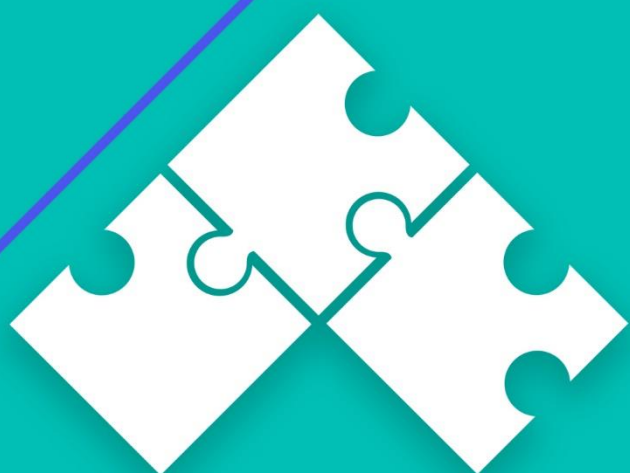


بازار رایانه‌های شخصی و کنسول در یک نقطه عطف



DIREC
Digital games Research Center



بازار رایانه‌های شخصی و کنسول در
یک نقطه عطف

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال «دایرک»
تهیه و تنظیم: حسام‌الدین قاسمی
صفحه‌آرا: محمد قدیم‌آبادی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش
www.ircg.ir

مقدمه: بازار رایانه‌های شخصی و کنسول در یک نقطه عطف

بازار بازی‌های رایانه‌های شخصی و کنسول در شرایطی قرار گرفته است که می‌توان آن را یک نقطه عطف ساختاری دانست. این بازار در حال افول نیست، اما دیگر نمی‌توان آن را همان موتور رشدی دانست که در دوره‌های پیشین بود. چرخه‌های سخت‌افزاری در حال طولانی‌تر شدن هستند، هزینه‌های توسعه بازی‌ها افزایش یافته‌اند و حتی مجموعه‌ها و فرنچایزهایی که پیش از این موفقیت خود را در بازار اثبات کرده‌اند، دیگر تضمینی برای تکرار موفقیت ندارند. از این منظر، قواعدی که طی حدود دو دهه گذشته بر شکل‌گیری، توسعه و رقابت در صنعت بازی اثر گذاشته بودند، اکنون در حال بازنویسی هستند.

بازاری که در حال جایگزین‌شدن با الگوهای گذشته است، پیچیده‌تر و سخت‌گیرانه‌تر به نظر می‌رسد. بازیکنان الزاماً زمان بیشتری را صرف بازی نمی‌کنند، اما در انتخاب بازی، پلتفرم و تجربه‌ای که قرار است زمان محدود خود را به آن اختصاص دهند، گزینشی‌تر شده‌اند. هم‌زمان، مدل‌های اشتراکی و پلتفرم‌هایی که بر محتوای تولیدشده توسط کاربر متکی هستند، رابطه میان استودیوها و مخاطبان را تغییر می‌دهند. در چنین فضایی، پیشنهاد ارزشی بازار به تدریج از الگوی سنتی «مالکیت» به سمت «تعامل مستمر» حرکت می‌کند.

در این محیط، تعریف موفقیت نیز تغییر کرده است. تیم کوچک و پرشوری که پشت بازی Cclair obscur expedition 33 قرار دارد، نمونه‌ای از این واقعیت است که مهارت و کیفیت ساخت می‌توانند حتی بدون اتکا به مقیاس عظیم تولید، اثرگذاری و ارتباط عمیقی با مخاطب ایجاد کنند. در سوی دیگر، Schedule 1 نشان می‌دهد که زمان‌بندی فرهنگی و هم‌زمانی مناسب یک اثر با فضای عمومی بازار می‌تواند به اندازه مقیاس تولید اهمیت داشته باشد. برآیند این دو نمونه برای ناشران و استودیوها روشن است: مقیاس به تنهایی دیگر موفقیت را تضمین نمی‌کند و فهم این موضوع که بازیکنان به کجا می‌روند و چرا آن مقصد را انتخاب می‌کنند، به یک ضرورت راهبردی تبدیل شده است، نه صرفاً موضوعی برای تحقیقات بازار.

گزارش حاضر با استفاده از پلتفرم داده Newzoo، نیروهایی را که ساختار بازار را تغییر می‌دهند در چهار محور بررسی می‌کند. محور «مسیر بازار» به جهت کلی بازار، پیش‌بینی درآمد، رشد تعداد بازیکنان، تفاوت‌های منطقه‌ای و تغییر ترکیب مدل‌های پریمیوم، ریزتراکنش، اشتراک و محتوای قابل دانلود می‌پردازد. محور «تخصیص توجه و ارزش» بررسی می‌کند که زمان بازی چگونه میان پلتفرم‌ها، فرنچایزها و ژانرها توزیع می‌شود. محور «تمرکز بازار» عمق بازار هر پلتفرم را خارج از بزرگ‌ترین بازی‌ها ارزیابی می‌کند. در نهایت، محور «دوام‌پذیری مدل کسب‌وکار» عملکرد راهبردهای مختلف درآمدزایی را در ساختار فعلی بازار با یکدیگر مقایسه می‌کند.

فصل ۱: مسیر بازار

این فصل نشان می‌دهد که بازار رایانه‌های شخصی و کنسول پس از چند سال رکود نسبی وارد مرحله‌ای تازه شده است، اما ماهیت رشد در این دو بخش یکسان نیست. رشد رایانه‌های شخصی از نظر گزارش ماهیتی ساختاری دارد و با توسعه تدریجی تعداد بازیکنان، به‌ویژه در برخی مناطق در حال رشد، و همچنین تغییرات جمعیتی و اکوسیستمی پشتیبانی می‌شود. در مقابل، بازگشت رشد کنسول بیش از آنکه بر افزایش وسیع تعداد بازیکنان استوار باشد، به درآمد پرمیوم، عرضه آثار بزرگ، افزایش قیمت‌ها و چرخه‌های سخت‌افزاری وابسته است. در سطح منطقه‌ای نیز بازاری دوگانه شکل گرفته است: مناطق در حال رشد، خصوصاً در رایانه‌های شخصی، تعداد کاربران را افزایش می‌دهند اما معمولاً میانگین درآمد به ازای هر کاربر پایین‌تری دارند؛ در مقابل، بازارهای بالغ هزینه‌کرد بیشتری روی کنسول ایجاد می‌کنند، هرچند سرعت رشد جمعیتی بازیکنان در آن‌ها کمتر است.

کلیات و تعاریف فصل مسیر بازار

در این بخش، گزارش مقیاس و مسیر بازار جهانی بازی‌های رایانه‌های شخصی و کنسول را بررسی می‌کند. هدف اصلی آن است که با مطالعه روند درآمد از سال ۲۰۱۵ تا پیش‌بینی سال ۲۰۲۸، رشد تعداد بازیکنان و تحول ترکیب مدل‌های کسب‌وکار، مشخص شود که بازار پس از کاهش سرعت رشد در دوره بعد از سال ۲۰۲۰ چگونه در حال تغییر است.

در تعاریف این فصل، «بازیکن» به فردی گفته می‌شود که روی رایانه‌های شخصی یا کنسول بازی ویدیویی انجام داده باشد. «درآمد اسمی» نیز به هزینه‌کرد مصرف‌کنندگان برای نرم‌افزار و خدمات بازی اشاره دارد. این تعریف، خرید فیزیکی و دیجیتالی بازی کامل، هزینه‌های درون‌بازی از جمله ریزتراکنش‌ها، DLC و اشتراک‌های درون‌بازی، و همچنین اشتراک‌های چندبازی کنسولی مانند Xbox Game Pass و PlayStation Plus را در بر می‌گیرد. در مقابل، مالیات، خرید و فروش دست‌دوم، تبلیغات، سخت‌افزار، خدمات بین دو سازمان و قمار از این تعریف کنار گذاشته شده‌اند.

در این گزارش، رایانه‌های شخصی شامل بازی‌هایی است که از طریق پلتفرم‌هایی مانند Steam یا Epic Games Store دانلود شده‌اند، به‌صورت فیزیکی خریداری شده‌اند یا از طریق مرورگر، وبسایت‌های بازی یا شبکه‌های اجتماعی اجرا می‌شوند. Steam Deck و دیگر دستگاه‌های دستی رایانه‌های شخصی نیز در گروه

رایانه‌های شخصی طبقه‌بندی شده‌اند. کنسول نیز شامل بازی‌هایی است که روی سخت‌افزارهای PlayStation، Xbox یا Nintendo اجرا می‌شوند.

پایان دوره سکون پس از ۲۰۲۰

دوره سکون پس از ۲۰۲۰ رو به پایان است؛ رشد باثبات رایانه‌های شخصی و احیای کنسول، مرحله تازه‌ای از گسترش بازار را آغاز می‌کنند.

نمودار مربوط به این بخش، درآمد نرم‌افزار رایانه‌های شخصی و کنسول را در مقیاس جهانی از سال ۲۰۱۵ تا پیش‌بینی سال ۲۰۲۸ نمایش می‌دهد و نرخ رشد مرکب در دوره‌های مختلف را با یکدیگر مقایسه می‌کند.



رشد رایانه‌های شخصی به رهبری Steam به‌صورت ساختاری انباشته می‌شود و انتظار می‌رود تا ۲۰۲۸ از درآمد کنسول عبور کند، در حالی که کنسول به عرضه بازی‌های بسیار بزرگ متکی است.

برای بازار رایانه‌های شخصی، گزارش چهار نیروی حمایتی را مطرح می‌کند.

- نخست، پایگاه کاربران جهانی در حال گسترش است و شرق آسیا در این روند نقش محوری دارد.
- دوم، سهم نسل Z و نسل Alpha در میان بازیکنان رایانه‌های شخصی افزایش می‌یابد.
- سوم، متوسط قیمت فروش در حال بالا رفتن است.
- چهارم، اکوسیستم Valve در حال تعمیق است و نقش آن فراتر از یک فروشگاه صرف توسعه پیدا می‌کند. در متن اصلی میزان سهم یا اثر عددی هر یک از این چهار عامل مشخص نشده است و بنابراین در این بازنویسی نیز هیچ مقدار جدیدی برای آن‌ها در نظر گرفته نمی‌شود.

برای کنسول نیز مجموعه دیگری از عوامل مطرح شده است.

- Nintendo Switch 2 و قدرت آثار انحصاری نینتندو
- مجموعه گسترده بازی‌های پریمیوم و عرضه‌های بزرگ از جمله GTA VI
- افزایش قیمت بازی‌های پریمیوم و اشتراک‌ها
- زمان‌بندی نسل دهم سخت‌افزار در حدود سال‌های ۲۰۲۷ تا ۲۰۲۸ از عوامل اصلی هستند. با این حال، گزارش در کنار این محرک‌های درآمدی تأکید می‌کند که رشد تعداد بازیکنان کنسول محدود باقی می‌ماند.



