مجلد صفر

اطلس جهانی گزارش‌های بازی ویدیویی

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند؟



مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

پیشگفتار

صنعت بازی‌های ویدیویی در جهان امروز تنها یک حوزه سرگرمی یا فعالیتی اقتصادی برای تولید و عرضه محصولات دیجیتال نیست، بلکه بخشی از زیست‌بوم گسترده صنایع فرهنگی و خلاق است و با اقتصاد دیجیتال، فناوری، فرهنگ، آموزش، ارتباطات و حتی مناسبات بین‌المللی پیوند خورده است. از همین رو، شناخت دقیق وضعیت بازی‌های ویدیویی، الگوهای مصرف، ویژگی‌های بازیکنان، ظرفیت‌های تولید و تحولات صنعت، پیش‌نیاز هرگونه برنامه‌ریزی، سیاست‌گذاری و مداخله اثربخش در این حوزه است. بدون داده‌های معتبر، مستمر و مقایسه‌پذیر، نه می‌توان وضعیت موجود را به‌درستی ارزیابی کرد، نه روندهای تحول را شناخت و نه اثر سیاست‌ها و برنامه‌های حمایتی را سنجید.

«اطلس جهانی گزارش‌های بازی ویدیویی» با همین رویکرد و به‌منظور ترسیم نقشه جهانی تولید و انتشار دانش ملی در حوزه بازی‌های ویدیویی تدوین شده است. پرسش محوری مجلد صفر این نیست که بازار بازی در هر کشور چه اندازه است یا چه میزان فروش دارد؛ پرسش این است که کشورها تا چه اندازه درباره بازیکنان و صنعت بازی خود دانش مستند و نظام‌مند تولید می‌کنند، این دانش از چه راه‌هایی به دست می‌آید و کدام نهادها تولید و انتشار آن را بر عهده دارند. بنابراین مجلد صفر، پیش از مقایسه بازارهای بازی، زیرساخت دانشی و ظرفیت آماری کشورها را بررسی می‌کند و پایه‌ای برای مجلدهای موضوعی و مقایسه‌ای آینده فراهم می‌آورد.

بررسی ۱۹۸ کشور و سرزمین نشان می‌دهد که تنها ۳۴ کشور گزارش ملی منظم در حوزه بازی‌های ویدیویی دارند، برای ۳۳ کشور فقط گزارش‌های پراکنده یافت شده و برای ۱۳۱ کشور گزارش ملی شناسایی نشده است. این ارقام از توزیع نامتوازن ظرفیت تولید دانش در جغرافیای جهانی بازی‌های ویدیویی حکایت دارد: بیشتر کشورهای دارای گزارش منظم در اروپا و شرق آسیا قرار دارند و در آفریقای جنوب صحرا برای هیچ کشوری گزارش منظم شناسایی نشده است.

یکی از مهم‌ترین یافته‌های اطلس، جایگاه درخور توجه ایران در این نقشه است. در میان کشورهای دارای گزارش منظم، پیمایش منظم و ویژه بازیکنان در جمعیت عمومی که به سفارش نهادی دولتی اجرا شود، تنها در ایران و کره جنوبی دیده شد. پیمایش ملی بازیکنان بازی‌های دیجیتال (نمای باز) که از سال ۱۳۸۹ آغاز شده و تاکنون در هفت دوره اجرا شده است، از نظر تداوم زمانی، پوشش کل جمعیت و پشتوانه نهادی، ظرفیتی کم‌نظیر در سطح بین‌المللی به شمار می‌رود. این سری، افزون بر امکان شناخت تحولات مصرف بازی در ایران، سرمایه‌ای راهبردی برای توسعه سیاست‌گذاری داده‌محور در این حوزه است.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

پیشگفتار

با وجود این مزیت، اطلس نشان می‌دهد که مهم‌ترین خلأ ایران در مقایسه با کشورهای دارای گزارش منظم، نبود سری دوره‌ای برای سنجش صنعت بازی، به‌ویژه شمار استودیوها، اشتغال، درآمد و دیگر شاخص‌های اقتصادی و تولیدی است. در حالی که ۳۱ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم دست‌کم یکی از شاخص‌های صنعت بازی خود را به‌صورت دوره‌ای اندازه می‌گیرند، برای ایران چنین سری زمانی منسجمی شناسایی نشد. از این رو، راه‌اندازی سرشماری سالانه استودیوها و شاغلان صنعت بازی با مشارکت تشکل‌های صنفی، در کنار حفظ تداوم پیمایش ملی بازیکنان، از مهم‌ترین ضرورت‌های پیش روی نظام سیاست‌گذاری بازی‌های دیجیتال کشور است.

