

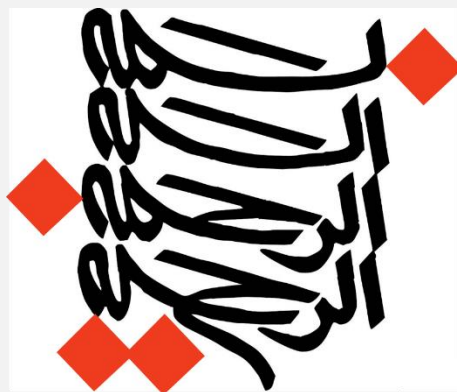
مجموعه گزارش‌های بازی‌های دیجیتال



DIREC
Digital games Research Center

دانش هدایتگر
تفاوت‌هاست





شناسنامه گزارش

عنوان: مجموعه گزارش‌های بازی‌های دیجیتال

پدیدآورنده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش

تهیه و تنظیم: دکتر فرزانه شریفی، مهدیه رحمانی

تاریخ انتشار: پاییز ۱۴۰۴

نشانی: میدان هفت تیر، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار غربی، نبش زیرک زاده، شماره ۳۲،

کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱

تماس: ۰۲۱۸۸۳۱۰۳۷۰

وبسایت: www.ircg.ir

اینستاگرام: iranvideogame

فهرست مطالب

مقدمه	۴
بخش اول بازار جهانی بازی‌های دیجیتال	۶
سهم درآمد بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵ بر اساس پلتفرم	۷
سهم کاربران اینترنت در سراسر جهان بر اساس گروه سنی و جنسیت	۹
تعداد کاربران در بخش بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال	۱۱
درآمد جهانی بازار بازی‌های دیجیتال	۱۳
بخش دوم بازار بازی‌های دیجیتال به تفکیک هر بخش	۱۵
درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان به تفکیک هر بخش	۱۶
تعداد کاربران بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان به تفکیک هر بخش	۱۹
میانگین درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال به ازای هر کاربر (ARPU)	۲۲
رشد درآمد بازار بازی‌های دیجیتال به تفکیک بخش‌ها	۲۵

مقدمه

صنعت بازی‌های دیجیتال در دهه‌ی اخیر به یکی از پویاترین و پیشروترین بخش‌های اقتصاد دیجیتال جهانی تبدیل شده است؛ صنعتی که در پیوند میان فناوری‌های نوین، خلاقیت فرهنگی و الگوهای اقتصادی نوآورانه، توانسته جایگاهی هم‌تراز با سینما و موسیقی در منظومه‌ی رسانه‌ای جهان به‌دست آورد. سرعت تحول در این صنعت به اندازه‌ای چشمگیر است که تحلیل روندها و الگوهای آن، بدون دسترسی به داده‌های معتبر و تحلیل‌های مبتنی بر شواهد، امکان‌پذیر نیست.

گزارش حاضر با هدف تحلیل جامع روندهای کلان بازار جهانی بازی‌های دیجیتال در بازه‌ی زمانی ۲۰۱۷ تا ۲۰۳۰ تدوین شده است. این گزارش توسط معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آمار غیررایگان و تخصصی مؤسسه‌ی بین‌المللی Statista بخش (Market Insights) تهیه و در اختیار عموم قرار داده شده است.

در این مطالعه، هشت نمودار تحلیلی مبتنی بر داده‌های خام استیستا مورد بررسی قرار گرفته است. این نمودارها حوزه‌هایی چون موارد زیر را پوشش می‌دهند:

- روند رشد درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال؛
- توزیع سهم پلتفرم‌های اصلی شامل موبایل، کنسول و رایانه‌ی شخصی؛
- تغییرات جمعیت کاربران فعال؛
- پیش‌بینی درآمد جهانی تا سال ۲۰۳۰؛
- نسبت درآمد به ازای هر کاربر (ARPU)؛
- و روند بلوغ بازار در سطوح منطقه‌ای و جهانی.

بررسی شاخص‌ها نشان می‌دهد که صنعت بازی‌های دیجیتال در مرحله‌ی گذار از رشد کمی به بلوغ کیفی قرار دارد؛ مرحله‌ای که در آن پویایی‌های بازار بیش از گذشته بر محورهایی چون بازی‌های موبایلی، سرویس‌های ابری، تبلیغات درون‌بازی و مدل‌های درآمدی اشتراکی متمرکز شده‌اند. این تحولات نه تنها ساختار درآمدی شرکت‌ها را دگرگون کرده‌اند، بلکه مرزهای تجربه‌ی کاربر و شیوه‌های تعامل با محتوای دیجیتال را نیز بازتعریف می‌کنند.

در این چارچوب، بازار جهانی بازی‌های دیجیتال شامل تمامی بخش‌های مرتبط با تولید، توسعه، انتشار، توزیع و کسب درآمد از بازی‌های دیجیتال است. این بازار طیف گسترده‌ای از محصولات را در بر می‌گیرد؛ از جمله بازی‌های کنسولی، رایانه‌ای، موبایلی و سایر پلتفرم‌ها که در مجموع ساختار متنوع و پویایی از اقتصاد خلاق دیجیتال جهان را شکل می‌دهند.

بخش اول

**بازار جهانی
بازی‌های ویدئویی**



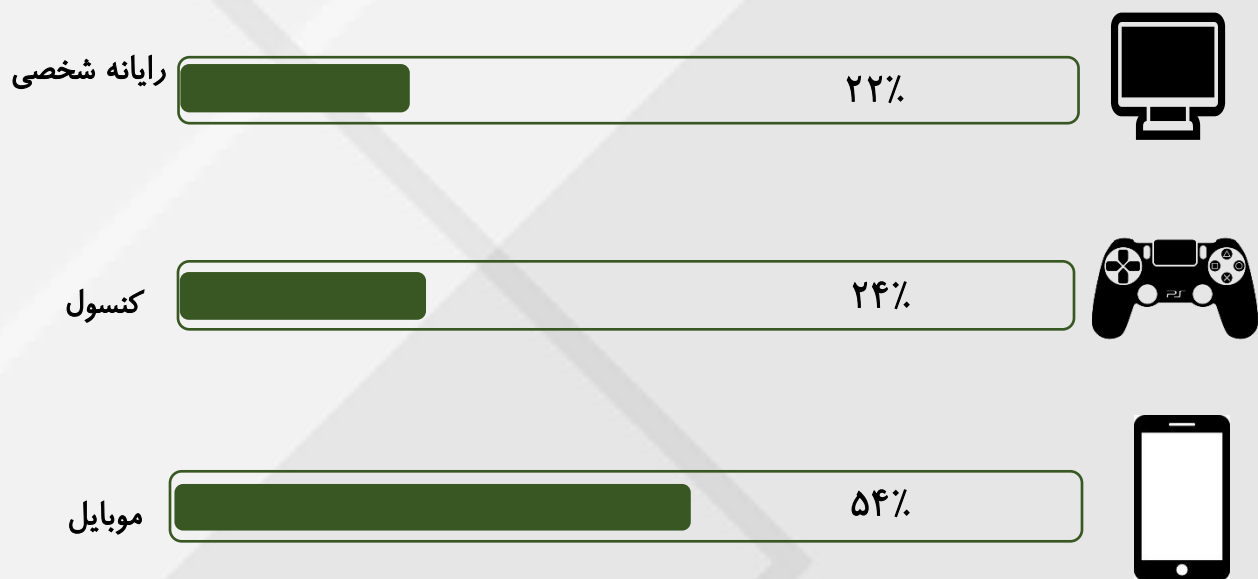
سهم درآمد بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵ بر اساس پلتفرم

نمودار ۱ سهم درآمد بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵ را براساس پلتفرم‌های موبایل، کنسول و پی‌سی نشان می‌دهد. محور افقی نوع پلتفرم و محور عمودی سهم از درآمد جهانی سال ۲۰۲۵ است.

