باشد که فرهنگ بازی بین مناطق جغرافیایی متفاوت است.

### بازیکنان بر مبنای شاخص‌های جمعیت شناختی

مصرف کنندگان بر اساس بسیاری از ویژگی‌های توصیفی مانند سن، جنسیت، تحصیلات، وضعیت تاهل و... طبقه‌بندی می‌شوند.

### بازیکنان بر مبنای شاخص‌های رفتاری

بازیکنان بر اساس سبک رفتاری نظیر شاخص بازی روزانه، وضعیت هزینه کرد، پلتفرم‌های مورد علاقه و... تقسیم‌بندی می‌شوند.

### بازیکنان بر مبنای شاخص‌های مصرفی

بازیکنان بر اساس الگوهای مصرف نظیر دأئقه و علایق دسته‌بندی می‌شوند.



## تفکیک بازیکنان بر اساس زمان بازی:

بر اساس نتایج آخرین پیمایش ملی مصرف بازیکنان در ایران ۳۴ میلیون بازیکن شناسایی شدند که در این گزارش بر اساس شاخص زمان بازی، بازیکنان<sup>۱</sup> در سه دسته تقسیم بندی شده‌اند. این شاخص از آن رو مد نظر قرار گرفته است که به طور مستقیم بامتغیرهایی نظیر غوطه‌وری و درگیری در هنگام بازی مرتبط است.



### بازیکنان مصمم / پایدار

دسته دوم بازیکنان، بازیکنانی هستند که **۲۱ تا ۵ ساعت در هفته** صرف تجربه بازی‌های ویدئویی می‌کنند. این دسته از بازیکنان گروه میانی از بازیکنان هستند. آن‌ها گروهی از افراد هستند که بازی‌ها را بسیار دوست دارند اما ممکن است زمان کافی برای آن‌ها نداشته باشند. این افراد در زمان آزاد بسیار محدود خود، به دنبال تجربه‌های بازی هستند.



### بازیکنان علاقه‌مند / تفننی

این بازیکنان **۱ تا ۵ ساعت در هفته** را صرف تجربه بازی‌های ویدئویی می‌کنند. این بازیکنان بیشتر برای مدت کوتاهی در شرایط خاص مشغول بازی می‌شوند، به عنوان مثال، در یک صف در یک سوپرمارکت یا در هنگام استفاده از وسایل حمل و نقل عمومی، غالباً بازی‌های مورد علاقه این گروه‌ها بازی‌های بسیار اعتیادآور بامکانیک بازی بسیار ساده است، همچنین این دسته از بازیکنان، اغلب در بازی‌های موبایلی توجه و مهارت بیشتری دارند.

۱. بازیکن فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با یکی از پلتفرم‌های دیجیتال بازی می‌کند.



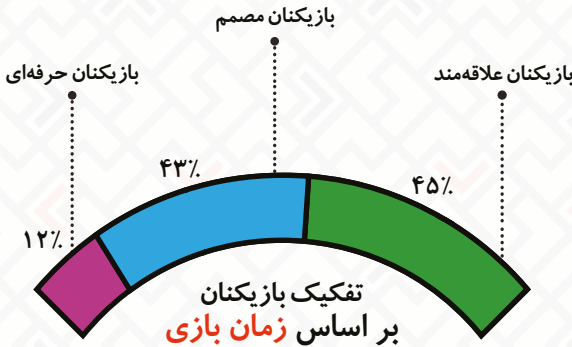


## تعریف بازیکنان



### بازیکنان حرفه‌ای / پیشتاز

این دسته از بازیکنان به معنای واقعی به شدت درگیر بازی‌های ویدئویی هستند و در سایر شاخص‌ها نظیر هزینه کرد، میزان بازی آنلاین و میزان ساعتی که در روز صرف بازی می‌کنند در جایگاه نخست قرار دارند. برای این گروه، بازی کردن یک علاقه است. آن‌ها زمان زیادی را نه تنها صرف بازی‌های ویدئویی می‌کنند، بلکه به تماشای بازیکنان دیگر (مخصوصاً در جریان زنده بازی‌ها) می‌پردازند. این دسته از بازیکنان ارتباط نزدیکی با صنعت بازی‌های ویدئویی دارند، در رویدادها شرکت می‌کنند، عناوین جدید را پیش خرید می‌کنند و بخشی از فرهنگ بازی‌های ویدئویی هستند.



همان‌گونه که در نمودار بالا قابل مشاهده است، بیشترین دسته بازیکنان متعلق به بازیکنان علاقه‌مند است که ۴۵ درصد را به خود اختصاص داده‌اند. علاوه بر آن چه گفته شد، بازیکنان حرفه‌ای که کوچک‌ترین گروه از بازیکنان هستند شامل تنها ۱۲ درصد از بازیکنان ایرانی هستند.



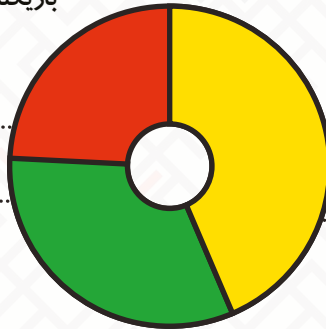
توزیع جغرافیایی بازیکنان (محل سکونت)

بازیکنان شهرهای دیگر به جز مرکز

۳۲٪

بازیکنان مرکز نشین

۴۴٪



بازیکنان روستا نشین

۲۴٪

نمودار توزیع جغرافیایی بازیکنان نشان می‌دهد که بازیکنان مرکز نشین بیشترین فراوانی جغرافیایی را به خود اختصاص داده‌اند و کمترین تعداد بازیکنان مربوط به مناطق روستا نشین بوده است که در مجموع به دلیل جمعیت کمتر این مناطق امری بدیهی به نظر می‌رسد.

میانگین سنی بازیکنان به تفکیک جنسیت و نوع محل زندگی



میانگین سنی

بازیکنان مرکز نشین



میانگین سنی

بازیکنان شهرهای دیگر  
به جز مرکز



میانگین سنی

بازیکنان روستا نشین

تصویر فوق توزیع جنسیت بازیکنان را به نسبت نوع منطقه زندگی نشان می‌دهد که بر اساس آن میانگین سنی در زنان مناطق روستایی بیشتر از مردان است، در بین مراکز استان‌ها اما تفاوتی در توزیع جنسیت دیده نمی‌شود. در سایر مناطق نیز میانگین سنی مردان بیش از زنان است.



### میانگین زمان بازی روزانه به تفکیک جنسیت و نوع محل زندگی



بررسی میانگین زمان بازی روزانه به تفکیک محل سکونت نشان می‌دهد که مردان در مجموع بیش از زنان بازی می‌کنند و این میزان در مناطق شهری به جز مراکز استان‌ها بیشتر از سایر نقاط است. در خصوص زنان نیز میانگین بازی روزانه در مراکز استانی بیش از سایر محل‌های سکونت است. در مناطق روستایی این تفاوت بین زنان و مردان به گونه‌ای است که مردان بالغ بر، دو برابر زنان در روز مشغول بازی هستند.

