

— مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

بازار بازی‌های رایانه‌ای شخصی و کنسول

ترجمه‌ی گزارش سالانه‌ی نیوزو (Newzoo)

۲۰۲۶



دانش، هدایتگر تفاوت‌هاست
KNOWLEDGE DIRECTS DIFFERENCES

שמע

شناسنامه

عنوان	بازار بازی‌های رایانه‌ی شخصی و کنسول ۲۰۲۶
عنوان گزارش اصلی	PC & Console Gaming Report 2026
ناشر گزارش اصلی	نیوزو (Newzoo)
تاریخ انتشار گزارش اصلی	مارس ۲۰۲۶ (اسفند ۱۴۰۴)
نویسندگان گزارش اصلی	امانوئل روزیه، میشل بوییسمن، تیانی گو، زویی هانت و محمد مرت شاهین
پیوند گزارش اصلی	newzoo.com/resources/trend-reports/the-pc-console-gaming-report-2026
تهیه و تنظیم	فاطمه حدیری و محمدعلی امینی
ناشر نسخه‌ی فارسی	مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
تاریخ تهیه	مهر ۱۴۰۵

←	مرور کلی	۰
شش عدد کلیدی، مقدمه و یافته‌های اصلی		
←	مسیر بازار	۱
بازار در سال ۲۰۲۶ به کدام سمت می‌رود؟		
←	زمان و پول بازیکنان	۲
بازیکنان وقت و پول خود را صرف چه بازی‌هایی می‌کنند؟		
←	تمرکز بازار	۳
بازی‌هایی که در میان ۲۰ عنوان برتر نیستند، چه سرنوشتی دارند؟		
←	مدل‌های درآمدی	۴
کدام مدل‌های درآمدی در شرایط فعلی بهتر جواب می‌دهند؟		

بازار بازی‌های رایانه‌ای شخصی و کنسول کوچک

نمی‌شود، اما دیگر مثل گذشته سریع هم رشد

نمی‌کند. این گزارش در چهار بخش توضیح می‌دهد که

چه عواملی این بازار را تغییر می‌دهند.

برای رفتن به هر بخش، روی آن کلیک کنید

فهرست

بازار رایانه‌ی شخصی و کنسول در شش عدد



+۵۲%

رشد زمان بازی Roblox در سال ۲۰۲۵
Roblox پربازی‌ترین فرنچایز سال شد.



۱۰۲۰
میلیون نفر

بازیکنان رایانه‌ی شخصی در سال ۲۰۲۸
درآمد رایانه‌ی شخصی هم در همین سال از کنسول
بیشتر می‌شود.



۱۰۳.۷
میلیارد دلار

درآمد پیش‌بینی‌شده در سال ۲۰۲۸
این رقم در سال ۲۰۲۴، ۸۲.۴ میلیارد دلار بود.



۳۰ تا ۵۰
دلار

رده‌ی قیمتی با سریع‌ترین رشد
این رده در همه‌ی پلتفرم‌ها سریع‌تر از بقیه رشد
کرده است.



۲
برابر

درآمد هر ساعت بازی رایگان در رایانه‌ی
شخصی
نسبت به پلی‌استیشن؛ این عدد در مقایسه با
ایکس‌باکس سه برابر است.



۵۰%
بیش از

سهام ۲۰ بازی برتر از کل زمان بازی
این سهم هر سال کمی کوچکتر می‌شود.

بازار رایانه‌ی شخصی و کنسول در نقطه‌ی عطف

تیم کوچک سازنده‌ی Clair Obscur نشان داد که **کیفیت ساخت، بازیکن را جذب می‌کند**. موفقیت Schedule 1 هم نشان داد که **انتخاب زمان درست** می‌تواند به اندازه‌ی بودجه‌ی بزرگ مؤثر باشد.

بزرگی کافی نیست

بزرگ بودن پروژه به‌تنهایی دیگر موفقیت را تضمین نمی‌کند.

بازار بازی‌های رایانه‌ی شخصی و کنسول رو به افول نیست، اما دیگر موتور رشد گذشته هم نیست. عمر هر نسل از سخت‌افزارها طولانی‌تر شده و هزینه‌ی ساخت بازی بالا رفته است. حتی فرنچایزهای شناخته‌شده هم دیگر موفقیت تضمین‌شده‌ای ندارند.

بازیکنان بیشتر از گذشته بازی نمی‌کنند، اما در انتخاب بازی بسیار سخت‌گیرتر شده‌اند. اشتراک‌ها و پلتفرم‌های محتوای کاربرساخته، رابطه‌ی سازندگان و مخاطبان را تغییر داده‌اند. ارزش بازی دیگر فقط در خرید آن نیست، بلکه در ماندن بازیکن است.

در چنین بازاری، دانستن اینکه بازیکنان به کجا می‌روند و چرا، یک ضرورت راهبردی است.

امانوئل روزیه، مدیر هوش بازار نیوزو

یافته‌های اصلی گزارش (بخش نخست)

مسیر بازار



بازارهای نوظهور بازیکن تازه می‌آورند، اما بازارهای قدیمی‌تر پول بیشتری خرج می‌کنند.

مسیر بازار



کنسول دوباره رشد کرده است، اما این رشد به فروش بازی‌های پولی و نسل جدید سخت‌افزار وابسته است.

مسیر بازار



رشد رایانه‌ی شخصی پایدار است و تعداد بازیکنانش هر سال بیشتر می‌شود.

بازی‌های تازه



سهم بازی‌های تازه از زمان بازی تغییری نکرد؛ بازیکنان جابه‌جا می‌شوند، اما تعدادشان بیشتر نمی‌شود.

-۲۷%
بتل رویال



ژانرهای وابسته به بازی‌های پرهزینه، مثل شوتر و بتل رویال، بازیکن از دست می‌دهند.

بیش از ۵۰%
سهم ۲۰ بازی برتر



بیش از نیمی از زمان بازی هنوز صرف ۲۰ بازی برتر می‌شود، اما این سهم رو به کاهش است.

یافته‌های اصلی گزارش (بخش دوم)

تمرکز بازار



بازی‌هایی ماندگار می‌شوند که پولی‌اند، مسیر پیشرفت طولانی دارند و سال‌ها پس از عرضه هم فروش می‌کنند.

تمرکز بازار



در پلی‌استیشن چند فرنچایز بزرگ غالب‌اند، اما ایکس‌باکس به کمک Game Pass بازی‌های بیشتری را دیده‌شدنی می‌کند.

+۴۴%

رشد در رایانه‌ی شخصی



بازی‌هایی که در میان ۲۰ عنوان برتر نیستند، هر سال سهم بیشتری از زمان بازی می‌گیرند.

مدل درآمدی



بیشترین رشد فروش متعلق به بازی‌های زیر ۵۰ دلار است و بازی‌های ۳۰ تا ۵۰ دلاری از همه جلوترند.

۲ برابر
درآمد هر ساعت



فقط در رایانه‌ی شخصی است که بازی‌های رایگان درآمد خوبی دارند.

+۱۷%

بازی‌های پولی در رایانه‌ی شخصی



با اینکه زمان بازی کم شده، درآمد بازی‌های پولی در بازارهای غربی بیشتر شده است.



مناطق



کنسول



رایاندهی شخصی



بازیکنان



درآمد

رشد بازار پس از سال ۲۰۲۰ کند شد. این بخش
روند درآمد از ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۸، رشد تعداد بازیکنان و
سهم هر مدل درآمدی را بررسی می‌کند.

تعریفها و دامنه‌ی داده‌ها



کنسول

بازی‌هایی که روی دستگاه‌های پلی‌استیشن، ایکس‌باکس یا نیتندو اجرا می‌شوند.



بازیکنان

کسانی که روی رایانه‌ی شخصی یا کنسول، بازی ویدئویی کرده‌اند.



رایانه‌ی شخصی

بازی‌هایی که از فروشگاه‌هایی مثل Steam و Epic Games Store یا در مرورگر بازی می‌شوند. دستگاه‌های دستی مثل Steam Deck هم جزو همین دسته‌اند.



درآمد

پولی که مصرف‌کننده برای خرید بازی، خرید درون بازی، محتوای الحاقی و اشتراک می‌پردازد. مالیات، تبلیغات و سخت‌افزار جزو آن نیستند.

درآمد بازار پس از چند سال رکود دوباره رشد می‌کند

+۶.۶%

رشد سالانه‌ی درآمد رایانه‌ی شخصی
تا ۲۰۲۸

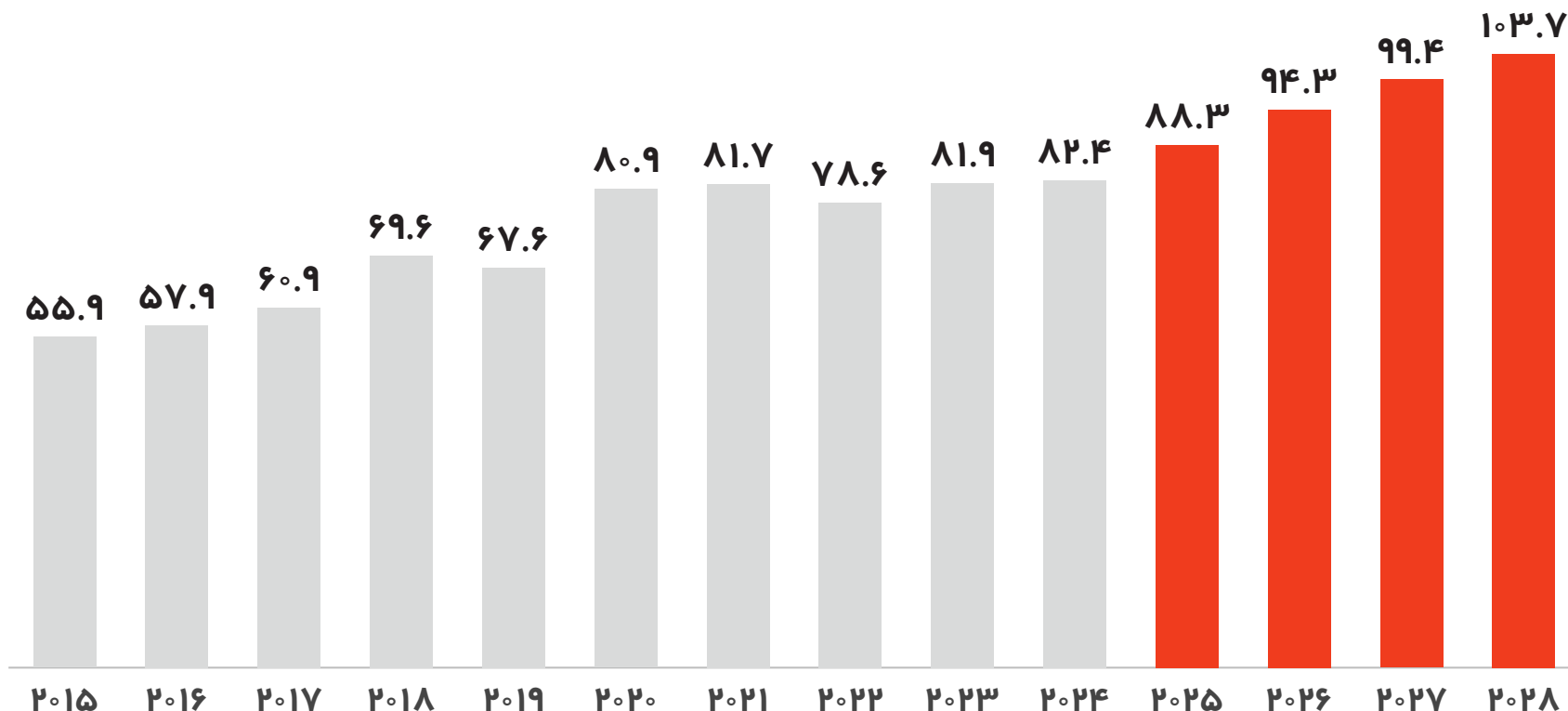
+۱۴.۴%

رشد سالانه‌ی درآمد کنسول تا ۲۰۲۸

-۲.۱%

رشد سالانه‌ی کنسول از ۲۰۲۰ تا
۲۰۲۴ منفی بود.