اطلس همچنین نشان می‌دهد که تولید دانش ملی در بسیاری از کشورها در انحصار دولت نیست و انجمن‌های صنفی، دانشگاه‌ها و شرکت‌های خصوصی نقش مؤثری در آن دارند؛ در ۲۱ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، گزارش اصلی را انجمن صنفی یا شرکتی خصوصی و بدون نشانی از حمایت دولت تهیه می‌کند. بنابراین تقویت همکاری میان نهادهای دولتی، تشکل‌های حرفه‌ای، مراکز پژوهشی و فعالان صنعت می‌تواند به نظامی جامع‌تر، معتبرتر و پایدارتر برای تولید داده بینجامد.

در نهایت، اطلس جهانی گزارش‌های بازی ویدیویی گامی در جهت توسعه زیرساخت شناخت، تقویت ظرفیت مقایسه بین‌المللی و ارتقای کیفیت تصمیم‌گیری در حوزه بازی‌های دیجیتال است. مجلد صفر نقطه آغاز مجموعه‌ای از مطالعات تطبیقی درباره بازیکنان، بازار، پلتفرم‌ها، ژانرها، هزینه‌کرد و صنعت بازی در کشورهای مختلف است. امید است نتایج آن، ضمن معرفی ظرفیت‌های موجود ایران، زمینه‌ساز شناسایی خلأهای اطلاعاتی، تقویت همکاری‌های نهادی و حرکت به سوی سیاست‌گذاری مبتنی بر شواهد در صنعت بازی‌های دیجیتال کشور باشد.

فرزانه شریفی

معاون پژوهش و عضو هیئت مدیره

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

فهرست

پیشگفتار ۱

خلاصهٔ مدیریتی ۴

تعریف‌ها و قاعده‌ها ۵

منطق معیارها ۶

روش، شاهد و محدودیت‌ها ۸

جهان در یک نگاه ۹

هفت منطقه در یک نگاه ۱۰

چه نهادهایی گزارش می‌دهند؟ ۱۱

نقش دولت در تولید دانش بازی ۱۲

گزارش‌ها چه چیزی را می‌سنجند؟ ۱۳

اروپای غربی و شمالی ۱۴

اروپای مرکزی و شرقی ۱۶

شرق و جنوب آسیا ۱۸

جنوب شرق آسیا و اقیانوسیه ۲۰

غرب آسیا، شمال آفریقا و آسیای میانه ۲۲

قارهٔ آمریکا ۲۴

آفریقای جنوب صحرا ۲۶

ایران در آینهٔ جهان ۲۷

سری زمانی پیمایش ملی ایران ۲۸

پیام‌ها برای ایران ۲۹

پیوست: فهرست گزارش‌ها ۳۰

منابع ۴۲

شناسنامه ۴۳

خلاصهٔ مدیریتی

کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منظم دارند و ایران کجا ایستاده است؟

۳۴	۲	۳۱	۱۱۷
از ۱۹۸ کشور و سرزمین گزارش منظم دارند	کشور منظم با پیمایش دولتی ویژهٔ بازیکنان در جمعیت عمومی	کشور صنعت را منظم می‌سنجند	گزارش ملی با نشانی و شاهد

۱. ایران در گروه کوچک کشورهای دارای دانش منظم قرار دارد

از ۱۹۸ کشور و سرزمین، تنها ۳۴ مورد گزارش ملی منظم دارند و ایران یکی از آن‌هاست؛ اوکراین، هند و اتریش در مرز قاعده‌اند و با کنار گذاشتن آن‌ها شمار کشورهای دارای گزارش منظم به ۳۱ می‌رسد. در میان این گروه، پیمایش منظم و ویژهٔ بازیکنان در جمعیت عمومی که به سفارش نهادی دولتی اجرا شود، تنها در ایران و کره جنوبی دیده شد (مکزیک و نروژ نیز دادهٔ دولتی بازیکن دارند، اما با دادهٔ خریداری‌شده یا تنها برای کودکان و نوجوانان).

۲. نقطهٔ کور ایران سنجش صنعت است

سری جاری ۳۱ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، صنعت بازی را دوره‌ای می‌سنجد (دست‌کم یکی از شاخص‌های شمار استودیو، اشتغال یا درآمد). برای ایران سری دوره‌ای دربارهٔ صنعت شناسایی نشد؛ چنین سری‌ای می‌تواند پایهٔ سنجش اثر سیاست‌های حمایتی باشد. در ۲۱ کشور از ۳۴ کشور، گزارش اصلی را انجمن صنفی یا شرکتی خصوصی تهیه می‌کند و در آن نشانی از حمایت دولت دیده نشد.

۳. نمای باز در شمار سری‌های بلندمدت جهان است

پیمایش ملی بازیکنان ایران از ۱۳۸۹ در هفت دوره اجرا شده و به فارسی و انگلیسی منتشر می‌شود؛ سری‌ای بلندمدت که از نظر سفارش دولتی و پوشش کل جمعیت، کم‌نظیر است.