### نسبت بازیکنان بر خط<sup>۱</sup> به تفکیک نوع محل زندگی



نسبت بازی بر خط به تفکیک نوع محل زندگی نیز یکی دیگر از شاخص‌های مورد بررسی در این گزارش است که بر اساس آن بازیکنان شهرهایی به غیر از مراکز استان‌ها بیشترین میزان را به خود اختصاص داده‌اند. مناطق روستایی کمترین میزان بازی بر خط را داشته‌اند، یکی از دلایل این موضوع می‌تواند به میزان دسترسی به اینترنت در این مناطق مرتبط باشد.

۱. بازیکنانی که با هدف بازی با پلنفرم‌ها به اینترنت متصل می‌شوند.

### نسبت بازیکنان روزانه<sup>۱</sup> به تفکیک نوع محل زندگی



یکی از نکات قابل توجه در بررسی بازیکنان، نسبت بازی روزانه است که براساس آن، بازیکنان مناطق روستایی بیشتری میزان بازی روزانه را اعلام داشته‌اند، این در حالی است که در بین بازیکنان مناطق شهری به جز مرکز استان ۵۵ درصد از بازیکنان اعلام داشته‌اند که به صورت روزانه بازی می‌کنند.

### وضعیت تقسیم‌بندی بازیکنان به تفکیک نوع محل زندگی



بررسی تفکیک بازیکنان در مناطق جغرافیایی نشان می‌دهد که بیشترین نسبت بازیکنان حرفه‌ای مربوط به شهرهای دیگر به جز مراکز استان‌ها است و بیشترین نسبت بازیکنان علاقه‌مند و مصمم مربوط به بازیکنان مناطق روستایی بوده است.

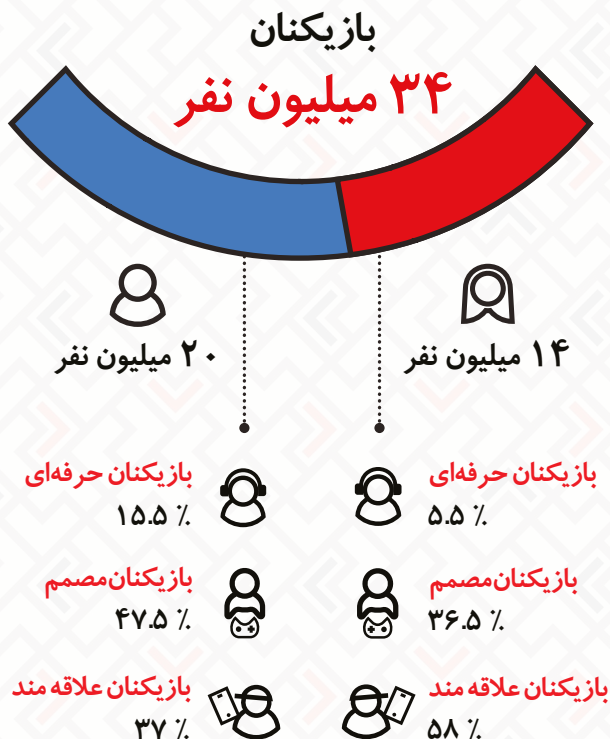
۱. بازیکنی که هر روز حداقل با یکی از پلتفرم‌های بازی دیجیتال وقت صرف می‌کند.





## توزیع جنسیت در کل بازیکنان مورد مطالعه

نتایج پژوهش انجام شده نشان می‌دهد که بازیکنان مرد جمعیتی بالغ بر ۲۰ میلیون و بازیکنان زن، جمعیتی برابر با ۱۴ میلیون را به خود اختصاص داده‌اند. در بین زنان ۵۷ درصد در زمره بازیکنان علاقه‌مند، ۳۷ درصد در زمره بازیکنان مصمم و ۵ درصد جز بازیکنان حرفه‌ای یا پیش‌تاز هستند. در بین مردان نیز بیشترین میزان فراوانی بازیکنان مربوط به بازیکنان مصمم بوده است. این امر تا حد زیادی نشان می‌دهد که بازی برای مردان امری جدی‌تر از زنان است.



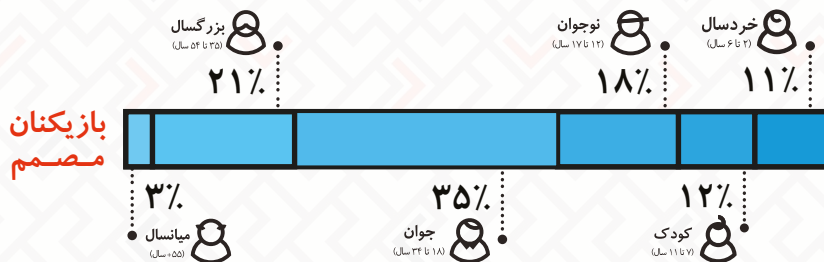
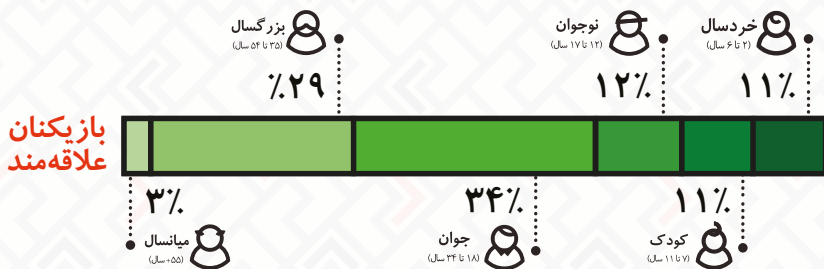


بررسی میانگین سنی بازیکنان در سال‌های اخیر نشان از افزایش این شاخص در بین بازیکنان ایرانی دارد تا جایی که این عدد از سن ۱۶ در سال ۱۳۸۹ به سن ۲۳ در نتایج آخرین پیمایش ۱۴۰۰ افزایش یافته است. بررسی‌ها اما به تفکیک نشان می‌دهد، هرچه میزان درگیری و غوطه‌وری در بین بازیکنان افزایش می‌یابد میانگین سنی آنها کاهش یافته است. به گونه‌ای که در بین بازیکنان حرفه‌ای این عدد به ۲۱ رسیده است که نشان از فراغت و صرف زمان بیشتر در حوزه بازی‌های دیجیتال است. علاوه بر این در بین بازیکنان علاقه‌مند و تفریحی نیز با بیشترین میانگین سنی مواجه بوده‌ایم که نشان از استقبال از بازی‌ها به عنوان یک سرگرمی در بین گروه‌های سنی بالاتر دارد.