منبع و روش‌شناسی داده‌ها

داده‌های این بخش توسط مؤسسه MIDiA Research گردآوری و تحلیل شده است. دوره انجام مطالعه مربوط به سال ۲۰۲۵ بوده و محدوده پوشش آن جهان را دربر می‌گیرد. اطلاعات مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان، گروه‌های سنی و ویژگی‌های خاص در دسترس نیست.. شایان ذکر است که به دلیل گرد کردن مقادیر، ممکن است مجموع درصدها دقیقاً به ۱۰۰ نرسد.

نمودار ۱ سهم درآمد بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵ بر اساس پلتفرم



منبع: Statista

بر اساس نمودار، در سال ۲۰۲۵ سهم پلتفرم‌های مختلف از درآمد جهانی بازی‌ها به ترتیب موبایل ۵۴٪، کنسول ۲۴٪ و رایانه شخصی ۲۲٪ است. رشد چشمگیر بازی‌های موبایلی و سهولت دسترسی تلفن‌های همراه برای تمامی گروه‌های سنی، موجب شده است که بخش عمده‌ای از درآمد بازار جهانی بازی‌ها به پلتفرم موبایل اختصاص یابد.



سهم کاربران اینترنت در سراسر جهان که تا سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۴ بر روی هر نوع دستگاهی بازی‌های دیجیتال انجام می‌دهند، بر اساس گروه سنی و جنسیت

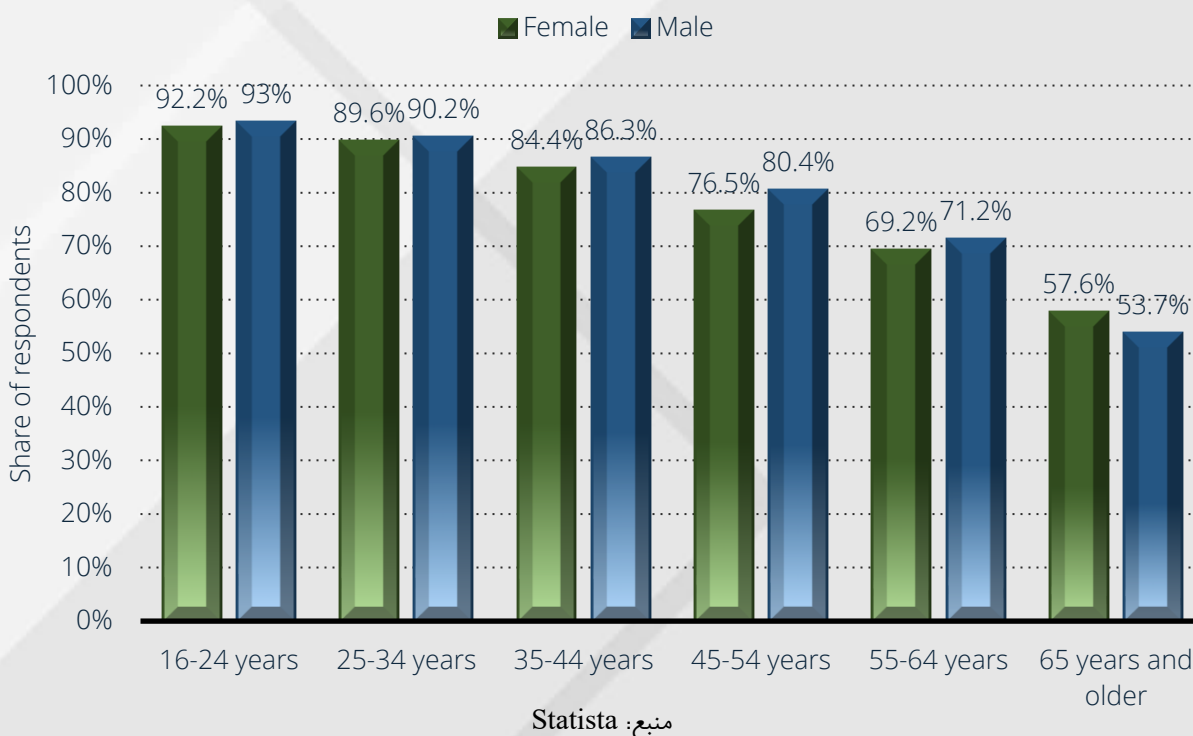
نمودار ۲، سهم کاربران اینترنت در سراسر جهان را که تا سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۴ بر روی هر نوع دستگاهی بازی‌های دیجیتال انجام می‌دهند، براساس گروه سنی و جنسیت نشان می‌دهد. محور افقی سن کاربران و محور عمودی درصد پاسخ‌دهندگان را به تفکیک جنسیت نمایش می‌دهد.

منبع و روش‌شناسی داده‌ها

داده‌های این بخش توسط مؤسسات GWI، We Are Social، DataReportal و Meltwater گردآوری و تحلیل شده است. اجرای پژوهش بر عهده GWI و DataReportal بوده و دوره انجام آن به سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۴ بازمی‌گردد. دامنه جغرافیایی این پژوهش جهانی است و داده‌ها در میان کاربران اینترنت ۱۶ ساله و بالاتر جمع‌آوری شده‌اند. داده‌های مربوط به گروه سنی ۶۵ سال به بالا هنوز در تمامی کشورها در دسترس نیستند، بنابراین نتایج مرتبط با این گروه ممکن است به‌طور مستقیم با سایر گروه‌های سنی قابل مقایسه نباشد.

سهم کاربران اینترنت در سراسر جهان که تا سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۴ بر روی هر نوع دستگاهی بازی‌های دیجیتال انجام می‌دهند، بر اساس گروه سنی و جنسیت

نمودار ۲ نفوذ جهانی بازی‌های دیجیتال در سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۴ بر اساس سن و جنسیت



باتوجه به نمودار فوق، در سه ماهه سوم سال ۲۰۲۴، بیشترین سهم کاربران مربوط به بازه سنی ۱۶-۲۴ سال است که ۹۲.۲٪ راز زنان و ۹۳٪ از مردان در این گروه به انجام بازی های دیجیتال می پردازند. کمترین سهم به گروه ۶۵ سال به بالا تعلق دارد که در این میان ۵۷.۶٪ از زنان و ۵۳.۷٪ از مردان گیر هستند. نکته قابل توجه اینکه در گروه سنی بالای ۶۵ سال، نسبت کاربران زن بیش از کاربران مرد است. به طور کلی، نتایج نشان می دهد که بیش از ۸۳٪ از کاربران اینترنت در سطح جهانی، بازی های دیجیتال انجام می دهند؛ آماري که گواهی بر نفوذ فراگیر بازی های دیجیتال در سبک زندگی کاربران امروزی است.