۴. دامنهٔ مجلدهای بعدی از پیش روشن است

دادهٔ صنعت در سری جاری ۳۱ کشور، دادهٔ بازیکن در ۲۰ و دادهٔ ژانر در ۱۹ کشور در دسترس است؛ در چهار کشور، ژانر به بازی‌های ساخته‌شده در استودیوها اشاره دارد.

پیشنهادها. (۱) سرشماری سالانهٔ استودیوها و شاغلان صنعت بازی، با مشارکت تشکل‌های صنفی بازی‌سازی؛ در ۲۱ کشور از ۳۴ کشور گزارش اصلی را انجمن صنفی تهیه می‌کند. (۲) حفظ تداوم پیمایش ملی بازیکنان، که ایران را در کنار کره جنوبی در گروهی کوچک قرار داده است.

تعریف‌ها و قاعده‌ها

این مجلد نشان می‌دهد کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان، بازار یا صنعت بازی‌های ویدیویی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند و این گزارش‌ها را چه نهادی تهیه می‌کند. مجلدهای بعدی اطلس بر همین نقشه بنا می‌شوند، زیرا مقایسهٔ بین‌المللی دقیق بر دادهٔ ملی تکیه دارد.

تعریف «گزارش ملی»

گزارش ملی سندی است که نهادی در خود کشور، اعم از دستگاه دولتی، انجمن صنفی، دانشگاه یا شرکت خصوصی، دربارهٔ بازیکنان، بازار یا صنعت بازی همان کشور منتشر کرده باشد[۱، ۲، ۳]. بر این پایه، هفت گونه سند کنار گذاشته شد: مقالهٔ دانشگاهی منفرد؛ گزارشی که نهادی خارجی یا بین‌المللی دربارهٔ یک کشور نوشته یا سفارش داده است؛ نسخه‌های کشوری پولی شرکت‌های تحلیلی جهانی؛ گزارش‌های منطقه‌ای و جهانی؛ سندهای راهبرد و سیاست‌گذاری؛ گزارش سالانهٔ شرکت‌ها؛ و پیمایش‌های عمومی چندموضوعی، مانند پیمایش رسانه، فرهنگ یا سلامت، که گزارش جداگانه‌ای دربارهٔ بازی منتشر نمی‌کنند[۴، ۵، ۷].

سه وضعیت

گزارش منظم به کشوری اطلاق می‌شود که سری گزارش آن با چرخهٔ کمابیش ثابت منتشر می‌شود[۷، ۸]، دست‌کم دو نسخهٔ آن مستند است و آخرین نسخه در سال ۲۰۲۳ یا پس از آن منتشر شده است[۹، ۱۰]. پیش‌بینی درآمد شرکت‌های مشاوره و گزارش‌هایی که تنها ورزش الکترونیک را پوشش می‌دهند، به‌تنهایی کشوری را در این گروه قرار نمی‌دهند. **گزارش پراکنده** به کشوری اطلاق می‌شود که دست‌کم یک گزارش ملی واقعی دارد، اما انتشار آن نامنظم یا یک‌باره بوده، پیش از ۲۰۲۳ متوقف شده یا تنها یک نسخهٔ آن مستند است. برای سایر کشورها عبارت **«گزارش ملی شناسایی نشد»** به کار رفته است؛ این عبارت بیانگر نتیجهٔ جست‌وجوست و نبود قطعی گزارش را اثبات نمی‌کند.

۱۹۸	۷	۱۱۷	۱۴۰۵
کشور و سرزمین	منطقهٔ جغرافیایی	گزارش ثبت‌شده	تاریخ برش: ۹ آبان

دامنه: ۱۹۴ کشور، یعنی ۱۹۳ عضو سازمان ملل متحد به‌جز رژیم صهیونیستی، به‌علاوهٔ دو عضو ناظر (واتیکان و فلسطین)، و ۴ سرزمین با آمار جداگانه که جدا بررسی شدند (تایوان، هنگ‌کنگ و ماکائو از چین، و کوزوو از صربستان). در این مجلد، برای اختصار، واژهٔ «کشور» این چهار سرزمین را نیز در بر می‌گیرد. جمعیت از شاخص SP.POP.TOTL بانک جهانی برای سال ۲۰۲۴ گرفته شده و جمعیت تایوان از آمار رسمی منتشرشده در همان جزیره. مرزهای نقشه از Natural Earth (مقیاس ۱:۵۰ میلیون) گرفته شده و در آن سرزمین‌های اشغالی در فلسطین، قبرس شمالی در قبرس و سومالی‌لند در سومالی نشان داده شده است.