## دسته‌بندی بازیکنان به تفکیک گروه‌های سنی<sup>۱</sup>



۱. در این گزارش تفکیک گروه‌های سنی به شرح زیر بوده است: (خردسال: ۲ تا ۶ سال) (کودک: ۷ تا ۱۱ سال) (نوجوان: ۱۲ تا ۱۷ سال)

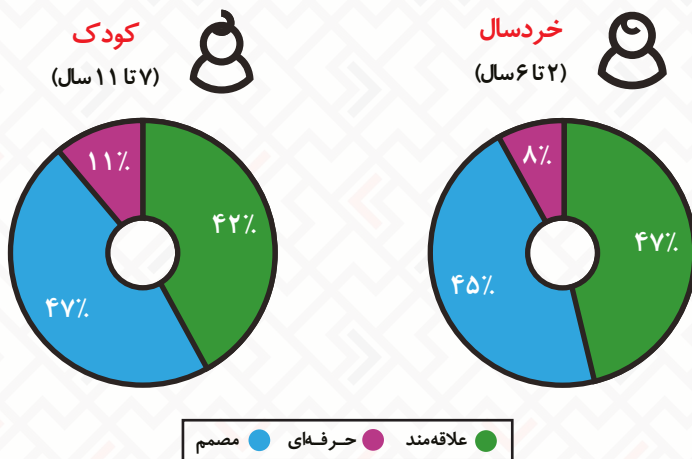
(جوان: ۱۸ تا ۳۴ سال) (بزرگسال: ۳۵ تا ۵۴ سال) (میانسال: ۵۵ + سال)



بررسی گروه‌های سنی در سه دسته بازیکنان نشان می‌دهد که در بین بازیکنان علاقه‌مند ۳۲ درصد از بازیکنان مربوط به دو گروه بزرگسالان و میانسالان هستند در حالی که در بین بازیکنان حرفه‌ای که میانگین سنی پایین‌تر دارند، شاهد حضور بیشتر بازیکنان در گروه‌های سنی نوجوان و جوان هستیم تا جایی که در این دسته بالغ بر ۶۸ درصد از بازیکنان در این دو گروه سنی قرار دارند.

همچنین با بررسی گروه‌های سنی روشن شد که بیشترین نسبت بازیکن حرفه‌ای در بین گروه سنی جوانان و نوجوانان است، در بین گروه سنی میانسال بیشترین فراوانی مربوط به بازیکنان علاقه‌مند است و در بین گروه‌های کودک و خردسال نسبت بازیکنان علاقه‌مند و مصمم به هم نزدیک است.

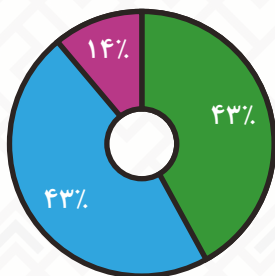
**توزیع بازیکنان در گروه‌های سنی**





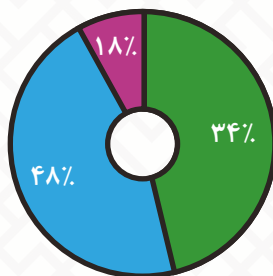
جوان

(۱۸ تا ۳۴ سال)



نوجوان

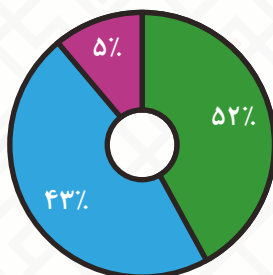
(۱۲ تا ۱۷ سال)



علاقه‌مند حرفه‌ای مصمم

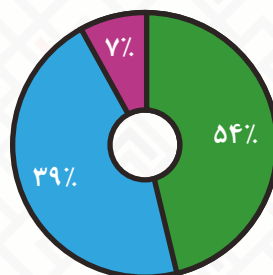
میانسال

(۳۵ تا ۵۵ سال)



بزرگسالان

(۳۵ تا ۵۴ سال)



علاقه‌مند حرفه‌ای مصمم



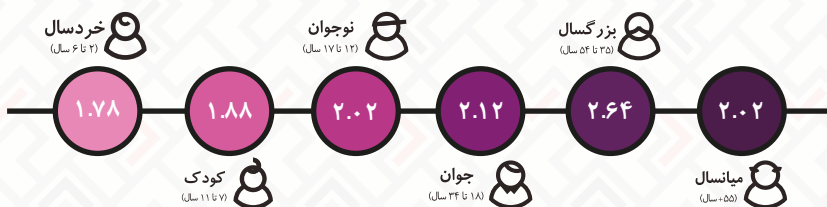


### تفکیک گروه‌های سنی بر مبنای جنسیت



بررسی گروه‌های سنی در بین بازیکنان مرد و زن نشان می‌دهد که نسبت بازیکنان خردسال و کودک در بین دختر بیش از پسران است، در حالی که این موضوع در بین نوجوانان متفاوت است و نسبت بازیکنان پسر نوجوان بیش از نسبت دختران نوجوان است و این نشان‌دهنده علاقه‌مندی این گروه سنی به بازی‌های ویدئویی است.

### میانگین تعداد بازیکنان خانوار به تفکیک رده سنی

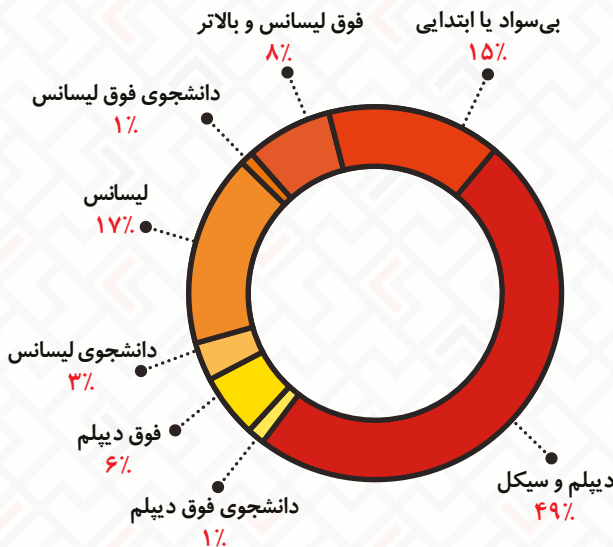


تصویر فوق میانگین تعداد بازیکنان خانوار را به تفکیک رده سنی نشان می‌دهد. این داده مربوط به خانوارهایی است که حداقل یک بازیکن دارند. این آمارها نشان می‌دهد که بیشترین میانگین تعداد بازیکن مربوط به بازیکنان در رده سنی بزرگسالان است. این شاخص می‌تواند نشان‌دهنده مصرف بازی به عنوان یک تفریح یا سرگرمی در خانواده‌ها باشد. به این معنا که با افزایش سن، تعداد افرادی که به عنوان بازیکن در یک خانوار شناسایی شده‌اند، افزایش می‌یابد.



