

تحلیل روندهای درآمدی و کسب و کار ۱۰ شرکت برتر بازی‌های ویدیویی در سال‌های ۲۰۲۴-۲۰۲۵



تهیه و تحلیل: رویا صدیقی



این تحلیل بر اساس داده‌های گزارش "۵۰ شرکت بزرگ بازی‌سازی در سال ۲۰۲۵ بر اساس درآمد"^۱ تهیه شده و ۱۰ شرکت نخست این فهرست مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

در سال‌های اخیر بازار جهانی بازی‌های دیجیتال نه تنها مسیر رشد خود را حفظ کرد، بلکه در ساختار رقابت و مدل‌های درآمدی نیز تغییرات چشمگیری را تجربه نمود. از غول‌های کنسولی با سابقه مانند سونی و نینتندو گرفته تا ستارگان نوظهور عرصه موبایل همچون میه‌ویو، مجموعه‌ای از استراتژی‌های متنوع برای ورود به بازارهای جدید، بهره‌گیری از فناوری‌های نو، و اتکا به عناوین پر فروش و ماندگار به کار گرفته شد. تحلیل و بررسی ده شرکت پیشرو در صنعت بازی تصویری شفاف از ماهیت رقابتی و روندهای کلان این صنعت ارائه می‌دهد.

سونی اینتراکتیو اینترتینمنت^۲ (SIE) بخش بازی‌های ویدیویی شرکت سونی است با درآمد ۲۹.۸ میلیارد دلار، همچنان پیش‌تاز و بی‌رقیب در کنسول‌های خانگی است. فروش بیش از ۶۵ میلیون دستگاه PS۵ و PS۴ و PS۵ Pro ۴۷.۴ میلیون نفری^۳ مشترکان پلی استیشن پلاس^۴ نشان‌دهنده اکوسیستمی قدرتمند است که ترکیبی از سخت‌افزار، نرم‌افزار و خدمات آنلاین را در اختیار کاربران قرار می‌دهد. تکیه سونی بر برندهای انحصاری بزرگی چون *آخرین بازمانده از ما*^۵ و *خدای جنگ*^۶، مزیتی رقابتی ایجاد کرده، هرچند این شرکت طی سال ۲۰۲۴ با چالش تعدیل نیرو و بازسازی ساختاری نیز روبه‌رو بوده است، اما در صدر جدول است.

تنسنت^۷ قدرت برتر حوزه دیجیتال چین با درآمد ۲۵.۵ میلیارد دلار، بزرگ‌ترین ناشر بازی جهان از نظر گستره مخاطبان و تنوع سرمایه‌گذاری محسوب می‌شود. مالکیت کامل رایث گیمز^۸ و سهام اپیک گیمز^۹ در کنار عناوین موبایلی عظیمی همچون افتخار پادشاهان^{۱۰} و پابجی موبایل^{۱۱}، جایگاه این شرکت را هم در بازار

^۱ Top 50 Biggest Gaming Companies in 2025 by Revenue by Andrea Knezovic, August 13, 2025

^۲ Sony Interactive Entertainment (SIE)

^۳ Sony Earnings Report

^۴ PS Plus

^۵ The Last of Us

^۶ God of War

^۷ Tencent

^۸ Riot Games

^۹ Epic Games

^{۱۰} Honor of Kings

^{۱۱} PUBG Mobile

داخلی و هم در عرصه بین‌المللی تثبیت کرده است. نقطه تمایز تنسنت در پیوند یکپارچه شبکه‌های اجتماعی و تجربه بازی بر بستر پلتفرم‌های خود است.

مایکروسافت گیمینگ^{۱۲} با درآمد ۲۵.۱ میلیارد دلار، پس از تملک بتسدا^{۱۳} و اکتیویژن بلیزارد^{۱۴}، اکنون مجموعه‌ای کم‌نظیر از برندهای بزرگ نظیر *ندای وظیفه*^{۱۵} را در اختیار دارد. سرویس اشتراکی ایکس‌باکس گیم‌پس^{۱۶} به‌عنوان قلب استراتژی مایکروسافت، کاربران را به اکوسیستم خود جذب و حفظ می‌کند و تنوع ژانرها در این پلتفرم طیف گسترده‌ای از بازیکنان را هدف قرار می‌دهد.

نینتندو^{۱۷} با درآمد ۱۲.۲ میلیارد دلار، همچنان استاد آفرینش سرگرمی خانوادگی است. موفقیت پایدار نینتندو سویچ^{۱۸} و فرنچایزهای افسانه‌ای چون ماریو^{۱۹}، زلدا^{۲۰} و پوکمون^{۲۱}، باعث شده این شرکت جایگاهی بی‌همتا در ایجاد جامعه‌ای وفادار و بین‌نسلی داشته باشد.

