

نمای نزدیک ۱۳۹۸

پلتفرم رایانه: رسوخ

Computer Platform:
The Infusion



دانستن
هدایتگر
تفاوت‌هاست

۲



مقدمه

۳



این پژوهش چگونه انجام شده است؟

۴



در یک نگاه

۵



بازیکنان رایانه‌ای چه کسانی هستند؟

۸



بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟

۱۵



بازیکنان رایانه‌ای چقدر هزینه می‌کنند؟

۱۷



رو به جلو

۱۸



ما چه کسانی هستیم؟

اگرچه رشد بازی‌های موبایلی در جهان افزایش یافته و کنسول‌ها روزبه‌روز پیشرفت می‌کنند، همچنان رایانه به رشد خود ادامه می‌دهد و علاوه بر میزبانی بازی‌های AAA، پلتفرمی جذاب برای بازی‌های کوچک‌تر و مستقل است.

در ایران اما متأسفانه به دلایل مختلف از قبیل نبود قانون کپی‌رایت و قیمت بالای قطعات رایانه‌ای که پیش‌نیاز بازی‌های جدیدتر است، این پلتفرم مورد کم‌توجهی قرار گرفته و آن‌طور که از آمار و ارقام این گزارش نیز پیداست، هم تعداد بازیکنان رایانه‌ای رو به کاهش است و هم میانگین سنی آن‌ها رو به افزایش.

با این حال با همه‌گیری بازی زولا در سال‌های اخیر و انتشار بازی سفیر عشق در سال ۱۳۹۹، جان تازه‌ای به این پلتفرم بخشیده شد. بازی زولا از آن جهت برجسته است که نمونه موفق‌تری از مدل درآمدی درون‌پرداخت روی پلتفرم رایانه محسوب می‌شود و همچنین تجربه جدیدی از تبلیغات و بازاریابی برای بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرده است. بازی سفیر عشق نیز عملاً یکی از مهم‌ترین تولیدات رایانه‌ای تاریخ بازی‌سازی کشور است که نشان از توانمندی بالای بازی‌سازان ایرانی دارد.

بازی‌های رایانه‌ای اگرچه در فرازونشیب بحران‌ها قرار دارند؛ اما بخشی از سبک زندگی ما شده‌اند و در روزمره‌های ما «رسوخ» کرده‌اند. بازآفرینی این بازار حیاتی با اصلاح رویه‌های تقنینی در سطح سیاست‌گذاری و اصلاح مدل‌های تولید و درآمدزایی در سطح بنگاه‌ها می‌تواند منجر به شکوفایی مجدد پلتفرم رایانه و ظهور پدیده‌های قدرتمند در این زمینه شود.



حامد نصیری

معاون پژوهش
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



این پژوهش چگونه انجام شده است؟

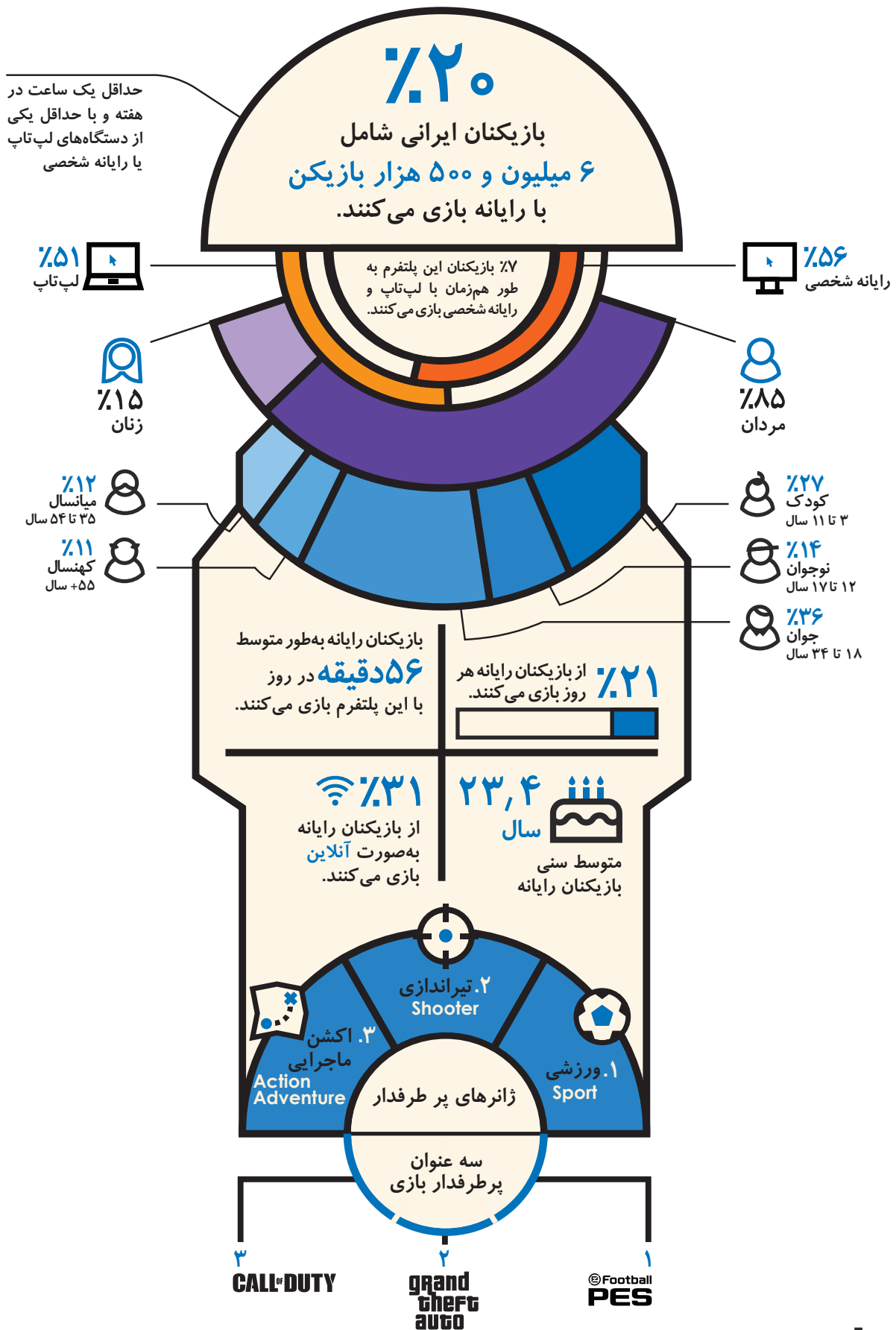
گزارش نمای نزدیک پلتفرم رایانه سال ۱۳۹۸ از سری گزارش‌های به دست آمده از تجزیه و تحلیل داده‌های پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در سال ۱۳۹۸ است. این پیمایش برای نخستین بار به دلیل همه‌گیری ویروس کرونا به صورت تلفنی و با جمع‌آوری اطلاعات بیش از ۹۲۰۰ خانوار و بیش از ۳۰۰۰ بازیکن انجام شده است. لازم به ذکر است در این پیمایش از روش نمونه‌گیری «طبقه‌ای-خوشه‌ای» استفاده شده است که در تمامی استان‌ها، خوشه‌ها شامل مراکز استان، شهرهای غیر مرکزی و روستاها هستند. در مطالعه این گزارش، توجه به نکات زیر ضروری است:

- بازیکن بازی دیجیتال، فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از پلتفرم‌های اصلی بازی دیجیتال بازی می‌کند و به تبع آن بازیکن رایانه‌ای نیز فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با یکی از دستگاه‌های رایانه شخصی و یا لپ‌تاپ بازی می‌کند.
- با هدف تسهیل در خواندن گزارش، ارقام تا حد امکان بدون اعشار، به اصطلاح گرد و در صورت لزوم تا دو رقم اعشار نمایش داده شده‌اند.
- با توجه به کوچک بودن نمونه آماری در بعضی از زیر نمونه‌ها، تمرکز گزارش به انتشار اطلاعات معنادار از لحاظ آماری بوده است و از گزارش آمارهای جزئی‌تر به همین دلیل صرف‌نظر شده است.
- با توجه به اینکه در مواردی، داده‌های پرت و دور افتاده در میان اطلاعات جمع‌آوری شده وجود داشته است، به منظور گزارش این اطلاعات از روش‌های استوار برای محاسبه استفاده شده است.