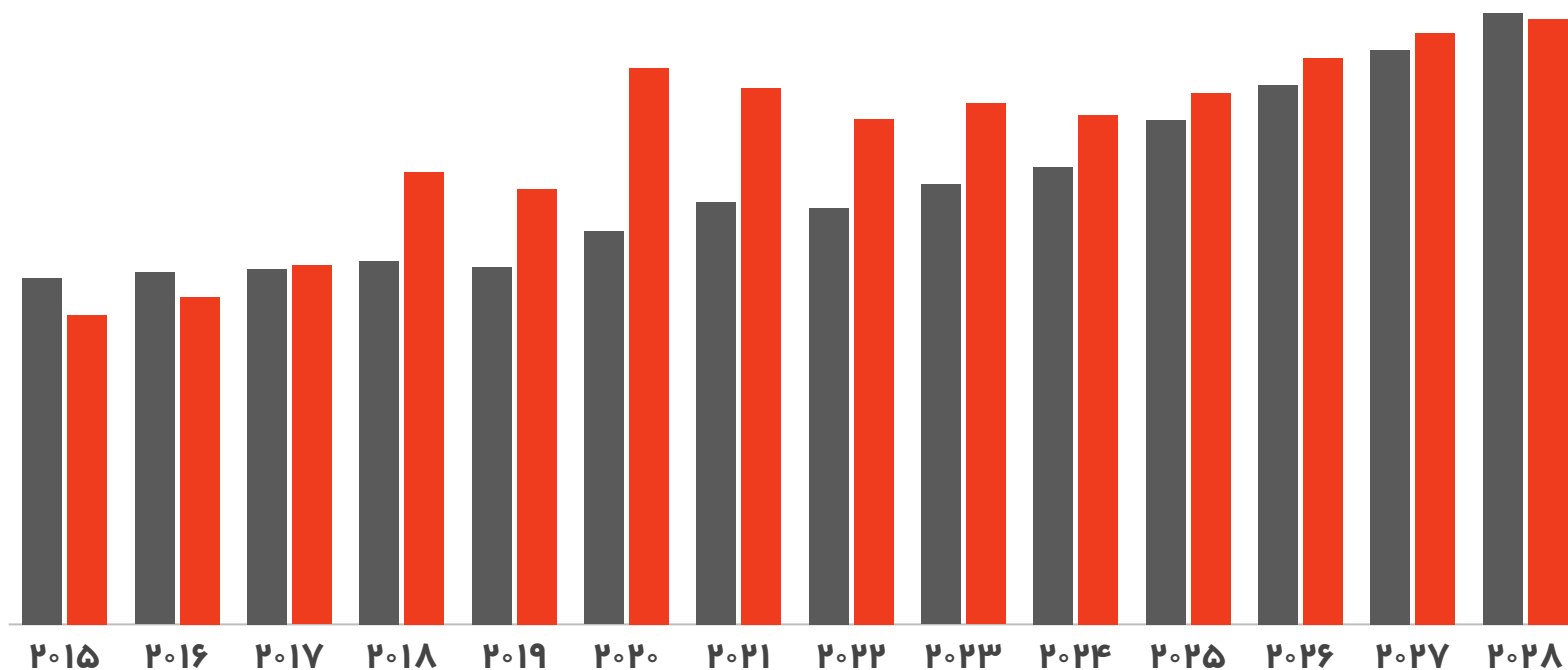
درآمد بازی‌های رایانه‌ی شخصی و کنسول میلیارد دلار؛ ستون‌های قرمز پیش‌بینی هستند



درآمد رایانه‌ی شخصی تا سال ۲۰۲۸ از کنسول بیشتر می‌شود

درآمد هر پلتفرم: میلیارد دلار؛ مقادیر تقریبی‌اند

■ رایانه‌ی شخصی ■ کنسول



۱ رشد رایانه‌ی شخصی، به کمک فروشگاه Steam، آرام اما پیوسته است.

۲ درآمد کنسول بیشتر به عرضی بازی‌های بزرگ بستگی دارد.

۳ در سال ۲۰۲۵، درآمد رایانه‌ی شخصی ۴۳ و درآمد کنسول ۴۵.۳ میلیارد دلار بود.

چه عواملی رشد هر پلتفرم را پیش می‌برند؟

کنسول

- کنسول تازه‌ی Nintendo Switch 2 و بازی‌های اختصاصی آن به رشد کمک می‌کنند.
- بازی‌های بزرگی مثل GTA VI در راه‌اند.
- قیمت بازی‌ها و اشتراک‌ها بالاتر رفته است.
- نسل بعدی کنسول‌ها در سال‌های ۲۰۲۷ و ۲۰۲۸ از راه می‌رسد، اما تعداد بازیکنان کم اضافه می‌شود.

رایانه‌ی شخصی

- تعداد کاربران، به‌ویژه در شرق آسیا، رو به افزایش است.
- سهم نسل‌های جوان‌تر از بازیکنان رایانه‌ی شخصی بیشتر می‌شود.
- میانگین قیمت فروش بازی‌ها بالاتر رفته است.
- شرکت Valve خدماتی فراتر از فروشگاه خود ارائه می‌کند.

تعداد بازیکنان رایانه‌ی شخصی از یک میلیارد نفر می‌گذرد

+۲.۹%

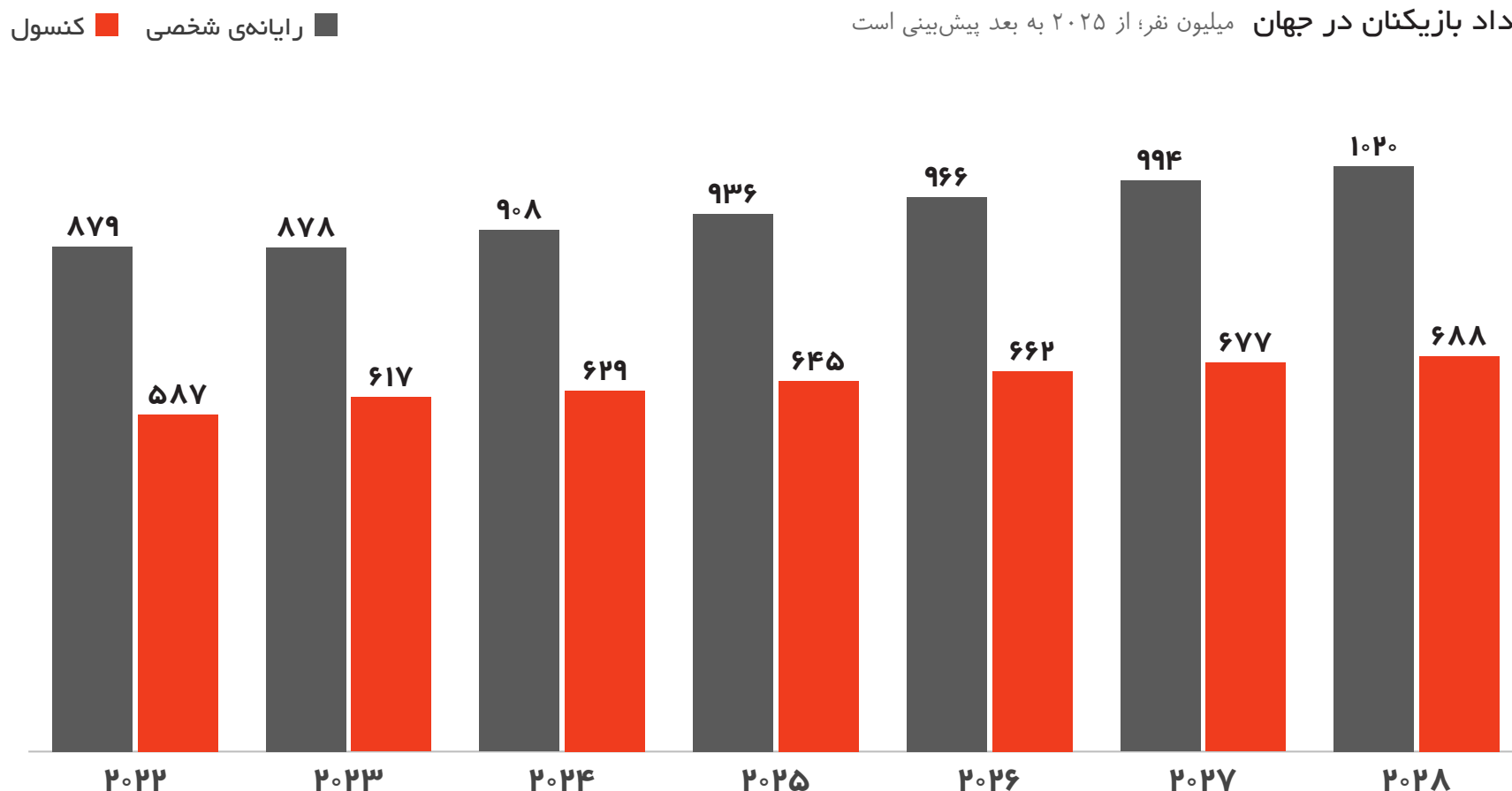
رشد سالانه‌ی تعداد بازیکنان رایانه‌ی شخصی تا ۲۰۲۸

+۲.۲%

رشد سالانه‌ی تعداد بازیکنان کنسول تا ۲۰۲۸

بازار کنسول به **بلوغ** رسیده و رشد آن آرام‌تر شده است.

تعداد بازیکنان در جهان میلیون نفر؛ از ۲۰۲۵ به بعد پیش‌بینی است



کنسول از هر بازیکن درآمد بیشتری دارد

کنسول در سال ۲۰۲۵

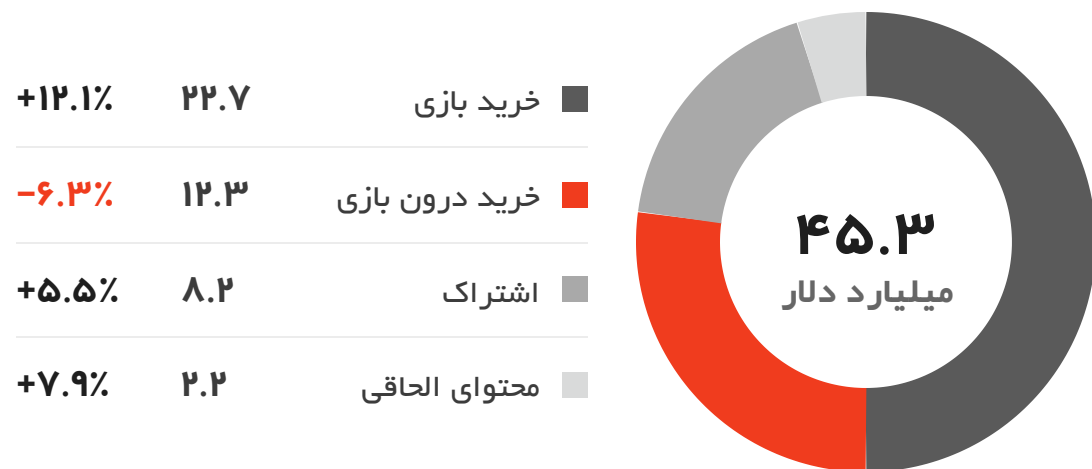
- آمریکای شمالی بالاترین هزینه به ازای هر بازیکن را دارد.
- در اروپای غربی، پلی استیشن پرطرفدارترین کنسول است.
- ژاپن دومین بازار کنسول است و Switch 2 به رشد آن کمک کرد.
- در چین، خرید بازیهای پولی و فروش PS5 رو به افزایش است.

رایانهای شخصی در سال ۲۰۲۵

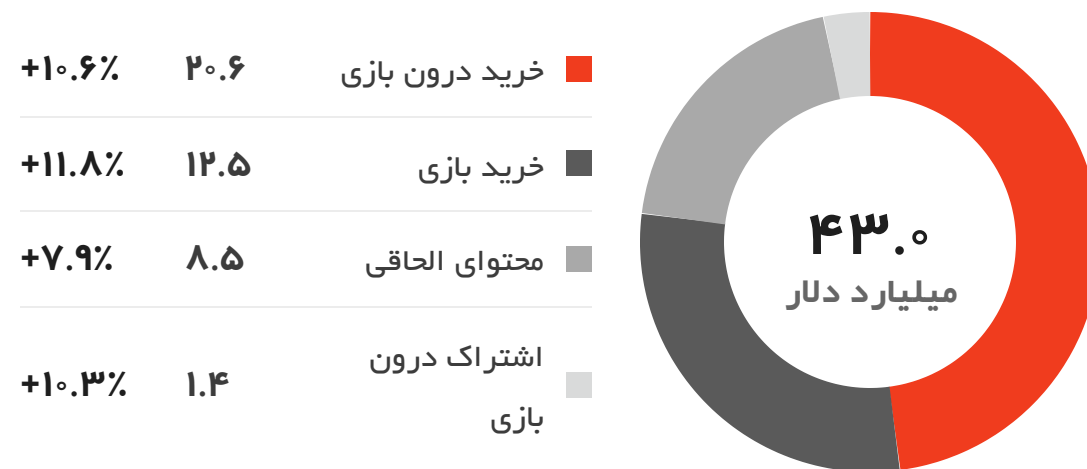
- در چین، دو شرکت Tencent و NetEase بیشترین سهم را دارند.
- در آمریکای شمالی، بازیکنان پول زیادی خرج می کنند و بازیهای پولی را ترجیح می دهند.
- در کره ی جنوبی، شرکت Nexon و بازیهای نقش آفرینی غالباند.
- اروپا از قدیم بازاری رایانه محور بوده است.

درآمد رایانه‌ی شخصی و کنسول از منابع متفاوتی می‌آید

کنسول سال ۲۰۲۵ ۴۵.۳ میلیارد دلار



رایانه‌ی شخصی سال ۲۰۲۵ ۴۳.۰ میلیارد دلار



در رایانه‌ی شخصی، نیمی از درآمد از **خرید درون بازی** می‌آید. در کنسول، نیمی از درآمد از **فروش خود بازی** است.

رشد بازگشته است، اما هر پلتفرم راه خود را می‌رود



۰۱

رشد رایانه‌ی شخصی پایدار است
درآمد رایانه‌ی شخصی تا سال ۲۰۲۸ از کنسول
بیشتر می‌شود. افزایش بازیکنان در شرق آسیا و
ورود نسل‌های جوان‌تر، این رشد را پشتیبانی
می‌کنند.



۰۲

رشد کنسول به چرخه‌ها وابسته است
بازی‌های بزرگ، کنسول‌های تازه و قیمت‌های
بالا تر درآمد کنسول را افزایش می‌دهند، اما
بازیکنان زیادی به آن اضافه نمی‌شوند.



۰۳

مناطق، این تفاوت را عمیق‌تر می‌کنند
بازارهای نوظهور بازیکن تازه می‌آورند. بازارهای
قدیمی‌تر، مثل آمریکای شمالی و ژاپن، پول
بیشتری خرج می‌کنند.

پس از پنج سال رکود، درآمد بازار دوباره رشد می‌کند. اما این رشد از **تفاوت مسیر پلتفرم‌ها** می‌آید، نه از افزایش بازیکنان.



درآمد



بازی‌های تازه



مخاطبان



ژانرها



زمان بازی

بازیکنان وقت خود را صرف چه بازی‌هایی می‌کنند؟ این بخش تغییر ژانرها در سال ۲۰۲۵ و سهم بازی‌های تازه از زمان بازی و درآمد را بررسی می‌کند.