رشد تعداد بازیکنان

رشد رایانه‌های شخصی با محوریت Steam تعداد بازیکنان را از یک میلیارد عبور می‌دهد، در حالی که رشد کنسول در یک چرخه بالغ آرام‌تر می‌شود

تعداد سالانه بازیکنان هر پلتفرم را از سال ۲۰۲۲ تا پیش‌بینی ۲۰۲۸ در نمودار زیر قابل مشاهده است. نکته روش‌شناختی مهم آن است که اعداد رایانه‌های شخصی و کنسول از نظر هم‌پوشانی کاربران تعدیل نشده‌اند. به این معنا که اگر فرد هم روی رایانه‌های شخصی و هم روی کنسول فعال باشد، ممکن است همان فرد به‌طور جداگانه در هر دو گروه شمارش شود. بنابراین، جمع ساده تعداد بازیکنان دو گروه الزاماً نشان‌دهنده تعداد یکتای افراد نیست.



تفاوت‌های منطقه‌ای رایانه‌های شخصی و کنسول

در سال ۲۰۲۵، رایانه‌های شخصی از نظر تعداد بازیکن برتری دارد و کنسول در متوسط هزینه‌کرد هر کاربر پیش‌تاز است؛ تفاوت‌های منطقه‌ای نیز بسیار قابل توجه‌اند

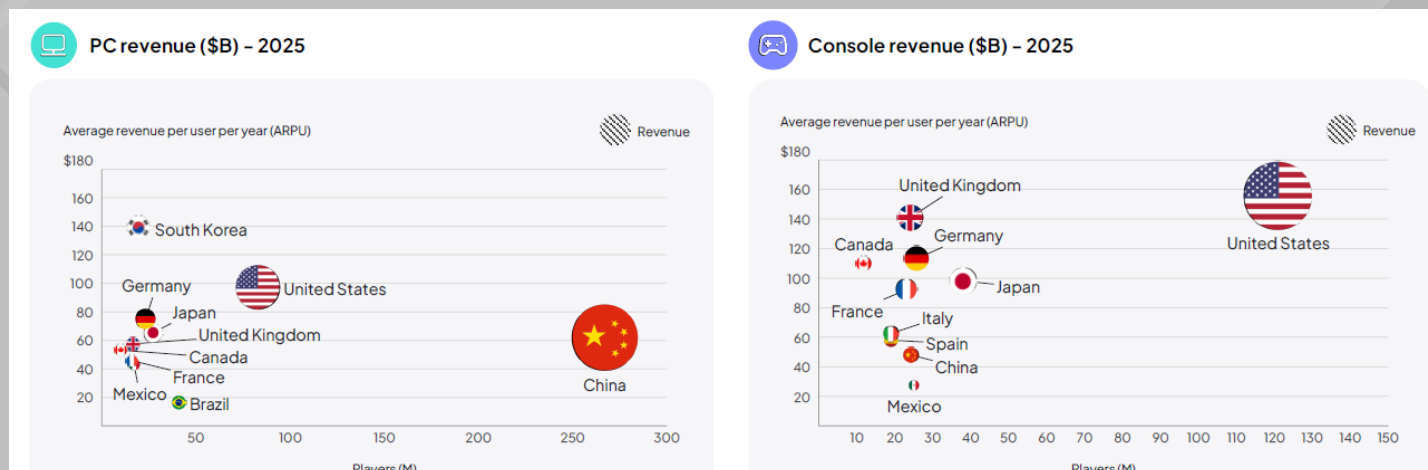
تحلیل بازار رایانه‌های شخصی:

- چین از نظر درگیری کاربران و درآمد بازاری آمار به شدت بالایی دارد که به شدت تحت سلطه Tencent و NetEase قرار دارد.
- آمریکای شمالی به عنوان بازاری بالغ با میانگین درآمد به ازای هر کاربر بالا و استقبال قوی از بازی‌های پریمیوم توصیف شده است.
- کره جنوبی با تمرکز ناشران، از جمله Nexon، و ترکیبی از تعامل سنگین در ژانر نقش‌آفرینی شناخته می‌شود.
- اروپا نیز از منظر ساختاری گرایش قوی به رایانه‌های شخصی دارد و سابقه طولانی تعامل کاربران با این پلتفرم از ویژگی‌های آن است.

تحلیل بازار کنسول:

- آمریکای شمالی بالاترین میانگین درآمد به ازای هر کاربر را در اختیار دارد و اکوسیستم آن در مقایسه با سایر مناطق، کمترین سوگیری را به یک پلتفرم خاص نشان می‌دهد.
- در اروپای غربی، ترکیب بازار بیشتر با PlayStation هدایت می‌شود، هرچند چند اکوسیستم مختلف همچنان از قدرت برخوردارند.

- ژاپن دومین بازار از نظر درآمد معرفی شده و Switch 2 ، با وجود ضعف ین، به رشد این بازار کمک می کند.
- در چین نیز هزینه کرد برای بازی های پریمیوم در حال افزایش است و بازار خاکستری Switch 2 و شتاب PS5 در این رشد نقش دارند.



تفاوت بنیادی مدل های درآمدی رایانه های شخصی و کنسول

پریمیوم در همه پلتفرم ها تقویت می شود، اما مدل های درآمدی همچنان از اساس متفاوت اند.

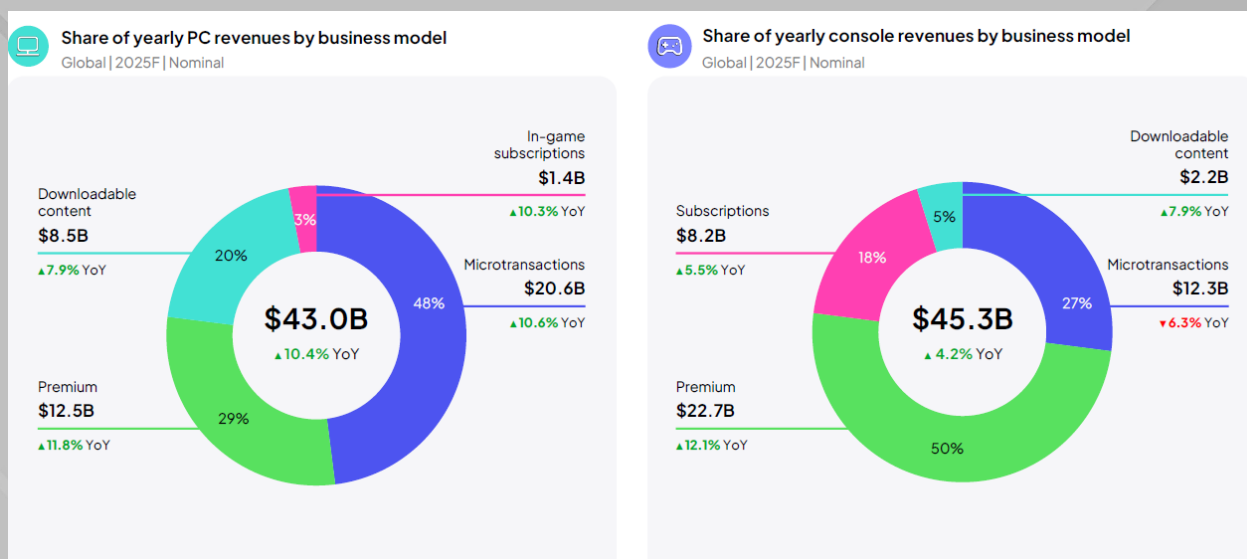
دو پنل موجود در این بخش، سهم درآمد سالانه رایانه های شخصی و کنسول را بر اساس مدل کسب و کار تفکیک می کنند. این مدل ها شامل پریمیوم، ریزتراکنش، اشتراک و محتوای قابل دانلود هستند

در سال ۲۰۲۵ ساختار درآمدی صنعت بازی در دو پلتفرم رایانه های شخصی و کنسول تفاوت معناداری دارد. در بازار رایانه های شخصی با مجموع درآمد سالانه ۴۳ میلیارد دلار، مدل تراکنش های درون بازی با سهم ۴۸ درصد و درآمد ۲۰.۶ میلیارد دلار مهم ترین منبع درآمد است. این موضوع نشان دهنده حرکت اکوسیستم رایانه های شخصی به سمت مدل های بازی رایگان، خدمات مستمر و کسب درآمد بلندمدت از کاربران پس از ورود اولیه به بازی است. در مقابل، فروش نسخه های کامل بازی (Premium) با ۲۹ درصد و محتوای قابل دانلود (DLC) با ۲۰ درصد همچنان نقش مهمی دارند، اما رشد اصلی از اقتصادهای درون بازی حاصل می شود.

در بازار کنسول ها که حجم درآمد آن ۴۵.۳ میلیارد دلار است، مدل سنتی تر همچنان قدرت بیشتری دارد. فروش بازی های پریمیوم با ۵۰ درصد سهم و ۲۲.۷ میلیارد دلار درآمد بزرگ ترین بخش بازار را تشکیل می دهد، در حالی که اشتراک ها با ۱۸ درصد و تراکنش های درون بازی با ۲۷ درصد در رتبه های بعدی قرار دارند. با این حال،

رشد سالانه اشتراک‌ها (+۵.۵ درصد) و محتوای دانلودی (+۷.۹ درصد) نشان می‌دهد شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی به سمت مدل‌های درآمدی تکرارشونده حرکت می‌کنند.

به‌طور کلی، داده‌ها بیانگر یک تغییر مهم در اقتصاد سیاسی صنعت بازی است: ارزش اصلی دیگر فقط در فروش یک محصول نهایی نیست، بلکه در مدیریت چرخه عمر بازیکن، داده‌های کاربر، پرداخت‌های کوچک و ایجاد اکوسیستم‌های پایدار درآمدی قرار دارد. رایانه‌های شخصی در این تحول پیشروتر است، اما کنسول‌ها نیز به تدریج از مدل فروش سنتی فاصله گرفته و به سمت اقتصاد خدمات‌محور حرکت می‌کنند.



جمع‌بندی فصل مسیر بازار

پس از پنج سال رکود نسبی، رشد درآمد به بازار بازگشته است؛ با این حال، این رشد بیش از آنکه از افزایش وسیع تعامل کاربران ناشی شود، حاصل واگرایی ساختاری میان پلتفرم‌ها است. رایانه‌های شخصی و کنسول هر دو امکان رشد درآمدی دارند، اما سازوکارهای شکل‌گیری این رشد در آن‌ها متفاوت است.

رشد رایانه‌های شخصی در گزارش، ساختاری و مقیاس‌محور توصیف شده است. طبق پیش‌بینی ارائه‌شده، درآمد جهانی رایانه‌های شخصی تا سال ۲۰۲۸ از درآمد کنسول عبور خواهد کرد. این روند با افزایش تعداد بازیکنان در شرق آسیا و سهم رو به رشد نسل Z و Alpha پشتیبانی می‌شود. از این منظر، رشد رایانه‌های شخصی بیشتر بر توسعه تدریجی پایه کاربران و تغییرات ساختاری اکوسیستم متکی است.