							
سن		۱۶-۲۴	۲۵-۳۴	۳۵-۴۴	۴۵-۵۴	۵۵-۶۴	۶۵ سال به بالا
جنسیت	مرد 	۹۳٪	۹۰.۲٪	۸۶.۳٪	۸۰.۴٪	۷۱.۲٪	۵۳.۷٪
	زن 	۹۲.۲٪	۸۹.۶٪	۸۴.۴٪	۷۶.۵٪	۶۹.۲٪	۵۷.۶٪



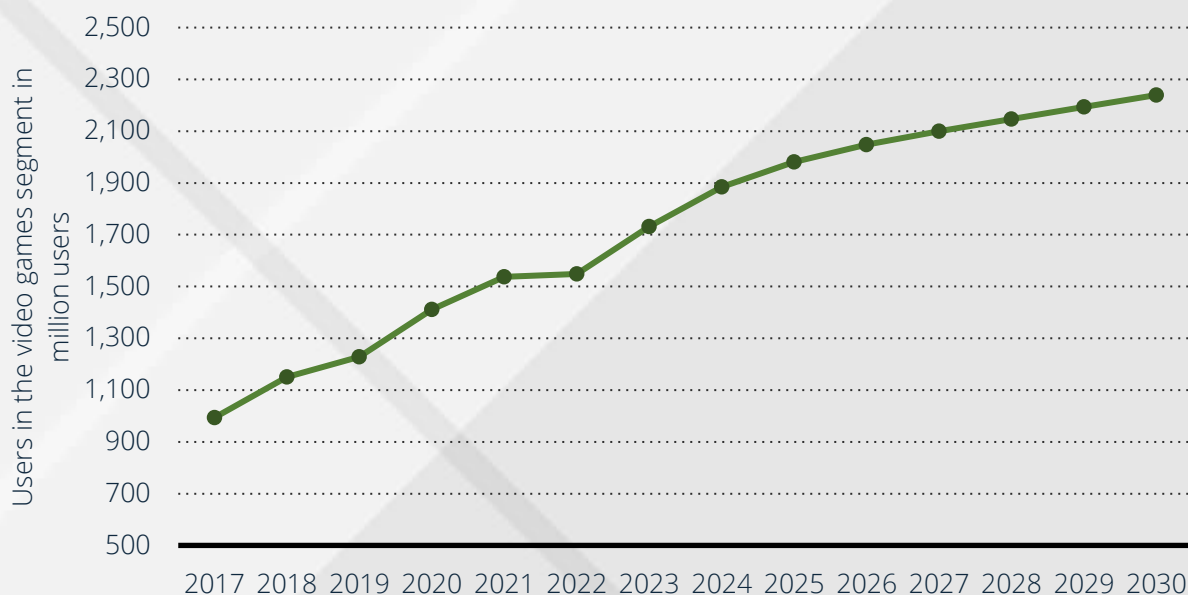
تعداد کاربران در بخش بازی های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۱۷ تا ۲۰۳۰ (بر حسب میلیون نفر)

نمودار ۳ چشم انداز تعداد کاربران در بخش بازی های دیجیتال در سراسر درجهان را بین سال های ۲۰۱۷-۲۰۳۰ را نشان می دهد. محور افقی سال و محور عمودی نمایانگر تعداد کاربران بازی های دیجیتال بر حسب میلیون نفر است.

منبع و روش‌شناسی داده‌ها

این گزارش بر پایه داده‌هایی است که توسط واحد تبلیغات و بینش رسانه‌ای مؤسسه استاتیتستا گردآوری شده‌اند و دوره زمانی آن از سال ۲۰۱۷ تا ۲۰۳۰ را در بر می‌گیرد. محدوده جغرافیایی این مطالعه، سراسر جهان بوده و تمامی مقادیر ارائه‌شده به‌صورت مدل‌سازی‌شده و تخمینی هستند و اطلاعات دقیق مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان و گروه‌های سنی مشخص نشده است.

نمودار ۳ تعداد کاربران در بخش بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۱۷ تا ۲۰۳۰ (بر حسب میلیون نفر)



منبع: Statista

با توجه به نمودار فوق، روند کلی رشد کاربران جهانی بازی‌های دیجیتال صعودی است و از حدود ۹۵۰ میلیون کاربر در سال ۲۰۱۷ به میزان تقریبی ۲۲۸۰ میلیون کاربر در سال ۲۰۳۰ خواهد رسید ولی شیب افزایش تعداد کاربران در سال‌های مختلف متفاوت است. بین سال‌های ۲۰۱۹ تا ۲۰۲۱ همزمان با شیوع بیماری کرونا شاهد جهش چشمگیر تعداد کاربران هستیم. پس از یک دوره ثبات کوتاه (به دلیل پایان دوران کرونا) در سال

۲۰۲۲، روند افزایشی از سال ۲۰۲۳ دوباره آغاز شده و تا پایان دوره ادامه می‌یابد، هرچند از سال ۲۰۲۵ تا ۲۰۳۰ به دلیل بلوغ بازار روند افزایش تعداد کاربران این بخش با شیب ملایم‌تری ادامه خواهد داشت.



جمع‌بندی

بر اساس مدل‌سازی‌های انجام‌شده، تعداد کاربران بخش «بازی‌ها» در بازار رسانه‌ای جهانی در سال ۲۰۲۴ به ۱.۸۹ میلیارد نفر رسیده است. این رقم حاصل روندی صعودی و مستمر است که از سال ۲۰۱۷ آغاز شده و طی آن، تعداد کاربران تا سال ۲۰۲۴ به میزان ۸۹۱.۳۹ میلیون نفر افزایش یافته است. پیش‌بینی‌ها نشان می‌دهد که این رشد تا سال ۲۰۳۰ نیز ادامه خواهد داشت و تعداد کاربران در این بازه زمانی با افزایشی معادل ۳۵۴.۴ میلیون نفر همراه خواهد بود.

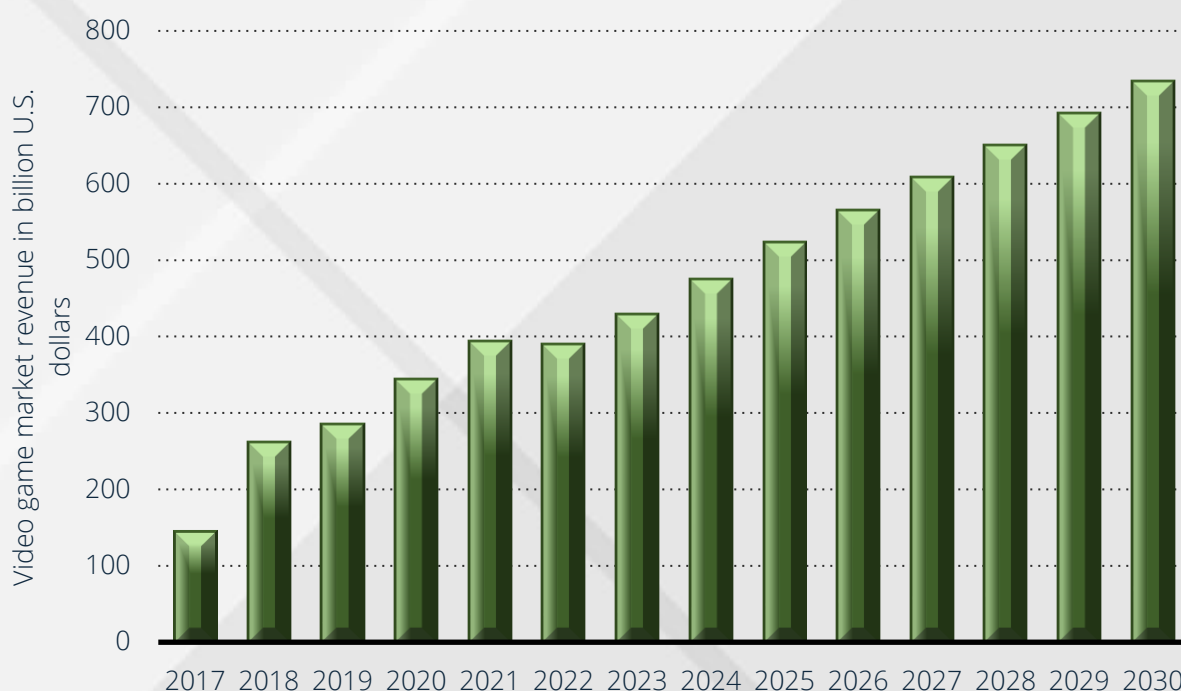


درآمد جهانی بازار بازی‌های دیجیتال از سال ۲۰۱۷ تا سال ۲۰۳۰ (به میلیارد دلار آمریکا)

نمودار ۴، چشم‌انداز درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۱۷ تا سال ۲۰۳۰ (برحسب میلیارد دلار آمریکا) را نشان می‌دهد. محور افقی نمایانگر سال و محور عمودی میزان درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال برحسب میلیارد دلار آمریکا است.