منابع داده و تعریفها



ویژگی بازیکنان

پیمایش Global Gamer Study با بیش از ۷۰ هزار پاسخ‌دهنده در ۳۶ بازار.



درآمد

داده‌های همان ابزار در شش بازار: آمریکا، بریتانیا، فرانسه، آلمان، اسپانیا و ایتالیا.



زمان بازی

داده‌های ابزار Game Performance Monitor در ۳۷ بازار جهان، بدون چین و هند.



شاخص هم‌پوشانی

احتمال بازی کردن یک عنوان، در مقایسه با بازیکن متوسط همان پلتفرم. عدد ۱ یعنی برابر با میانگین.



درصد هم‌پوشانی

درصد بازیکنان یک بازی که در همان ماه، بازی دیگری را هم بازی کرده‌اند.



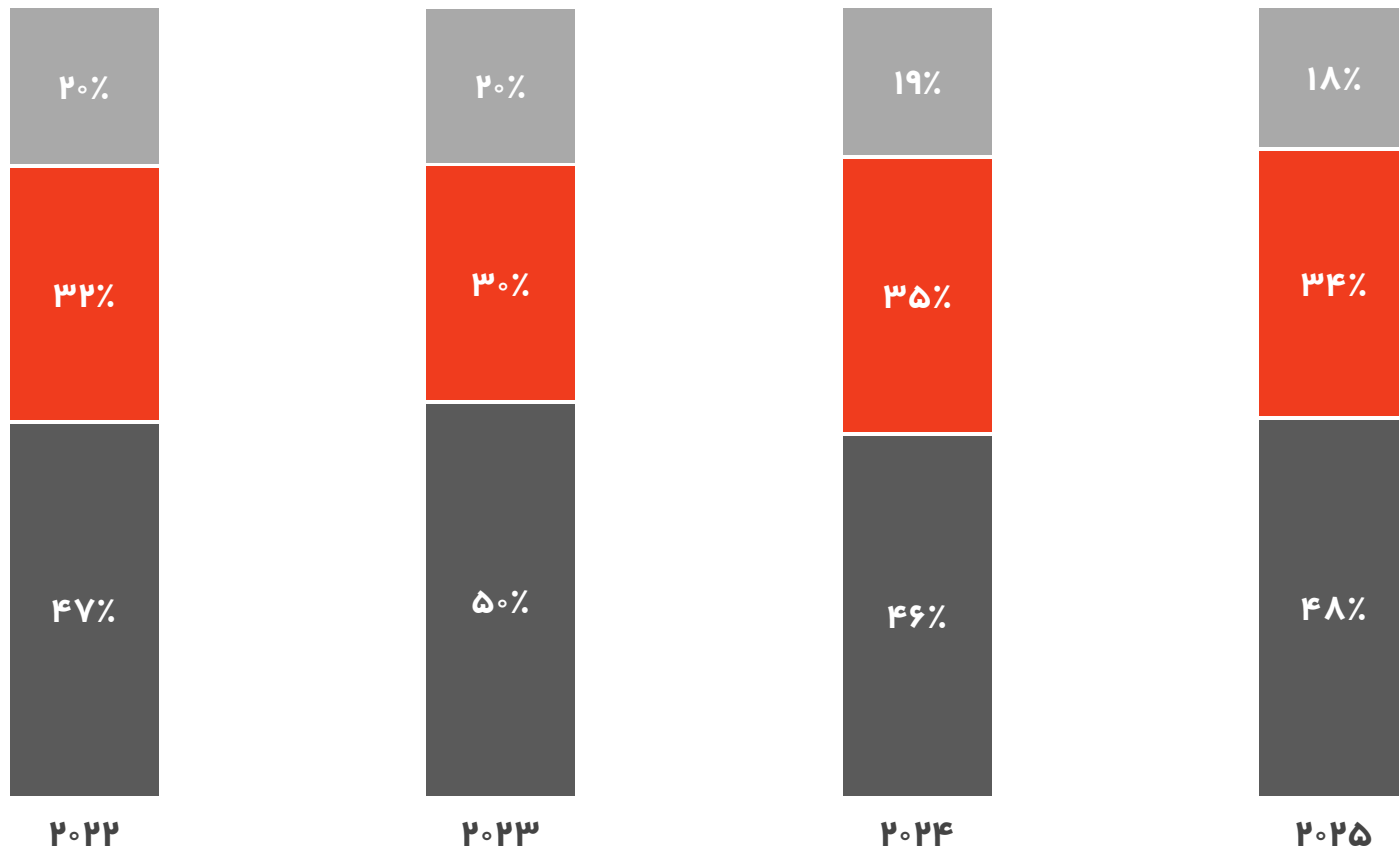
فرنچایز سالانه

فرنچایزی که هر سال یک نسخه‌ی تازه منتشر می‌کند؛ مثل بازی‌های فوتبال و بسکتبال.

کل زمان بازی در سال ۲۰۲۵ تقریباً ثابت ماند

سهم هر پلتفرم از زمان بازی

رایانه‌ی شخصی ■ پلی‌استیشن ■ ایکس‌باکس



+۳%

تغییر زمان بازی در رایانه‌ی شخصی

-۴%

تغییر زمان بازی در پلی‌استیشن

-۳%

تغییر زمان بازی در ایکس‌باکس

رشد رایانه‌ی شخصی، کاهش زمان
بازی در کنسول‌ها را **جبران کرد**.

۲۰ فرنچایز پربازی سال ۲۰۲۵

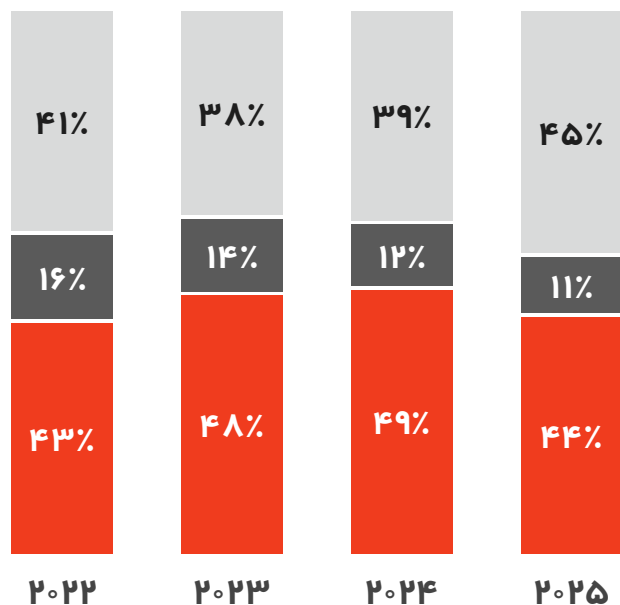
رتبه	فرنچایز	تغییر رتبه	تغییر زمان بازی
۱۱	World of Warcraft	▲ ۱	-۶%
۱۲	Valorant	▼ ۱	-۱۵%
۱۳	Dota 2	▼ ۴	-۲۲%
۱۴	Rainbow Six	▼ ۵	-۲۴%
۱۵	Battlefield	تازه‌وارد	+۱۸۴%
۱۶	Apex Legends	▼ ۳	-۲۴%
۱۷	Rocket League	▲ ۱	+۸%
۱۸	Overwatch	▼ ۳	-۳۰%
۱۹	The Sims 4	—	-۳%
۲۰	Monster Hunter	تازه‌وارد	+۱۲۷%

رتبه	فرنچایز	تغییر رتبه	تغییر زمان بازی
۱	Roblox	▲ ۲	+۵۲%
۲	Fortnite	▼ ۱	-۲۹%
۳	Call of Duty	▼ ۱	-۳۳%
۴	Minecraft	▲ ۱	+۱۹%
۵	EA Sports FC	▼ ۱	-۸%
۶	Counter-Strike 2	▲ ۱	+۲۲%
۷	League of Legends	▼ ۱	-۴%
۸	Grand Theft Auto	—	بدون تغییر
۹	NBA 2K	▲ ۵	+۱۱%
۱۰	Marvel Rivals	تازه‌وارد	+۴۶۷%

بیش از نیمی از زمان بازی صرف ۲۰ بازی برتر می‌شود

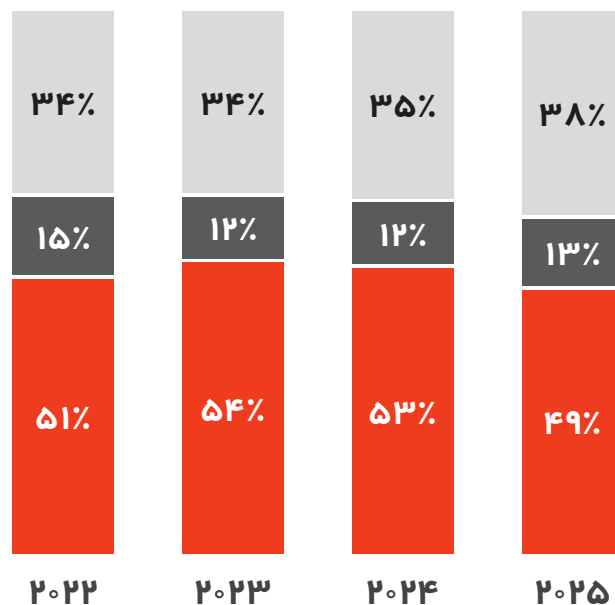
■ ۱۰ بازی برتر ■ رتبه‌ی ۱۱ تا ۲۰ ■ رتبه‌ی ۲۱ به بعد

ایکس باکس



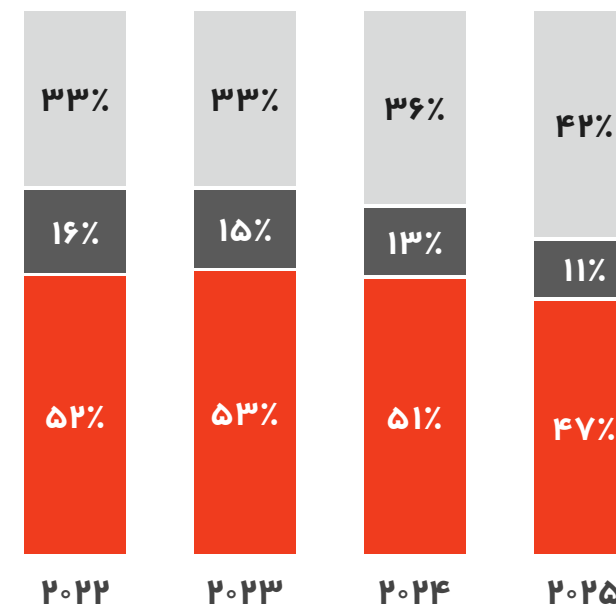
• اشتراک Game Pass زمان بازی را میان عنوان‌های بیشتری پخش می‌کند.

پلی‌استیشن



• در پلی‌استیشن، بازیکنان بیش از همه روی چند بازی محدود متمرکزند.

رایانه‌ی شخصی

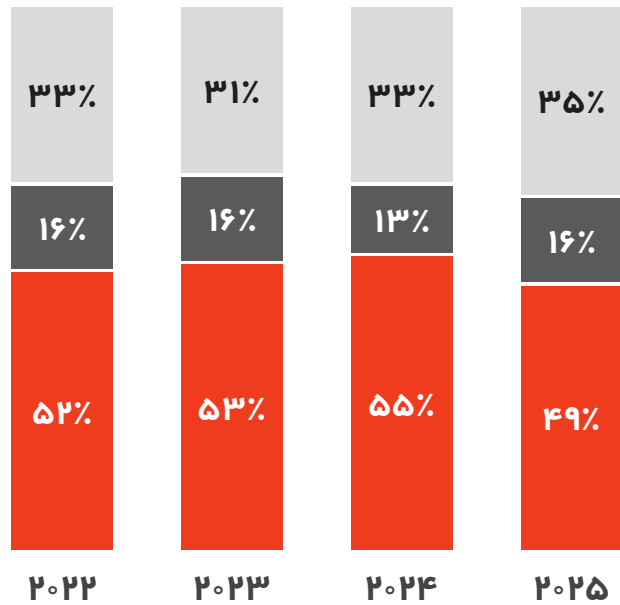


• سهم ۱۰ بازی برتر هنوز بالاست، اما از ۲۰۲۳ کم شده است.

درآمد رایانه‌ی شخصی میان بازی‌های بیشتری پخش شده است

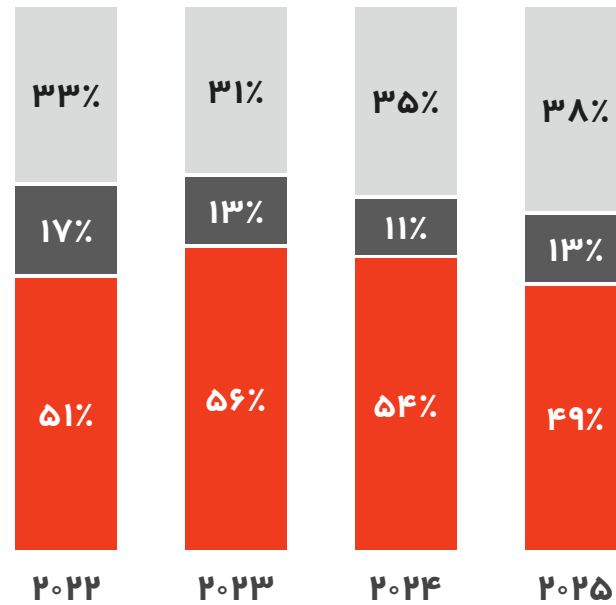
■ ۱۰ بازی برتر ■ رتبه‌ی ۱۱ تا ۲۰ ■ رتبه‌ی ۲۱ به بعد

ایکس باکس



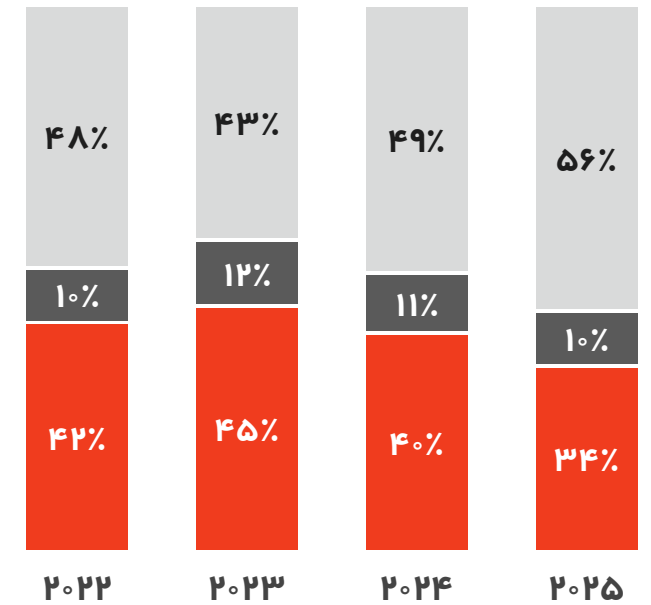
• بازیکنان بیشتر پول خود را صرف بازی‌های برتر می‌کنند.