محمد رضا صیدی

سرپرست تجزیه و تحلیل آماری



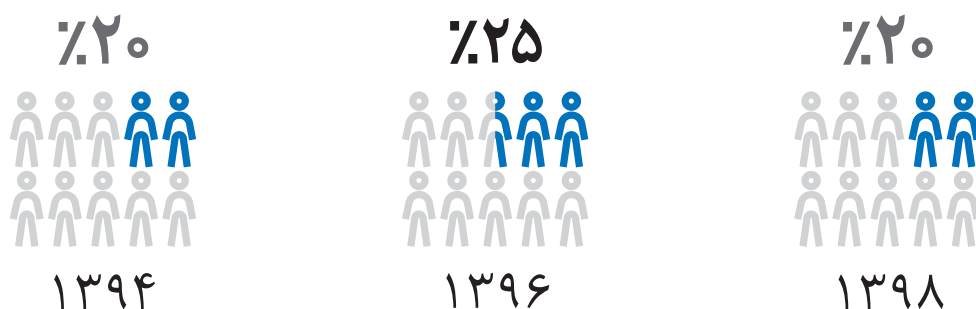


بازیکنان رایانه‌ای چه کسانی هستند؟

در سال ۱۳۹۴
تعداد بازیکنان رایانه‌ای در ایران ۴ میلیون و ۷۰۰ هزار نفر
و در سال ۱۳۹۶، ۷ میلیون و ۲۰۰ هزار نفر بوده است.

تعداد بازیکنان رایانه‌ای ایران
۶,۵۰۰,۰۰۰ نفر است.

سهم بازیکنان رایانه‌ای از بازیکنان ایرانی



همان‌طور که واضح است، تعداد بازیکنان پلتفرم رایانه و سهم آن‌ها از تعداد کل بازیکنان به نسبت سال ۱۳۹۶ با کاهش همراه بوده است. این کاهش بیش از آنکه تحت تأثیر افول کیفیت بازی‌های این پلتفرم باشد، متأثر از افزایش و عمومیت یافتن بازی با پلتفرم‌های موبایل و کنسول است. اگرچه افزایش شدید قیمت قطعات رایانه در این سال‌ها نیز مزید علت شده است.

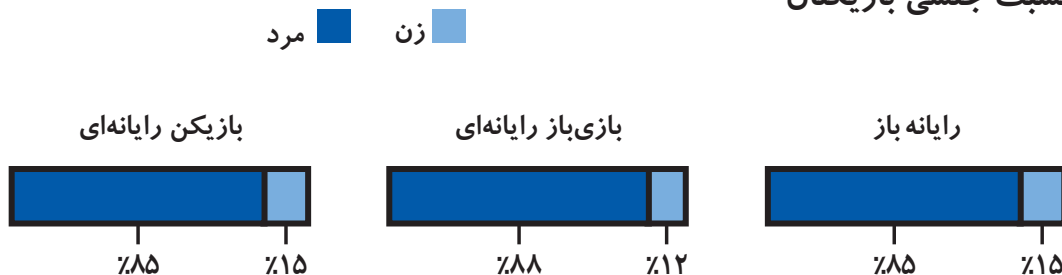
در این تحلیل و برای رسیدن به درک دقیق‌تری از رفتار کاربری بازیکنان، سه دسته بازیکن از یکدیگر تفکیک شده‌اند:
بازیکن رایانه‌ای: بازیکنی که حداقل یک ساعت در هفته با پلتفرم رایانه بازی می‌کند. این دسته، عام‌ترین دسته در میان سه دسته مذکور است.

بازی‌باز رایانه‌ای: بازیکنانی که با پلتفرم‌های مختلفی بازی می‌کنند، اما بازی با پلتفرم رایانه را (به لحاظ زمان صرف‌شده برای بازی) به بازی با سایر پلتفرم‌ها ترجیح می‌دهند. ۴۴٪ بازیکنان رایانه‌ای را این گروه تشکیل می‌دهد.

رایانه‌باز: بازیکنانی که تنها و تنها با پلتفرم رایانه بازی می‌کنند. ۱۶٪ بازیکنان رایانه‌ای، رایانه‌باز هستند.

این سه گروه از لحاظ ترکیب جنسی با یکدیگر تفاوت چندانی نمی‌کنند:

نسبت جنسی بازیکنان



با توجه به نسبت جنسی بازیکنان بازی‌های دیجیتال در ایران (۶۲ درصد مرد در برابر ۳۸ درصد زن) و نسبت جنسی بازیکنان در سایر پلتفرم‌ها، می‌توان گفت استقبال بازیکنان زن به بازی‌های پلتفرم رایانه به نسبت در کم‌ترین حد خود قرار دارد.

— بازیکنان رایانه‌ای چه کسانی هستند؟ —



میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای در ایران

در سال ۱۳۹۴ **۱۸ سال**

و در سال ۱۳۹۶ حدود **۱۷ سال** بوده است.



متوسط سن بازیکنان رایانه‌ای در ایران

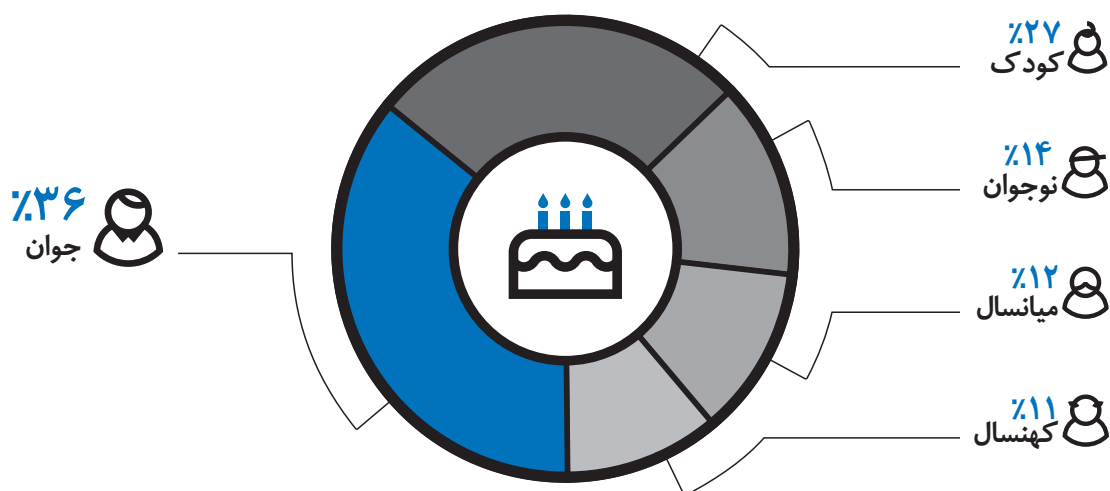
۲۳,۴ سال



میانگین سنی گروه رایانه‌بازان و بازی‌بازان رایانه‌ای به ترتیب **۲۵,۵** و **۲۴** سال است.

نکته قابل توجه در توزیع سنی بازیکنان رایانه‌ای، افزایش قابل توجه سهم بازیکنانی است که بیش از ۵۵ سال سن دارند. این دسته سنی تنها یک درصد کل بازیکنان دیجیتال ایران را تشکیل می‌دهند؛ در حالی که ۱۱ درصد بازیکنان رایانه‌ای در این رده سنی قرار می‌گیرند. همین‌طور نسبت بازیکنان جوان (۱۸ تا ۳۴ سال) در میان بازیکنان رایانه‌ای، به طور قابل توجهی کمتر از کل بازیکنان دیجیتال در این رده سنی است (۳۶٪ در برابر ۴۴٪). این در حالی است که حدود ۶۵ درصد بازیکنان کنسولی را بازیکنان این دسته سنی تشکیل می‌دهند.