منطق معیارها

این اطلس پیش از آنکه دربارهٔ بازی باشد، دربارهٔ دانستن است. مجلد صفر نمی‌پرسد بازار بازی هر کشور چقدر است؛ می‌پرسد هر کشور دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود چه می‌داند و این دانش را چه کسی تولید می‌کند. هر یک از معیارها از همین پرسش برآمده است.

چرا تنها گزارش ملی؟

وقتی یک شرکت تحلیلی جهانی برای کشوری عدد منتشر می‌کند، آن عدد دانش آن شرکت است، نه دانش نهادی در آن کشور؛ روش و تداوم چنین برآوردی در اختیار آن کشور نیست. اطلس در پی کشورهایی است که خود ابزار شناخت ساخته‌اند؛ از همین رو گزارش نویسندگان خارجی و برآوردهای جهانی کنار گذاشته شد. پژوهشگران صنعت بازی نیز بر کمبود دادهٔ مستقل و ناهمخوانی ارقام منابع تجاری تأکید کرده‌اند[۴، ۵، ۶]. همین پژوهش‌ها بررسی انتقادی آمار انجمن‌های صنفی را نیز لازم می‌دانند[۱۳]؛ اطلس گزارش انجمن‌ها را ملی می‌شمارد و این محدودیتی است که خواننده باید در نظر داشته باشد.

چرا دست‌کم دو نسخه؟

یک گزارش تنها تصویری از یک لحظه است؛ سری تکرارشونده امکان دیدن تغییر را فراهم می‌کند. برای نمونه، تنها به سبب تکرار پیمایش ملی است که می‌توان گفت شمار بازیکنان ایرانی از ۳۴ میلیون در ۱۴۰۰ به ۲۹٫۳ میلیون در ۱۴۰۲ رسیده است. مفهوم سری زمانی و مقایسه‌پذیری در طول زمان از استانداردهای آمار رسمی گرفته شده است[۷، ۸]، و بانک جهانی نیز در سنجش ظرفیت آماری کشورها، پیمایش تکرارشده را برتر از پیمایش تک‌نوبتی می‌داند[۹].

چرا آخرین نسخه از ۲۰۲۳ به بعد؟

سری‌ای که سال‌ها پیش متوقف شده، دیگر پشتوانهٔ تصمیم‌گیری امروز نیست. از این رو مرز سه سال پیش از تاریخ برش برگزیده شد؛ برای نمونه، سری پیمایش بازیکنان لهستان که پس از ۲۰۲۲ نسخه‌ای از آن شناسایی نشد، پشتوانهٔ منظم بودن این کشور به شمار نیامد. بانک جهانی تازگی منبع داده را از معیارهای عملکرد آماری می‌داند و برای پیمایش‌های خانوار تکرار دست‌کم هر سه تا پنج سال را توصیه می‌کند[۹، ۱۰]. آستانه‌های «دو نسخه» و «۲۰۲۳ به بعد» قرارداد این اطلس‌اند که از این اصول الهام گرفته‌اند؛ عدد آستانه‌ها در آن منابع نیامده است.

منطق معیارها (ادامه) ›

چرا استاندارد سخت‌گیرانهٔ شاهد؟

ناشر این اطلس خود یکی از تولیدکنندگان گزارش ملی است و ایران یکی از کشورهای مورد بررسی آن. هر خطا، به‌ویژه خطایی که به سود ایران باشد، اعتبار کل اثر را مخدوش می‌کند. به همین سبب برای هر گزارش شاهدی ثبت شد و نوع شاهد (سند، خبر یا فایل دریافتی) در پیوست آمد؛ در یک مورد (عمان) شاهد تنها عنوان خبر رسمی است که ویراستار پذیرفت. بخشی از نتایج نیز به‌طور کور بازبینی شد؛ رویه‌ای هم‌سو با اصل شفافیت منبع و روش در آمار رسمی[۱، ۸].

این مجلد به چه کار می‌آید؟

برای پژوهشگر، راهنمای منابع است: نام، ناشر و نشانی گزارش ملی هر کشور. برای سیاست‌گذار، جایگاه ایران را در میان کشورهای دارای دانش منظم نشان می‌دهد. و برای مجلدهای بعدی اطلس، مرز امکان مقایسه را تعیین می‌کند: هر مقایسهٔ موضوعی تنها میان کشورهایی شدنی است که آن موضوع را می‌سنجند.