در مقابل، رشد کنسول نیز بازگشته است، اما وابستگی آن به درآمدزایی و چرخه سخت‌افزار بیشتر است. عرضه بازی‌های بسیار بزرگ، شتاب فروش سخت‌افزار و افزایش قیمت بازی‌های پریمیوم و اشتراک‌ها می‌توانند درآمد

را افزایش دهند، در حالی که رشد تعداد بازیکنان همچنان محدود است. در نتیجه، کنسول برای ایجاد رشد بیشتر به قدرت هزینه کرد کاربران موجود و رویدادهای بزرگ عرضه وابسته است.

دینامیک منطقه‌ای این دوگانگی را تشدید می‌کند. بازارهای نوظهور، به‌خصوص در رایانه‌های شخصی، به گسترش مقیاس بازیکنان کمک می‌کنند، اما غالباً میانگین درآمد به ازای هر کاربر پایین‌تری دارند. در سوی دیگر، بازارهای بالغی مانند آمریکای شمالی و ژاپن همچنان هزینه کرد بالاتری در کنسول ایجاد می‌کنند، ولی رشد جمعیتی بازیکنان در آن‌ها کندتر است.

فصل ۲: تخصیص توجه و ارزش

پرسش مرکزی این فصل آن است که «بازیکنان زمان خود را در رایانه‌های شخصی و کنسول کجا صرف می‌کنند؟» پاسخ کلی گزارش این است که کل زمان بازی جهانی تقریباً ثابت مانده و بنابراین رقابت دیگر صرفاً بر سر افزایش کل زمان بازی نیست، بلکه بر سر بازتخصیص همان زمان میان بازی‌ها، ژانرها و پلتفرم‌ها شکل گرفته است. ۲۰ عنوان برتر همچنان بیش از نیمی از زمان بازی را به خود اختصاص می‌دهند، اما سهم آن‌ها به تدریج کاهش یافته و این کاهش روی رایانه‌های شخصی آشکارتر است. در سطح ژانری، Sandbox رشد کرده است، در حالی که برخی ژانرهای متکی بر تولیدات AAA، از جمله تیراندازی، بتل رویال و ورزشی، نشانه‌هایی از ضعف ساختاری نشان می‌دهند. همچنین داده‌های هم‌پوشانی نشان می‌دهند مخاطبان Sandbox در برخی موارد کمتر از متوسط به بعضی بازی‌های AAA، ورزش‌های سالانه و آثار داستان‌محور گرایش دارند.

کلیات، دامنه داده و تعاریف

این بخش تحلیل زمان بازی ارائه‌شده در گزارش‌های ۲۰۲۳ و ۲۰۲۴ را ادامه می‌دهد، اما در گزارش حاضر تمرکز بیشتری بر دلایل تغییر ژانرها در طول سال ۲۰۲۵ دارد. همچنین توزیع بازیکنان و درآمد میان عرضه‌های جدید، چه فرنچایزهای سالانه و چه عرضه‌های غیرسالانه، بار دیگر بررسی می‌شود.

شاخص‌های تعامل از Game Performance Monitor استخراج شده‌اند. این ابزار ۳۷ بازار جهانی را پوشش می‌دهد، اما چین و هند در دامنه آن قرار ندارند. داده‌های درآمدی این ابزار به شش بازار آمریکا، بریتانیا، فرانسه، آلمان، اسپانیا و ایتالیا محدود هستند. برای داده‌های اجتماعی و جمعیت‌شناختی نیز گزارش از Global Gamer Study استفاده می‌کند که بیش از ۷۰ هزار نفر را در ۳۶ بازار، از جمله چین و هند، مورد بررسی قرار داده است.

در این فصل، «فرنچایز سالانه» به فرنچایزی گفته می‌شود که آثار آن به شکل منظم هر سال عرضه می‌شوند. «میانگین هم‌پوشانی ماهانه» نیز نشان می‌دهد چه سهمی از بازیکنان یک عنوان، در یک ماه مشخص، بازی هدف دیگری را نیز انجام داده‌اند. «Overlap Index» یا شاخص هم‌پوشانی نیز برای سنجش این موضوع به کار می‌رود که بازیکنان بازی اصلی، در مقایسه با متوسط بازیکنان همان پلتفرم، با چه احتمال بیشتری یا کمتری بازی دیگری را تجربه می‌کنند.

برای رایانه‌های شخصی، داده هم‌پوشانی صرفاً Steam را پوشش می‌دهد. بنابراین، در مورد عناوین چندپلتفرمی مانند Minecraft، Roblox و Call of Duty که ممکن است از لانچرهای شخص ثالث نیز استفاده کنند،

پوشش هم‌پوشانی به PlayStation و Xbox محدود می‌شود. در مورد Call of Duty نیز داده‌ها بر اساس تاریخ عرضه تعدیل شده‌اند تا زمان بازی و درآمد نسخه جدید با دقت بیشتری به همان نسخه نسبت داده شوند.

تغییر کل زمان بازی

کل زمان بازی در ۲۰۲۵ ثابت ماند، زیرا کاهش در کنسول‌ها با رشد رایانه‌های شخصی جبران شد.

رشد رایانه‌های شخصی توانسته کاهش زمان بازی در PlayStation و Xbox را جبران کند. بنابراین، ثبات مشاهده‌شده در سطح جهانی به این معنا نیست که همه پلتفرم‌ها عملکرد یکسانی داشته‌اند، بلکه نتیجه حرکت‌های متفاوت در بخش‌های مختلف بازار است.

بررسی روند سهم زمان بازی در پلتفرم‌های مختلف بین سال‌های ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵ نشان می‌دهد که بازار جهانی بازی به سمت تعادل جدیدی میان رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها حرکت کرده است. در سال ۲۰۲۵، سهم رایانه‌های شخصی از کل زمان بازی به ۴۸ درصد افزایش یافته که نسبت به سال ۲۰۲۴ رشد ۳ درصدی را نشان می‌دهد. این افزایش در حالی رخ داده که سهم کنسول‌ها کاهش یافته است؛ به‌طوری‌که PlayStation از ۳۵ درصد به ۳۴ درصد و Xbox از ۱۹ درصد به ۱۸ درصد رسیده‌اند.

این تغییر نشان می‌دهد که رشد فعالیت کاربران رایانه شخصی توانسته کاهش زمان بازی در کنسول‌ها را جبران کند و مجموع زمان بازی در بازار جهانی را تقریباً ثابت نگه دارد. افزایش سهم رایانه‌های شخصی می‌تواند ناشی از گسترش بازی‌های آنلاین، مدل‌های بازی رایگان (Free to Play)، دسترسی گسترده‌تر به فروشگاه‌های دیجیتال و نقش پررنگ‌تر بازی‌های رقابتی و سرویس‌محور در این پلتفرم باشد.

در مجموع، ثبات زمان بازی در سال ۲۰۲۵ نباید به‌عنوان نشانه عملکرد یکسان همه پلتفرم‌ها تفسیر شود؛ بلکه حاصل جابه‌جایی رفتار کاربران میان اکوسیستم‌هاست. در حالی که کنسول‌ها همچنان بخش مهمی از بازار را حفظ کرده‌اند، رایانه‌های شخصی به‌تدریج جایگاه خود را به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین مراکز مصرف بازی و تعامل طولانی‌مدت کاربران تقویت می‌کند.



فرنچایزهای پرمصرف از نظر زمان بازی

Roblox در ۲۰۲۵ پربازی‌ترین فرنچایز بود؛ Battlefield دوباره وارد ۲۰ عنوان برتر شد و بسیاری از فرنچایزهای قدیمی با افت مواجه شدند.

ROBLOX #1 Ranking change ▲2 Playtime growth ▲52%	FORTNITE #2 Ranking change ▼1 Playtime growth ▼29%	CALL OF DUTY #3 Ranking change ▼1 Playtime growth ▼33%	MINECRAFT #4 Ranking change ▲1 Playtime growth ▲19%	EA SPORTS FC #5 Ranking change ▼1 Playtime growth ▼8%
COUNTER STRIKE 2 #6 Ranking change ▲1 Playtime growth ▲22%	LEAGUE OF LEGENDS #7 Ranking change ▼1 Playtime growth ▼4%	Grand Theft Auto V #8 Ranking change / Playtime growth 0%	NBA 2K #9 Ranking change ▲5 Playtime growth ▲11%	MARVEL #10 Ranking change NEW Playtime growth ▲467%
WORLD OF WARCRAFT #11 Ranking change ▲1 Playtime growth ▼6%	VALORANT #12 Ranking change ▼1 Playtime growth ▼15%	DOTA 2 #13 Ranking change ▼4 Playtime growth ▼22%	THE CLUNKY RAINBOW SIX #14 Ranking change ▼5 Playtime growth ▼24%	BATTLEFIELD #15 Ranking change NEW Playtime growth ▲184%
APEX LEGENDS #16 Ranking change ▼3 Playtime growth ▼24%	ROCKET LEAGUE #17 Ranking change ▲1 Playtime growth ▲8%	OVERWATCH #18 Ranking change ▼3 Playtime growth ▼30%	THE SIMS 4 #19 Ranking change / Playtime growth ▼3%	MONSTER HUNTER #20 Ranking change NEW Playtime growth ▲127%

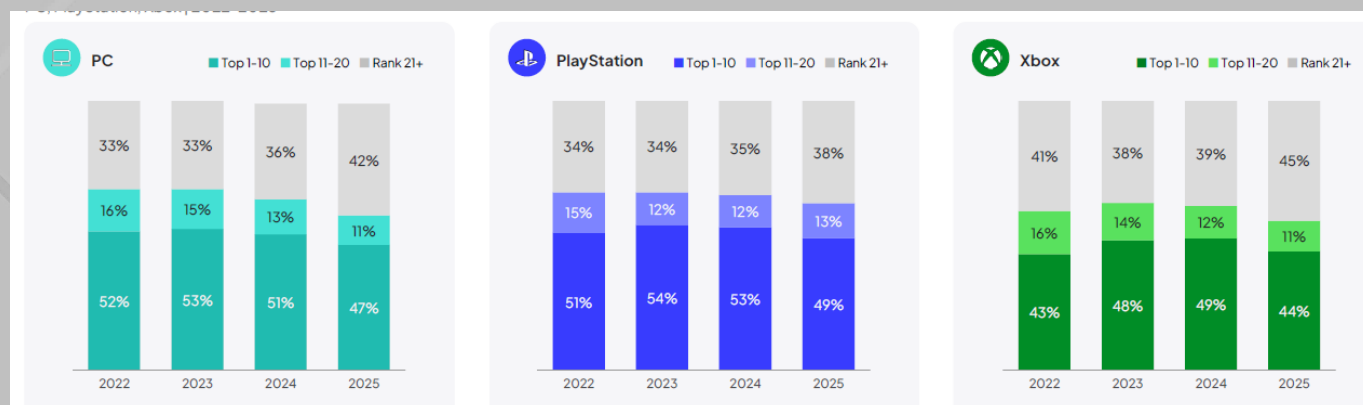
تمرکز زمان بازی در ۲۰ عنوان برتر

۲۰ بازی برتر همچنان بیش از نیمی از زمان بازی رایانه‌های شخصی و کنسول را در اختیار دارند، با وجود حرکت محدودی به سمت رتبه‌های ۲۱ به بعد.