نت‌ایز گیمز^{۲۲} با درآمد ۱۱.۵ میلیارد دلار و رشد ۹.۴ درصدی نسبت به سال گذشته، قدرت خود را در بازار موبایل تثبیت کرده است؛ به‌طوری که بیش از ۷۵ درصد درآمد آن از این بخش حاصل می‌شود. عنوان پرفروش مهمانی تخم مرغی^{۲۳} با ۵۰۰ میلیون بازیکن ثبت‌شده، نمونه بارز توان این کمپانی در خلق موفقیت‌های جهانی است.

الکترونیک آرتس^{۲۴} با درآمد ۷.۴ میلیارد دلار، پس از تغییر نام بازی پرچم‌دار خود از FIFA به ای‌ای اسپورتنس افسی^{۲۵}، نشان داد که می‌تواند برندهای ورزشی را با موفقیت بازآفرینی کند. این شرکت علاوه بر عناوین

^{۱۲} Microsoft Gaming

^{۱۳} Bethesda Softworks

^{۱۴} Activision Blizzard

^{۱۵} Call of Duty

^{۱۶} Xbox Game Pass

^{۱۷} Nintendo

^{۱۸} Nintendo Switch

^{۱۹} Mario

^{۲۰} Zelda

^{۲۱} Pokémon

^{۲۲} NetEase Games

^{۲۳} Eggy Party

^{۲۴} Electronic Arts

^{۲۵} EA Sports FC

ورزشی، در سبک‌های پرمخاطبی مانند تیراندازی اپیکس لجن‌دز^{۲۶} و شبیه‌سازی اجتماعی سیمز^{۲۷} حضوری پررنگ دارد.

اپیک گیمز^{۲۸} در سال ۲۰۲۵ درآمدی معادل ۵.۸ میلیارد دلار به دست آورده است.

این شرکت با ساخت بازی فورت‌نایت^{۲۹}، یکی از محبوب‌ترین آثار بتل رویال که از زمان انتشار در سال ۲۰۱۷ تاکنون بیش از ۱۲ میلیارد دلار درآمد داشته است.

اپیک همچنین سازنده موتور بازی‌سازی آنریل^{۳۰} است؛ ابزاری پیشرو که بیش از نیمی از استودیوهای بزرگ از آن استفاده می‌کنند و کاربرد آن فراتر از صنعت بازی، به حوزه‌های سینما و معماری نیز گسترش یافته است.

تیک-تو اینتراکتیو^{۳۱} با رشد چشمگیر ۱۸ درصدی و درآمد ۵.۵ میلیارد دلار، بر پایه عناوین داستان‌محور و فوق‌العاده پرفروش خود، به‌ویژه جی‌تی‌ای^{۳۲} با بیش از ۱۸۵ میلیون نسخه فروش ثابت کرده که عمر تجاری آثار پرمحتوا می‌تواند به شکلی کم‌نظیر طولانی باشد.

می‌هویو^{۳۳} بازیگر نوظهور بازار موبایل با درآمد ۳.۸ میلیارد دلار و تکیه بر تلفیق گرافیک AAA^{۳۴} و مکانیک‌های گچا^{۳۵}، بازی گنشین ایمپکت^{۳۶} را به پدیده‌ای جهانی تبدیل کرد که از سال ۲۰۲۰ بیش از ۴ میلیارد دلار درآمد کسب کرده است.

^{۲۶} Apex Legends

^{۲۷} The Sims

^{۲۸} Epic Games

^{۲۹} Fortnite

^{۳۰} Unreal Engine

^{۳۱} Take-Two Interactive

^{۳۲} GTA V

^{۳۳} miHoYo

^{۳۴} سطحی از کیفیت بصری که معمولاً از بازی‌های ویدیویی بزرگ و پرهزینه‌ی AAA (تریپل ای) انتظار می‌رود؛ این‌ها همان بازی‌هایی هستند که بودجه ساخت و بازاریابی‌شان به اندازه فیلم‌های هالیوودی بلاک‌باستر است.

^{۳۵} Gacha Mechanics

نوعی از طراحی بازی، بخصوص در بازی‌های موبایل و برخی از بازی‌های آنلاین کنسولی / PC است که سیستم پاداش‌دهی آن شباهت زیادی به قرعه‌کشی یا جعبه شانس دارد.

^{۳۶} Genshin Impact

گروه امبریسر^{۳۷} با درآمد ۳.۵ میلیارد دلار، با در اختیار داشتن بیش از ۱۳۰ استودیو و ۹۰۰ IP، به یکی از متنوع‌ترین هلدینگ‌ها بدل شده است. با این وجود، سهم عمده (۶۰ درصد) درآمد از بازار PC و کنسول تأمین می‌شود و روند بازسازی داخلی و تعدیل نیرو نشان می‌دهد که رشد سریع همیشه بدون چالش نیست.