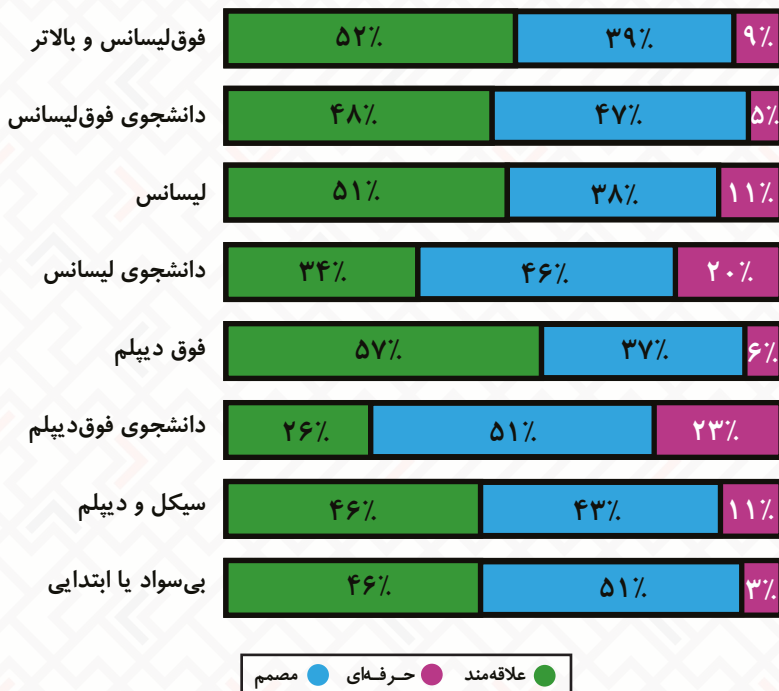
این شاخص می‌تواند نشان دهد که احتمالاً در خانوارهایی که بازیکنان بزرگسال دارد، میانگین تعداد بازیکنان افزایش یافته، به تعبیری می‌توان گفت این موضوع نشان از این است که در خانواده‌ای که والدین و بزرگسالان بازیکن هستند، فرزندان نیز بازیکن بوده و بازی کردن امری خانوادگی است.

### میزان تحصیلات در کل بازیکنان مورد مطالعه



بررسی میزان تحصیلات بازیکنان در این مطالعه نشان می‌دهد که بیش از ۶۵ درصد از بازیکنان تحصیلات زیر دیپلم داشته‌اند که از این میزان ۱۵ درصد بی‌سواد بوده‌اند. با توجه به این که ۴۵ درصد از بازیکنان در این پژوهش در گروه سنی خردسال، کودک و نوجوان (۱۷ تا ۲۲ سال) بوده‌اند، این موضوع قابل قبول به نظر می‌رسد. ۳۵ درصد از پاسخگویان نیز دارای تحصیلات دانشگاهی بوده‌اند که از این میزان بیشترین میزان فراوانی مربوط به مقطع تحصیلی لیسانس بوده است. در بین بازیکنان کمتر از ۱ درصد نیز به افراد دارای تحصیلات حوزوی اختصاص داشته است.

میزان تحصیلات بازیکنان بالای ۱۸ سال بر مبنای مقطع تحصیلی



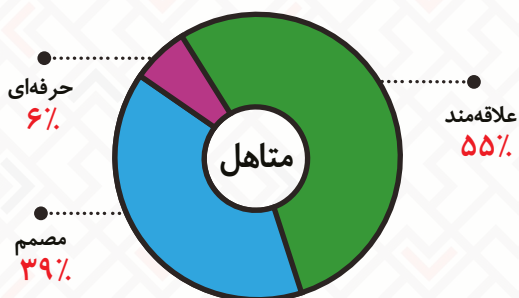
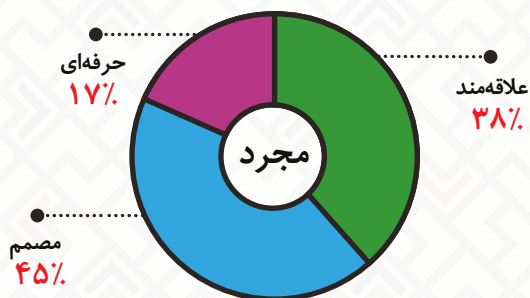
بررسی میزان تحصیلات بازیکنان در سه دسته مورد بررسی در این مطالعه نشان می‌دهد که در بین دانشجویان فوق دیپلم و لیسانس بازیکنان حرفه‌ای بیشتری نسبت به سایر گروه‌ها قرار گرفته‌اند که یکی از دلایل این موضوع فراغت بیشتر برای درگیر شدن در فضای بازی در بین این گروه است. همچنین در بین افراد بالای ۱۸ سال که بی‌سواد بوده‌اند یا تحصیلات ابتدایی دارند، بازیکنان حرفه‌ای کمتری به چشم می‌خورند. در افراد با تحصیلات فوق لیسانس نیز بیشترین میزان فراوانی بازیکنان مربوط به علاقه‌مندان و بازیکنان تفریحی است.





وضعیت تاهل در بازیکنان ۱۸ سال به بالا به تفکیک دسته‌های بازیکنان

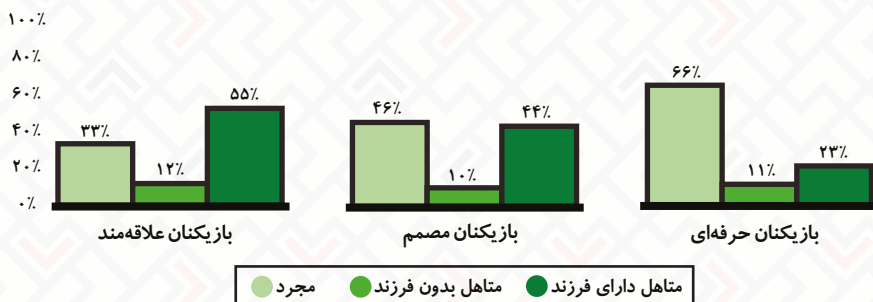
وضعیت تاهل نیز می‌تواند یکی از متغیرهای اثرگذار بر الگوی مصرف بازیکنان باشد که نتایج این پژوهش نشان داده است که در بین بازیکنان مجرد نسبت بازیکنان حرفه‌ای بیش از بازیکنان متاهل است. در بین بازیکنان متاهل اما بازیکنان علاقه‌مند بیشترین نسبت را به خود اختصاص داده‌اند.





### وضعیت تاهل در بازیکنان ۱۸ سال به بالا

نتایج این پژوهش نشان داده است که در دو گروه افراد مجرد و متاهلان دارای فرزند الگوی بازی متفاوت است. به گونه‌ای که در بین بازیکنان حرفه‌ای بالغ بر ۶۶ درصد اعلام داشته‌اند که مجرد هستند و در بین گروه بازیکنان علاقه‌مند، بیشترین فراوانی مربوط به افراد متاهل دارای فرزند بوده که نشان از همراهی والدین با فرزندان در بازی کردن است.