در رایانه‌های شخصی، سهم ۱۰ بازی اول همچنان بسیار بالا است و این وضعیت قدرت بازی‌های همیشه‌فعال و آثار سرویس‌محور تثبیت‌شده را نشان می‌دهد. با این حال، از سال ۲۰۲۳ به بعد کاهش تدریجی تمرکز مشاهده می‌شود و بخشی از تعامل کاربران از بزرگ‌ترین آثار به بازی‌های سطح میانی منتقل شده است.

PlayStation متمرکزترین پلتفرم توصیف می‌شود. پایداری سهم بازی‌های برتر در این پلتفرم نشان می‌دهد که تعامل کاربران همچنان به تعداد محدودی فرنچایز و اکوسیستم سرویس‌محور وابسته است. Xbox در میان این سه پلتفرم کمترین تمرکز را در ۱۰ بازی اول دارد و گزارش، Game Pass را یکی از عواملی می‌داند که به توزیع زمان بازی در خارج از بزرگ‌ترین آثار کمک می‌کند.

یادداشت گزارش همچنین تأکید می‌کند که رتبه 6 Battlefield و ARC Raiders احتمالاً به دلیل عرضه در اواخر سال کمتر از واقع برآورد شده است. این نکته از آن جهت مهم است که رتبه‌بندی سالانه ممکن است برای بازی‌هایی که تنها بخشی از سال در بازار حضور داشته‌اند، تمام اثر واقعی آن‌ها را منعکس نکند.



تغییر ژانرها

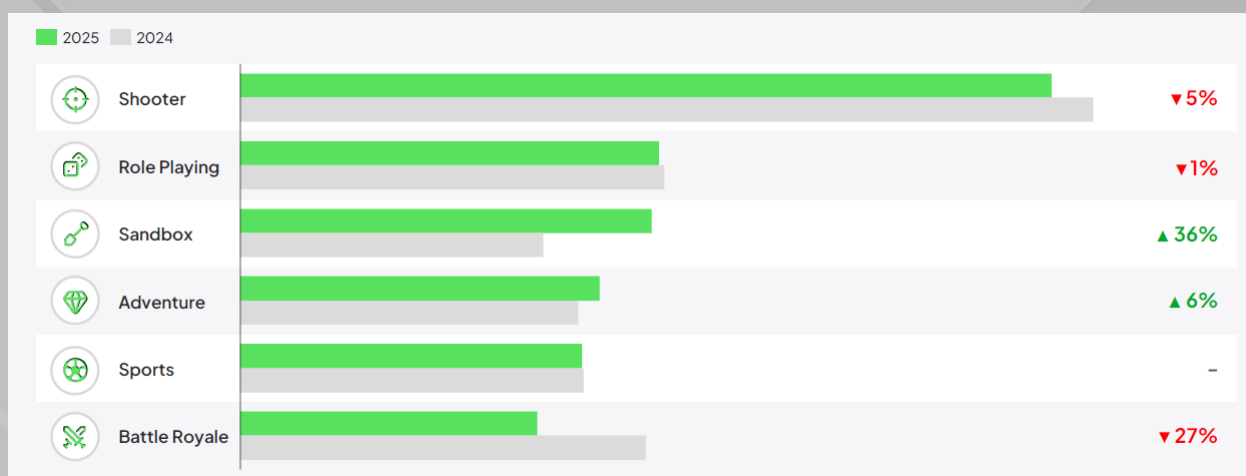
داده‌های ژانری نشانه‌هایی از ضعف بالقوه AAA را نشان می‌دهند؛ هم‌زمان Sandbox شتاب می‌گیرد و Battle Royale با افت ساختاری مواجه است. این بخش تغییر زمان بازی ژانرهای اصلی در سال ۲۰۲۵ نسبت به سال ۲۰۲۴ را مقایسه می‌کند.

بررسی تغییرات سهم ژانرهای مختلف بازی در سال ۲۰۲۵ نشان می‌دهد که الگوی مصرف بازیکنان در حال تغییر است و علاقه کاربران از تجربه‌های صرفاً رقابتی به سمت بازی‌های آزاد، تعاملی و مبتنی بر اکتشاف حرکت کرده است. در این میان، ژانر سندباکس (Sandbox) با رشد چشمگیر ۳۶ درصدی بیشترین افزایش را تجربه کرده است. این رشد نشان می‌دهد بازیکنان بیش از گذشته به بازی‌هایی علاقه‌مند شده‌اند که امکان ساخت‌وساز، خلاقیت، تصمیم‌گیری آزاد و تعامل طولانی‌مدت با جهان بازی را فراهم می‌کنند. ژانر ماجراجویی (Adventure) نیز با رشد ۶ درصدی، روند مثبتی داشته و نشان‌دهنده تقاضای بیشتر برای تجربه‌های داستان‌محور و اکتشافی است.

در مقابل، برخی ژانرهای محبوب سال‌های گذشته با کاهش سهم مواجه شده‌اند. ژانر تیراندازی (Shooter) حدود ۵ درصد کاهش داشته و ژانر بتل رویال (Battle Royale) با افت قابل توجه ۲۷ درصدی بیشترین کاهش را ثبت کرده است. این روند می‌تواند نشان‌دهنده کاهش جذابیت مدل‌های رقابتی تکرارشونده و اشباع بازار

از بازی‌های مبتنی بر رقابت مستقیم باشد. در همین حال، ژانر نقش‌آفرینی (Role Playing) نیز کاهش جزئی ۱ درصدی را تجربه کرده و ژانر ورزشی (Sports) تقریباً بدون تغییر باقی مانده است.

به‌طور کلی، داده‌های سال ۲۰۲۵ نشان می‌دهد که کاربران به سمت بازی‌هایی گرایش پیدا کرده‌اند که علاوه بر سرگرمی، امکان تعامل اجتماعی، شخصی‌سازی، خلق محتوا و تجربه‌های مداوم را فراهم می‌کنند. این تغییر رفتار می‌تواند برای توسعه‌دهندگان بازی اهمیت زیادی داشته باشد؛ زیرا موفقیت آینده صنعت بازی احتمالاً کمتر به ارائه یک تجربه کوتاه‌مدت و بیشتر به ایجاد جهان‌های پویا و قابل توسعه برای حفظ بلندمدت کاربران وابسته خواهد بود.



عرضه‌های غیرسالانه

سهم فرنچایزهای غیرسالانه از زمان بازی عرضه‌های جدید در ۲۰۲۵ روی رایانه‌های شخصی به ۱۰ درصد رسید و روی کنسول‌ها نیز به‌طور چشمگیری افزایش یافت.

این صفحه برای رایانه‌های شخصی، PlayStation و Xbox نسبت عرضه‌های سالانه و غیرسالانه را نمایش می‌دهد و در کنار آن، فهرست برترین عرضه‌های غیرسالانه سال ۲۰۲۵ را ارائه می‌کند.

رایانه شخصی

در سال ۲۰۲۵، رایانه‌های شخصی بیشترین رشد را در جذب زمان بازی برای عرضه‌های جدید تجربه کرده‌اند. سهم بازی‌های جدید غیرسالانه (Non-annual releases) از کل زمان بازی کاربران رایانه شخصی به ۱۰ درصد رسیده که نسبت به سال ۲۰۲۴ افزایش قابل توجهی داشته است. این رشد نشان می‌دهد که بازی‌های بزرگ و غیرتکراری توانسته‌اند توجه کاربران رایانه شخصی را به خود جلب کنند. در میان موفق‌ترین عناوین،

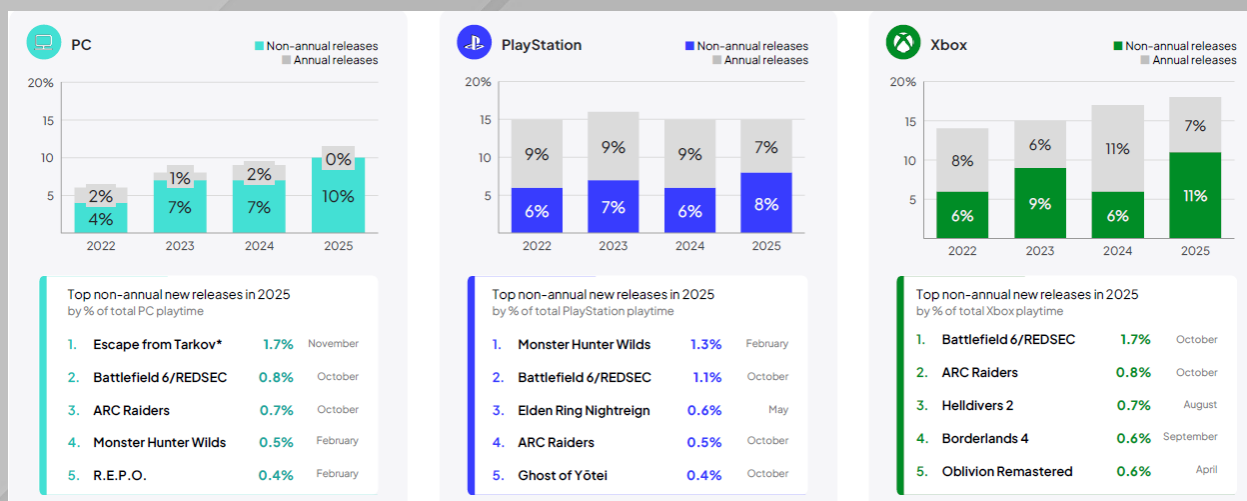
Escape from Tarkov با سهم ۱.۷ درصدی از کل زمان بازی PC در رتبه اول قرار دارد و پس از آن R.E.P.O.، Monster Hunter Wilds، ARC Raiders، Battlefield 6/REDSEC قرار گرفته‌اند.