ترکیب سنی بازیکنان رایانه‌ای

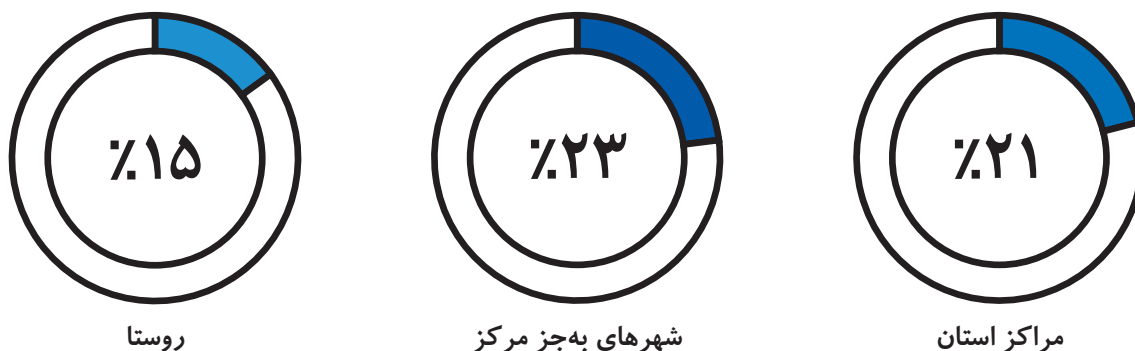




بازیکنان رایانه‌ای چه کسانی هستند؟

نفوذ پلتفرم رایانه در میان بازیکنان شهرهای غیر مرکز، در بیشترین حد خود است. ۲۳ درصد بازیکنان این خوشه، بازیکن این پلتفرم هستند. این عدد در مورد شهرهای مرکز و روستاها به ترتیب ۲۱ و ۱۵ درصد است.

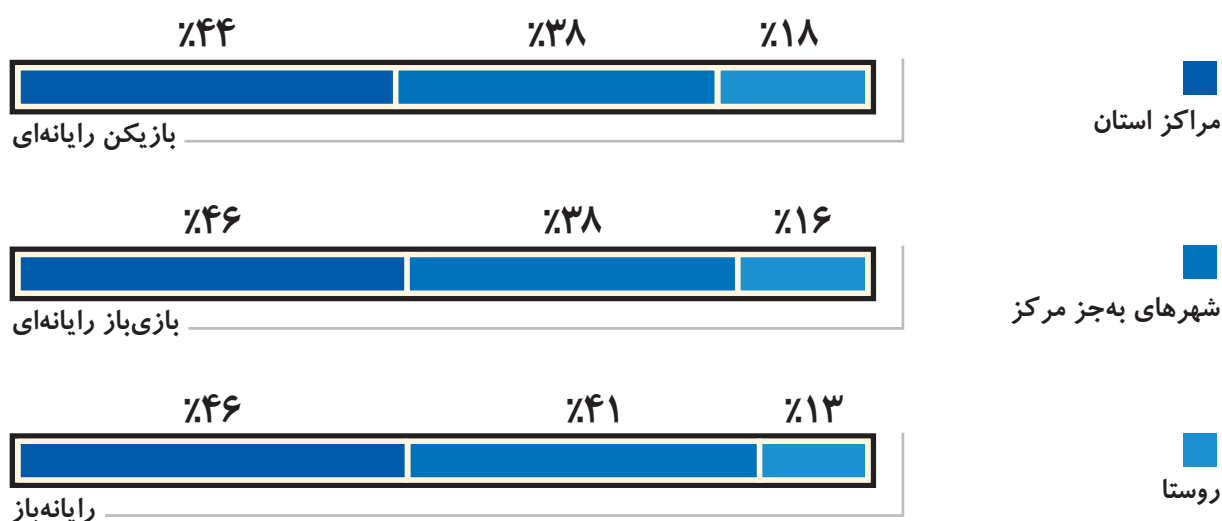
نرخ نفوذ رایانه بر حسب محل سکونت



میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای ساکن پهنه‌های جغرافیایی مختلف، تفاوت چندان زیادی با یکدیگر ندارند.

تحلیل پراکندگی بازیکنان رایانه‌ای، رایانه‌بازان و بازی‌بازان رایانه‌ای به لحاظ جغرافیایی نشان می‌دهد بازیکنان روستایی سهم کمتری در میان رایانه‌بازان دارند. با این وجود این اختلاف قابل توجه نیست.

پراکندگی بازیکنان بر حسب محل سکونت



بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟



بازیکنان رایانه‌ای به‌طور متوسط ۵۶ دقیقه در روز با پلتفرم رایانه بازی می‌کنند. با این حال مقایسه میانگین بازی روزانه در سال‌های گذشته نشان می‌دهد مدت زمان بازی روزانه بازیکنان رایانه‌ای، روندی افزایشی داشته است.

متوسط زمان بازی بازیکنان رایانه‌ای بر حسب دقیقه در روز



۱۳۹۴



۱۳۹۶



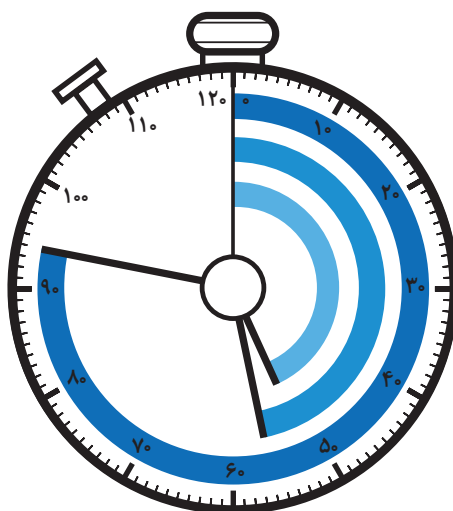
۱۳۹۸

میانگین بازی روزانه (برحسب دقیقه) برای سه دسته بازیکن رایانه‌ای، بازی‌باز رایانه‌ای و رایانه‌باز به شرح زیر است. همان‌طور که قابل مشاهده است بازی‌بازان رایانه‌ای بیشتر از دو دسته دیگر وقت خود را در روز صرف بازی با پلتفرم رایانه می‌کنند.

متوسط زمان بازی بر حسب دقیقه در روز

۵۶ دقیقه
بازیکن رایانه‌ای

۵۲ دقیقه
رایانه‌باز

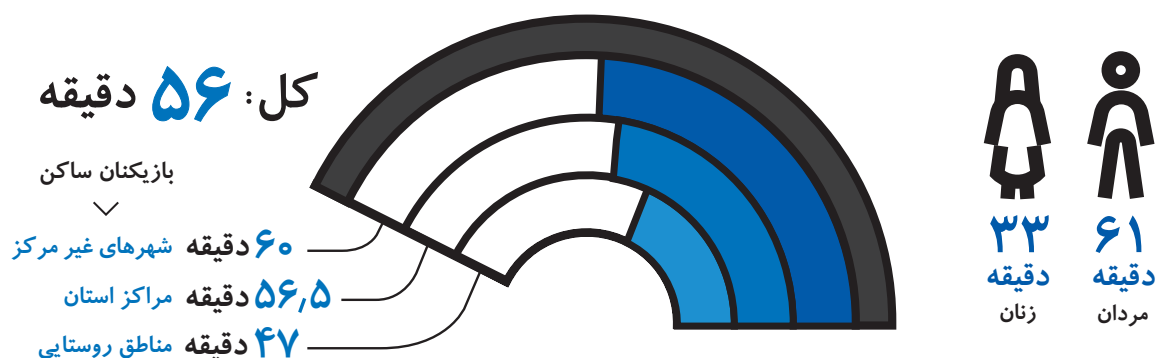


۹۴ دقیقه
بازی‌باز رایانه‌ای

بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟

میانگین استفاده روزانه بازی با رایانه بین زنان و مردان تفاوت قابل توجهی دارد. بازیکنان مرد دو برابر بازیکنان زن زمان صرف بازی می‌کنند (مردان ۶۱ دقیقه و زنان ۳۳ دقیقه در روز). متوسط زمان بازی بازیکنان رایانه‌ای که در شهرهای غیر مرکز زندگی می‌کنند، بیشتر از بازیکنان سایر مناطق است.