### بازی‌های مورد علاقه بازیکنان حرفه‌ای متاهل دارای فرزند

نکته قابل توجه در بررسی بازیکنان حرفه‌ای متاهل دارای فرزند این است که بازی‌های مورد علاقه این بازیکنان غالباً بازی‌های ورزشی و استراتژیک است و در بین هفت بازی مورد علاقه این گروه، تنها بازی کال آودیوتی در زمره بازی‌های تیراندازی اول شخص قرار می‌گیرد، این نشان می‌دهد در بستر خانواده‌های دارای فرزند، بازی‌های مورد علاقه فوتبال و بازی کلش آف کلنز هستند.





### وضعیت بازی روزانه به تفکیک بازیکنان

شاخص بازی روزانه، نیز یکی از معیارهای مهم در دسته‌بندی بازیکنان است و نشان‌دهنده الگوهای متفاوت مصرف بازی است. نتایج پژوهش نشان داد که تنها ۶ درصد از بازیکنان حرفه‌ای به صورت روزانه بازی نمی‌کنند و در بین بازیکنان مصمم و علاقه‌مند به ترتیب ۲۴ و ۷۲ درصد در بین بازیکنان روزانه قرار نمی‌گیرند. به تعبیر دیگر می‌توان گفت بازیکنان حرفه‌ای در زمره کسانی هستند که هر روز بازی می‌کنند.



۹۴٪

بازیکنان حرفه‌ای



۷۶٪

بازیکنان مصمم



۲۸٪

بازیکنان علاقه‌مند

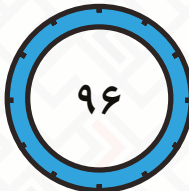
### میانگین زمان بازی روزانه (دقیقه)

بررسی میانگین زمان بازی روزانه نشان می‌دهد که بازیکنان حرفه‌ای با میانگین ۳۶۳ دقیقه در روز بیشترین میزان فعالیت را دارند و کمترین میزان فعالیت روزانه نیز مربوط به گروه بازیکنان علاقه‌مند و تفریحی است.



۳۶۳

بازیکنان حرفه‌ای



۹۶

بازیکنان مصمم



۲۱

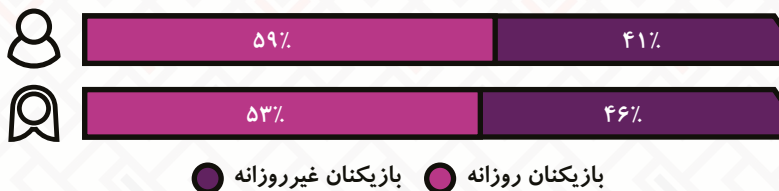
بازیکنان علاقه‌مند





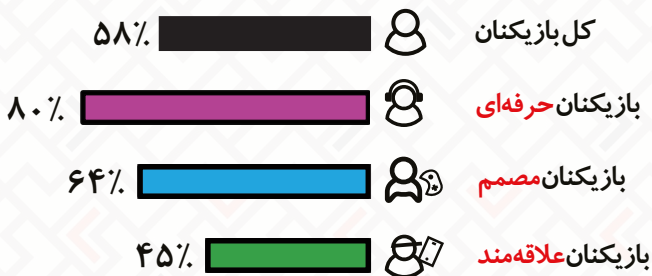
### نسبت بازی روزانه بر مبنای تفکیک جنسیت

همان‌طور که پیش از این نیز ذکر شد، مردان در مجموع زمان بیشتری را به بازی اختصاص می‌دهند، نمودار زیر همچنین نشان می‌دهد که نسبت بازی در مردان بیش از زنان است و ۵۹ درصد مردان در مقابل ۵۳ درصد زنان به صورت روزانه مشغول بازی هستند.



● بازیکنان روزانه ● بازیکنان غیرروزانه

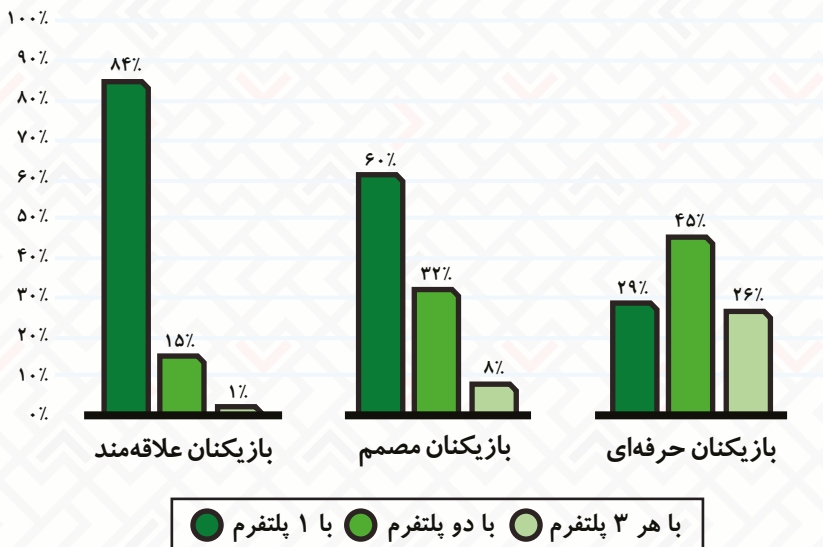
### نسبت بازی بر خط به تفکیک دسته‌های بازیکنان



یکی دیگر از شاخص‌های تاثیرگذار بر شکل‌گیری الگوهای متفاوت بازیکنان، نسبت بازی بر خط است که از معیارهای مهم در ارزیابی مصرف بازی است. نتایج این پیمایش نشان داد بالغ بر ۸۰ درصد از بازیکنان حرفه‌ای به صورت بر خط بازی می‌کنند که این شاخص در کل بازیکنان برابر با ۵۸ درصد و در بین بازیکنان علاقه‌مند کمتر از این میزان و برابر با ۴۵ درصد است.



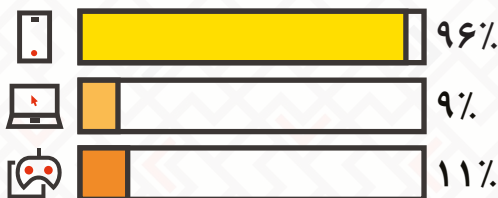
دسته‌بندی بازیکنان بر مبنای تعداد پلتفرم‌های مورد استفاده



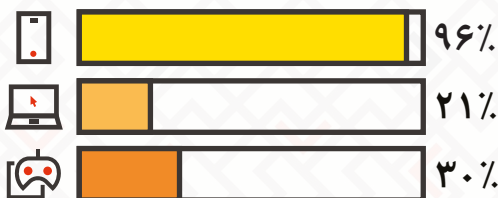
وضعیت تعداد پلتفرم‌های بازی نشان می‌دهد که در بین بازیکنان علاقه‌مند بیش از ۸۰ درصد بازیکنان تنها از یک پلتفرم برای بازی استفاده می‌کنند، در حالی که این نسبت در بین بازیکنان حرفه‌ای پایین‌تر از ۳۰ درصد است و بیشترین میزان فعالیت در دو و سه پلتفرم مربوط به بازیکنان حرفه‌ای بوده است.