پلی‌استیشن



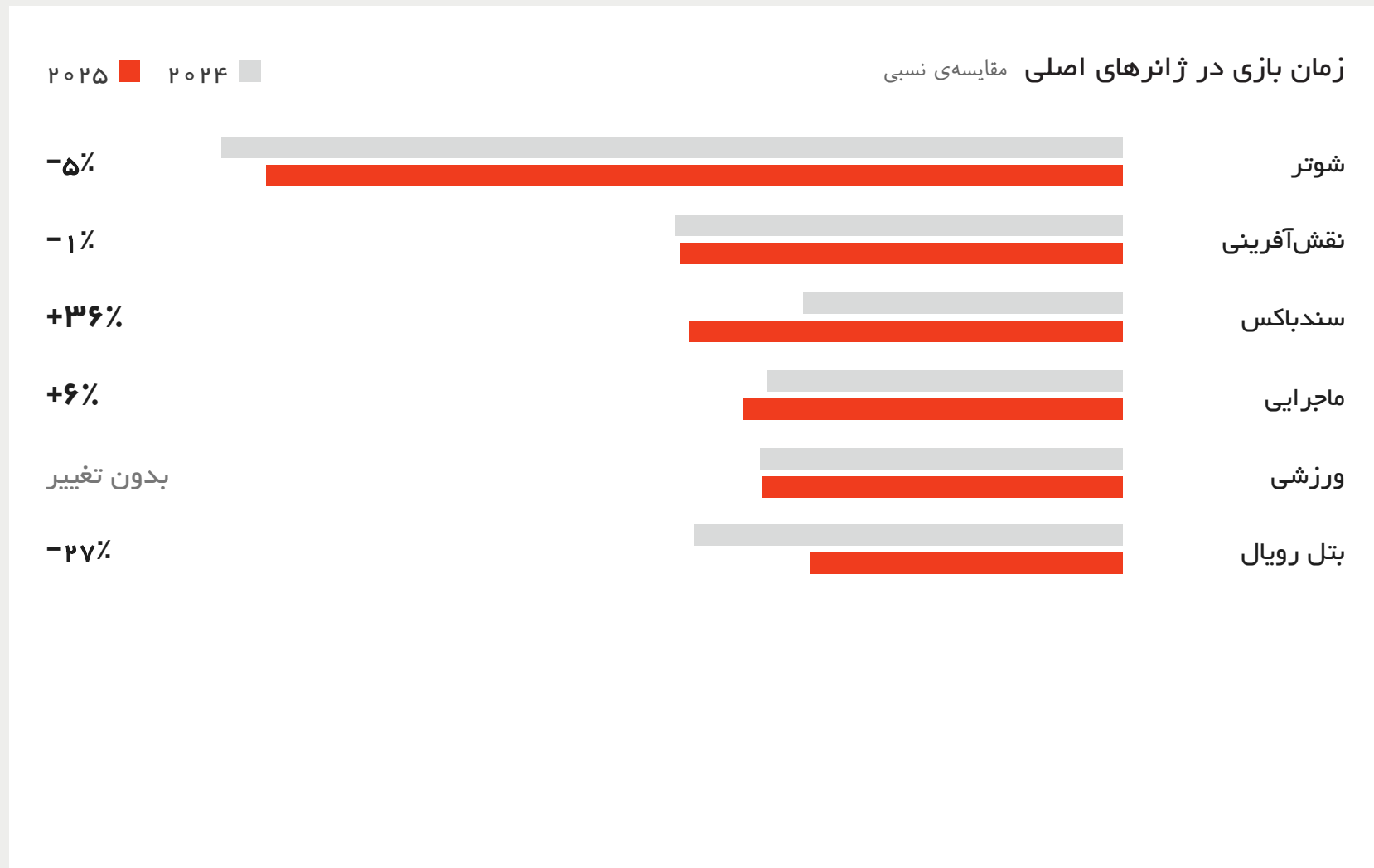
• درآمد تقریباً به همان نسبتِ زمان بازی تقسیم می‌شود.

رایانه‌ی شخصی



• سهم ۱۰ بازی برتر از درآمد به‌شدت کم شده است.

سندباکس رشد کرد و بتل رویال بازیکن از دست داد



- ۱ سندباکس با ۳۶ درصد رشد، برنده‌ی اصلی سال ۲۰۲۵ بود.
- ۲ ژانرهای وابسته به بازی‌های پرهزینه، مثل شوتر و بتل رویال، بازیکن از دست دادند.
- ۳ رشد سندباکس همه‌ی این کاهش را جبران نکرد.

سهم Roblox از ژانر سندباکس به ۵۸ درصد رسید

+۵۲%

رشد زمان بازی Roblox در سال ۲۰۲۵

+۱۹%

رشد Minecraft که فیلم سینمایی‌اش به آن کمک کرد

سایر بازی‌های سندباکس سهم از ژانر

۱.۵%	Terraria
۱.۴%	VR Chat
۱.۰%	Project Zomboid
۰.۸%	Garry's Mod

سایر ■ Minecraft ■ Roblox ■

سهم هر بازی از زمان بازی سندباکس



۲۰۲۲



۲۰۲۳



۲۰۲۴



۲۰۲۵

بازیکنان Minecraft و Roblox تا حد زیادی مشترک‌اند

همپوشانی با بزرگ‌ترین بازی‌های آنلاین

بازی	بازیکنان مشترک با Roblox	بازیکنان مشترک با Minecraft
Fortnite	۵۵٪	۴۶٪
Grand Theft Auto V	۲۸٪	۲۵٪
Call of Duty	۲۶٪	۲۲٪
Rocket League	۲۰٪	۱۸٪

مخاطبان هر دو بازی، بازی‌های آنلاین بزرگ را هم زیاد بازی می‌کنند.

۵۵٪

از بازیکنان Roblox، در همان ماه Minecraft را هم بازی کرده‌اند.

۳۴٪

از بازیکنان Minecraft، در همان ماه Roblox را هم بازی کرده‌اند.

داده‌ها مربوط به کنسول‌ها و میانگین ماهانه‌ی سال ۲۰۲۵ است.

بازیکنان سندباکس کمتر سراغ بازی‌های پرهزینه می‌روند

بازی‌هایی که بازیکنان Minecraft کمتر انجام می‌دهند

شاخص

۰.۷۱×	College Football 26
۰.۷۲×	NBA 2K26
۰.۷۴×	Madden NFL 26
۰.۷۹×	Assassin's Creed Shadows
۰.۸۰×	Ghost of Yōtei
۰.۸۱×	MLB The Show 25
۰.۸۳×	Monster Hunter Wilds

بازی‌هایی که بازیکنان Roblox کمتر انجام می‌دهند

شاخص

۰.۴۱×	Monster Hunter Wilds
۰.۵۶×	Borderlands 4
۰.۶۲×	Oblivion Remastered
۰.۶۲×	Assassin's Creed Shadows
۰.۶۸×	Ghost of Yōtei
۰.۷۵×	Destiny 2
۰.۷۶×	Gran Turismo 7

۱ بازیکنان Minecraft کمتر سراغ

بازی‌های ورزشی سالانه می‌روند.

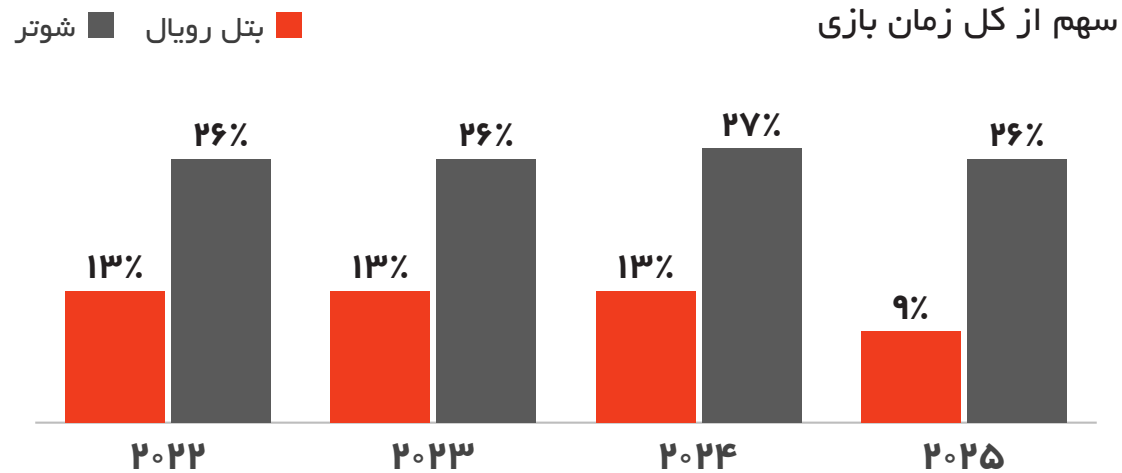
۲ بازیکنان Roblox کمتر سراغ

بازی‌های داستانی می‌روند.

۳ بازیکنان سندباکس جوان‌ترند و

ترکیب جنسیتی متوازن‌تری دارند.

سهم شوتر و بتل رویال از زمان بازی کمتر شد



بازی‌های تازه‌ی ۶ Battlefield و ARC Raiders هم این کاهش را جبران نکردند. زمان بازی Call of Duty در سال ۲۰۲۴، از مجموع زمان بازی هر سه عنوان در سال ۲۰۲۵ **بیشتر بود**.

تغییر زمان بازی در سال ۲۰۲۵ نسبت به ۲۰۲۴

ژانر	بازی	تغییر
بتل رویال	Fortnite	-۲۹%
بتل رویال	Apex Legends	-۲۴%
بتل رویال	PUBG: Battlegrounds	+۲%
شوتر	Call of Duty HQ	-۳۳%
شوتر	Counter-Strike 2	+۲۲%
شوتر	Marvel Rivals	+۵۴۶%
شوتر	Valorant	-۱۵%
شوتر	Overwatch	-۲۹%
شوتر	Destiny 2	-۴۰%

بازیکنان سه شوتر بزرگ چه بازی‌های دیگری انجام می‌دهند؟

ARC Raiders	Battlefield 6	Call of Duty
بازی‌های گروهی و همکارانه را ترجیح می‌دهند.	شوترهای گوناگونی بازی می‌کنند.	به بازی‌های ورزشی علاقه دارند.
بیشترین بازیکنان مشترک	بیشترین بازیکنان مشترک	بیشترین بازیکنان مشترک
۳۰٪ Fortnite	۲۹٪ Counter-Strike 2	۲۶٪ Fortnite
۲۶٪ Counter-Strike 2	۲۷٪ Fortnite	۲۰٪ GTA V
بیشتر از حد معمول بازی می‌کنند	بیشتر از حد معمول بازی می‌کنند	بیشتر از حد معمول بازی می‌کنند
۵.۳۵× THE FINALS	۲.۹۵× Arma Reforger	۲.۴۳× CoD: Warzone
۳.۰۴× Hunt: Showdown	۲.۹۲× Hell Let Loose	۱.۵۸× Madden NFL 25
کمتر از حد معمول بازی می‌کنند	کمتر از حد معمول بازی می‌کنند	کمتر از حد معمول بازی می‌کنند
۰.۴۹× EA Sports FC 26	۰.۴۹× Dota 2	۰.۶۳× HELLDIVERS 2
۰.۶۶× Dota 2	۰.۶۴× EA Sports FC 25	۰.۶۸× Elden Ring Nightreign

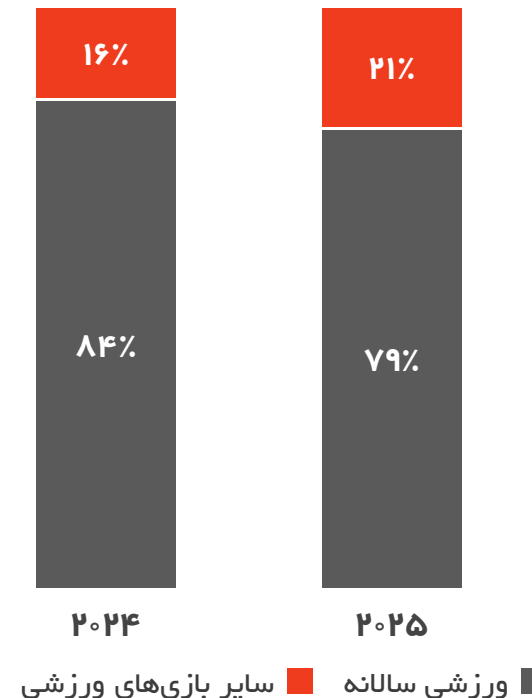
سهم بازی‌های ورزشی سالانه کاهش یافت

تغییر زمان بازی در عنوان‌های ورزشی ۲۰۲۵ نسبت به ۲۰۲۴

بازی	تغییر
EA Sports FC & FIFA	-۱۳%
NBA 2K	+۱۱%
Rocket League	+۸%
Madden + College Football	-۹%
MLB The Show	+۱۵%
skate. + REMATCH	۳٪ از ژانر

بخشی از بازیکنان به Rocket League و دو بازی تازه‌ی skate. و REMATCH رفتند.