پلی‌استیشن (PlayStation)

در پلتفرم پلی‌استیشن، سهم بازی‌های جدید غیرسالانه در سال ۲۰۲۵ به ۸ درصد از کل زمان بازی کاربران رسیده است که نسبت به سال ۲۰۲۴ افزایش داشته و نشان‌دهنده نقش مهم عرضه‌های جدید در حفظ تعامل کاربران این پلتفرم است. در میان این بازی‌ها، Monster Hunter Wilds با سهم ۱.۳ درصدی موفق‌ترین عرضه جدید بوده و پس از آن Battlefield 6/REDSEC، Elden Ring Nightreign، ARC Raiders و Ghost of Yōtei بیشترین تأثیر را بر زمان بازی کاربران داشته‌اند. این داده‌ها نشان می‌دهد که برندهای قدرتمند و دنباله‌های مورد انتظار همچنان نقش مهمی در بازار کنسول سونی دارند.

ایکس‌باکس (Xbox)

ایکس‌باکس در سال ۲۰۲۵ بیشترین رشد سهم بازی‌های جدید غیرسالانه را در میان کنسول‌ها تجربه کرده است؛ به‌طوری‌که این دسته از بازی‌ها ۱۱ درصد از کل زمان بازی کاربران Xbox را به خود اختصاص داده‌اند. در این پلتفرم، Battlefield 6/REDSEC با سهم ۱.۷ درصدی موفق‌ترین عنوان جدید بوده و پس از آن ARC Raiders، Borderlands 4، Helldivers 2 و Oblivion Remastered قرار دارند. افزایش سهم بازی‌های جدید در Xbox نشان می‌دهد که عناوین چندپلتفرمی و بازی‌های سرویس‌محور نقش مهمی در تقویت تعامل کاربران این اکوسیستم ایفا کرده‌اند.



جمع‌بندی فصل تخصیص توجه و ارزش

با ثابت شدن تعامل کاربران، منطق رقابت بر سر زمان بازی از «افزایش» کل زمان به «بازتخصیص» زمان موجود تغییر کرده است. ۲۰ عنوان برتر همچنان بیش از نیمی از زمان بازی را جذب می‌کنند، اما سهم آن‌ها در همه پلتفرم‌ها کاهش یافته است و این روند به‌ویژه روی رایانه‌های شخصی وضوح بیشتری دارد.

رشد Sandbox که عمدتاً با Roblox هدایت می‌شود، نتوانسته است همه ساعات از دست‌رفته در ژانرهای AAA محور مانند تیراندازی و بتل‌رویال را جبران کند. کل زمان بازی جهانی تقریباً ثابت مانده است، اما این ثبات تفاوت میان پلتفرم‌ها را پنهان می‌کند؛ زیرا رشد رایانه‌های شخصی کاهش PlayStation و Xbox را جبران کرده است. در همین چارچوب، Roblox به پربازی‌ترین فرنچایز تبدیل شده و از Call و Fortnite و Of Duty عبور کرده است.

زمان بازی Sandbox بیش از یک‌سوم رشد کرده و بخشی از سهم بتل‌رویال و تیراندازی را به خود اختصاص داده است. طبق داده‌های هم‌پوشانی، مخاطبان Sandbox احتمال کمتری دارند که برخی بازی‌های تک‌نفره داستان‌محور AAA در ژانرهای نقش‌آفرینی و ماجراجویی را تجربه کنند. این نکته نشان می‌دهد رشد Sandbox الزاماً به معنای هم‌پوشانی کامل با مخاطبان سنتی آثار AAA نیست.

در عین حال، سهم زمانی که برای عرضه‌های جدید در دسترس است تقریباً ثابت مانده است. گزارش این موضوع را بیشتر نشانه «جایگزینی زمان بازی میان آثار» می‌داند تا گسترش خالص مخاطب یا زمان بازی. همچنین، مخاطبان برخی موفقیت‌های بزرگ غیرورزشی هم‌پوشانی کمتری با فرنچایزهای ورزشی سالانه نشان می‌دهند.

فصل ۳: تمرکز بازار

پرسش اصلی این فصل چنین است: «اگر بازی شما در جمع ۲۰ عنوان برتر نباشد، چه اتفاقی می‌افتد؟» تحلیل گزارش نشان می‌دهد که با وجود تداوم تمرکز بالا در رایانه‌های شخصی، Xbox و PlayStation، دنباله بلند بازار در حال گسترش است و این روند در رایانه‌های شخصی بیش از سایر پلتفرم‌ها دیده می‌شود. سهم بازی‌های رتبه ۲۱ به بعد از زمان بازی افزایش یافته است، اما ماهیت این گسترش در هر پلتفرم متفاوت است. رایانه‌های شخصی شاهد افزایش واقعی عمق تعامل است؛ PlayStation همچنان بیشتر حول فرنچایزهای بزرگ و موفقیت‌های بلاک‌باستری متمرکز می‌ماند؛ و Xbox از سازوکار کشف بازی در Game Pass سود می‌برد، هرچند این اثر بیشتر زمان موجود را بازتوزیع می‌کند تا اینکه لزوماً کل زمان بازی پلتفرم را به شدت افزایش دهد. بازی‌هایی که خارج از سطح برتر دوام می‌آورند، غالباً آثار پریمیوم، عمیق، متکی بر پیشرفت بلندمدت و برخوردار از عملکرد مناسب در کاتالوگ قدیمی هستند.

کلیات و تعاریف فصل تمرکز بازار

این فصل تمرکز بازار و الگوی زمان بازی عناوین خارج از ۲۰ بازی برتر را بررسی می‌کند تا مشخص شود دنباله بلند بازار در سال ۲۰۲۵ تا چه اندازه قابل دوام بوده است. برای این منظور، توزیع زمان بازی از سال ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵، عملکرد ژانرها و مدل‌های کسب‌وکار در دنباله بلند، و تفاوت میان پلتفرم‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرند. هدف نهایی فصل پاسخ به این پرسش است که «یک بازی خارج از سطح برتر برای زنده ماندن به چه چیزی نیاز دارد؟»

رتبه‌بندی ۲۰ بازی برتر به صورت سالانه محاسبه می‌شود. به همین دلیل، بازی‌هایی که در اواخر سال ۲۰۲۵ عرضه شده‌اند، مانند Battlefield 6/REDSEC و ARC Raiders، ممکن است در رتبه‌بندی سالانه پایین‌تر از میزان اثر واقعی خود دیده شوند. این محدودیت باید هنگام تفسیر موقعیت چنین بازی‌هایی در نظر گرفته شود.

«دنباله بلند» در این فصل به تمام بازی‌های پایین‌تر از رتبه ۲۰ در هر یک از پلتفرم‌های رایانه‌های شخصی، Xbox و PlayStation گفته می‌شود. همچنین، همه درصدهای زمان بازی در این فصل، سهم یک بازی از کل زمان بازی همان پلتفرم در سال ۲۰۲۵ هستند تا امکان مقایسه استاندارد میان بازی‌ها و پلتفرم‌ها فراهم شود.

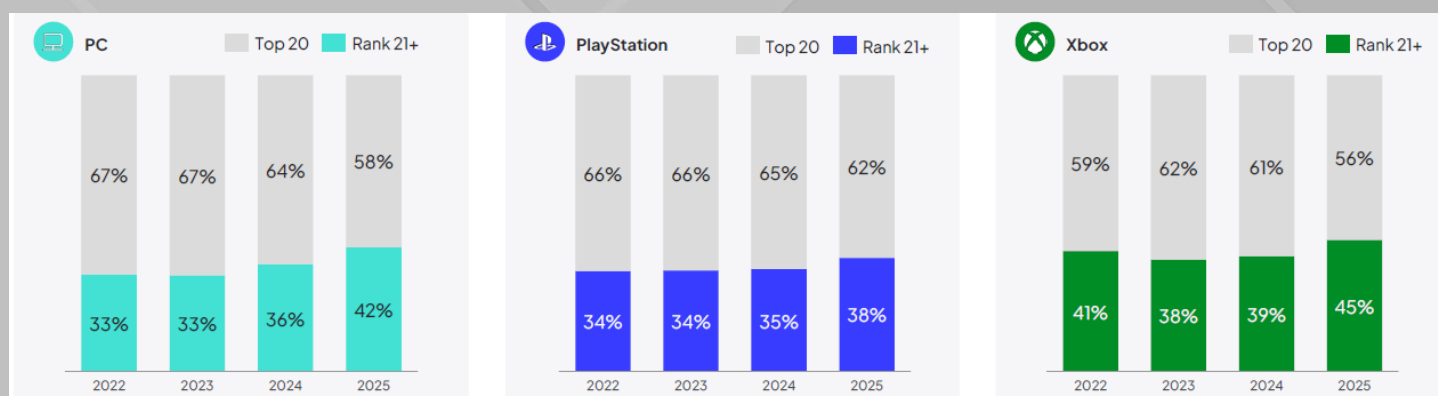
عمق بازار هر پلتفرم

فرا تر از ۲۰ بازی برتر: بازار هر پلتفرم تا چه اندازه عمق دارد؟

در رایانه‌های شخصی، بازار در حال پراکنده‌تر شدن است و بخش بیشتری از رشد از بازی‌هایی حاصل می‌شود که خارج از ۲۰ عنوان برتر قرار دارند. بر اساس گزارش، عمق تعامل در رایانه‌های شخصی واقعاً در حال افزایش است و این فرایند صرفاً بازتوزیع زمان ثابت میان عناوین مختلف نیست. بنابراین، دنباله بلند رایانه‌های شخصی از گسترشی برخوردار است که فرا تر از جابه‌جایی ساده سهم بازی‌ها توصیف می‌شود.

در PlayStation، بازار بیشتر تحت هدایت موفقیت‌های بزرگ قرار دارد. تعامل همچنان در ۲۰ بازی برتر و فرنچایزهای سالانه متمرکز است. دنباله بلند در این پلتفرم نیز رشد می‌کند، اما برای جذب زمان کاربران باید با چرخه تکرارشونده عرضه بلاک باسترها رقابت کند.

در Xbox، تعامل به بیرون از ۲۰ عنوان برتر گسترش می‌یابد و کشف بازی از طریق اشتراک در این روند نقش دارد. با این حال، گزارش تأکید می‌کند رشد دنباله بلند Xbox بیش از آنکه حاصل گسترش بزرگ کل پلتفرم باشد، بازتوزیع زمان بازی موجود در داخل همان پلتفرم است.