دسته‌بندی بازیکنان بر مبنای نوع پلتفرم‌های بازی



بازیکنان  
علاقه‌مند



بازیکنان  
مصمم



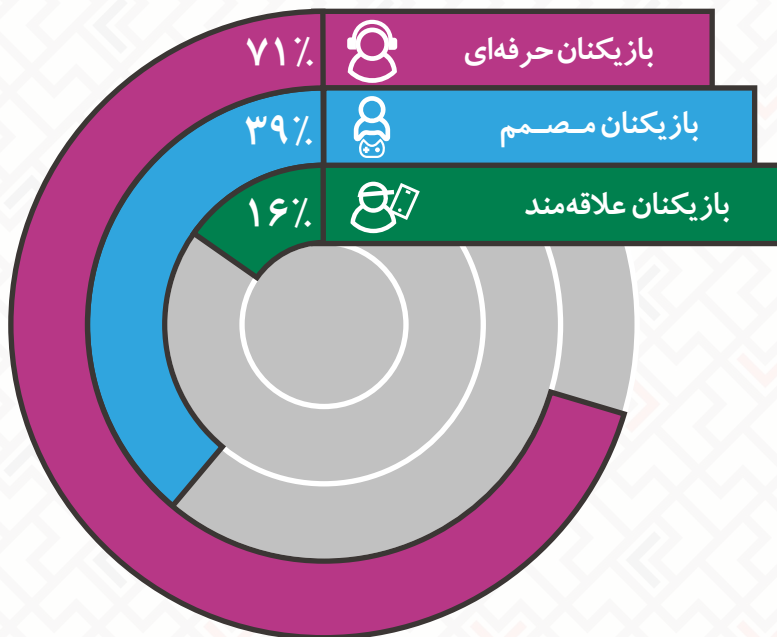
بازیکنان  
حرفه‌ای



بررسی نوع پلتفرم‌های بازی نیز در بین بازیکنان نشان می‌دهد که بیشترین میزان استفاده از دو پلتفرم رایانه و کنسول مربوط به بازیکنان حرفه‌ای است، در حالی که میزان استفاده از پلتفرم موبایل در بین کاربران علاقه‌مند و مصمم بیش از بازیکنان حرفه‌ای است. در حقیقت بازیکنان حرفه‌ای از صرف بازیکن موبایلی بودن فاصله می‌گیرند.



بازیکنان به تفکیک چند پلتفرم می‌بودن



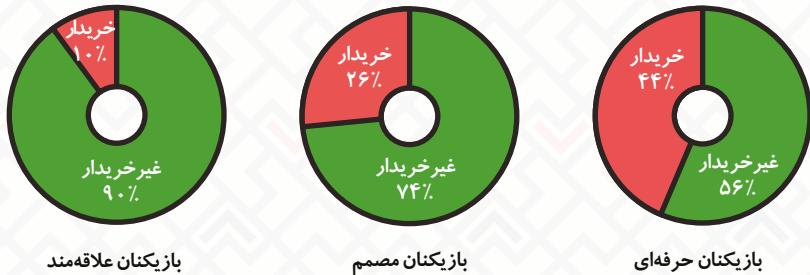
همان‌گونه که در نمودار فوق قابل مشاهده است، بیشترین نسبت استفاده از چند پلتفرم مربوط به بازیکنان حرفه‌ای و کمترین میزان مربوط به بازیکنان علاقه‌مند است. در بین این گروه تنها ۱۶ درصد از بازیکنان از چند پلتفرم استفاده می‌کنند و بالغ بر ۸۴ درصد از بازیکنان این دسته تنها با یک پلتفرم بازی می‌کنند. در بین بازیکنان مصمم نیز بیش از نیمی از بازیکنان تنها بر روی یک پلتفرم بازی می‌کنند.

توزیع پلتفرم به تفکیک جنسیت



بررسی استفاده از پلتفرم‌ها در میان مردان و زنان نشان می‌دهد که پلتفرم مورد علاقه برای زنان و مردان بازیکن موبایل است و میزان استفاده از سایر پلتفرم‌ها در میان مردان بیش از زنان است تا جایی که کنسول و رایانه به ترتیب دو و سه برابر بیشتر در میان مردان مورد استفاده قرار گرفته است.

وضعیت هزینه‌کرد به تفکیک نوع بازیکنان



در بررسی انجام گرفته در خصوص وضعیت هزینه‌کنندگان (سخت‌افزار / نرم‌افزار) مشخص شد که بیشترین نسبت خریدار بودن<sup>۱</sup> مربوط به بازیکنان حرفه‌ای و در مرتبه بعد مربوط به بازیکنان مصمم بوده است. در بین بازیکنان علاقه‌مند نیز تنها ۱۰ درصد عنوان کرده‌اند که برای مصرف بازی‌ها هزینه کرده‌اند.

۱. در این گزارش بازیکن خریدار، فردی است که در هر بخش یا پلتفرمی و به هر شکلی برای بازی کردن پول خرج می‌کند.



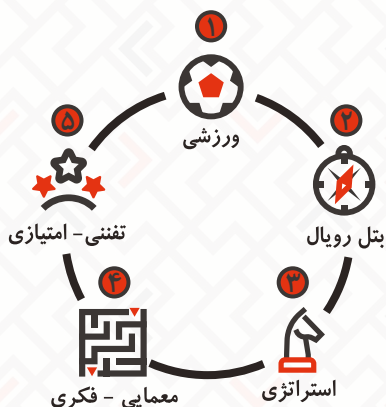


سبک‌های مورد علاقه بازی به تفکیک جنسیت



سبک‌های مورد علاقه

بازیکنان مرد



سبک‌های مورد علاقه

بازیکنان زن



بررسی سبک‌های مورد علاقه در بین زنان و مردان نشان می‌دهد، اولین علاقه‌مندی بازیکنان مرد به بازی‌های ورزشی است در حالی که اولین سبک مورد علاقه زنان بازی‌های معمایی و فکری است.