روش، شاهد و محدودیت‌ها

روش گردآوری

جست‌وجوی نخست برای هر منطقه جداگانه انجام شد؛ در این دور جست‌وجو به زبان‌های محلی برای همهٔ کشورها کامل نشد و برخی کشورها جداگانه جست‌وجو نشدند. سپس برای هر گزارش شاهد ثبت شد: در بیشتر موارد خود سند یا صفحهٔ ناشر گشوده و عنوان و سال آن تطبیق داده شد؛ جایی که سایت ناشر در دسترس نبود، از پوشش خبری معتبر، نسخهٔ بایگانی‌شدهٔ صفحه یا نسخهٔ دریافتی سند استفاده شد. نوع شاهد هر گزارش در پیوست آمده است.

دور دوم جست‌وجو با پروتکل ثابت، شامل جست‌وجو به زبان رسمی و بررسی انجمن‌ها و نهادهای آماری، برای ۸۸ کشور انجام شد (۶۶ کشور با سه جست‌وجو یا بیشتر و ۲۲ کشور با یک یا دو جست‌وجو): کشورهایی که نتیجهٔ دور نخست آن‌ها با اطمینان کم ثبت شده بود و همهٔ کشورهای بیش از ده میلیون نفر جمعیت که گزارشی برایشان یافت نشده بود. سایر کشورها تنها یک دور جست‌وجو شده‌اند و گزارش‌های یافته‌شده در آن دور جداگانه راستی‌آزمایی شد؛ برای دو کشور کم‌جمعیت (لیبی و ترکمنستان) جست‌وجوی جداگانه انجام نشد.

بازبینی مستقل و بازبینی سند به سند

وضعیت ۲۸ کشور که به‌تصادف انتخاب شدند، به‌طور کور و بدون آگاهی از نتیجهٔ اطلس از نو تعیین شد؛ نتیجه در ۲۵ کشور یکسان بود و سه مورد اختلاف بررسی و اصلاح شد. سپس برای همهٔ کشورهای دارای گزارش منظم و شش کشوری که شاهدشان تنها خبری بود، کوشش شد خود سند یا صفحهٔ رسمی ناشر گشوده و عنوان، سال، نسخهٔ قبلی و فهرست مطالب آن بررسی شود: سند ۲۵ ردیف به‌طور کامل گشوده شد، در ۱۱ ردیف تنها صفحهٔ معرفی ناشر و در ۳ ردیف تنها پوشش خبری در دسترس بود؛ ردیف ایران از روی فایل‌های اصلی بررسی شد و یک کشور (بلغارستان) از فهرست کنار رفت.

داوری

قاعده‌های شمارش را ویراستار تعیین و تأیید کرده، موارد مرزی بر پایهٔ همین قاعده‌های مکتوب داوری شده و همهٔ شاهدها برای بازبینی دوباره نگهداری می‌شود.

محدودیت‌ها و اصلاحات

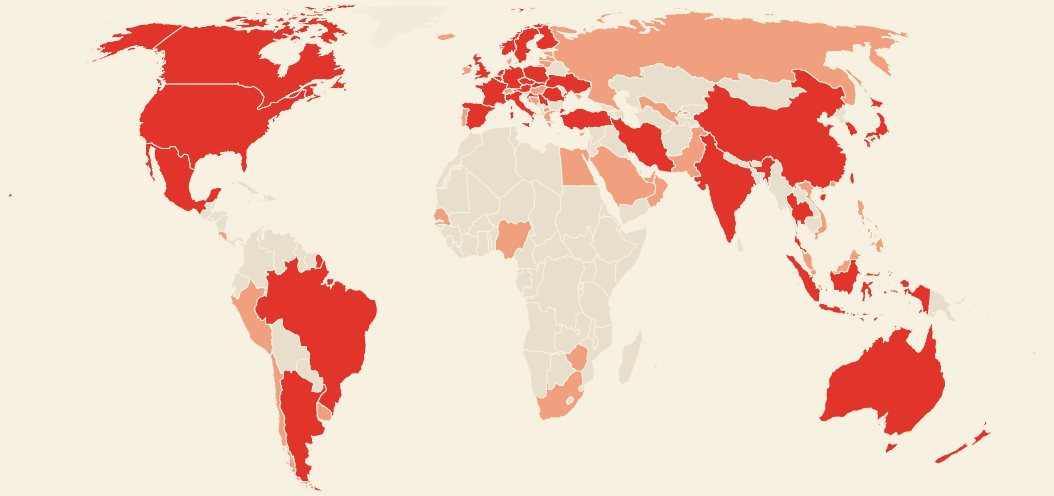
گزارش‌هایی که تنها به زبان محلی و بدون نسخهٔ برخط منتشر شده‌اند، احتمالاً کمتر شناسایی شده‌اند. اطلس اثری زنده است: نهادها و پژوهشگرانی که گزارش ملی جاافتاده یا نادرستی می‌شناسند، می‌توانند آن را به مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال اطلاع دهند تا در ویراست بعدی اصلاح شود.