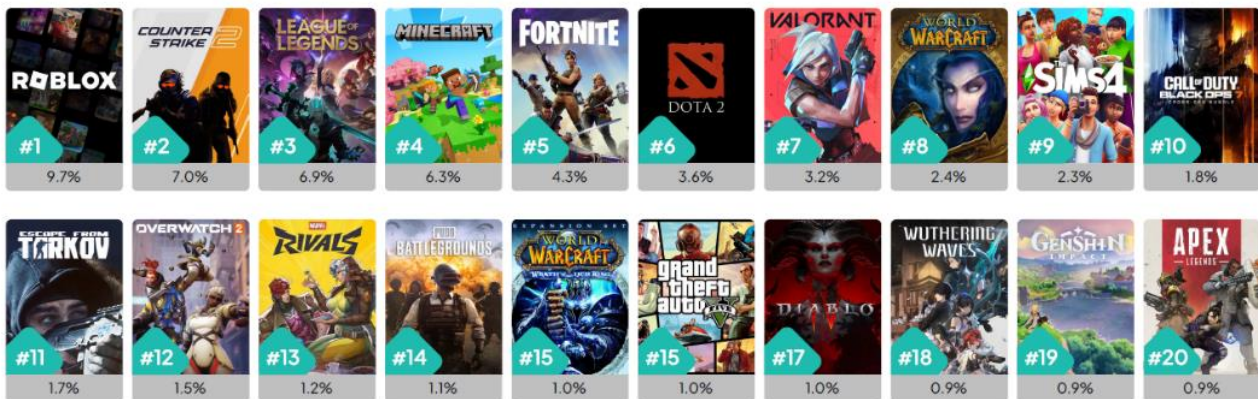
۲۰ بازی برتر رایانه‌های شخصی

Marvel Rivals و Wuthering Waves برای نخستین بار وارد ۲۰ بازی برتر رایانه‌های شخصی شدند، اما کل زمان بازی همچنان به شدت روی عناوین همیشه‌فعال متمرکز است.

این بخش فهرست تصویری ۲۰ بازی برتر رایانه‌های شخصی بر اساس سهم زمان بازی در سال ۲۰۲۵ را ارائه می‌کند.



Top 20 PC games by playtime share
2025



ویژگی دنباله بلند رایانه‌های شخصی

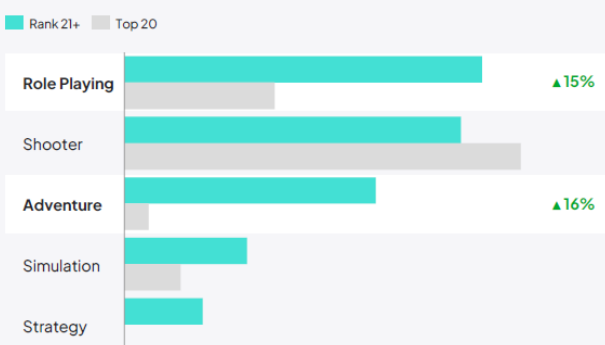
موفقیت دنباله بلند رایانه‌های شخصی از بازی‌های پریمیومی می‌آید که در طول زمان تعامل پایدار ایجاد می‌کنند. در میان بازی‌های رتبه ۲۱ به بعد، نقش‌آفرینی و ماجراجویی سهم بالاتر از حد متوسط دارند. گزارش این وضعیت را با قدرت پیشرفت بلندمدت در این ژانرها برای حفظ بازیکن مرتبط می‌کند. به این ترتیب، عمق تجربه و امکان ادامه پیشرفت در طول زمان از ویژگی‌هایی هستند که با دوام بیشتر آثار خارج از ۲۰ عنوان برتر پیوند داده می‌شوند.

سهم تیراندازی در خارج از ۲۰ بازی برتر احتمالاً به دلیل اثر حضور بخشی از سال 6 Battlefield و ARC Raiders اندکی بیش‌برآورد شده است. با وجود این محدودیت، گزارش تصریح می‌کند که حتی در صورت حذف این دو بازی نیز سهم تیراندازی در دنباله بلند همچنان معنادار باقی می‌ماند.

به‌طور کلی، بازی‌های خارج از ۲۰ عنوان برتر بیشتر به سمت آثار پریمیوم با تعامل ماندگار گرایش دارند. در همه مدل‌ها، موفقیت دنباله بلند بیشتر به طول عمر بازی وابسته است تا صرفاً جدیدبودن آن. البته این وابستگی در مقایسه با ۲۰ عنوان برتر، به‌خصوص در بازی‌های رایگان اندکی کمتر است.



Genre share by playtime: Rank 21+ vs. Top 20
PC | 2025

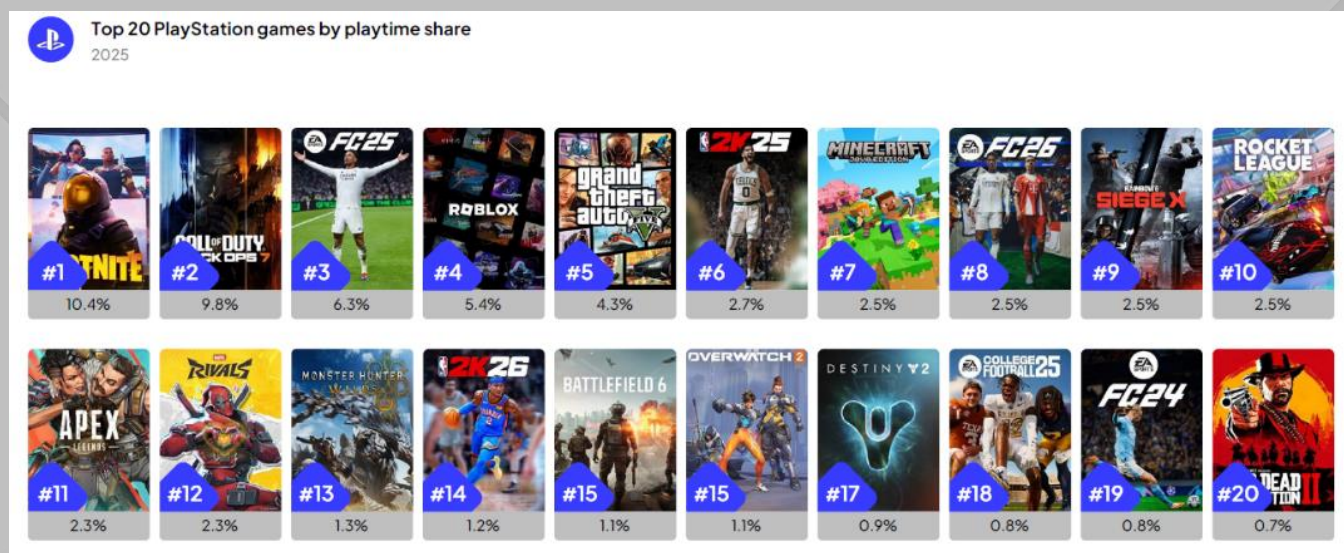


Business model & game lifecycle: Rank 21+ vs. Top 20
PC | 2025

	Pay-to-play	Free-to-play
Rank 21+	73%	27%
Top 20	26%	74%
Rank 21+		
New releases (2025)		
Pay-to-play	20%	80%
Free-to-play	9%	91%
Top 20		
New releases (2025)		
Pay-to-play	11%	89%
Free-to-play		100%

۲۰ بازی برتر PlayStation

۲۰ بازی برتر PlayStation هستند؛ هر سه از مالکیت فکری بزرگ برخوردارند. در این بخش، جدول تصویری ۲۰ بازی برتر PlayStation در سال ۲۰۲۵ ارائه شده است.



ویژگی دنباله بلند PlayStation

PlayStation، دنباله بلند با بازی‌های پریمیوم در ژانرهای سنتی کنسولی که بر عمق تجربه تکیه دارند هدایت می‌شود. بازی‌های رتبه ۲۱ به بعد در ژانرهای ماجراجویی و نقش‌آفرینی نسبت به ۲۰ عنوان برتر سهم بسیار بالاتری دارند. گزارش این تفاوت را نشانه وجود تقاضا برای بازی‌های داستانی و مبتنی بر پیشرفت می‌داند؛ بازی‌هایی که به جای اتکای کامل بر شتاب اولیه عرضه، می‌توانند از عمق تجربه برای حفظ تعامل استفاده کنند.

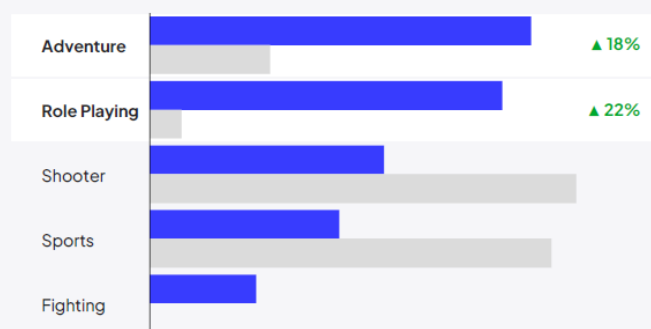
تیراندازی و ورزشی در دنباله بلند سهم کمتری دارند. طبق تفسیر گزارش، این وضعیت نشان می‌دهد بازی‌های سرویس‌محور و فرنچایزهای سالانه بیشتر در میان ۲۰ عنوان برتر متمرکز هستند، هرچند خارج از این گروه نیز سهم قابل توجهی دارند. عناوین رتبه ۲۱ به بعد نسبت به ۲۰ بازی برتر PlayStation بسیار بیشتر به سمت آثار پریمیوم متمایل‌اند. همانند رایانه‌های شخصی، دوام آن‌ها بیشتر به طول عمر بازی وابسته است تا صرفاً تازگی عرضه.



Genre share by playtime: Rank 21+ vs. Top 20

PlayStation | 2025

Rank 21+ Top 20



Business model & game lifecycle: Rank 21+ vs. Top 20

PlayStation | 2025

	Pay-to-play	Free-to-play
Rank 21+	83%	17%
Top 20	55%	45%
Rank 21+	New releases (2025)	Back catalogue
Pay-to-play	19%	81%
Free-to-play	9%	91%
Top 20	New releases (2025)	Back catalogue
Pay-to-play	18%	82%
Free-to-play		100%

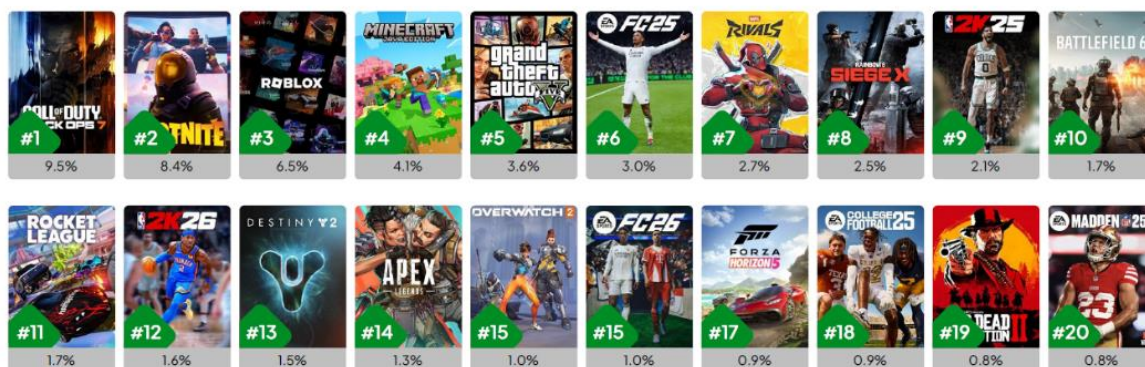
۲۰ بازی برتر Xbox

بازی‌های تیراندازی و ورزشی بر ۲۰ عنوان برتر Xbox مسلطاند و توزیع زمان بازی آن شباهت زیادی به رایانه‌های شخصی دارد. فهرست ۲۰ عنوان برتر Xbox به صورت تصویری و عددی در این بخش نمایش داده شده است.