این داده‌ها از سوی Statista و بخش Statista Advertising & Media Insights گردآوری و تحلیل شده‌اند. دوره‌ی مورد بررسی از سال ۲۰۱۷ تا ۲۰۳۰ را دربر می‌گیرد و محدوده‌ی مطالعه شامل بازار جهانی است. تعداد پاسخ‌دهندگان و گروه‌های سنی مشخص نشده‌اند. داده‌ها شامل بازی‌های دیجیتال و فیزیکی بوده و تمام مقادیر، برآوردی هستند.

نمودار ۴ درآمد جهانی بازار بازی‌های دیجیتال از سال ۲۰۱۷ تا سال ۲۰۳۰ (به میلیارد دلار آمریکا)



منبع: Statista

با توجه به نمودار فوق، روند کلی درآمد جهانی بازار بازی‌های دیجیتال به صورت صعودی و پایدار است. برآوردها نشان می‌دهد که این درآمد از حدود ۱۵۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۷ به نزدیک ۷۲۰ میلیارد دلار

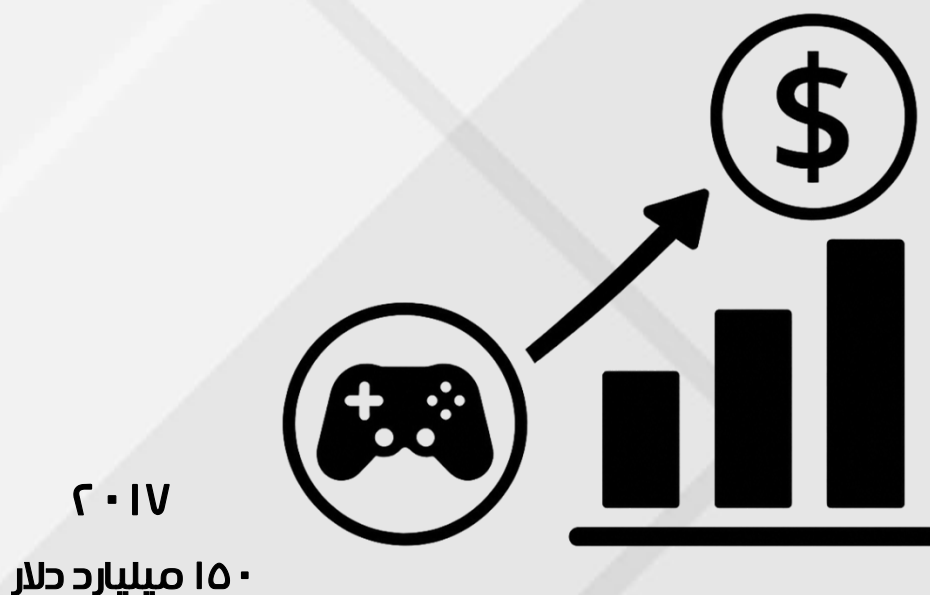
در سال ۲۰۳۰ خواهد رسید. در سال‌های ابتدایی (۲۰۱۷ تا ۲۰۲۱)، نرخ رشد چشم‌گیری شاهد هستیم، اگرچه نرخ رشد به ویژه در سال ۲۰۲۰ به دلیل پایان دوران همه‌گیری کرونا اندکی کاهش یافته، اما روند کلی نشان‌دهنده‌ی افزایش مستمر و پایدار درآمد صنعت بازی‌های دیجیتال است؛ صنعتی که اکنون سهمی اساسی از اقتصاد رسانه‌ای جهان را به خود اختصاص داده است.

جمع‌بندی

درآمد بخش «بازی‌ها» در بازار جهانی رسانه در سال ۲۰۲۴ حدود ۴۷۵.۰۴ میلیارد دلار برآورد شده است. بین سال‌های ۲۰۱۷ تا ۲۰۲۴، این درآمد به میزان ۳۳۰.۷ میلیارد دلار افزایش یافته است؛ هرچند این رشد، مسیر یکنواختی نداشته و با نوساناتی همراه بوده است. پیش‌بینی می‌شود که درآمد در بازه‌ی زمانی ۲۰۲۴ تا ۲۰۳۰ به‌طور پیوسته حدود ۲۵۸.۱۸ میلیارد دلار دیگر افزایش یابد که نشان‌دهنده‌ی روندی صعودی و پایدار است.

۲۰۳۰

۷۲۰ میلیارد دلار



بخش دوم

**بازار بازی‌های
ویدئویی به تفکیک
هر بخش**



درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد دلار آمریکا)

نمودار ۵، چشم‌انداز درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد دلار آمریکا) را نشان می‌دهد. محور افقی سال و محور عمودی درآمد جهانی بازار بازی‌های دیجیتال (برحسب میلیارد دلار آمریکا) در هر بخش است. هر منحنی بیانگر یکی از بخش‌های بازار بازی‌ها هستند.