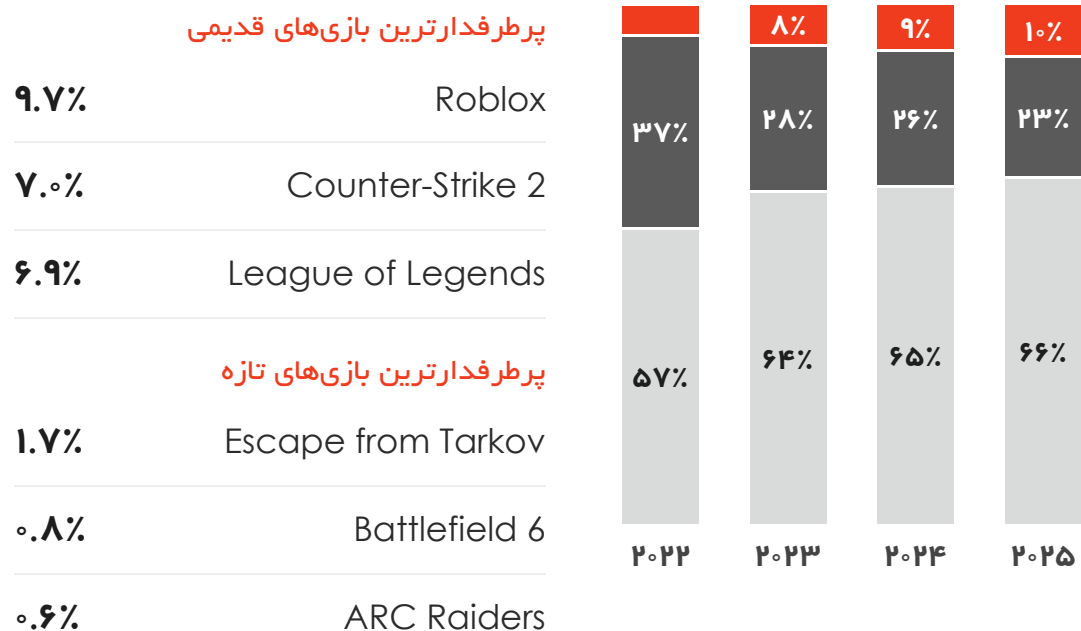
ترکیب زمان بازی ژانر ورزشی



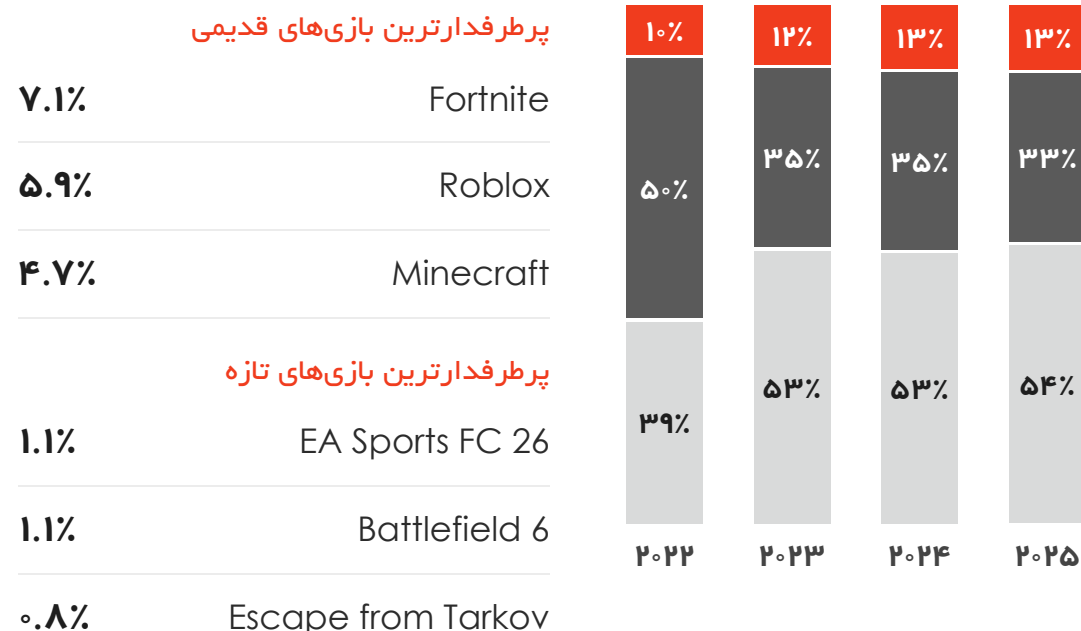
سهم بازی‌های تازه از زمان بازی تغییری نکرد

بازی‌های تازه ■ ۱ تا ۵ سال ■ ۶ سال یا بیشتر از عرضه

رایانه‌ی شخصی

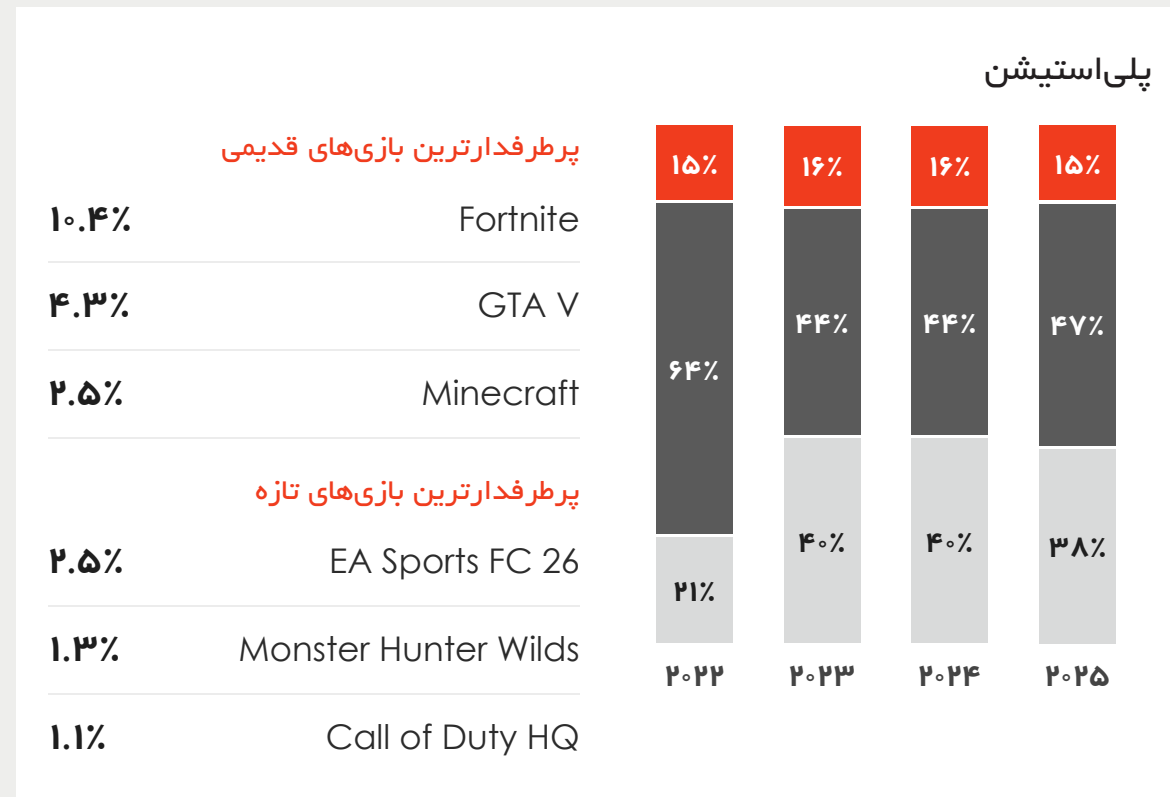
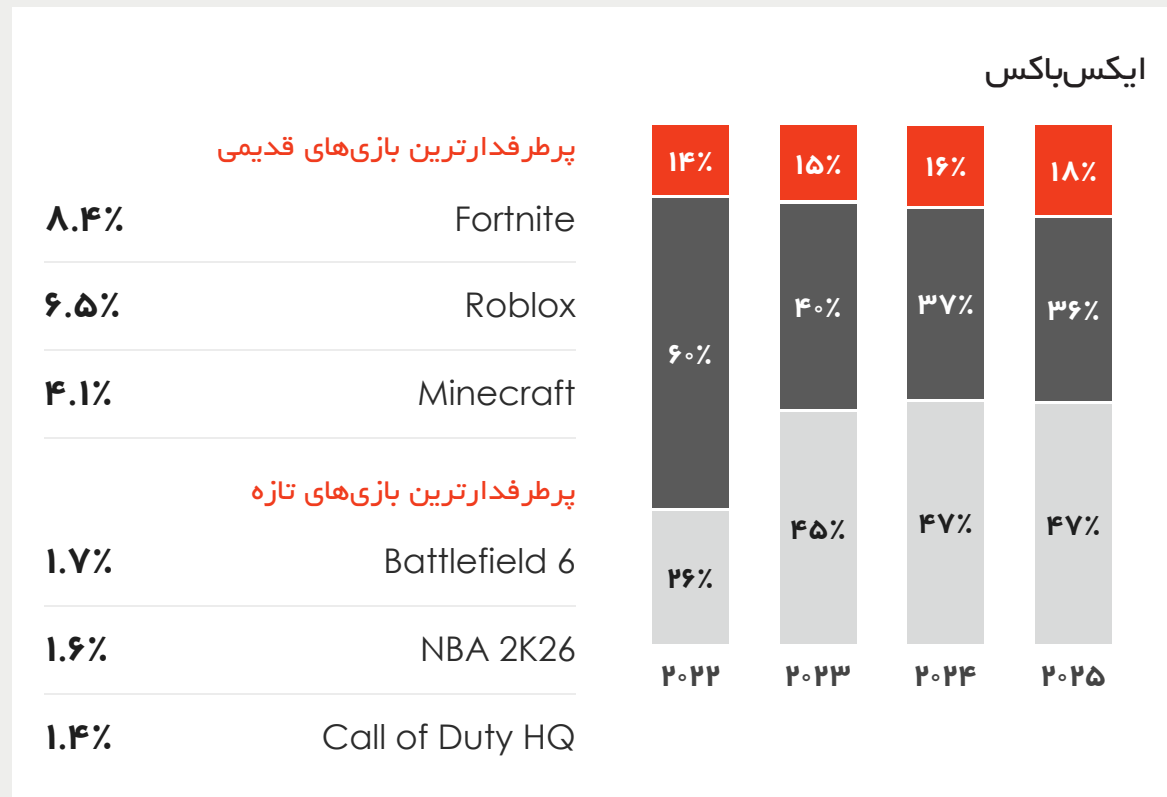


همه‌ی پلتفرم‌ها



در ایکس‌باکس، Game Pass سهم بازی‌های تازه را بالا برد

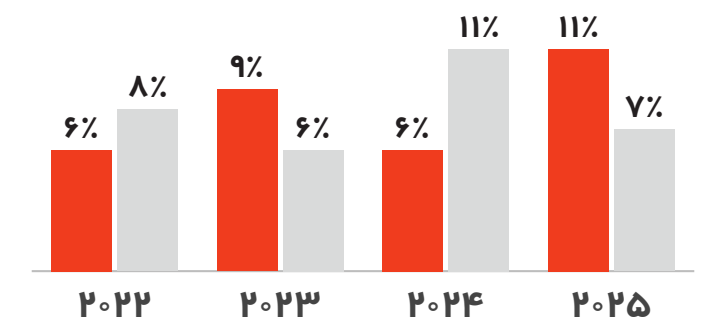
بازی‌های تازه ■ ۱ تا ۵ سال ■ ۶ سال یا بیشتر از عرضه



بازی‌های تازه‌ی غیرسالانه سهم بیشتری از زمان بازی گرفتند

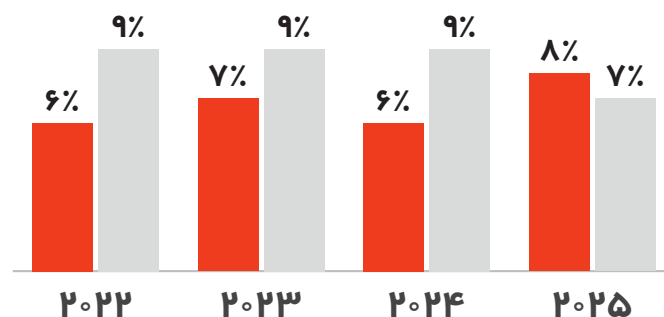
بازی‌های تازه‌ی غیرسالانه ■ نسخه‌های تازه‌ی بازی‌های سالانه ■

ایکس‌باکس



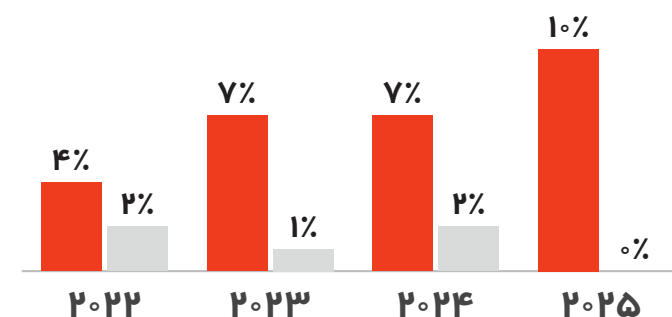
۱.۷%	۱. Battlefield 6
۰.۸%	۲. ARC Raiders
۰.۷%	۳. Helldivers 2
۰.۶%	۴. Borderlands 4