جهان در یک نگاه

۳۴
کشور و سرزمین با گزارش منظم

۳۳
کشور و سرزمین با گزارش پراکنده

۱۳۱
بدون گزارش ملی شناسایی‌شده



گزارش منظم (۳۴) · گزارش پراکنده (۳۳) · گزارش ملی شناسایی نشد · بیرون از دامنهٔ اطلس

از ۱۹۸ کشور و سرزمین بررسی‌شده، ۳۴ مورد گزارش ملی منظم دارند؛ یعنی کمتر از یک‌پنجم. با این حال، چون کشورهای پرجمعیتی مانند چین، هند و ایالات متحده در همین گروه‌اند، حدود ۶۰٪ از جمعیت جهان در کشورهایی زندگی می‌کنند که دادهٔ ملی منظمی دربارهٔ بازی دارند؛ بدون هند، که در مرز قاعده است، این سهم حدود ۴۲٪ است.

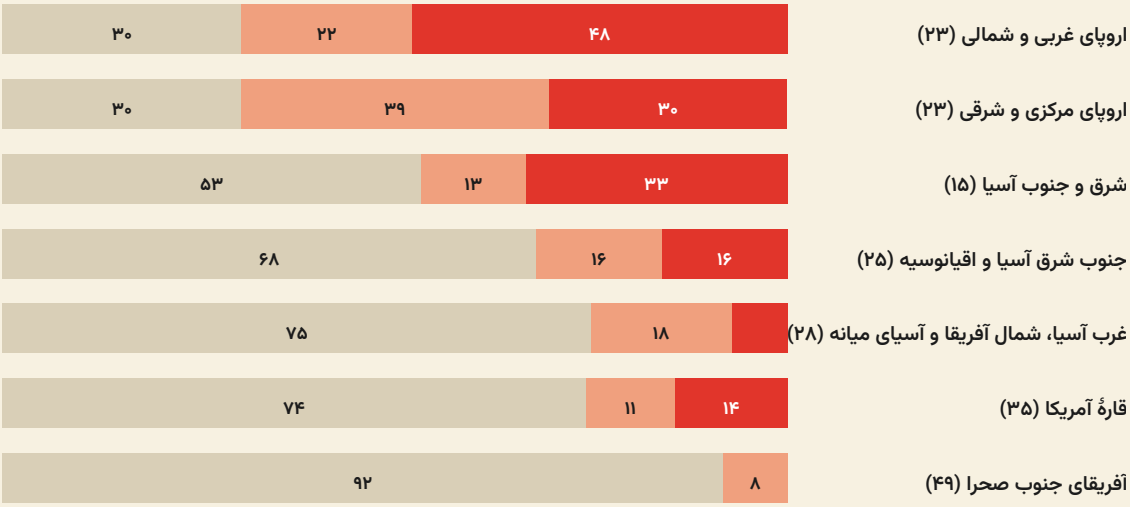
یافتهٔ کلیدی. دانش ملی دربارهٔ بازی‌های ویدیویی در جهان به‌شدت نامتوازن توزیع شده است. بیشتر کشورهای دارای گزارش منظم در اروپا و شرق آسیا قرار دارند، و در آفریقای جنوب صحرا برای هیچ کشوری گزارش منظم شناسایی نشد.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

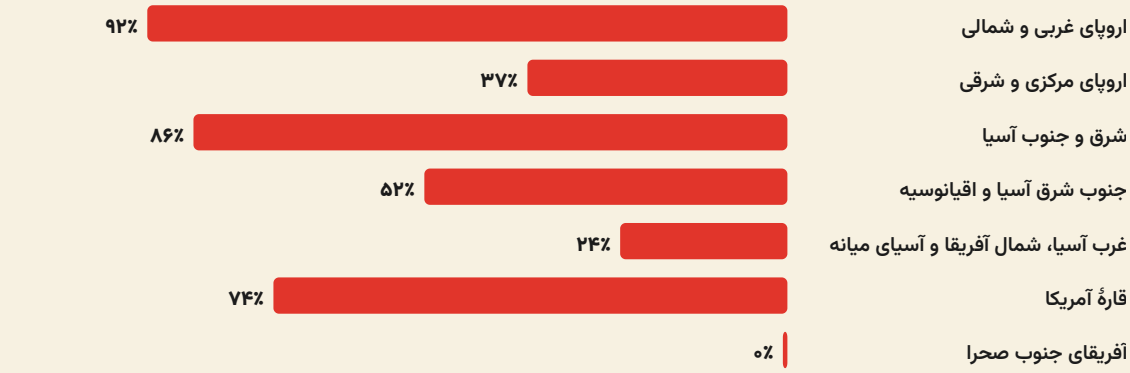
هفت منطقه در یک نگاه

سهم کشورهای دارای گزارش منظم از یک منطقه به منطقهٔ دیگر چند برابر تفاوت دارد. بالاترین سهم به اروپای غربی و شمالی تعلق دارد و پایین‌ترین سهم به آفریقای جنوب صحرا.