Top 20 Xbox games by playtime share

2025



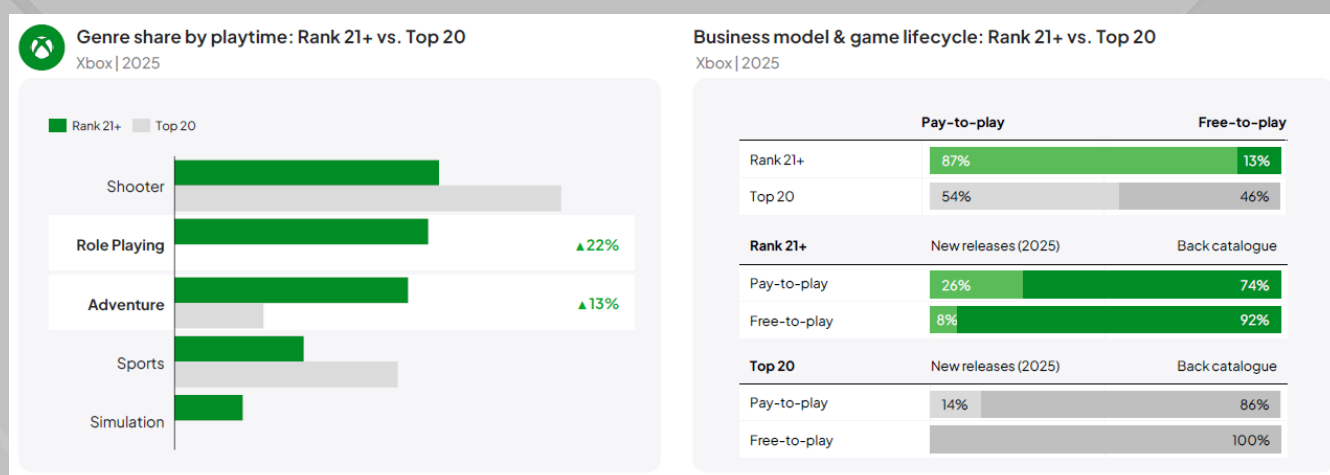
ویژگی دنباله بلند Xbox

بازی‌های پریمیوم مبتنی بر پیشرفت، دنباله بلند Xbox را تعریف می‌کنند و دینامیک اشتراک از عرضه‌های جدیدتر حمایت می‌کند.

عناوین رتبه ۲۱ به بعد در Xbox، همانند PlayStation، در ژانرهای نقش‌آفرینی و ماجراجویی بیش از حد متوسط حضور دارند. تیراندازی در میان ۲۰ بازی برتر Xbox بسیار پررنگ است، اما در دنباله بلند Xbox

نیز نسبت به PlayStation سهم بیشتری دارد. گزارش این موضوع را تا حدی به فرنچایزهای اختصاصی Xbox مانند Halo و Gears of War نسبت می‌دهد.

عناوین دنباله بلند Xbox به تجربه‌های پریمیوم گرایش دارند، اما دسترسی از طریق اشتراک می‌تواند مانع ورود کاربران برای امتحان کردن بازی را کاهش دهد. در مقایسه با رایانه‌های شخصی و PlayStation، سهم بیشتری از آثار جدید در دنباله بلند Xbox مشاهده می‌شود و گزارش این موضوع را نشانه‌ای از اثر عرضه‌های روز نخست در Game Pass می‌داند.



جمع‌بندی فصل تمرکز بازار

تمرکز بازار در رایانه‌های شخصی، PlayStation و Xbox همچنان بالا است، اما دنباله بلند به صورت ساختاری در حال گسترش است. این روند در رایانه‌های شخصی از همه آشکارتر است. سهم بازی‌های رتبه ۲۱ به بعد از زمان بازی افزایش یافته و رایانه‌های شخصی قوی‌ترین تغییر را نشان می‌دهد؛ به گونه‌ای که زمان بازی این گروه از سال ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵ رشد قابل توجهی داشته است.

دوام آثار خارج از ۲۰ عنوان برتر کمتر به شتاب لحظه عرضه وابسته است و بیشتر با سازوکار کشف بازی در پلتفرم، عمق کاتالوگ و تناسب مدل کسب‌وکار ارتباط دارد. دینامیک هر پلتفرم نیز اهمیت دارد؛ دنباله بلند رایانه‌های شخصی پیوسته گسترده‌تر می‌شود؛ PlayStation همچنان بیشتر حول فرنچایزهای بزرگ متمرکز است؛ و Xbox از کشف بازی از طریق Game Pass بهره می‌گیرد، هرچند این اثر بیشتر سهم زمان بازی را جابه‌جا می‌کند تا اینکه کل ساعات پلتفرم را به شدت افزایش دهد.

آثار ماندگار در این بخش از بازار معمولاً بازی‌های پریمیوم عمیق و مبتنی بر پیشرفت هستند که کاتالوگ قدیمی آنها نیز عملکرد مناسبی دارد. بنابراین، موفقیت آنها صرفاً محصول جهش زمان عرضه نیست. نقش آفرینی و ماجراجویی نیز در میان این آثار بیش از حد متوسط حضور دارند.

فصل ۴: دوام‌پذیری مدل کسب‌وکار

پرسش محوری این فصل آن است که «در شرایط فعلی بازار کدام مدل‌های درآمدزایی بهترین عملکرد را دارند؟» داده‌های گزارش نشان می‌دهند که در بازارهای بزرگ غربی، زمان بازی کاهش یافته، اما درآمد پرمیوم در رایانه‌های شخصی و PlayStation رشد کرده است. رشد پرمیوم Xbox محدودتر بوده و برای جبران افت بازی‌های رایگان و Call of Duty کافی نیست. رایانه‌های شخصی تنها پلتفرمی است که در تحلیل ارائه‌شده توانسته درآمدزایی از بازی‌های رایگان را به‌طور مؤثر حفظ کند. در بخش قیمت‌گذاری نیز رشد درآمد پرمیوم عمدتاً از بازی‌های زیر ۵۰ دلار می‌آید. بازه ۳۰ تا ۵۰ دلار در همه پلتفرم‌ها اهمیت بیشتری پیدا کرده و بازی‌های زیر ۳۰ دلار، به‌ویژه روی رایانه‌های شخصی، از موفقیت آثار مستقل بهره‌مند شده‌اند.

کلیات و تعاریف فصل مدل کسب‌وکار

این فصل دینامیک قیمت‌گذاری رایانه‌های شخصی، PlayStation و Xbox را با استفاده از Game Performance Monitor بررسی می‌کند و بازی‌های رایگان و پرمیوم را به‌صورت جداگانه تحلیل می‌کند. در بخش بازی‌های رایگان، تمرکز اصلی بر این پرسش است که بازی‌ها تا چه اندازه می‌توانند تعامل کاربران را به درآمد تبدیل کنند.

در بخش پرمیوم، بازی‌ها بر اساس مسائلی مانند زمان عرضه، یعنی قیمت پیشنهادی خرده‌فروشی هنگام عرضه، طبقه‌بندی شده‌اند. گزارش تصریح می‌کند که این معیار بی‌نقص نیست، اما برای مقایسه مقیاس تجاری بازی‌هایی که در یک رده قیمتی مشابه عرضه شده‌اند مفید است؛ حتی اگر تخفیف‌ها و قیمت فعلی آن‌ها در دوره‌های بعدی متفاوت شده باشد.

اگر بازی‌ای پس از عرضه اولیه رایگان شده باشد، مانند Rocket League یا Rainbow Six Siege، در بخش پرمیوم بر اساس چارچوب‌بندی اولیه طبقه‌بندی نمی‌شود. همچنین، «بازی پرمیوم مستقل» به بازی‌ای گفته می‌شود که با یک خرید، محصولی کامل ارائه می‌کند و برای کامل‌بودن خود به به‌روزرسانی‌های مستمر وابسته نیست.

درآمد مورد بررسی در این فصل صرفاً دیجیتال است و دانلود بازی کامل، ریزتراکنش، DLC و اشتراک داخل بازی را در بر می‌گیرد. اشتراک‌های چندبازی مانند Game Pass و PlayStation Plus خارج از این

تعریف هستند. داده‌ها شش بازار آمریکا، بریتانیا، آلمان، فرانسه، اسپانیا و ایتالیا را پوشش می‌دهند. همچنین، داده درآمد Roblox روی رایانه‌های شخصی در دسترس نیست، اما برای PlayStation و Xbox وجود دارد.

زمان بازی بر اساس مدل کسب‌وکار

زمان بازی در بازارهای بزرگ غربی کاهش یافته، زیرا رشد به مناطق نوظهور منتقل می‌شود؛ افزایش بازی‌های پریمیوم نتوانسته افت بازی‌های رایگان و Call of Duty را جبران کند. این بخش شاخص زمان بازی پریمیوم، رایگان و Call of Duty را برای رایانه‌های شخصی، PlayStation و Xbox از سال ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵ مقایسه می‌کند.

رایانه شخصی (PC)

در سال ۲۰۲۵، الگوی درآمدزایی در پلتفرم رایانه شخصی نشان می‌دهد که بازی‌های پریمیوم (Premium) همچنان جایگاه اصلی خود را حفظ کرده‌اند و نسبت به سال گذشته ۴.۷ درصد رشد داشته‌اند. در مقابل، درآمد حاصل از بازی‌های رایگان برای بازی (Free-to-play) با کاهش ۸.۱ درصدی مواجه شده است. همچنین سهم Call of Duty در این پلتفرم افت قابل توجهی داشته و حدود ۵۹.۴ درصد کاهش را تجربه کرده است. این روند نشان می‌دهد که در بازار PC، کاربران همچنان تمایل بالایی به خرید بازی‌های کامل و باکیفیت دارند، در حالی که مدل‌های رایگان و وابسته به یک برند مشخص با کاهش تعامل مواجه شده‌اند.

پلی‌استیشن (PlayStation)

در پلتفرم پلی‌استیشن، بازی‌های پریمیوم (Premium) در سال ۲۰۲۵ رشد محدودی معادل ۱.۲ درصد داشته‌اند و همچنان یکی از ستون‌های اصلی درآمد این اکوسیستم محسوب می‌شوند. در مقابل، بازی‌های رایگان برای بازی (Free-to-play) حدود ۴.۳ درصد کاهش داشته‌اند و سهم Call of Duty نیز با افت ۲۵.۵ درصدی مواجه شده است. این داده‌ها نشان می‌دهد که کاربران پلی‌استیشن همچنان ارتباط قوی‌تری با مدل سنتی خرید بازی دارند و کاهش عملکرد بازی‌های رایگان و برخی عناوین بزرگ رقابتی، اهمیت تجربه‌های پریمیوم را در این پلتفرم افزایش داده است.