پلی‌استیشن



۱.۳%	۱. Monster Hunter Wilds
۱.۱%	۲. Battlefield 6
۰.۶%	۳. Elden Ring Nightreign
۰.۵%	۴. ARC Raiders

رایانه‌ی شخصی

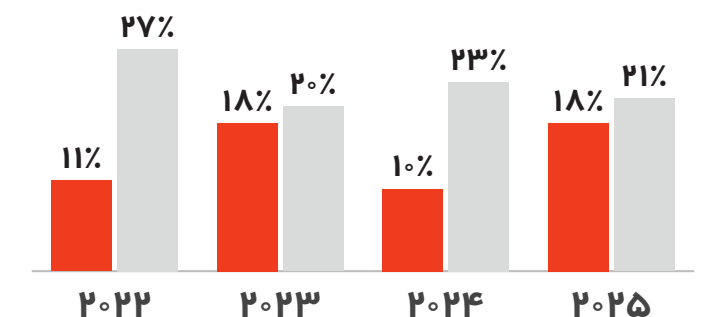


۱.۷%	۱. Escape from Tarkov
۰.۸%	۲. Battlefield 6
۰.۷%	۳. ARC Raiders
۰.۵%	۴. Monster Hunter Wilds

این تغییر در درآمد حتی پررنگ‌تر است

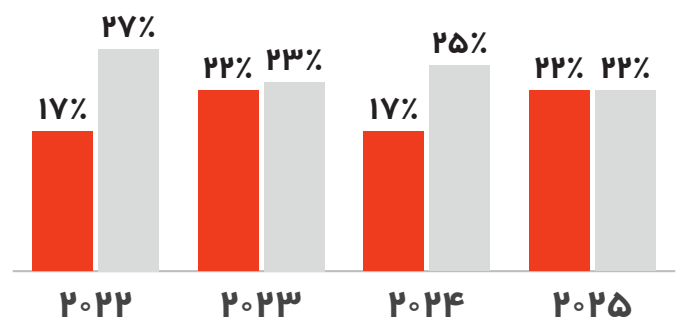
بازی‌های تازه‌ی غیرسالانه ■ نسخه‌های تازه‌ی بازی‌های سالانه ■

ایکس‌باکس



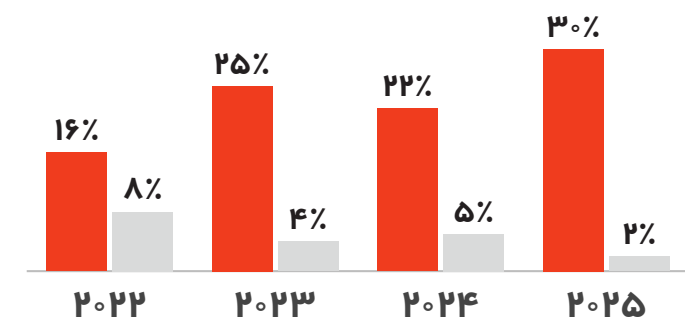
۳.۷%	۱. Battlefield 6
۱.۶%	۲. HELLDIVERS 2
۱.۴%	۳. ARC Raiders
۱.۳%	۴. Assassin's Creed Shadows

پلی‌استیشن



۲.۷%	۱. Battlefield 6
۱.۶%	۲. Assassin's Creed Shadows
۱.۵%	۳. Ghost of Yōtei
۱.۵%	۴. Forza Horizon 5

رایانه‌ی شخصی



۳.۹%	۱. Battlefield 6
۲.۰%	۲. ARC Raiders
۱.۶%	۳. Schedule 1
۱.۱%	۴. Monster Hunter Wilds

بازیکنان بیشتر نشده‌اند، فقط بازی عوض می‌کنند

۰۳



سهم بازی‌های تازه ثابت ماند

بازیکنان جدیدی اضافه نشدند و فقط از یک بازی به بازی دیگر رفتند. مخاطبان بازی‌های پرسروصدای تازه، معمولاً بازی‌های ورزشی سالانه را بازی نمی‌کنند.

۰۲



سندباکس یک‌سوم رشد کرد

سندباکس بخشی از بازیکنان شوتر و بتل رویال را جذب کرد. بازیکنان سندباکس کمتر سراغ بازی‌های داستانی پرهزینه می‌روند.

۰۱



کل زمان بازی ثابت ماند

زمان بازی در رایانه‌ی شخصی ۳ درصد بیشتر شد و کاهش آن در پلی‌استیشن و ایکس‌باکس را جبران کرد. Roblox از Fortnite و Call of Duty جلو زد.

۲۰ بازی برتر هنوز بیش از نیمی از زمان بازی را در اختیار دارند، اما این سهم در همه‌ی پلتفرم‌ها کم می‌شود.



عمر بازی



ژانرها



ایکس باکس



پلی استیشن



رایاندهی شخصی

۳

بخش سوم ۰ تیانی گو، مدیر تحلیل بازار

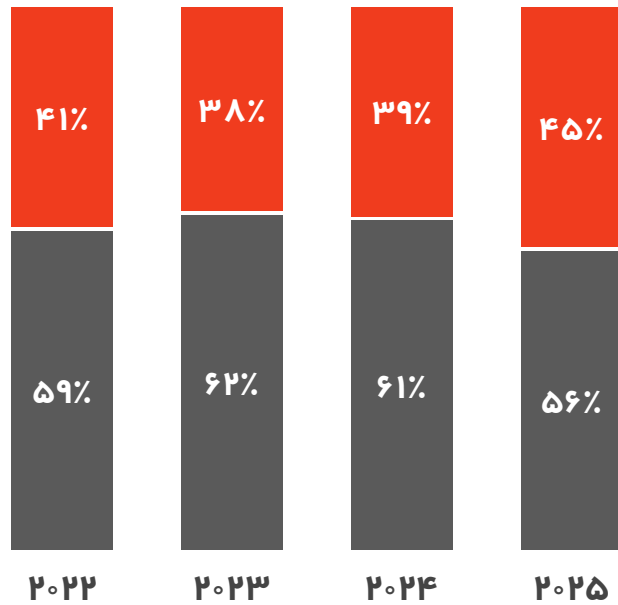
تمرکز بازار

بازی‌هایی که در میان ۲۰ عنوان برتر نیستند، چه
سهمی از بازار دارند؟ و برای ماندن در بازار به چه
چیزی نیاز دارند؟

سهم بازی‌های خارج از ۲۰ عنوان برتر در هر پلتفرم

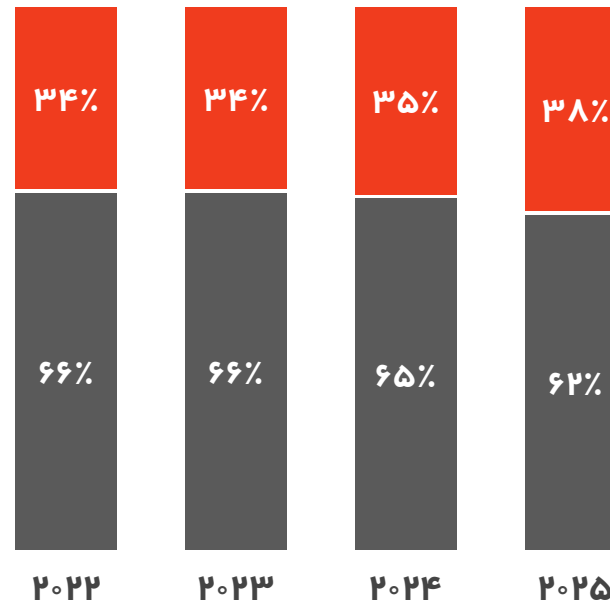
■ ۲۰ بازی برتر ■ رتبه‌ی ۲۱ به بعد

ایکس‌باکس



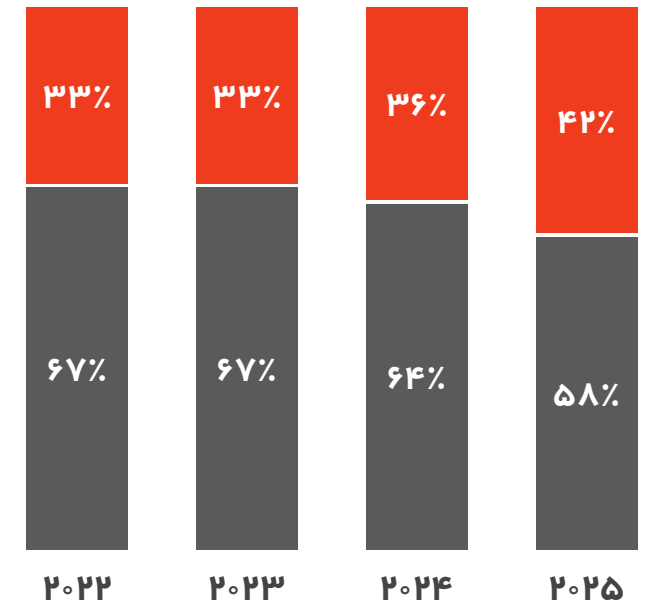
• اشتراک Game Pass زمان بازی را میان عنوان‌های بیشتری پخش می‌کند.

پلی‌استیشن



• بازی‌های کوچک‌تر هنوز باید با فرنیچ‌های سالانه رقابت کنند.

رایانه‌ی شخصی



• رشد این پلتفرم بیشتر از بازی‌های خارج از ۲۰ عنوان برتر می‌آید.

۲۰ بازی پرطرفدار رایانه‌ی شخصی در سال ۲۰۲۵

+۴۴% رتبه‌ی ۲۱ به بعد		-۱% ۲۰ بازی برتر		۱.۷% Escape from Tarkov ۱۱		۹.۷% Roblox ۱	
				۱.۵% Overwatch 2 ۱۲		۷.۰% Counter-Strike 2 ۲	
				۱.۲% Marvel Rivals ۱۳		۶.۹% League of Legends ۳	
				۱.۱% PUBG ۱۴		۶.۳% Minecraft ۴	
				۱.۰% WoW Classic ۱۵		۴.۳% Fortnite ۵	
				۱.۰% GTA V ۱۵		۳.۶% Dota 2 ۶	
				۱.۰% Diablo IV ۱۷		۳.۲% Valorant ۷	
				۰.۹% Wuthering Waves ۱۸		۲.۴% World of Warcraft ۸	
				۰.۹% Genshin Impact ۱۹		۲.۳% The Sims 4 ۹	
				۰.۹% Apex Legends ۲۰		۱.۸% CoD: Black Ops 7 ۱۰	

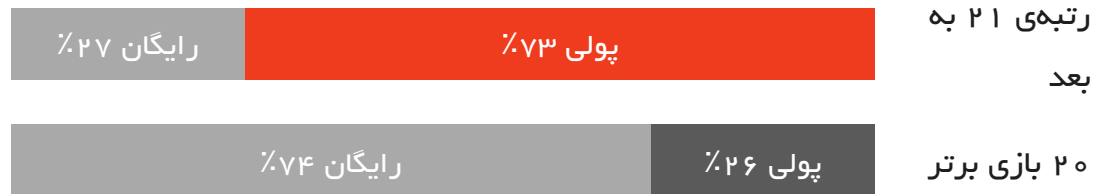
تغییر زمان بازی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

بازی‌های تازه‌ی ۲۰۲۵ در رتبه‌ی ۲۱
به بعد

۰.۸%	Battlefield 6
۰.۶%	ARC Raiders
۰.۵%	Monster Hunter Wilds
۰.۵%	R.E.P.O.

در رایانه‌ی شخصی، بازی‌های پولی و ماندگار موفق‌ترند

سهم بازی‌های پولی و رایگان

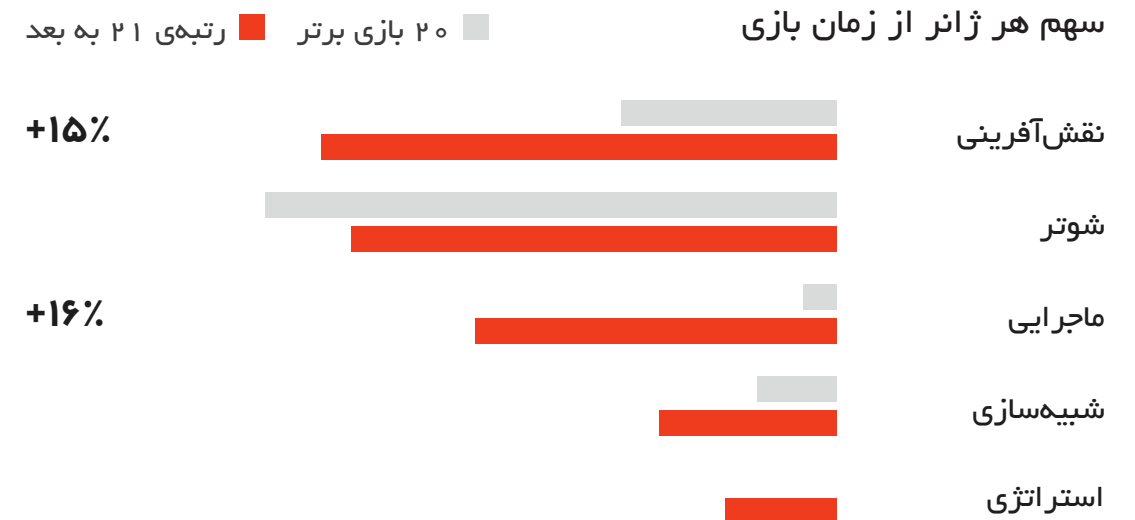


سهم بازی‌هایی که در سال ۲۰۲۵ عرضه شدند

در بازی‌های پولی	در بازی‌های رایگان
رتبه‌ی ۲۱ به بعد	۲۰٪
۲۰ بازی برتر	۱۱٪
۹٪	۵٪

- ماندگاری یک بازی مهم‌تر از تازه بودن آن است.