میانگین مدت زمان بازی در روز



هر روز	بعضی روزهای هفته	یک روز در هفته	۲۱ درصد بازیکنان رایانه‌ای هر روز با این پلتفرم بازی می‌کنند. تقریباً همین میزان فقط یک روز در هفته بازی می‌کنند (۲۲ درصد). مابقی بازیکنان (۵۷ درصد) چند روز در هفته بازی می‌کنند.
۲۱٪	۵۷٪	۲۲٪	

میانگین سنی بازیکنانی که هر روز بازی می‌کنند، به طرز معناداری کمتر از سایرین است. به نظر می‌رسد نسبت معکوسی بین سن و تعداد روزهای بازی در هفته وجود دارد به نحوی که بازیکنانی که یک روز در هفته بازی می‌کنند ۲۴ سال و بازیکنان فعال روزانه ۲۲ سال سن دارند.

بازیکنان رایانه‌ای چند روز در هفته بازی می‌کنند؟



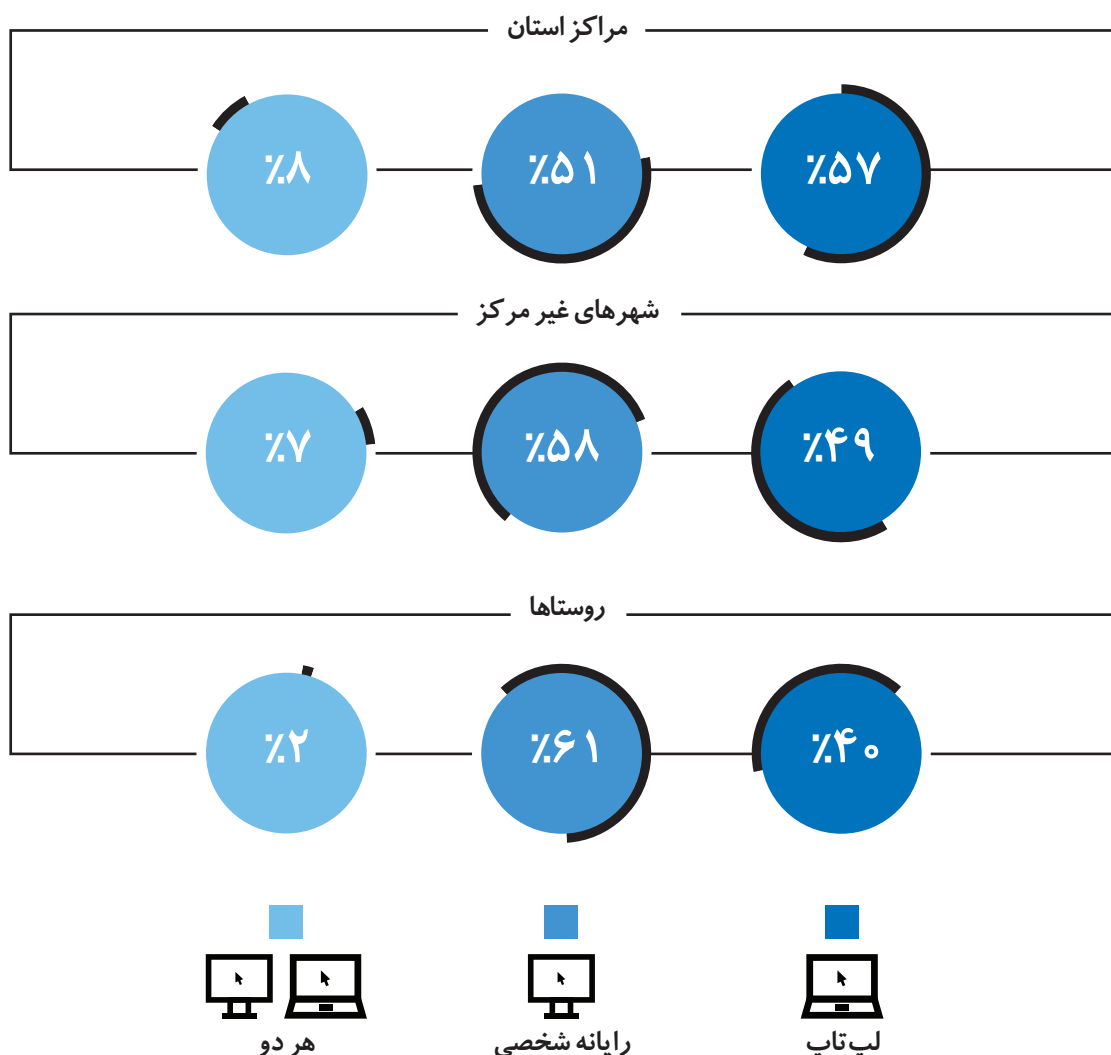
بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟

۳۱ درصد بازیکنان رایانه‌ای به صورت **آنلاین** بازی می‌کنند. این عدد در مورد کل بازیکنان ایرانی ۶۵ درصد بوده است. این اختلاف از سهولت اتصال موبایل (به عنوان پلتفرم غالب بازیکنان دیجیتال در ایران) به اینترنت ناشی می‌شود. (در سال ۱۳۹۶، ۴۲٪ از بازیکنان رایانه‌ای بازی‌های آنلاین بازی می‌کردند.)

بازیکنانی که از لپ‌تاپ برای بازی استفاده می‌کنند، به نسبت بازیکنانی که با رایانه شخصی بازی می‌کنند، میانگین سن بیشتری دارند (۲۴٫۵ سال در برابر ۲۲ سال). همین‌طور بازیکنانی که با لپ‌تاپ بازی می‌کنند، تعداد دفعات کمتری در هفته به بازی اختصاص می‌دهند.

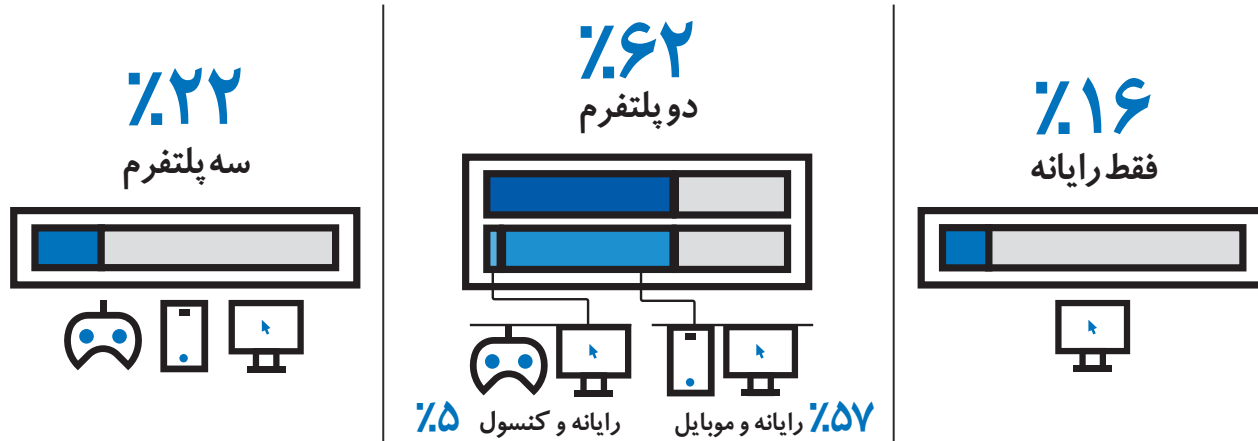
بازیکنان ساکن مراکز استان، به‌طور معناداری بیش از سایر دسته‌های بازیکنان از لپ‌تاپ استفاده کرده و بیش از سایرین از هر دو دستگاه برای بازی بهره‌برده‌اند.