بازی‌های ابری

Cloud Gaming



بخش زنده بازی‌ها

Gaming Live Streaming



سخت‌افزار بازی

Gaming Hardware



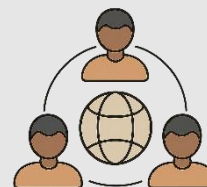
تبلیغات درون‌بازی

In-game Advertising



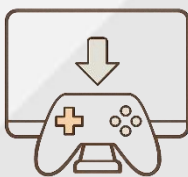
شبکه‌های بازی

Gaming Networks



بازی‌های فیزیکی

Physically Sold Games



بازی‌های دانلودی

Download Games



بازی‌های موبایل

Mobile Games



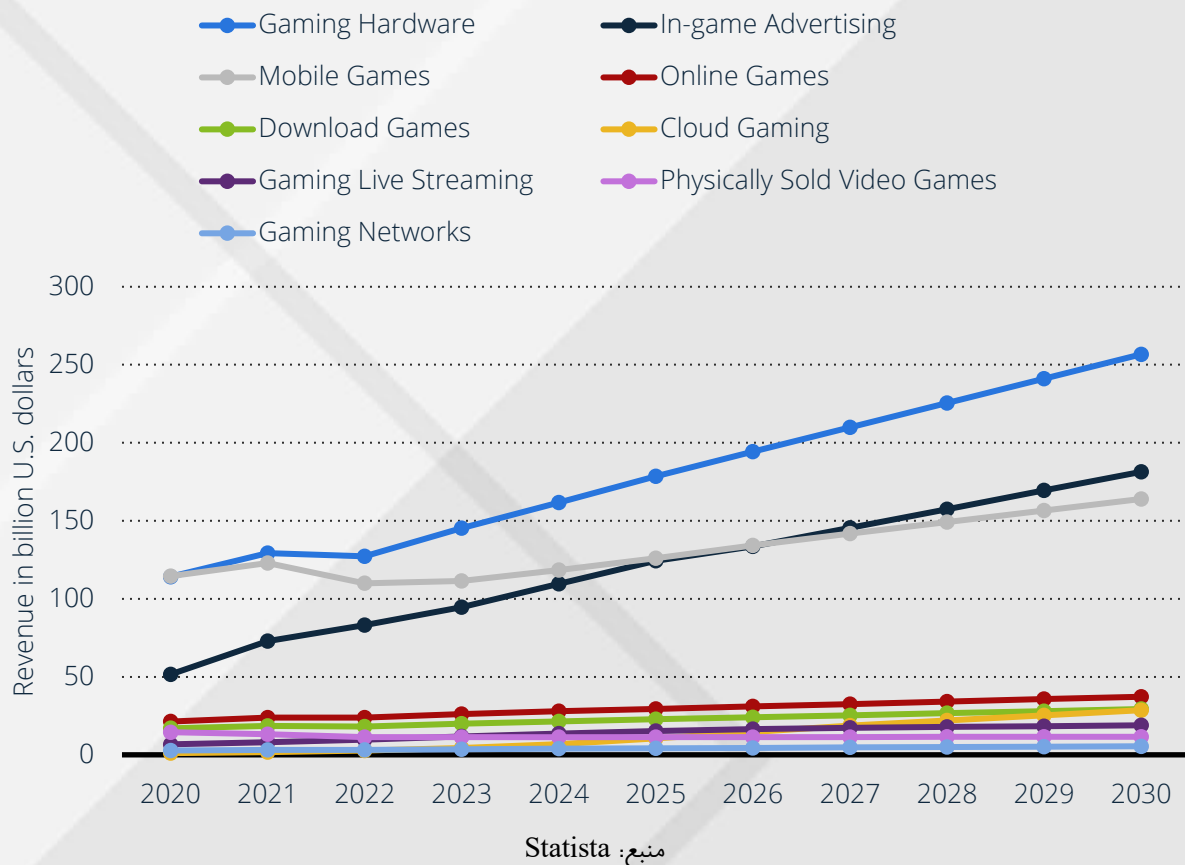
بازی‌های آنلاین

Online Games

منبع و اطلاعات روش‌شناسی

این مطالعه توسط واحد تبلیغات و بینش رسانه‌ای مؤسسه استیستا انجام شده است. بازه زمانی پژوهش از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۳۰ را در بر می‌گیرد. محدوده جغرافیایی تحقیق، سراسر جهان بوده و تمامی داده‌های ارائه‌شده به‌صورت تخمینی مدل‌سازی شده‌اند. اطلاعات مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان و گروه‌های سنی مشخص نشده‌اند.

نمودار ۵ درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد دلار آمریکا)



در نمودار فوق، بخش سخت‌افزار بازی با اختلاف قابل توجهی نسبت به سایر بخش‌ها بیشترین رشد درآمدی را خواهد داشت. پیش‌بینی می‌شود درآمد این بخش تا سال ۲۰۳۰ به بیش از ۲۵۰ میلیارد دلار برسد.

پس از آن، بخش تبلیغات درون بازی و بازی‌های موبایلی در جایگاه دوم و سوم قرار دارند. در ابتدای دوره، بازی‌های موبایلی درآمد بیشتری را نسبت به تبلیغات درون بازی داشته‌اند، اما از سال ۲۰۲۵ به بعد، تبلیغات درون بازی با شیب رشد سریع‌تری افزایش پیدا یافته و در سال ۲۰۲۷ از بازی‌های موبایلی پیشی خواهد گرفت. پیش‌بینی می‌شود در سال ۲۰۳۰ درآمد بازی‌های موبایلی و تبلیغات درون بازی به ترتیب به حدود ۱۶۰ و ۱۸۰ میلیارد دلار برسد.

در مقابل، سایر بخش‌ها نوسانات اندکی را تجربه می‌کنند و هیچ‌یک از آن‌ها تا پایان دوره، درآمدی بیش از ۵۰ میلیارد دلار نخواهد داشت. در این بین، شبکه‌های بازی کمترین و بازی‌های آنلاین بیشترین درآمد را در طی دوره خواهند داشت.

جمع‌بندی

پیش‌بینی می‌شود درآمد در تمام بخش‌ها تا سال ۲۰۳۰ رشد قابل‌توجهی را تجربه کند. در مقایسه با نه بخش مختلف برای سال ۲۰۳۰، بخش سخت‌افزار بازی با ۲۵۶.۶۹ میلیارد دلار آمریکا در رتبه نخست قرار دارد. در مقابل، بخش شبکه‌های بازی با ۵.۵ میلیارد دلار آمریکا در جایگاه آخر قرار گرفته است. تفاوت این دو بخش، ۲۵۱.۱۹ میلیارد دلار آمریکا است.



تعداد کاربران بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد)

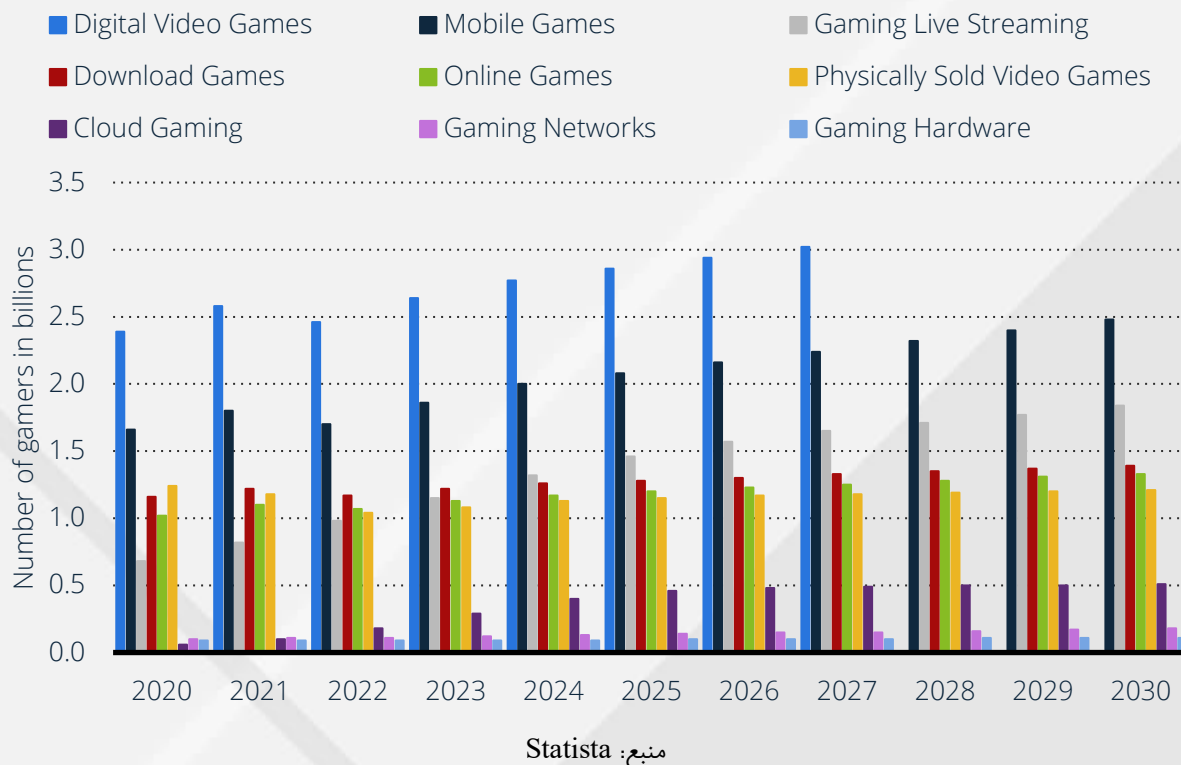
نمودار ۶، چشم‌انداز تعداد کاربران بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد نفر) را نشان می‌دهد. محور افقی سال و محور عمودی تعداد کاربران (برحسب میلیارد نفر) است. همانطور که در نمودار ۶ ملاحظه می‌شود در بازه زمانی ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۲ در همه بخش‌ها شاهد رشد تعداد کاربران در سال ۲۰۲۱ به دلیل شیوع بیماری کرونا و افت تعداد کاربران در سال ۲۰۲۲ به دلیل پایان دوران کرونا بودیم. به همین دلیل با در نظر نگرفتن این بازه زمانی ما روند کلی تعداد کاربران در بازه زمانی ۲۰۲۰ تا ۲۰۳۰ را بررسی می‌کنیم.