سهم هر ژانر از زمان بازی



- در بازی‌های نقش‌آفرینی و ماجراجویی، مسیر پیشرفت طولانی بازیکن را نگه می‌دارد.

۲۰ بازی پرطرفدار پلی‌استیشن در سال ۲۰۲۵

+۳۲%

رتبه‌ی ۲۱ به بعد

+۹%

۲۰ بازی برتر

تغییر زمان بازی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

بازی‌های تازه‌ی ۲۰۲۵ در رتبه‌ی ۲۱
به بعد

۰.۶% Elden Ring Nightreign

۰.۵% MLB The Show 25

۰.۵% ARC Raiders

۰.۴% Ghost of Yōtei

۲.۳%

Apex Legends ۱۱

۲.۳%

Marvel Rivals ۱۲

۱.۳%

Monster Hunter Wilds ۱۳

۱.۲%

NBA 2K26 ۱۴

۱.۱%

Battlefield 6 ۱۵

۱.۱%

Overwatch 2 ۱۵

۰.۹%

Destiny 2 ۱۷

۰.۸%

College Football 25 ۱۸

۰.۸%

EA Sports FC 24 ۱۹

۰.۷%

Red Dead Redemption 2 ۲۰

۱۰.۴%

Fortnite ۱

۹.۸%

CoD: Black Ops 7 ۲

۶.۳%

EA Sports FC 25 ۳

۵.۴%

Roblox ۴

۴.۳%

GTA V ۵

۲.۷%

NBA 2K25 ۶

۲.۵%

Minecraft ۷

۲.۵%

EA Sports FC 26 ۸

۲.۵%

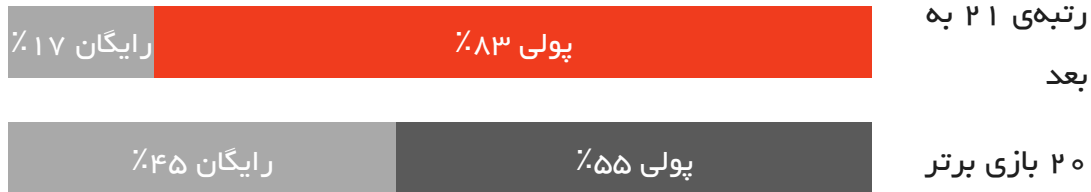
Rainbow Six Siege X ۹

۲.۵%

Rocket League ۱۰

در پلی‌استیشن، بازی‌های داستانی موفق‌ترند

سهم بازی‌های پولی و رایگان

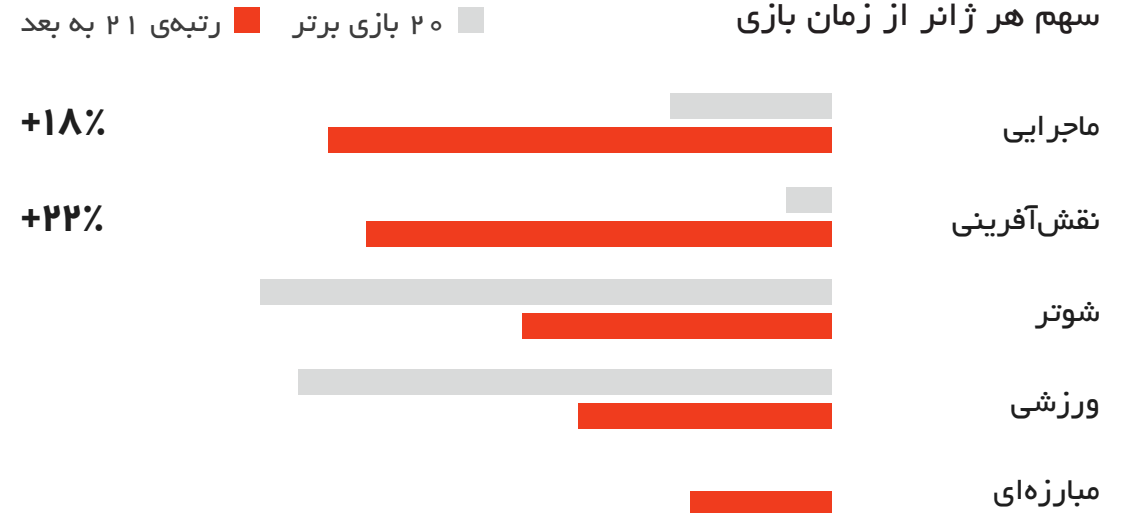


سهم بازی‌هایی که در سال ۲۰۲۵ عرضه شدند

در بازی‌های پولی	در بازی‌های رایگان
رتبه‌ی ۲۱ به بعد	۱۹٪
۲۰ بازی برتر	۱۸٪
	۹٪
	۵٪

- مثل رایانه‌ی شخصی، ماندگاری بازی از تازه بودن آن مهم‌تر است.

سهم هر ژانر از زمان بازی



- بیرون از ۲۰ عنوان برتر، بازی‌های داستانی و پیشرفت‌محور طرفداران زیادی دارند.

۲۰ بازی پرطرفدار ایکس باکس در سال ۲۰۲۵

+۱۲%

رتبه‌ی ۲۱ به بعد

-۳%

۲۰ بازی برتر

تغییر زمان بازی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

بازی‌های تازه‌ی ۲۰۲۵ در رتبه‌ی ۲۱
به بعد

۰.۸% ARC Raiders

۰.۷% College Football 26

۰.۷% MLB The Show 25

۰.۶% Borderlands 4

۱.۷% Rocket League ۱۱

۱.۶% NBA 2K26 ۱۲

۱.۵% Destiny 2 ۱۳

۱.۳% Apex Legends ۱۴

۱.۰% Overwatch 2 ۱۵

۱.۰% EA Sports FC 26 ۱۵

۰.۹% Forza Horizon 5 ۱۷

۰.۹% College Football 25 ۱۸

۰.۸% Red Dead Redemption 2 ۱۹

۰.۸% Madden NFL 25 ۲۰

۹.۵% CoD: Black Ops 7 ۱

۸.۴% Fortnite ۲

۶.۵% Roblox ۳

۴.۱% Minecraft ۴

۳.۶% GTA V ۵

۳.۰% EA Sports FC 25 ۶

۲.۷% Marvel Rivals ۷

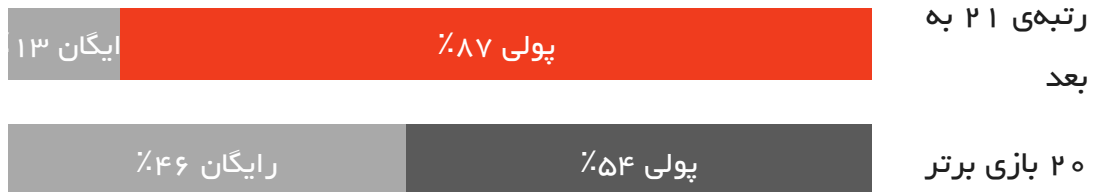
۲.۵% Rainbow Six Siege X ۸

۲.۱% NBA 2K25 ۹

۱.۷% Battlefield 6 ۱۰

Game Pass به دیده شدن بازی‌های کوچک‌تر کمک می‌کند

سهم بازی‌های پولی و رایگان

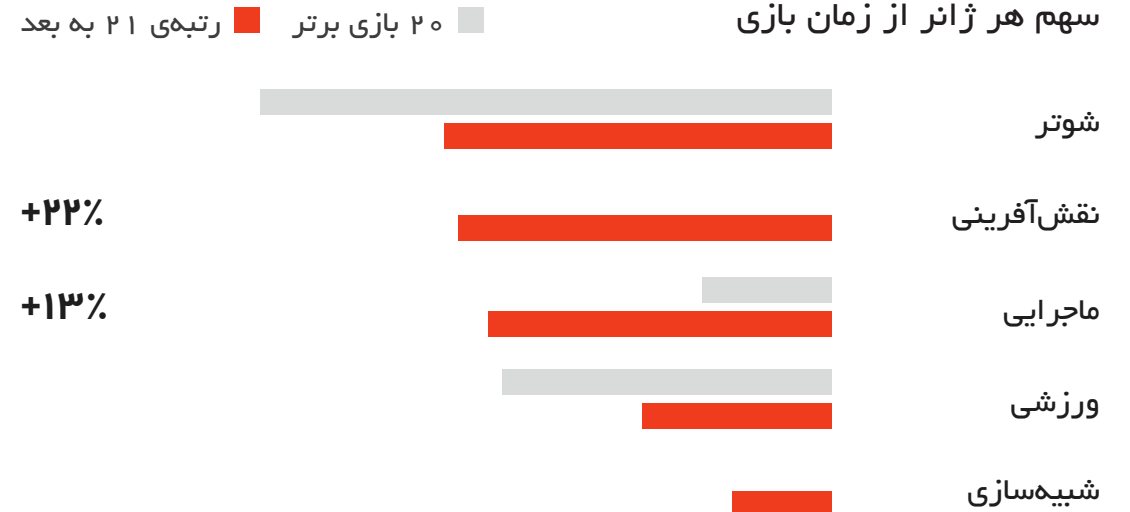


سهم بازی‌هایی که در سال ۲۰۲۵ عرضه شدند

در بازی‌های پولی	در بازی‌های رایگان
رتبه‌ی ۲۱ به بعد	۲۶٪
۲۰ بازی برتر	۱۴٪

- بازی‌هایی که از روز اول در Game Pass عرضه می‌شوند، زودتر دیده می‌شوند.

سهم هر ژانر از زمان بازی



- بازی‌های اختصاصی Halo و Gears of War ژانر شوتر را در این گروه زنده نگه داشته‌اند.

بازی‌های پولی و ماندگار، بیرون از ۲۰ عنوان برتر هم موفق‌اند



۰۱

بازی‌های کوچک‌تر سهم بیشتری می‌گیرند
زمان بازی عنوان‌های رتبه‌ی ۲۱ به بعد در
رایانه‌ی شخصی، از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵، ۴۴ درصد
بیشتر شده است.



۰۲

هر پلتفرم رفتار متفاوتی دارد
در رایانه‌ی شخصی تنوع بازی‌ها بیشتر می‌شود.
در پلی‌استیشن فرنچایزهای بزرگ غالب‌اند و در
ایکس‌باکس، Game Pass به دیده شدن
بازی‌ها کمک می‌کند.



۰۳

بازی‌های پولی و ماندگار می‌مانند
بازی‌هایی که سال‌ها پس از عرضه هم فروش
دارند، بیشتر پولی‌اند و اغلب در ژانر نقش‌آفرینی
یا ماجراجویی ساخته شده‌اند.

موفقیت یک بازی بیرون از ۲۰ عنوان برتر، بیشتر به **دیده شدن در پلتفرم، تعداد بازی‌های قدیمی‌تر ناشر و مدل درآمدی مناسب** بستگی دارد.



پرفروش‌ها



بازی‌های کامل



رده‌ی قیمت



بازی‌های رایگان



بازی‌های پولی

بازی‌های رایگان چقدر از زمان بازی درآمد می‌سازند؟ و
بازی‌های پولی در هر رده‌ی قیمت چقدر می‌فروشند؟
داده‌های این بخش مربوط به شش بازار بزرگ غربی
است.

۴

بخش چهارم ۰ محمد مرت شاهین، تحلیلگر بازار

مدل‌های درآمدی

تعریف‌ها و دامنه‌ی داده‌ها در این بخش



بازی پولی کامل

بازی کاملی که با یک بار خرید به دست می‌آید و به به‌روزرسانی‌های پیوسته وابسته نیست.



رده‌ی قیمت

قیمت بازی در زمان عرضه. اگر بازی بعداً رایگان شده باشد، مثل Rocket League، رایگان حساب می‌شود.



بازارها

آمریکا، بریتانیا، آلمان، فرانسه، اسپانیا و ایتالیا. زمان بازی هم فقط در همین شش بازار سنجیده شده است.



درآمد

فقط فروش دیجیتال حساب شده است. اشتراک‌هایی مثل Game Pass در این داده‌ها نیستند.

زمان بازی کم شد، اما درآمد بازی‌های پولی بیشتر شد

تغییر درآمد ۲۰۲۵ نسبت به ۲۰۲۴

پلتفرم	بازی‌های پولی	بازی‌های رایگان	Call of Duty
رایانه‌ی شخصی	+۱۷.۴%	-۱.۱%	-۶۴.۳%
پلی‌استیشن	+۷.۸%	-۸.۲%	-۴۲.۸%
ایکس‌باکس	+۳.۶%	-۲۳.۶%	-۳۹.۱%

تغییر زمان بازی ۲۰۲۵ نسبت به ۲۰۲۴

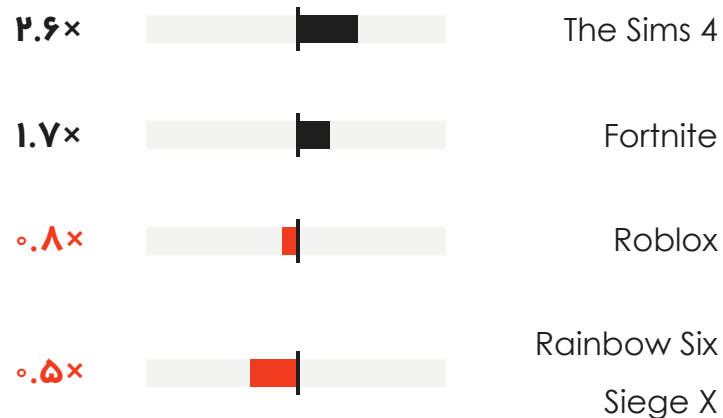
پلتفرم	بازی‌های پولی	بازی‌های رایگان	Call of Duty
رایانه‌ی شخصی	+۴.۷%	-۸.۱%	-۵۹.۴%
پلی‌استیشن	+۱.۲%	-۴.۳%	-۲۵.۵%
ایکس‌باکس	+۷%	-۱۱%	-۲۹.۶%

۱ زمان بازی در بازارهای غربی کم شده است، چون رشد بازار به مناطق نوظهور منتقل شده است.