بازیکنان رایانه‌ای با چه دستگاه‌های بازی می‌کنند؟



بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟

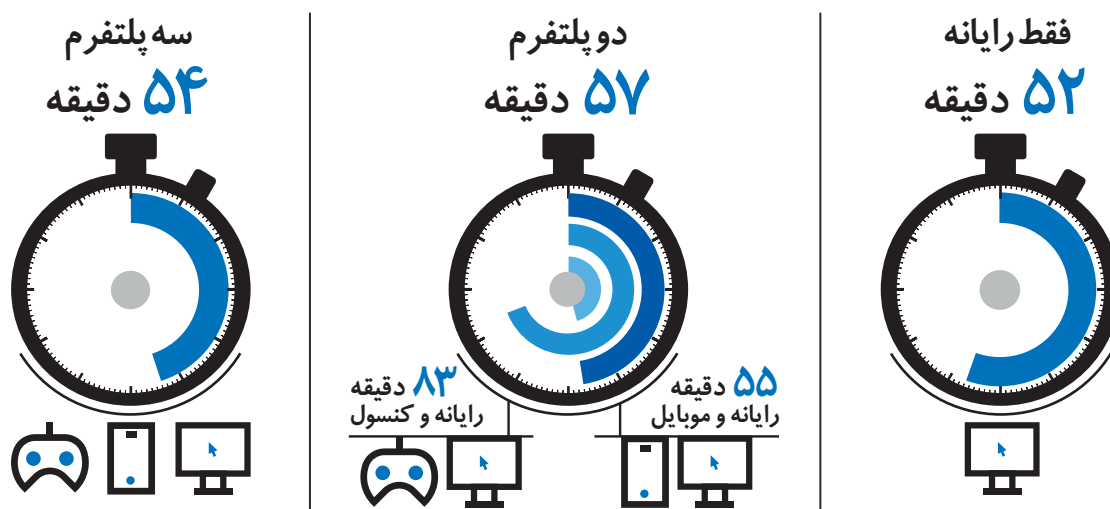
استفاده بازیکنان رایانه‌ای از سایر پلتفرم‌ها



بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان رایانه‌ای علاوه بر رایانه، با پلتفرم موبایل نیز بازی می‌کنند. گروه رایانه‌بازان که فقط و فقط با پلتفرم رایانه بازی می‌کنند ۱۶ درصد این بازیکنان را تشکیل می‌دهند.

شکل زیر میانگین مدت زمان روزانه بازی کردن با پلتفرم رایانه را برحسب زمان برای بازیکنانی که با یک یا دو پلتفرم دیگر بازی می‌کنند نشان می‌دهد:

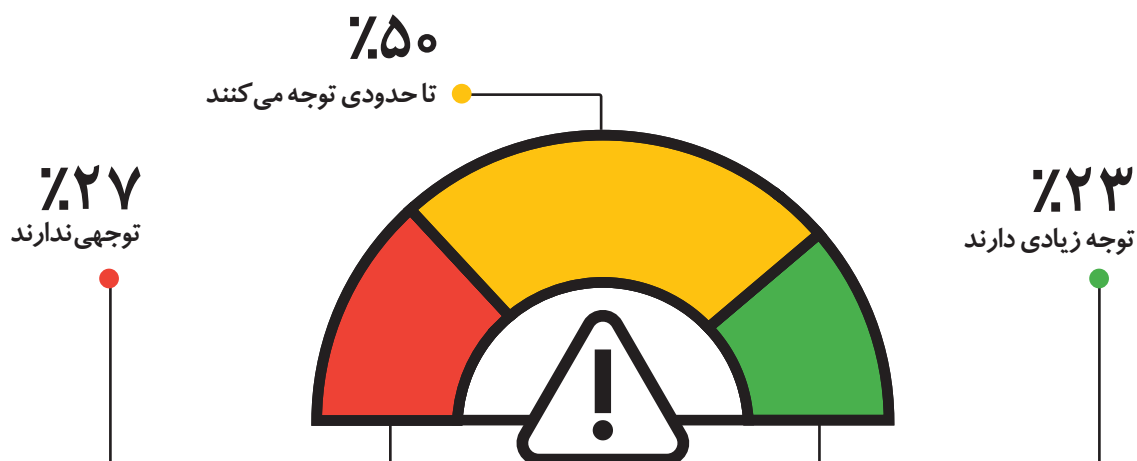
مدت زمان بازی با پلتفرم رایانه برحسب بازی با پلتفرم‌های مختلف



بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟ —

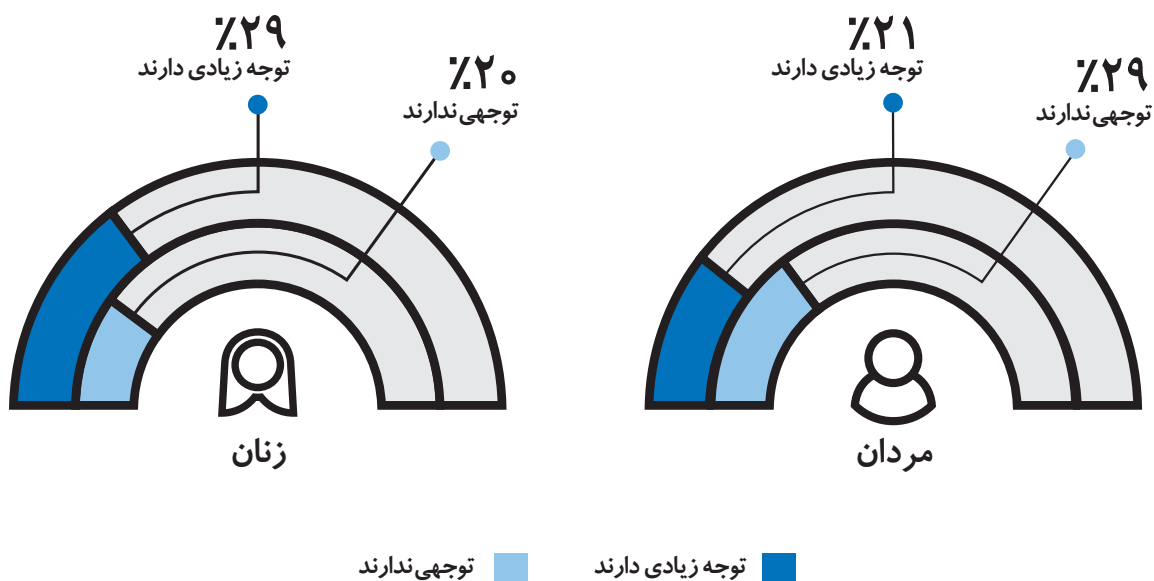
توجه به رده‌بندی سنی

بازیکنان چقدر به رده‌بندی سنی بازی‌ها توجه می‌کنند؟



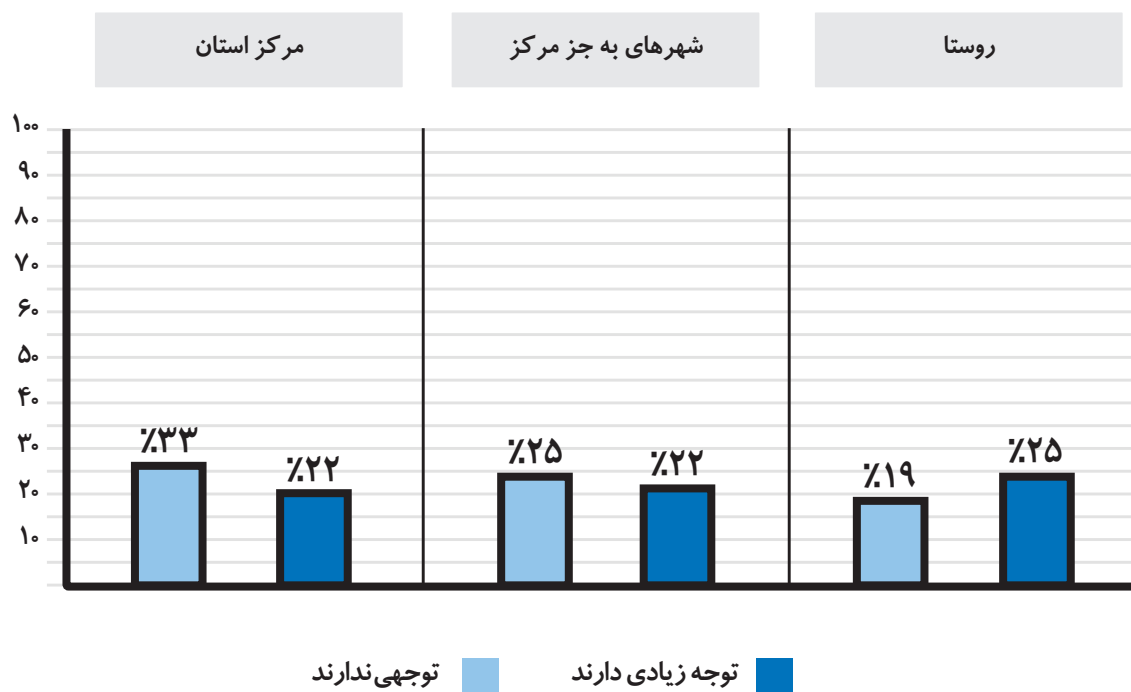
به طور کلی زنان و بازیکنان ساکن روستا به نسبت سایرین توجه بیشتری به رده‌بندی سنی بازی‌ها دارند.

بازیکنان چقدر به رده‌بندی سنی بازی‌ها توجه می‌کنند؟



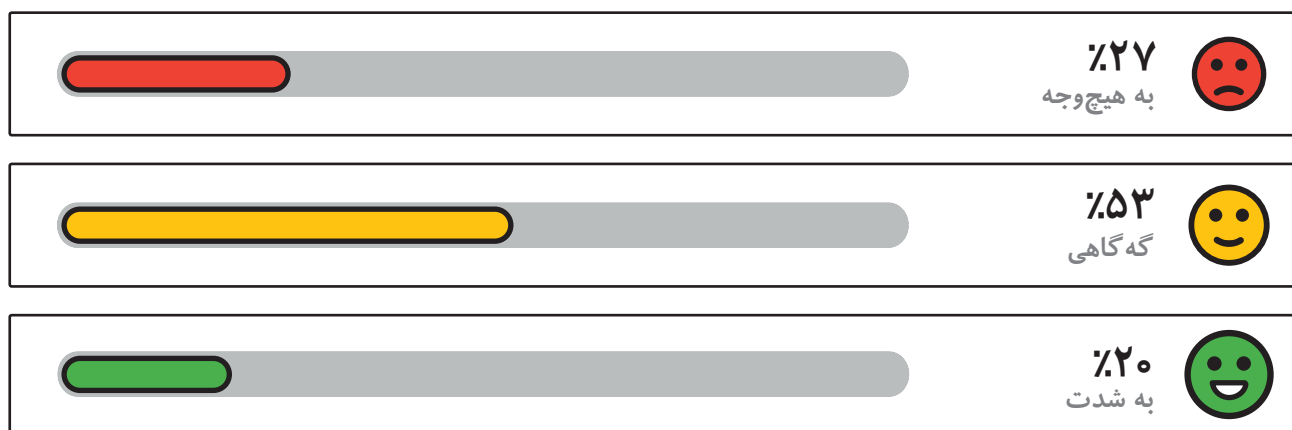


بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟



۲۰ درصد بازیکنان رایانه‌ای علاقه زیادی به تماشای بازی کردن دیگران دارند. از این حیث تفاوت چندانی میان این بازیکنان و بازیکنان بازی‌های دیجیتال وجود ندارد.

آیا علاقه دارید بازی کردن دیگران را تماشا کنید؟



بازیکنان رایانه‌ای چگونه بازی می‌کنند؟

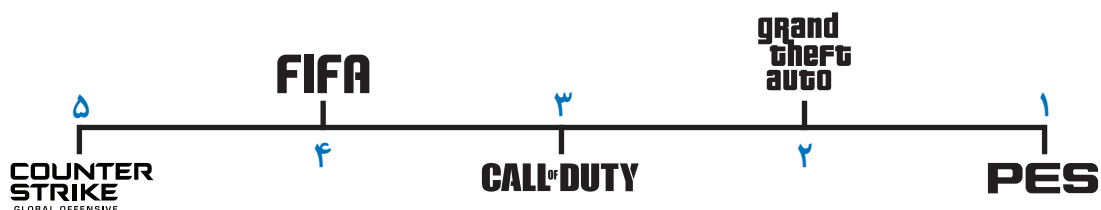
پنج ژانر پرتعداد در میان بازیکنان رایانه‌ای



ژانرهای مرجع بازیکنان مرد نیز به ترتیب بالاست؛ اما الگوی ترجیح بازیکنان زن متفاوت است. ژانر استراتژی با فاصله زیاد محبوب‌ترین ژانر بازیکنان زن است و ژانرهای رانندگی و معمایی در رده‌های بعدی قرار گرفته‌اند. گفتنی است که بخش اصلی عناوین محبوب ذیل ژانر استراتژی به انواع شطرنج و بازی‌های کارتی اختصاص دارد. تحلیل ژانرهای محبوب بر اساس محل سکونت نشان می‌دهد بازیکنان ساکن در مراکز استان، بازی‌های تیراندازی را به بازی‌های ورزشی ترجیح می‌دهند.

عناوین بازی پرتعداد در میان بازیکنان رایانه‌ای انطباق کاملی با ژانرهای پرتعداد این بازیکنان دارد.

پنج عنوان پرتعداد بازی در میان بازیکنان رایانه‌ای



تفاوت‌هایی که بین دسته‌های مختلف بازیکنان در ژانر محبوب وجود داشت، در عناوین پرتعداد هم خود را نشان می‌دهد. به عنوان مثال زنان عنوان کلی «ماشین بازی» را در صدر ترجیحات خود نشانده‌اند. نکته دیگر آنکه بازیکنان زن هنگام اعلام عناوین بازی محبوب خود، بیش از سایر دسته‌ها عناوین کلی مانند ماشین بازی، بازی فکری و شطرنج را برشمرده‌اند.

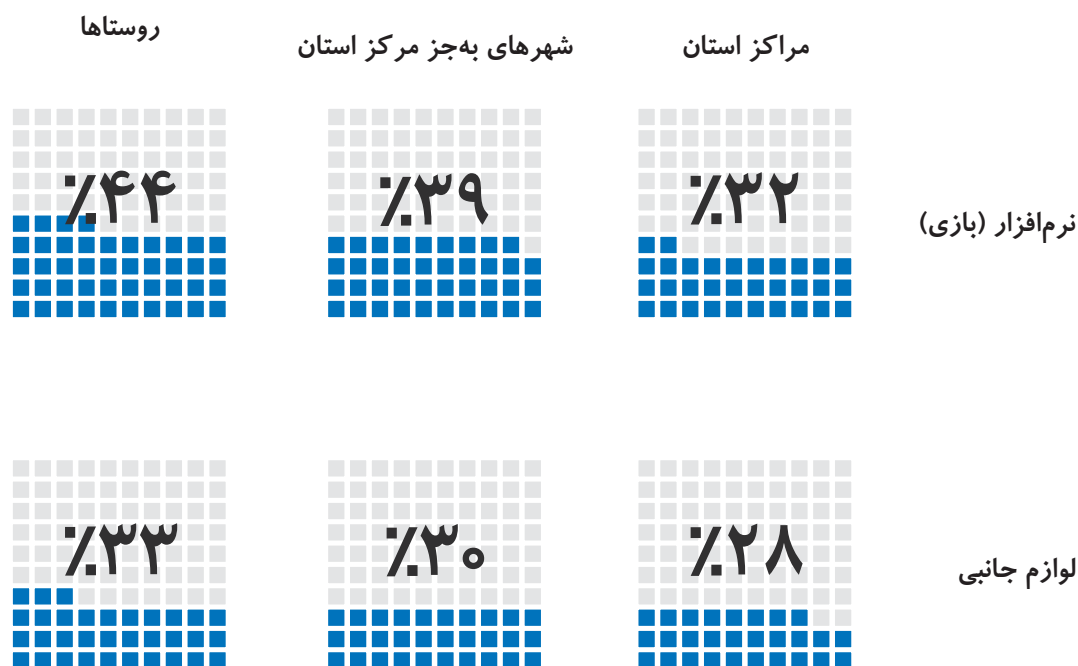
بازیکنان رایانه‌ای چقدر هزینه می‌کنند؟

در سال ۱۳۹۸ بازیکنان رایانه‌ای **۱۳۱ میلیارد تومان** برای خرید نرم‌افزار (بازی) هزینه کرده‌اند.