منبع و اطلاعات روش‌شناسی

این مطالعه توسط واحد تبلیغات و بینش رسانه‌ای مؤسسه استاتیستا انجام شده و بازه زمانی آن از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۳۰ را در بر می‌گیرد. محدوده جغرافیایی تحقیق، سراسر جهان بوده و تمامی داده‌های ارائه‌شده به صورت تخمینی مدل‌سازی شده‌اند. اطلاعات مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان و گروه‌های سنی در این مطالعه مشخص نشده است.

تعداد کاربران بازی‌های دیجیتال در سراسر جهان از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (برحسب میلیارد)



در نمودار فوق، بخش بازی‌های دیجیتال از نظر تعداد کاربر با اختلاف قابل ملاحظه پیشتر از سایر بخش‌ها است، در نقطه شروع در سال ۲۰۲۰ نزدیک به ۲.۴ میلیارد کاربر داشته است و سپس تا سال ۲۰۲۷ با شیب ملایم روند رو به رشدی را خواهد داشت و در سال ۲۰۲۷ این بخش شاهد ۳ میلیارد کاربر خواهد بود.

◀ پس از بازی‌های دیجیتال، بازی‌های موبایلی با ۱.۷ میلیارد کاربر در جایگاه دوم قرار می‌گیرند و تا پایان بازه زمانی روند روبه‌رشدی را خواهند داشت و انتظار می‌رود این بخش تا سال ۲۰۳۰ حدود ۲.۵ میلیارد کاربر داشته باشد. در این بین، سرعت رشد کاربران بازی‌های پخش زنده بازی‌ها از سایر بخش‌ها بیشتر است و از حدود ۰.۷ میلیارد کاربر در سال ۲۰۲۰ به میزان تقریبی ۱.۹ میلیارد کاربر در سال ۲۰۳۰ خواهد رسید.

در مقابل، بازی‌های آنلاین و بازی‌های دانه‌لودی رشد ملایمی را تا پایان دوره خواهند داشت و به‌ترتیب از حدود ۱ تا ۱.۲ میلیارد کاربر در سال ۲۰۲۰ به میزان ۱.۸ تا ۱.۹ میلیارد کاربر در سال ۲۰۳۰ خواهند رسید. بازی‌های فیزیکی در این بازه افت و خیزهایی را طی دوره تجربه کرده اما در مجموع ثبات نسبی خود را حفظ کرده‌اند و ۱.۳ میلیارد کاربر خود را در سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ حفظ خواهد کرد.

با توسعه زیرساخت‌های فناوری و افزایش سرعت اینترنت، تعداد کاربران بازی‌های ابری از حدود ۰.۱ میلیارد در سال ۲۰۲۰ به ۰.۵ میلیارد در سال ۲۰۳۰ افزایش خواهد یافت.

شبکه‌های بازی رشد بسیار جزئی خواهند داشت و در نهایت در سال ۲۰۳۰ حدود ۰.۲ میلیارد کاربر خواهند داشت. بخش سخت‌افزار بازی کم‌نوسان‌ترین بخش است و در نهایت سهمی حدود ۰.۱ میلیارد در میان کاربران را به خود اختصاص می‌دهد.

جمع‌بندی

برآوردها نشان می‌دهد که در طول دوره پیش‌بینی‌شده، تعداد کاربران در تمامی بخش‌های صنعت بازی با نوسانات قابل‌توجهی همراه خواهد بود. با این حال، روند کلی در اغلب بخش‌ها افزایشی است و تا سال ۲۰۳۰، تعداد کاربران در بیشتر بخش‌ها رشد خواهد داشت. در این میان، بخش «بازی‌های ویدیویی دیجیتال» در کل دوره بیشترین تعداد کاربران را به خود اختصاص داده و تا سال ۲۰۳۰ به رقم چشمگیر ۳.۰۲ میلیارد نفر خواهد رسید.



میانگین درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال به‌ازای هر کاربر (ARPU) از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (به دلار آمریکا)

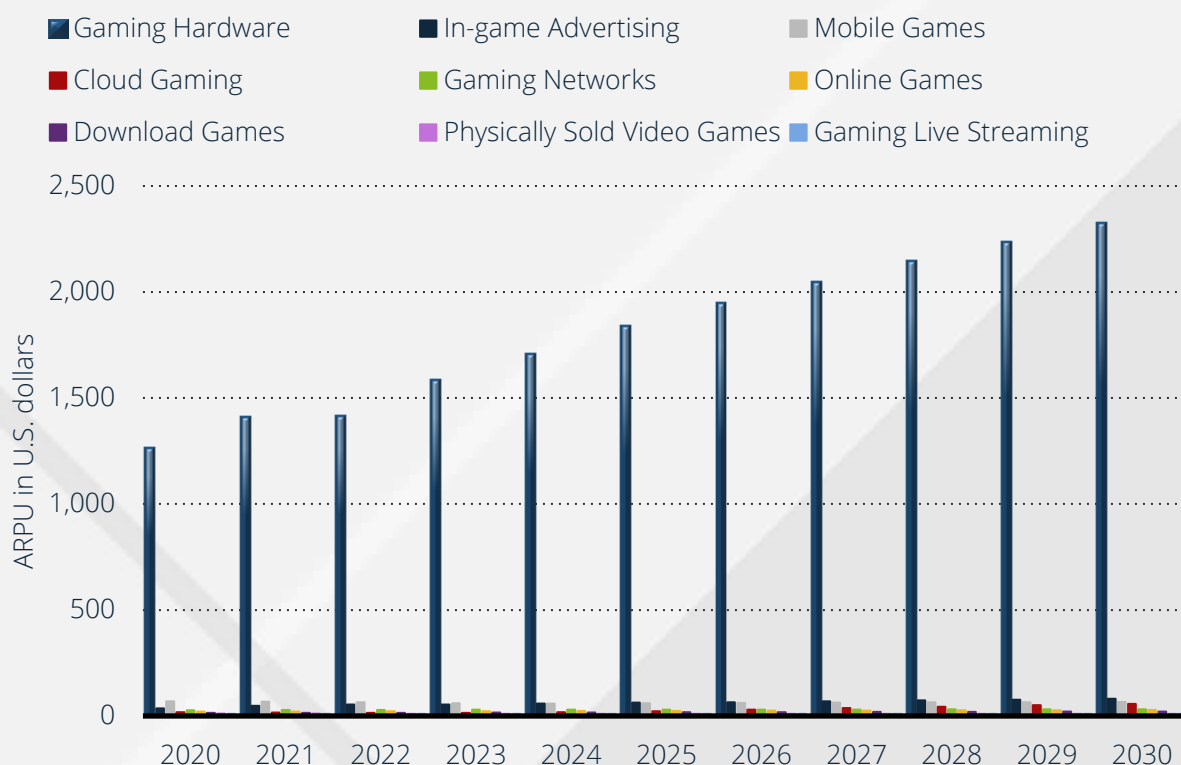
نمودار ۷، چشم‌انداز میانگین درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال به‌ازای هر کاربر (ARPU) از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰ به تفکیک هر بخش (به دلار آمریکا) را نشان می‌دهد. محور افقی نمایانگر سال و محور عمودی ARPU هر بخش است. هر منحنی بیانگر بخش‌های مختلف بازار بازی شامل بازی‌های ابری، بازی پخش زنده، سخت‌افزار بازی، بازی‌های دانلودی، تبلیغات درون‌بازی، شبکه‌های بازی، بازی‌های فیزیکی، بازی‌های آنلاین و بازی‌های موبایل هستند.