وضعیت گزارش‌دهی در هفت منطقه (درصد کشورهای هر منطقه)



سهم جمعیت تحت پوشش گزارش منظم



جمعیت: بانک جهانی، ۲۰۲۴.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

چه نهادهایی گزارش می‌دهند؟

گزارش‌های ملی بازی را چهار گونه نهاد تهیه می‌کنند: دستگاه‌های دولتی، انجمن‌های صنفی، شرکت‌های خصوصی و دانشگاه‌ها. نوع ناشر می‌تواند بر روش، دامنه و دسترس‌پذیری گزارش اثر بگذارد.

ناشر گزارش اصلی در ۳۴ کشور دارای گزارش منظم



حضور هر نوع ناشر در ۶۷ کشور دارای گزارش



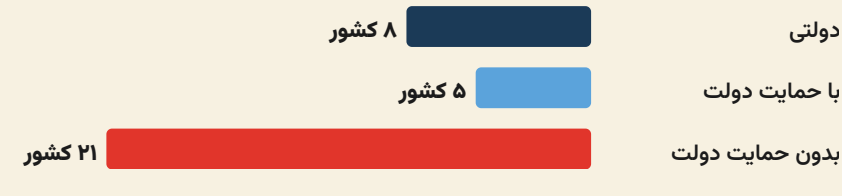
در نمودار دوم، کشوری که هم گزارش دولتی و هم گزارش صنفی دارد در هر دو ردیف شمرده شده است.

یافتهٔ کلیدی. در ۲۱ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، ناشر گزارش اصلی انجمن صنفی است. نهاد دولتی تنها در ۸ کشور ناشر گزارش اصلی است: اندونزی، ایران، تایلند، تایوان (چین)، کره جنوبی، لهستان، مکزیک، نروژ.

نقش دولت در تولید دانش بازی

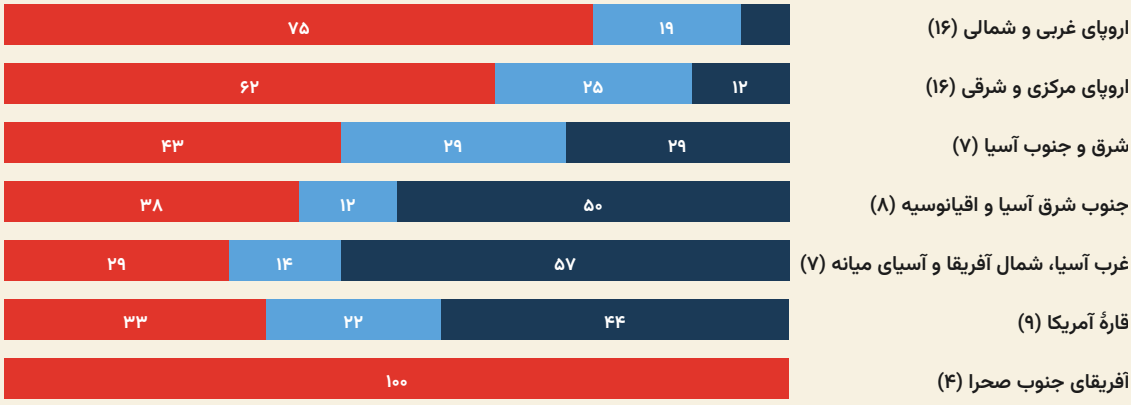
گزارش ملی بازی را گاه خود دولت منتشر می‌کند، گاه انجمن یا دانشگاهی با بودجه یا سفارش دولت، و گاه انجمن صنفی یا شرکت خصوصی با منابع خود؛ تمایزی که با گونه‌شناسی سازمان ملل از تولیدکنندگان آمار هم‌خوان است[۱۱، ۱۲]. نقش دولت از صفحهٔ شناسنامه، سپاسگزاری و نشان‌های روی جلد هر گزارش، و هرجا سند در دسترس نبود از صفحهٔ معرفی ناشر یا پوشش خبری، تعیین شده است.