شخصیت‌های مورد علاقه بازیکنان به تفکیک جنسیت

شخصیت‌های مورد علاقه زنان

۱. گربه سخنگو	۳. السا و آنا	۵. آنجلا	۷. کراش	۹. شخصیت‌های جی‌تی‌ای
				
۲. دختر کفش‌دوزکی	۴. گل‌مراد	۶. شخصیت‌های امیرزا	۸. سونیک	۱۰. کریستین رونالدو
				

۱. کریستین رونالدو	۳. لیونل مسی	۵. کریتوس	۷. بن تن	۹. آرتور مورگان
				
۲. گوست	۴. مرد عنکبوتی	۶. مایکل	۸. اسکایلر	۱۰. کاپیتان پرایس
				

شخصیت‌های مورد علاقه مردان





سبک مورد علاقه بازی‌ها به تفکیک دسته‌های بازیکنان



بازیکنان حرفه‌ای



بازیکنان مصمم



بازیکنان علاقه‌مند



بتل رویال



ورزشی



معمایی - فکری



ورزشی



بتل رویال



تفنی - امتیازی



تیراندازی



معمایی - فکری



ورزشی



اکشن ماجرابی



تفنی - امتیازی



استراتژی



استراتژی



استراتژی



مسابقه‌ای



شخصیت‌های مورد علاقه به تفکیک دسته‌های بازیکنان



بازیکنان حرفه‌ای



بازیکنان مصمم



بازیکنان علاقه‌مند



۱. کریستین رونالدو



۱. کریستین رونالدو



۱. کریستین رونالدو



۲. گوست



۲. لیونل مسی



۲. لیونل مسی



۳. کریبتوس



۳. گوست



۳. گربه سخنگو



۴. مرد عنکبوتی



۴. مرد عنکبوتی



۴. دختر کفشدوزکی



۵. کاپیتان پرایس



۵. مایکل



۵. السا و آنا



### میزان آشنایی با نظام رده‌بندی سنی (اسرا ESRA)



یکی از شاخص‌های مورد بررسی در شناسایی نوع الگوی مصرف بازیکنان، میزان آشنایی آن‌ها با نظام ملی رده‌بندی سنی اسرا (ESRA) است که بررسی این شاخص نشان می‌دهد که بیشترین میزان آشنایی مربوط به بازیکنان حرفه‌ای و کمترین میزان مربوط به بازیکنان علاقه‌مند بوده است.

### میزان توجه به نظام رده‌بندی سنی (اسرا ESRA)



بررسی میزان توجه بازیکنان به نظام رده‌بندی سنی اسرا (ESRA) نیز نشان می‌دهد که بیشترین میزان توجه و رعایت مربوط به بازیکنان علاقه‌مند بوده است. این موضوع به این معنی است که با وجود آشنایی کم این گروه با این شاخص اما میزان توجه و رعایت آن‌ها بیش از سایر گروه‌ها است. این در حالی است که با وجود آشنایی بیشتر بازیکنان حرفه‌ای، بیش از ۴۶ درصد از آن‌ها ذکر کرده‌اند که اصلاً توجهی به این شاخص ندارند.



به طور کلی طبقه بندی های متفاوتی از انواع بازیکنان در حوزه مطالعات بازی قابل شناسایی است، اما باید توجه داشت پژوهشگران یک گونه شناسی کامل از بازیکنان ارائه نمی دهند یا روشی را برای تقسیم بندی صریح بازیکنان پیشنهاد نمی کنند؛ آن ها بسیاری از ویژگی های مرتبط با نحوه بازی کردن را شناسایی کرده اند که به عنوان شاخص های خوبی برای ترجیحات و جهت گیری های بازیکنان عمل می کنند.

در این گزارش نیز بازیکن به عنوان فردی در نظر گرفته شده که حداقل یک ساعت در هفته بایکی از پلتفرم های دیجیتال بازی می کند. با در نظر گرفتن متغیر غوطه وری / درگیری که با میزان ساعت بازی کردن سنجیده شده است سه دسته از بازیکنان شناسایی شده اند که شامل بازیکنان علاقه مند، بازیکنان مصمم و بازیکنان حرفه ای بوده است. نتایج این پژوهش نشان می دهد که مردان در مجموع بیش از زنان بازی می کنند و این میزان در مناطق شهری به جز مراکز استان ها بیشتر از سایر نقاط است، در مناطق روستایی این تفاوت بین زنان و مردان به گونه ای است که مردان بالغ بر دو برابر زنان در روز مشغول بازی هستند.

بررسی تفکیک بازیکنان در مناطق جغرافیایی نیز نشان می دهد که بیشترین نسبت بازیکنان حرفه ای مربوط به شهرهای دیگر به جز مراکز استان ها است و بیشترین نسبت بازیکنان علاقه مند و مصمم مربوط به بازیکنان مناطق روستایی بوده است که همین موضوع نشان دهنده گستردگی علاقه به این نوع مصرف فرهنگی است. نتایج این پیمایش نشان می دهد که زنان بیشتر در زمره بازیکنان مصمم هستند و بازی های کژوال را می پسندند. میانگین سنی بازیکنان در سال های اخیر نیز نشان از افزایش این شاخص در بین بازیکنان ایرانی دارد تا جایی که این عدد از سن ۱۶ در سال ۱۳۸۹ به سن ۲۳ در نتایج آخرین پیمایش ۱۴۰۰ افزایش یافته است. بررسی ها نشان می دهد هر چه میزان درگیری و غوطه وری در بین بازیکنان افزایش می یابد میانگین سنی آن ها کاهش یافته است، به گونه ای که در بین بازیکنان حرفه ای این عدد به ۱۲ رسیده است.



به این معنی که بازی در سنین پایین‌تر امری جدی و تأثیرگذارتر است. یکی دیگر از شاخص‌هایی که تأییدکننده این موضوع است، نسبت بازیکن حرفه‌ای در بین گروه سنی جوانان و نوجوانان بوده است که بیشترین میزان را به خود اختصاص داده است. بررسی شاخص تحصیلات نیز نشان می‌دهد که در بین دانشجویان فوق دیپلم و لیسانس بازیکنان حرفه‌ای بیشتری نسبت به سایر گروه‌ها قرار گرفته‌اند که یکی از دلایل این موضوع فراغت بیشتر برای درگیر شدن در فضای بازی در بین این گروه است. باید توجه داشت یکی از نتایج این پژوهش مبتنی بر این گزاره است که مصرف بازی در سال‌های اخیر تبدیل به یک تفریح یا سرگرمی در خانواده‌ها شده است. به این معنا که با افزایش سن بازیکنان، تعداد افرادی که به عنوان بازیکن در یک خانوار شناسایی شده‌اند افزایش یافته است. به تعبیری می‌توان گفت این موضوع نشان از این است که در خانواده‌ای که والدین و میانسالان بازیکن هستند، فرزندان نیز بازیکن بوده و بازی کردن امری خانوادگی است. میزان استفاده از پلتفرم‌ها نیز نشان از این دارد که بیشترین میزان استفاده از دو پلتفرم رایانه و کنسول مربوط به بازیکنان حرفه‌ای است، در حالی که میزان استفاده از پلتفرم موبایل در بین کاربران علاقه‌مند و مصمم بیش از بازیکنان حرفه‌ای است. در حقیقت بازیکنان حرفه‌ای از صرف بازیکن موبایلی بودن فاصله می‌گیرند. همچنین بررسی وضعیت هزینه‌کردها نشان می‌دهد که بازیکنان حرفه‌ای در بخش نرم‌افزار در همه پلتفرم‌ها بیش از سایر گروه‌ها هزینه کرده‌اند و بیشترین هزینه کرد در این دسته از بازیکنان مربوط به بازی‌های کنسولی بوده است. بررسی شاخص‌های مصرفی نیز نشان می‌دهد که اولین علاقه‌مندی بازیکنان مرد به بازی‌های ورزشی است در حالی که اولین سبک موردعلاقه زنان بازی‌های معمایی و فکری است. در بین شخصیت‌های موردعلاقه در زنان و مردان نیز، زنان به علاقه‌مندی خود به شخصیت‌های ایرانی نظیر گل‌مراد و شخصیت‌های بازی آمیرزا اشاره کرده‌اند.