منبع و اطلاعات روش‌شناسی

این مطالعه توسط واحد تبلیغات و بینش رسانه‌ای مؤسسه استاتیستا انجام شده و دوره زمانی آن از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۳۰ را در بر می‌گیرد. محدوده جغرافیایی تحقیق، سراسر جهان بوده و تمامی داده‌های ارائه‌شده به‌صورت تخمینی مدل‌سازی شده‌اند. اطلاعات مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان و گروه‌های سنی در این مطالعه مشخص نشده است.

نمودار ۷ میانگین درآمد جهانی بازی‌های دیجیتال به ازای هر کاربر (ARPU) از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۳۰
به تفکیک هر بخش (به دلار آمریکا)



منبع: Statista

در نمودار فوق، بخش سخت‌افزار بازی به‌طور چشم‌گیر و مداوم روند صعودی دارد. ARPU در این بخش از حدود ۱۳۰۰ دلار در سال ۲۰۲۰ به میزان تقریبی ۲۴۰۰ دلار در سال ۲۰۳۰ افزایش می‌یابد. این روند نشان‌دهنده مدل درآمدی مبتنی بر پرداخت کاربر در حوزه تجهیزات سخت‌افزاری است. در مقابل، سایر بخش‌ها سهمی بسیار اندک و تقریباً ثابت دارند که نشان‌دهنده اشباع نسبی بازار و محدودیت رشد درآمد متوسط هر کاربر در این حوزه‌هاست.

تحلیل مقایسه‌ای بخش‌ها

در میان بخش‌های غیرسخت‌افزاری، تبلیغات درون‌بازی و بازی‌های موبایلی، بالاترین ARPU را دارند

و بازی‌های ابری نیز از سال ۲۰۲۴ به این دسته اضافه می‌شوند، هرچند رشد آن اندک است.

❖ بازی‌های فیزیکی و داندودی روندی نسبتاً ثابت یا کاهشی جزئی دارند، که بازتابی از گذار بازار به سمت مدل‌های اشتراکی و خدمات ابری است.

❖ تفاوت چشمگیر میان ARPU سخت‌افزار و سایر بخش‌ها نشان می‌دهد که تمرکز اصلی ارزش بازار بر فروش تجهیزات و دستگاه‌ها است، نه صرفاً بر محتوای بازی‌ها. در مقابل، سهم پایین ARPU در بخش‌هایی مانند پخش زنده و شبکه‌های بازی، نشان‌دهنده‌ی مدل درآمدی مبتنی بر تبلیغات و حجم کاربران بالا است، نه درآمد مستقیم از کاربر. تا پایان دوره، اگرچه اکثر بخش‌ها رشد اندکی دارند، اما تنها سخت‌افزار بازی‌ها رشد پیوسته و قابل‌توجهی را تجربه می‌کند.

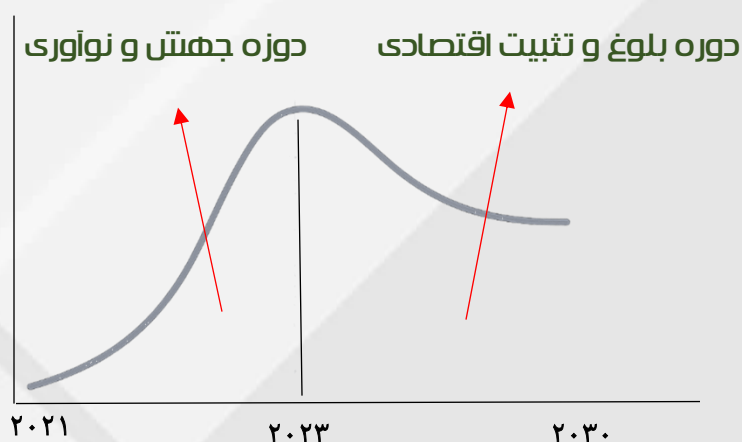
جمع‌بندی

بر اساس برآوردهای انجام‌شده، میانگین درآمد هر کاربر در تمامی بخش‌های بازار بازی‌های ویدیویی طی دوره پیش‌بینی‌شده با نوسانات قابل‌توجهی همراه خواهد بود. با این حال، تنها بخش «بازی‌های ویدیویی به صورت فیزیکی فروخته شده» در پایان این دوره کاهش درآمد را تجربه می‌کند؛ در حالی که سایر بخش‌ها روندی صعودی را نشان می‌دهند. اختلاف میان سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۳۰ در این شاخص، به‌صورت مطلق برابر با ۲.۱۵ دلار آمریکا گزارش شده است.



رشد درآمد بازار بازی‌های دیجیتال از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۳۰ به تفکیک بخش‌ها

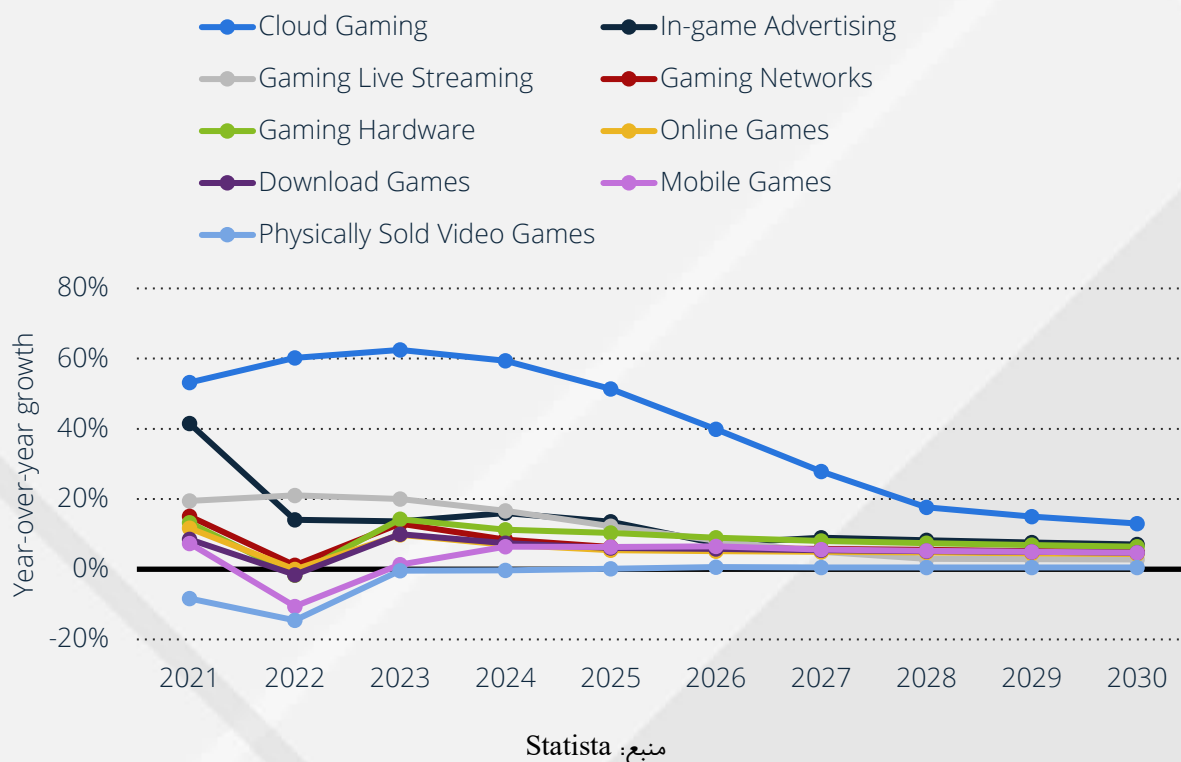
نمودار ۸، چشم‌انداز نرخ رشد سالانه‌ی بخش‌های گوناگون صنعت بازی‌های دیجیتال را از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۳۰ نشان می‌دهد. بررسی این داده‌ها روندی چندمرحله‌ای را آشکار می‌سازد که در آن، بازار از دوره‌ی جهش و نوآوری (۲۰۲۱-۲۰۲۳) به سمت بلوغ و تثبیت اقتصادی (۲۰۲۳-۲۰۳۰) حرکت کرده است. محور افقی نمایانگر سال و محور عمودی نرخ رشد سالانه هر بخش است. هر منحنی بیانگر بخش‌های مختلف بازار بازی شامل بازی‌های ابری، بازی پخش زنده، سخت‌افزار بازی، بازی‌های دانلودی، تبلیغات درون‌بازی، شبکه‌های بازی، بازی‌های فیزیکی، بازی‌های آنلاین و بازی‌های موبایل هستند.