از این مبلغ **۲۱ میلیارد تومان** سهم بازی‌های رایانه‌ای بومی (بازی‌های توسعه یافته یا بومی‌سازی شده توسط شرکت‌های داخلی) بوده است.

بیش از **۵۰ درصد** بازیکنان رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ برای بازی کردن با این پلتفرم هزینه کرده‌اند. اکثریت غالب این خریداران را مردان تشکیل می‌دهند (۹۱ درصد). **۵۹٪** خریداران لوازم جانبی خریده‌اند و **۷۲ درصد** آن‌ها برای خرید بازی (نسخه فیزیکی یا آنلاین، خرید اکانت و...) هزینه کرده‌اند. **۳۱ درصد** خریداران هم برای خرید لوازم جانبی و هم برای خرید بازی هزینه کرده‌اند.

سهم خریداران در میان بازیکنان رایانه‌ای



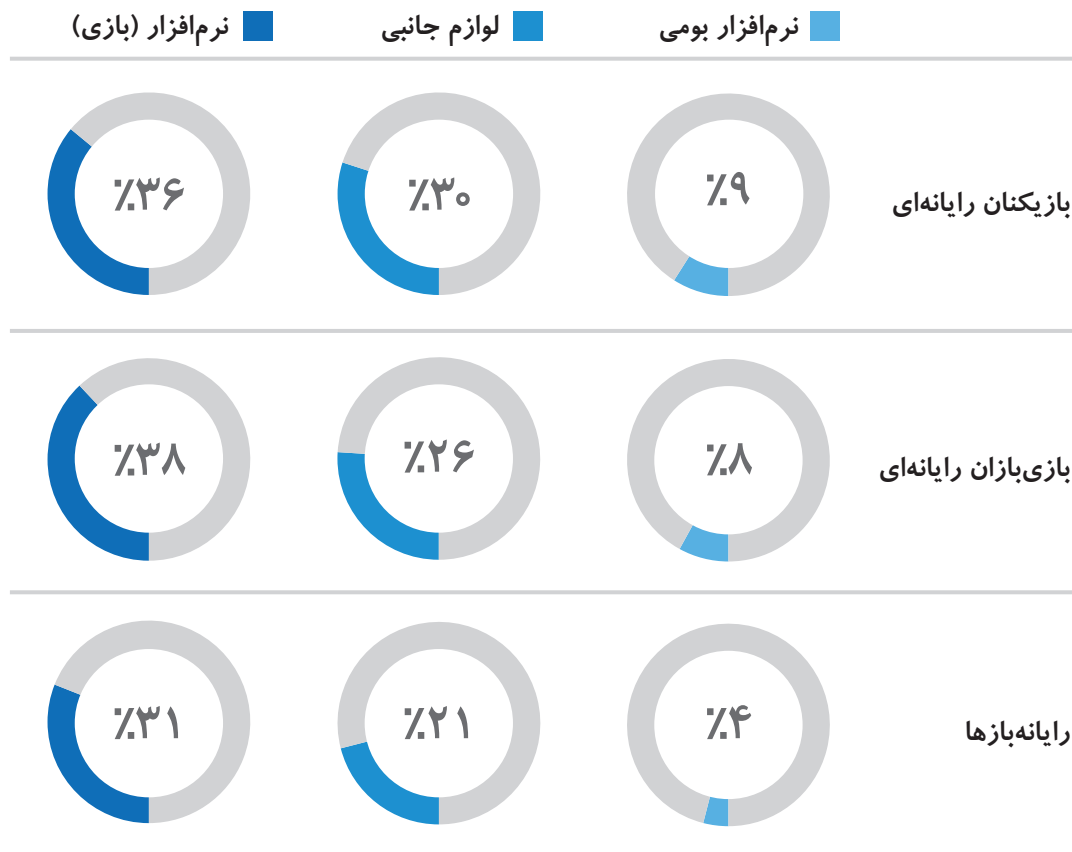
همان‌طور که از شکل بالا برمی‌آید، بازیکنان ساکن روستا بیش از بازیکنان سایر مناطق خریدار لوازم جانبی و نرم‌افزار بازی هستند. لازم به توضیح است که خرید نرم‌افزار شامل تمام مواردی از قبیل خرید اکانت و سی‌دی بازی، اجاره سی‌دی، اجرت نصب بازی و... می‌شود.



بازیکنان رایانه‌ای چقدر هزینه می‌کنند؟

تفکیک میزان خریداران برحسب گروه‌های مختلف بازیکنان نشان می‌دهد بازی‌بازهای رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ بیش از سایرین اقدام به خرید بازی کرده‌اند.

سهم خریداران در میان گروه‌های مختلف بازیکنان



جدول زیر تجزیه هزینه کرد بازیکنان برحسب گروه‌های مختلف را نشان می‌دهد:

سهم خریداران در میان گروه‌های مختلف بازیکنان (بر حسب تومان)

بازیکنان رایانه‌ای	لوازم جانبی	بازی‌های رایانه‌ای
۱۴۷ میلیارد	۱۳۱ میلیارد	بازیکنان رایانه‌ای
۷۶ میلیارد	۸۹ میلیارد	بازی‌بازان رایانه‌ای
۲۱ میلیارد	۲۳ میلیارد	رایانه‌بازها

بر خلاف دو پلتفرم کنسول و موبایل که آینده‌ای نسبتاً واضح برای آن‌ها قابل پیش‌بینی است، بازی‌های رایانه‌ای با روند پرچالشی مواجهند و اظهار نظر در مورد آن‌ها دشوار است. از سویی استقبال گروه سنی نوجوان و جوان، که بخش اصلی مخاطبان بازار را تشکیل می‌دهند، از بازی‌های پلتفرم رایانه کاهش یافته و از سوی دیگر بزرگسالان زیادی به این پلتفرم وفادار مانده‌اند. از یک طرف افزایش قیمت رایانه منجر به کاهش استقبال از این پلتفرم شده و از طرف دیگر هم بخشی از بازیکنان حرفه‌ای هم‌چنان بازی با این پلتفرم را ترجیح داده و هم بخش زیادی از بازیکنان مبتدی هم‌چنان علاقه‌مند به بازی‌های ژانر استراتژی ساده (مانند بازی‌های کارتی و شطرنج) روی این پلتفرم هستند. با این حال بخشی از ویژگی‌های رایانه منجر به ایجاد جذابیت‌هایی برای بازیکنان می‌شود که نباید از آن‌ها غافل ماند. این پلتفرم، یکی از اصلی‌ترین پایگاه‌های استریمینگ است و بازیکنان این پلتفرم استقبال بیشتری از تماشا کردن بازی دیگران می‌کنند. قابلیت ارتقا و شخصی‌سازی بالاتر به نسبت سایر پلتفرم‌ها نیز چیزی نیست که از چشم بازیکنان نیمه حرفه‌ای و حرفه‌ای پنهان مانده باشد. بخشی از روندهای مشاهده شده در مورد پلتفرم رایانه نیز به نظر می‌رسد ناشی از روندهای کلان‌تر جاری در اکوسیستم بازی ایران باشد. روندهایی مانند افزایش درگیری روزانه بازیکنان با بازی و سیطره ژانر ورزشی از این دست هستند که در سایر پلتفرم‌ها نیز به چشم می‌خورند.