- Bartle, R. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS." 1996. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- Bateman, C., Lowenhaupt, R., & Nacke, L. "Player Typology in Theory and Practice." In Proceedings of DIGRA 2011 Conference: Think Design Play. Hilversum, Netherlands, September 14-17, 2011.
- ip, B., & Jacobs, G. (2005). "Segmentation of the games market using multivariate analysis." *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing* vol. 13 no. 3 (2005):275-287.
- Stewart, B. "Personality And Play Styles: A Unified Model." In Gama- sutra 2011.
- Tseng, F-C. "Segmenting online gamers by motivation." *Expert Systems with Applications*, vol. 38 (2010): 7693-7697.
- Whang, L. S., & Chang, G. "Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game Lineage". In *Cyber Psychology & Behavior*, vol. 7 no. 5 (2004): 592-600.
- Yee, N. "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments In PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, no. 15 (2006): 309-329.
- Yee, N. (2007). "Motivations of Play in Online Games." In *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, no. 9 (2007): 772-775.
- Yee, N., N. Ducheneaut, & L. Nelson. "Online gaming motivations scale: development and validation." In Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems, Austin, USA, 5-10, May, pp. 2803-2806. ACM 2012.
- Zackariasson, P., N. Wöhlin, & T.L. Wilson. "Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and Through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)." In *Services Marketing Quarterly* no. 31 (2010): 275-295.
- Florian Baumann, Dominik Emmert, Hermann Baumgartl, Ricardo Buettner. "Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform". International Conference on Knowledge Based and Intelligent Information and Engineering Systems, 3-5 September 2018, Belgrade, Serbia.
- [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)





## شناسنامه گزارش

عنوان: نمای نزدیک ۱۴۰۰ (تفکیک بازیکنان)

تنظیم داده: علیرضا کبوریانی

نویسنده و تحلیلگر: مهشید شهیدی

صفحه آرایی: محمدجواد کلیائی

ناظرین گزارش: دکتر فرزانه شریفی - دکتر محمدصادق دهنادی

تاریخ انتشار: تابستان ۱۴۰۳

نشانی: تهران، میدان هفت تیر، مفتح شمالی، کوچه گلزار غربی، نبش زیرک زاده، پلاک ۳۲

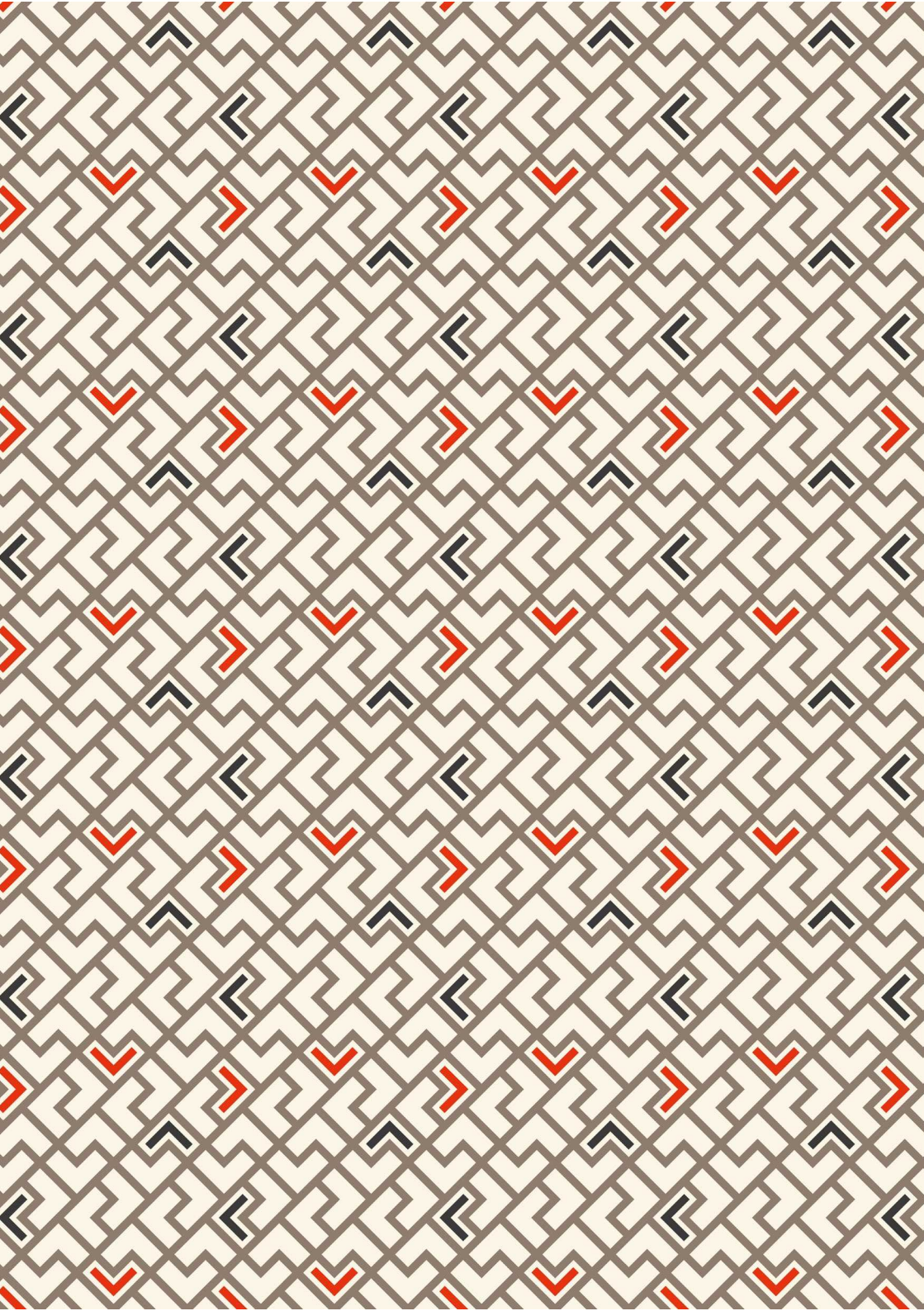
تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲

مرکز مشاوره بازی: ۰۲۱-۵۸۱۲۹

# IRCG.IR

@iranvideogames





# دانش هدایتگر تفاوتهاست