منبع و اطلاعات روش‌شناسی

این مطالعه توسط مؤسسه استاتیس‌تا و واحد تبلیغات و بینش رسانه‌ای آن انجام شده و دوره زمانی آن از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۳۰ را در بر می‌گیرد. محدوده جغرافیایی تحقیق، سراسر جهان بوده و تمامی داده‌های ارائه‌شده به‌صورت تخمینی مدل‌سازی شده‌اند. اطلاعات مربوط به تعداد پاسخ‌دهندگان، گروه‌های سنی و ویژگی‌های خاص در این مطالعه مشخص نشده است.

نمودار ۸ رشد درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در جهان از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۳۰ به تفکیک بخش‌ها



در ابتدای دوره، بازی‌های ابری با رشد خیره‌کننده‌ی بالای ۵۰٪ در سال ۲۰۲۱ و ماکزیمم بالای ۶۰٪ در ۲۰۲۳، پیشتاز صنعت بودند. این رشد عمدتاً ناشی از توسعه زیرساخت‌های استریم، افزایش سرعت اینترنت و محبوبیت سرویس‌های اشتراکی است. اما از ۲۰۲۴ به بعد، با ورود بازار به مرحله بلوغ و رقابت شدید، روند نزولی آغاز شد و پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۳۰ نرخ رشد به حدود ۱۲٪ برسد. با وجود این کاهش، بازی‌های ابری همچنان پویاترین و نوآورترین بخش بازار باقی خواهند ماند.

در مقابل، تبلیغات درون‌بازی که در سال ۲۰۲۱ با رشد حدود ۴۰٪ مواجه بود، پس از محدودیت‌های حریم خصوصی و تغییر سیاست‌های ردیابی کاربران به‌ویژه در (iOS)، روندی کاهشی یافت و از ۲۰۲۵ به بعد در بازه‌ی پایدار ۹٪ تا ۱۵٪ تثبیت شد. این ثبات نشان‌دهنده‌ی تبدیل تبلیغات درون‌بازی به منبع درآمد

ثابت و قابل پیش‌بینی برای ناشران است، هرچند پویایی اولیه را از دست داده است.

بخش زنده بازی‌ها نیز مسیری مشابه را طی کرده است. رشد تقریبی ۲۰٪ در ۲۰۲۱ به تدریج کاهش یافته و تا سال ۲۰۳۰ به حدود زیر ۵٪ می‌رسد. بازار استریم، با وجود اشباع نسبی و رقابت پلتفرم‌های جدید، اکنون به بخش مکمل اکوسیستم بازی تبدیل شده و نقش اصلی آن در افزایش تعامل کاربر و ترویج برند بازی‌ها تثبیت شده است.

در حوزه‌ی سخت‌افزار بازی، رشد ۱۰ تا ۱۸ درصدی بین سال‌های ۲۰۲۱ تا ۲۰۲۴ داشت که عمدتاً به عرضه کنسول‌های نسل جدید و ارتقای رایانه‌های گیمینگ مربوط بود. اما با طولانی شدن چرخه‌ی عمر کنسول‌ها و گسترش بازی‌های ابری، رشد این بخش به تدریج کاهش یافته و پیش‌بینی می‌شود در بازه زمانی تا ۲۰۳۰ زیر ۱۰٪ باشد. این روند نشان می‌دهد که سخت‌افزار فیزیکی جای خود را به مدل‌های سرویس‌محور و مجازی‌تر می‌دهد.

در میان بخش‌های پایدار، بازی‌های دانه‌لودی و بازی‌های آنلاین از ثبات قابل‌توجهی برخوردار بوده‌اند؛ نرخ رشد بازی‌های آنلاین در ۲۰۲۱ حدود ۱۰٪ و در سال ۲۰۲۲ با افتی به رشد ۰٪ رسیده است و مجدد در سال ۲۰۲۳ رشد ۱۰ درصدی را تجربه کرده است. اما از سال ۲۰۲۴ تا ۲۰۳۰ در کل بازه، رشد در محدوده‌ی ۱۰٪ حفظ شده است. این ثبات ناشی از ساختار درآمدی پایدار (خریدهای درون‌برنامه‌ای و سرویس‌های اشتراکی) و جامعه‌ی کاربری وفادار است. در همین راستا، بازی‌های دانه‌لودی نیز روندی مشابه را طی کرده‌اند و عملاً این بازی‌ها به مرحله‌ی اشباع رسیده‌اند، زیرا کاربران تمایل بیشتری به مدل‌های اشتراکی و ابری پیدا کرده‌اند.

در نقطه‌ی مقابل، بازی‌های موبایل نوسان زیادی را تجربه کرده‌اند. پس از رشد ۸٪ در ۲۰۲۱، این بخش در ۲۰۲۲ افتی تا حدود ۱۰٪ داشت؛ عواملی چون تغییر سیاست‌های تبلیغاتی اپ‌استورها و اشباع بازار جهانی از دلایل اصلی این افت بودند. با این حال، از ۲۰۲۴ به بعد، رشد مثبت دوباره به حدود ۸ تا ۱۰ درصدی بازگشته و تا پایان دهه پایدار باقی می‌ماند، که این امر نشان‌دهنده‌ی جایگاه پایدار بازی‌های موبایل در بازار جهانی است.

در نهایت، بازی‌های فیزیکی تنها بخش کاملاً نزولی این صنعت محسوب می‌شوند. با شروع تقریبی ۸٪- در ۲۰۲۱ و رسیدن به حدود ۱۷٪- در ۲۰۲۲، فروش فیزیکی عملاً در مسیر انقراض قرار گرفته است. از ۲۰۲۵ تا ۲۰۳۰، روند نزدیک به صفر نشان‌دهنده‌ی محدود شدن این بازار است، چرا که توزیع دیجیتال به استاندارد غالب صنعت بدل شده است.

جمع‌بندی

در سال ۲۰۳۰، پیش‌بینی می‌شود رشد درآمد در تمام بخش‌ها نسبت به دوره زمانی قبلی به‌طور قابل توجهی کاهش یابد. در این زمینه، کاهش قابل توجه بخش بازی‌های ابری در انتهای دوره پیش‌بینی شده، برجسته است. در مقایسه با کاهش متوسط ۰.۴۳۴۴ درصد، تغییر درآمد در این بخش به‌طور قابل توجهی بیشتر است و به مقدار ۲ درصد می‌رسد.



لطفا سوالات، پیشنهادات و انتقادهای خود را با ما در میان بگذارید:

ایمیل: INFO@DIREC.IR

تماس: ۰۲۱ - ۸۸۳۱۰۳۷۰

@Game_Research

WWW.DIREC.IRCG.IR

نشانی: تهران، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲، طبقه اول.