بازار بازی‌های رایانه‌ای هم‌چنان بازاری پویا و جذاب برای توسعه‌دهندگان ایرانی است به نحوی که در مقابل فروش ۹ میلیارد تومانی بازی‌های بومی کنسول، بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۲۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۸ فروش داشته‌اند. این تفاوت هم بیانگر انطباق بیشتر این پلتفرم با توانایی‌ها و شرایط محدودشده اکوسیستم ایران و هم نشان‌دهنده استقبال بیشتر بازیکنان ایرانی از بازی‌های بومی این پلتفرم است.



محمدصادق طلوع برکاتی

سرپرست پیمایش ملی مصرف
بازی‌های دیجیتال در ایران

ما چه کسانی هستیم؟

امروزه بازی‌های دیجیتال به عنوان محصولات هنری و تجاری واجد تأثیرات گسترده فرهنگی و اقتصادی هستند؛ به این ترتیب توجه به این حوزه و تنظیم مجموعه‌ای از اهداف و وظایف برای دستگاه‌های عالی کشور در این بخش ضروری به نظر می‌رسد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی صنعت بازی‌های دیجیتال کشور به‌عنوان زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است که به‌منظور برنامه‌ریزی و حمایت از مجموعه فعالیت‌های مرتبط با هنر-صنعت بازی‌های دیجیتال، تقویت مبانی آموزشی و نظارت بر امور این حوزه تاسیس شده و به فعالیت می‌پردازد.

عمده وظایف و اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در کنار سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی را می‌توان در قالب یک تقسیم‌بندی کلی در چهار حوزه حمایت، آموزش، نظارت و پژوهش معرفی کرد.



درباره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



ما چه کسانی هستیم؟

در محیط رو به رشد بازار و صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران و جهان، وجود اطلاعات و دانش دقیق برای تجزیه و تحلیل مقررات، سیاست‌ها، شرایط صنعت، فضای رقابت، تمایلات مصرف‌کنندگان و سایر شاخص‌های توسعه کسب و کار در زمینه بازی‌های دیجیتال، بسیار حیاتی است.

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از سال ۱۳۹۴ با این هدف اصلی تاسیس شد تا سهم تحقیقات را در صنعت بازی‌های دیجیتال افزایش دهد. در این راستا دایرک ارتباطی تعاملی با فعالان صنعت، شامل شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی، ناشران، رسانه‌ها، دانشگاه‌ها و سیاست‌گذاران برقرار نموده و با اجرای پیمایش‌های دوره‌ای مطالعه رفتار مصرف‌کننده در سراسر کشور، به حجم قابل توجهی از داده و اطلاعات دسترسی دارد.

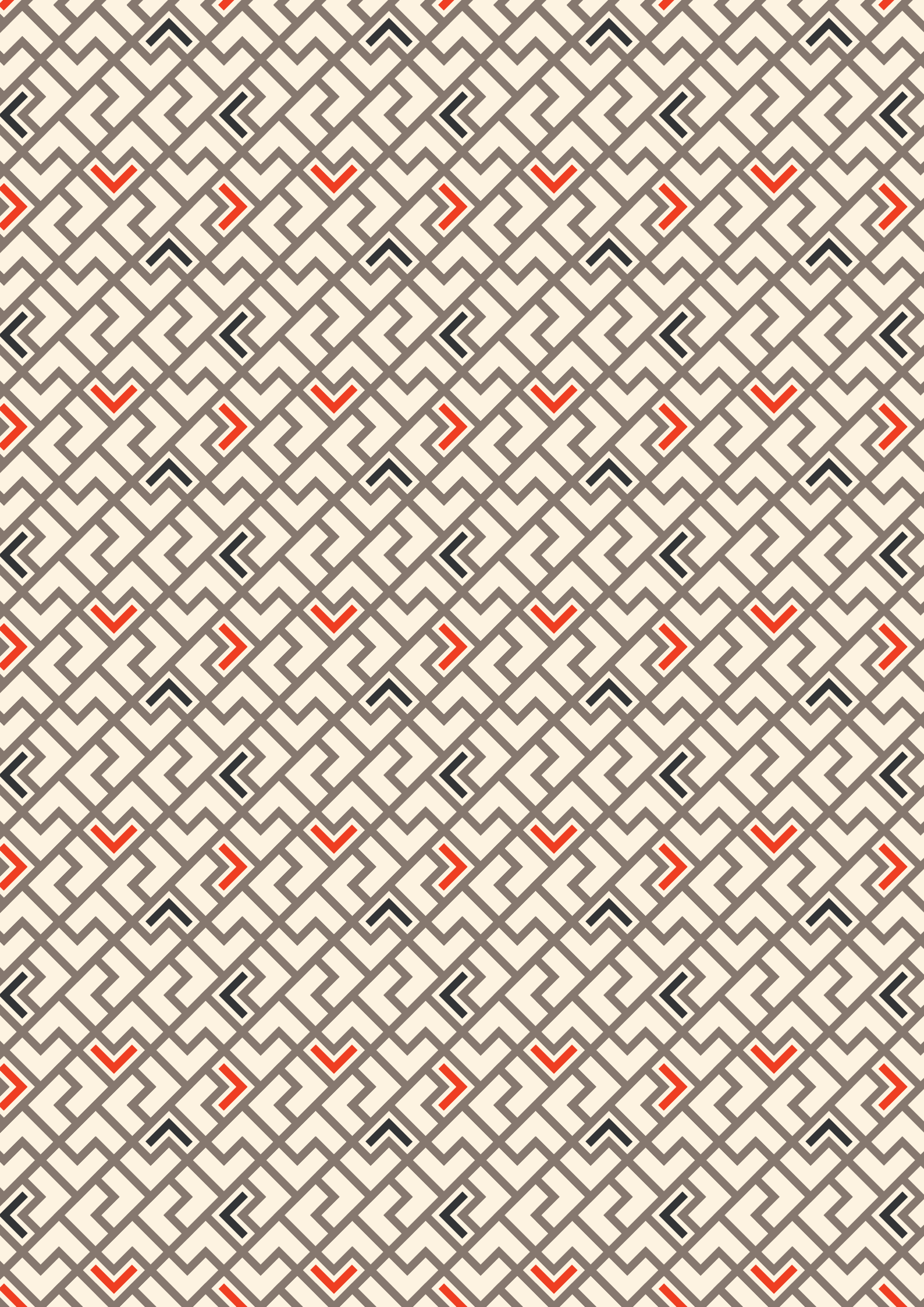
دایرک، مرجع رسمی انتشار گزارش‌های آماری و تقویت مبانی نظری صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران محسوب می‌شود و به شکل کلی در چهار حوزه زیر به فعالیت می‌پردازد:

- انجام تحقیقات حوزه سیاست‌گذاری کلان اکوسیستم بازی‌های دیجیتال
- افزایش هوشمندی اکوسیستم با انتشار گزارش‌های آماری و تحلیلی
- تقویت مبانی نظری حوزه مطالعات بازی و اتصال دانشگاه به صنعت
- حمایت از تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی در کشور

درباره دایرک

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال





دانش هدایتگر تفاوتهاست

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، مرجع رسمی انتشار گزارش‌های آماری و تقویت مبانی نظری صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران است. دایرک در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به نظرات، پیشنهادات و انتقادات مخاطبان محترم خود را دارد.

نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش.

تلفن: ۰۲۲-۸۸۳۱۰۲۲۲ (داخلی ۴۱۳)

نشانی وبسایت: www.direc.ir

نشانی ایمیل: research@ircg.ir