۲ در ایکس‌باکس، رشد ۳.۶ درصدی بازی‌های پولی، کاهش ۲۳.۶ درصدی بازی‌های رایگان را جبران نکرد.

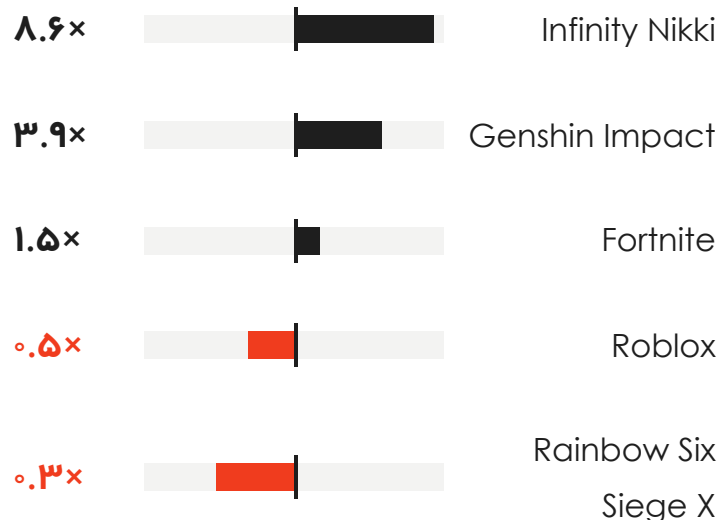
بازی‌های رایگان در رایانه‌ی شخصی پردرآمدترند

ایکس‌باکس کاهش در سال ۲۰۲۵



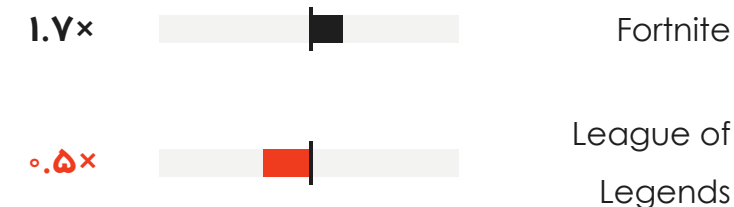
• بیشتر بازی‌ها درآمد کمتری از Fortnite دارند.

پلی‌استیشن کاهش در سال ۲۰۲۵



• بازی‌هایی با سبک انیمه، بیش از میانگین درآمد دارند.

رایانه‌ی شخصی +۱۰٪ در سال ۲۰۲۵



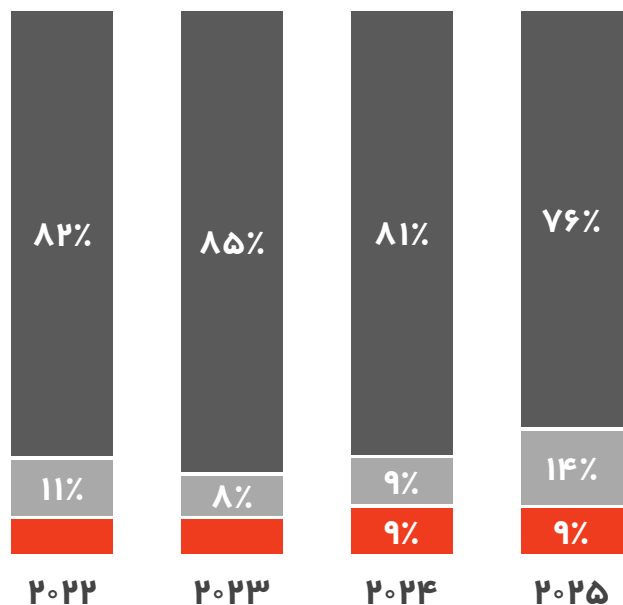
• درآمد هر ساعت بازی نزدیک به دو برابر پلی‌استیشن و سه برابر ایکس‌باکس است.

اعداد، درآمد هر ساعت بازی را نسبت به میانگین همان پلتفرم نشان می‌دهند. خط وسط هر نوار برابر با میانگین است.

سهم هر رده‌ی قیمت از درآمد بازی‌های پولی

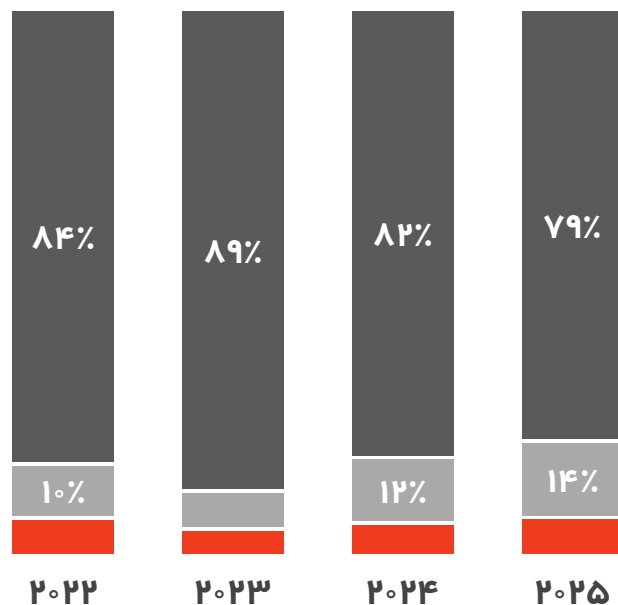
بازی‌های آنلاین اشتراکی ■ زیر ۳۰ دلار ■ ۳۰ تا ۵۰ دلار ■ بیش از ۵۰ دلار

ایکس‌باکس



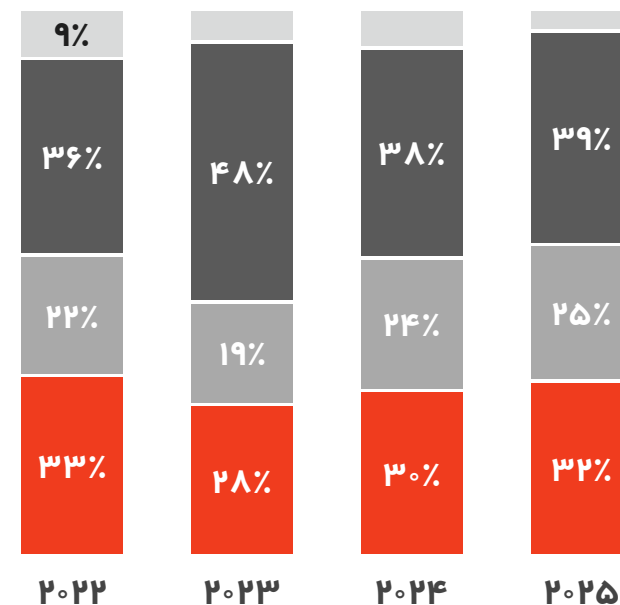
• عرضه‌ی 2 HELLDIVERS سهم رده‌ی ۳۰ تا ۵۰ دلار را بالا برد.

پلی‌استیشن



• نبود بازی‌های پرفروش بزرگ، سهم بازی‌های گران را کم کرد.

رایانه‌ی شخصی



• بازی‌های ارزان‌تر از ۳۰ دلار سهم بزرگی دارند.

بازی‌های ارزان مستقل در رایانه‌ی شخصی پر فروش‌اند

+۳۵%

رشد درآمد در ایکس‌باکس

ایکس‌باکس

۲.۰%

۱. Minecraft

۰.۵%

۲. Dead by Daylight

۰.۴%

۳. theHunter: Call of the Wild

۰.۳%

۴. Phasmophobia

+۵۰%

رشد درآمد در پلی‌استیشن

پلی‌استیشن

۱.۴%

۱. Minecraft

۰.۴%

۲. Dead by Daylight

۰.۳%

۳. Dispatch

۰.۲%

۴. REMATCH

+۴۰%

رشد درآمد در رایانه‌ی شخصی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

رایانه‌ی شخصی

۱.۶%

۱. Schedule I

۱.۳%

۲. Minecraft

۱.۰%

۳. R.E.P.O.

۰.۸%

۴. Dead by Daylight

بازی‌های تازه‌ی ارزان سهم بیشتری از درآمد می‌گیرند

+۱۵۶%

رشد درآمد این بازی‌ها از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

۹%

سهم بازی‌های تازه‌ی زیر ۳۰ دلار از درآمد رایانه‌ی شخصی در سال ۲۰۲۵

پرفروش‌ترین‌های سال ۲۰۲۵

۱.۶% ۱. Schedule I



۱.۰% ۲. R.E.P.O.



۰.۶% ۳. PEAK



پرفروش‌ترین‌های سال ۲۰۲۴

۲.۱% ۱. Palworld



۰.۷% ۲. Path of Exile 2



۰.۷% ۳. Enshrouded



پرفروش‌ترین‌های سال ۲۰۲۳

۰.۸% ۱. Lethal Company



۰.۶% ۲. BattleBit Remastered



۰.۲% ۳. Dave the Diver



بازی‌های ۳۰ تا ۵۰ دلاری سریع‌ترین رشد را دارند

+۴۵%

رشد درآمد در ایکس‌باکس

ایکس‌باکس

۱.۶% ۱. HELLDIVERS 2

۱.۴% ۲. ARC Raiders

۰.۷% ۳. Ready or Not

۰.۷% ۴. Dreamlight Valley

دو بازی Expedition 33 و Oblivion در Game Pass عرضه شدند و برای همین در این فهرست نیستند.

+۹۹%

رشد درآمد در پلی‌استیشن

پلی‌استیشن

۱.۰% ۱. ARC Raiders

۱.۰% ۲. Ready or Not

۰.۹% ۳. Expedition 33

۰.۸% ۴. Split Fiction

+۶۰%

رشد درآمد در رایانه‌ی شخصی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

رایانه‌ی شخصی

۲.۰% ۱. ARC Raiders

۰.۹% ۲. Oblivion Remastered

۰.۹% ۳. HELLDIVERS 2

۰.۷% ۴. Expedition 33

در کنسول، بیشتر بازی‌های گران‌تر از ۵۰ دلار ورزشی‌اند

بدون رشد

رشد درآمد در ایکس‌باکس

ایکس‌باکس

۵.۷% ۱. NBA 2K26



۵.۰% ۲. EA Sports FC 26



۳.۷% ۳. Battlefield 6



۳.۷% ۴. NBA 2K25



+۳۴%

رشد درآمد در پلی‌استیشن

پلی‌استیشن

۹.۸% ۱. EA Sports FC 26



۶.۷% ۲. EA Sports FC 25



۴.۶% ۳. NBA 2K26



۳.۲% ۴. NBA 2K25



+۵۸%

رشد درآمد در رایانه‌ی شخصی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

رایانه‌ی شخصی

۳.۹% ۱. Battlefield 6



۱.۳% ۲. EA Sports FC 26



۱.۱% ۳. Monster Hunter Wilds



۱.۱% ۴. Borderlands 4



فروش بازی‌های کامل گران در رایانه‌ی شخصی بالا رفت

-۲۲%

رشد درآمد در ایکس‌باکس

+۱۴%

رشد درآمد در پلی‌استیشن

+۳۲%

رشد درآمد در رایانه‌ی شخصی از ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵

ایکس‌باکس

۱.۳% ۱. Assassin's Creed Shadows



۱.۲% ۲. Borderlands 4



۰.۷% ۳. Monster Hunter Wilds



۰.۷% ۴. Red Dead Redemption 2



پلی‌استیشن

۱.۶% ۱. Assassin's Creed Shadows



۱.۵% ۲. Ghost of Yōtei



۱.۵% ۳. Forza Horizon 5



۰.۹% ۴. Monster Hunter Wilds



رایانه‌ی شخصی

۱.۱% ۱. Monster Hunter Wilds



۱.۱% ۲. Borderlands 4



۰.۷% ۳. Baldur's Gate 3



۰.۷% ۴. Kingdom Come: Deliverance II



بازی‌های میان‌قیمت، برنده‌ی بازار امروزند



۰۱

بازی‌های پولی کاهش زمان بازی را جبران کردند
درآمد بازی‌های پولی در رایانه‌ی شخصی و پلی‌استیشن رشد کرد. در ایکس‌باکس این رشد برای جبران کاهش بازی‌های رایگان کافی نبود.



۰۲

بازی‌های رایگان در رایانه‌ی شخصی موفق‌ترین درآمد هر ساعت بازی رایگان در رایانه‌ی شخصی ۱۰ درصد بیشتر شد. در کنسول‌ها، درآمد سریع‌تر از زمان بازی کم شد.



۰۳

بازی‌های ۳۰ تا ۵۰ دلاری سریع‌تر از همه رشد کردند
بازی‌های ارزان مستقل در رایانه‌ی شخصی پرفروش‌اند. فروش بازی‌های گران‌تر از ۵۰ دلار در ایکس‌باکس رشدی نداشت.

در بازارهای غربی، با وجود کاهش زمان بازی، **فروش بازی‌های پولی** اصلی‌ترین عامل رشد درآمد بوده است.

منبع

Newzoo (2026). PC & Console Gaming Report 2026. [newzoo.com](https://www.newzoo.com) ■

داده‌ها: Games Market Reports & Forecasts .Game Performance
Global Gamer Study و Monitor ■

تهیه و تنظیم: فاطمه حیدری و محمدعلی امینی. نویسندگان گزارش اصلی: امانوئل روزیه،
میشیل بوییسمن، تیانی گو، زویی هانت و محمد مرت شاهین. چند عدد که در نمودارهای
اصلی به‌صورت صریح نیامده بود، تقریبی است.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای * دانش، هدایتگر تفاوت‌هاست