ایکس باکس (Xbox)

در ایکس باکس، رشد بازی‌های پریمیوم (Premium) با افزایش ۷ درصدی بیشترین میزان رشد را در میان سه پلتفرم نشان می‌دهد. در مقابل، بازی‌های رایگان برای بازی (Free-to-play) با کاهش ۱۱ درصدی و Call of Duty با افت ۲۹.۶ درصدی مواجه شده‌اند. این تغییرات بیانگر آن است که کاربران Xbox در سال ۲۰۲۵ بیشتر به سمت خرید بازی‌های کامل و تجربه‌های پولی حرکت کرده‌اند و مدل‌های رایگان، حتی با وجود حضور عناوین بزرگ، نتوانسته‌اند همان سطح تعامل سال‌های قبل را حفظ کنند.



درآمد بر اساس مدل کسب و کار

با وجود کاهش زمان بازی، پریمیوم باعث رشد درآمد رایانه‌های شخصی و PlayStation می‌شود، در حالی که Xbox برای جبران افت بازی‌های رایگان و Call of Duty با مشکل روبه‌رو است. دامنه این نمودار فقط درآمد دیجیتال است و اشتراک‌های چندبازی مانند Game Pass و PlayStation Plus را شامل نمی‌شود. بنابراین، نتایج باید صرفاً در چارچوب تعریف درآمد دیجیتال همین فصل تفسیر شوند و نباید درآمد سرویس‌های اشتراکی چندبازی را در آن مستتر فرض کرد.

رایانه شخصی (PC)

در سال ۲۰۲۵، پلتفرم رایانه شخصی شاهد رشد قابل توجه بازی‌های پریمیوم (Premium) بوده است؛ به‌طوری‌که این بخش نسبت به سال گذشته ۱۷.۴ درصد افزایش داشته و به مهم‌ترین عامل رشد تعامل کاربران تبدیل شده است. در مقابل، بازی‌های رایگان برای بازی (Free-to-play) با کاهش جزئی ۱.۱ درصدی مواجه شده‌اند، اما بزرگ‌ترین افت مربوط به Call of Duty است که حدود ۶۴.۳ درصد کاهش را تجربه کرده

است. این روند نشان می‌دهد کاربران PC در سال ۲۰۲۵ بیشتر به سمت تجربه‌های کامل، پولی و با محتوای گسترده حرکت کرده‌اند و وابستگی بازار به عناوین رقابتی رایگان کاهش یافته است.

پلی‌استیشن (PlayStation)

در اکوسیستم پلی‌استیشن، بازی‌های پریمیوم (Premium) همچنان موتور اصلی رشد بوده‌اند و در سال ۲۰۲۵ نسبت به سال قبل ۷.۸ درصد افزایش داشته‌اند. در مقابل، مدل رایگان برای بازی (Free-to-play) با کاهش ۸.۲ درصدی و Call of Duty با افت قابل توجه ۴۲.۸ درصدی روبه‌رو شده است. این تغییرات نشان می‌دهد که کاربران پلی‌استیشن همچنان استقبال بیشتری از بازی‌های کامل و خریدهای سنتی دارند و سهم بازی‌های رایگان و برخی عناوین بزرگ رقابتی در حفظ زمان بازی کاربران کاهش یافته است.

ایکس‌باکس (Xbox)

در سال ۲۰۲۵، ایکس‌باکس نیز مانند دو پلتفرم دیگر شاهد افزایش اهمیت بازی‌های پریمیوم (Premium) بوده و این بخش رشد ۳.۶ درصدی را ثبت کرده است. در همین حال، بازی‌های رایگان برای بازی (Free-to-play) با کاهش شدید ۲۳.۶ درصدی مواجه شده‌اند و سهم Call of Duty نیز حدود ۳۹.۱ درصد کاهش یافته است. این روند بیانگر تغییر رفتار کاربران Xbox به سمت خرید و تجربه بازی‌های کامل است؛ موضوعی که نشان می‌دهد حتی در اکوسیستمی که خدمات اشتراکی و مدل‌های دیجیتال اهمیت بالایی دارند، بازی‌های پریمیوم همچنان نقش کلیدی در جذب و حفظ کاربران ایفا می‌کنند.



جمع‌بندی فصل مدل کسب‌وکار

در بازارهای بزرگ غربی شامل آمریکا، بریتانیا، آلمان، فرانسه، اسپانیا و ایتالیا، هزینه‌کرد پرمیوم مهم‌ترین محرک رشد درآمد در همه پلتفرم‌ها است، حتی در شرایطی که زمان بازی کاهش می‌یابد. این وضعیت نشان می‌دهد رشد درآمد الزاماً نیازمند افزایش مجموع ساعات بازی نیست و می‌تواند از تغییر ترکیب هزینه‌کرد و قدرت درآمدزایی محصولات پرمیوم ناشی شود.

بازی‌های میان‌قیمت ۳۰ تا ۵۰ دلار در حال تبدیل‌شدن به نقطه مطلوب جدید در رایانه‌های شخصی و کنسول هستند. در کنار آن، آثار زیر ۳۰ دلار سهم رو به رشدی از هزینه‌کرد کاربران رایانه‌های شخصی را جذب می‌کنند و بازی‌های رایگان روی کنسول‌ها با فشار درآمدزایی روبه‌رو شده است.

درآمد پرمیوم در رایانه‌های شخصی و PlayStation رشد می‌کند، اما رشد پرمیوم Xbox ضعیف‌تر است و برای جبران کاهش بازی‌های رایگان و Call of Duty کافی نیست. در حوزه بازی‌های رایگان، رایانه‌های شخصی از کارایی بالاتری برخوردار است. درآمد بازی‌های رایگان به ازای هر ساعت بازی در رایانه‌های شخصی نسبت به سال قبل افزایش یافته و به نزدیک دو برابر PlayStation و سه برابر Xbox رسیده است. در مقابل، کارایی درآمدزایی بازی‌های رایگان در کنسول کاهش یافته، زیرا درآمد سریع‌تر از زمان بازی افت کرده است.

قدرت قیمت‌گذاری نیز به سمت رده میان‌قیمت و بخش‌هایی منتخب از بازار پرمیوم حرکت می‌کند. بازه ۳۰ تا ۵۰ دلار سریع‌ترین رشد را در پلتفرم‌ها نشان می‌دهد. بخش زیر ۳۰ دلار روی رایانه‌های شخصی به کمک موفقیت آثار مستقل از رشدی ساختاری برخوردار است. گروه بالای ۵۰ دلار همچنان بیشتر تحت هدایت کنسول قرار دارد، اما Xbox در این بخش به حالت تقریباً تخت نزدیک شده و رایانه‌های شخصی، هنگامی که فرنچایزهای سالانه و آثار سرویس‌محور از مقایسه کنار گذاشته شوند، موقعیت رقابتی‌تری پیدا می‌کند.

نتیجه‌گیری نهایی

گزارش « رایانه‌های شخصی و کنسول ۲۰۲۶ » از نیوزو؛ تصویری از بازاری ارائه می‌دهد که نه در حال افول است و نه در مسیر بازگشت به الگوهای رشد گذشته. آنچه در حال شکل‌گیری است، بازاری با رشد محدودتر، رقابت شدیدتر بر سر توجه کاربران، تفاوت ساختاری بیشتر میان پلتفرم‌ها و اهمیت فزاینده تناسب میان محصول، مدل کسب‌وکار، قیمت‌گذاری و سازوکار کشف بازی است.

در مسیر کلی بازار، رایانه‌های شخصی از رشد ساختاری پایگاه کاربران و گسترش اکوسیستم خود بهره می‌برد و طبق پیش‌بینی گزارش تا سال ۲۰۲۸ از نظر درآمد جهانی از کنسول عبور خواهد کرد. کنسول نیز رشد درآمدی را تجربه می‌کند، اما این رشد بیشتر به عرضه بازی‌های بزرگ، چرخه‌های سخت‌افزاری، قیمت بازی‌های پریمیوم و اشتراک‌ها وابسته است و با رشد محدودتر تعداد بازیکنان همراه می‌شود.

در زمینه تخصیص توجه، ثابت‌ماندن تقریباً کلی زمان بازی موجب شده است که رقابت به سمت بازتوزیع زمان کاربران حرکت کند. ۲۰ بازی برتر هنوز بیش از نیمی از زمان بازی را جذب می‌کنند، اما دنباله بلند، به‌ویژه در رایانه‌های شخصی، سهم بیشتری به دست می‌آورد. رشد Sandbox و تغییر الگوی هم‌پوشانی مخاطبان نیز نشان می‌دهد که ترکیب مصرف بازی در حال تغییر است و همه گروه‌های جدید الزاماً به همان آثار AAA و فرنچایزهای سنتی گرایش ندارند.

در حوزه تمرکز بازار، امکان دوام خارج از ۲۰ عنوان برتر وجود دارد، اما ویژگی‌های چنین دوامی در هر پلتفرم متفاوت است. رایانه‌های شخصی دنباله بلند گسترده‌تری پیدا می‌کند؛ PlayStation همچنان بیشتر به فرنچایزها و بلاک‌باسترها متکی است؛ و Xbox از Game Pass برای توزیع گسترده‌تر زمان بازی بهره می‌برد. آثار ماندگار در دنباله بلند غالباً پریمیوم، عمیق و مبتنی بر پیشرفت هستند و ژانر نقش‌آفرینی و ماجراجویی در میان آن‌ها حضور بالاتر از متوسط دارند.

در نهایت، تحلیل مدل کسب‌وکار نشان می‌دهد که کاهش زمان بازی لزوماً با کاهش درآمد همراه نیست. درآمد پریمیوم در رایانه‌های شخصی و PlayStation رشد کرده و رده ۳۰ تا ۵۰ دلار به بخش مهم‌تری از بازار تبدیل شده است. بازی‌های زیر ۳۰ دلار، به‌خصوص روی رایانه‌های شخصی، از موفقیت آثار مستقل بهره می‌برند. در بازی‌های رایگان نیز رایانه‌های شخصی کارایی درآمدزایی بالاتری نسبت به PlayStation و Xbox نشان می‌دهد. حاصل همه این روندها با پیام ابتدایی گزارش هم‌راستا است: مقیاس تولید به‌تنهایی تضمین‌کننده موفقیت نیست و شناخت دقیق محل تخصیص زمان و هزینه‌کرد بازیکنان به یک ضرورت راهبردی تبدیل شده است.



شهریور ۱۴۰۵

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

ایمیل: INFO@DIREC.IR

📍 @Game_Research

WWW.DIREC.IRCG.IR

تماس: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۳۷۰

نشانی: تهران، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲

طبقه اول، کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