نقش دولت در گزارش اصلی ۳۴ کشور دارای گزارش منظم



نقش دولت	کشورها	کشورهای دارای گزارش منظم
دولتی	۸	اندونزی، ایران، تایلند، تایوان (چین)، کره جنوبی، لهستان، مکزیک، نروژ
با حمایت دولت	۵	آرژانتین، چک، چین، فنلاند، هلند
بدون حمایت دولت	۲۱	آلمان، اتریش، اسپانیا، استرالیا، اسلواکی، اوکراین، ایالات متحده، ایتالیا، برزیل، بریتانیا، بلژیک، ترکیه، رومانی، ژاپن، سوئد، صربستان، فرانسه، کانادا، کرواسی، نیوزیلند، هند

نقش دولت در گزارش اصلی همهٔ کشورهای دارای گزارش، به تفکیک منطقه (درصد)



«با حمایت دولت» یعنی ناشر انجمن، دانشگاه یا شرکت است، اما دولت یا صندوقی عمومی (از جمله بودجه‌های اتحادیهٔ اروپا) آن را تأمین مالی، سفارش یا هم‌تولید کرده است. در ۴۱ کشور از ۶۷ کشور دارای گزارش، دست‌کم یک گزارش دولتی یا با حمایت دولت وجود دارد.

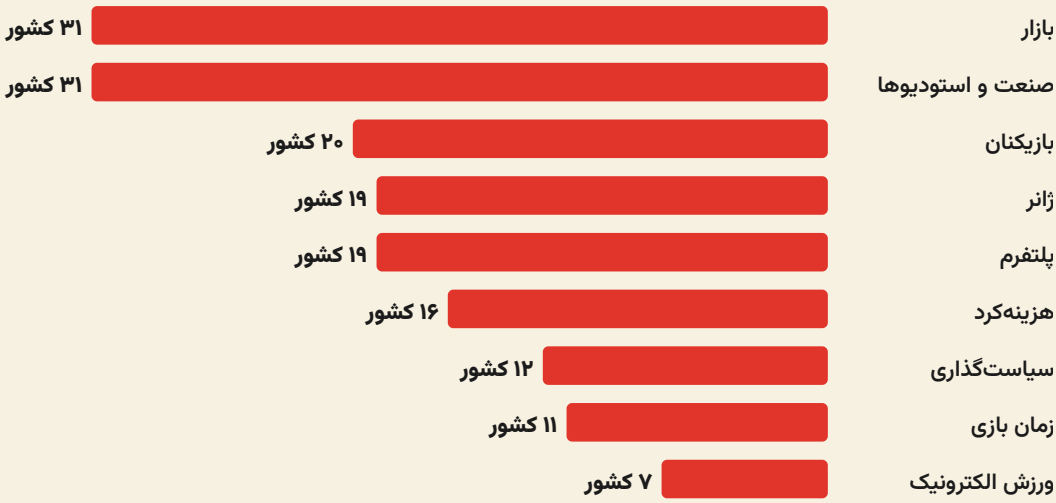
یافتهٔ کلیدی. در ۱۳ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، دولت ناشر یا پشتیبان گزارش اصلی است و در ۲۱ کشور در گزارش اصلی نشانی از حمایت دولت دیده نشد.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

گزارش‌ها چه چیزی را می‌سنجند؟

هر مجلد بعدی اطلس یک موضوع را در میان کشورها مقایسه خواهد کرد. شمار کشورهایی که گزارش منظمشان آن موضوع را پوشش می‌دهد، دامنهٔ هر مجلد را تعیین می‌کند.

شمار کشورهایی که سری جاری آن‌ها هر موضوع را پوشش می‌دهد



مبنا: ۳۴ کشور دارای گزارش منظم؛ تنها سری‌های جاری (دوره‌ای، با آخرین نسخه در ۲۰۲۳ یا بعد) شمرده شده‌اند و هر کشور در هر موضوع یک بار. موضوع‌های هر گزارش از معرفی ناشر ثبت شده و برچسب‌های صنعت، بازیکن و ژانرِ گزارش اصلی هر کشور با فهرست مطالب یا صفحهٔ معرفی آن بازبینی شده است؛ در چهار کشور (آرژانتین، صربستان، کرواسی و لهستان) ژانر بازی‌های ساخته‌شده در استودیوهاست، نه ژانر محبوب بازیکنان.

دامنهٔ مجلدهای پیش رو

مجلد	کشورها	پرجمعیت‌ترین کشورهای دارای داده
بازیکنان و ویژگی‌های آنان	۲۰	هند، چین، ایالات متحده، برزیل، مکزیک، ژاپن، …
پلتفرم‌ها	۱۹	چین، ایالات متحده، برزیل، مکزیک، ژاپن، ایران، …
ژانرها و بازی‌های محبوب	۱۹	هند، چین، ایالات متحده، برزیل، ژاپن، ایران، …
زمان و الگوی بازی	۱۱	ایالات متحده، برزیل، مکزیک، ژاپن، ایران، ایتالیا، …
هزینه‌کرد بازیکنان	۱۶	هند، ایالات متحده، برزیل، مکزیک، ژاپن، ایران، …
صنعت و استودیوها	۳۱	هند، چین، ایالات متحده، اندونزی، برزیل، ژاپن، …

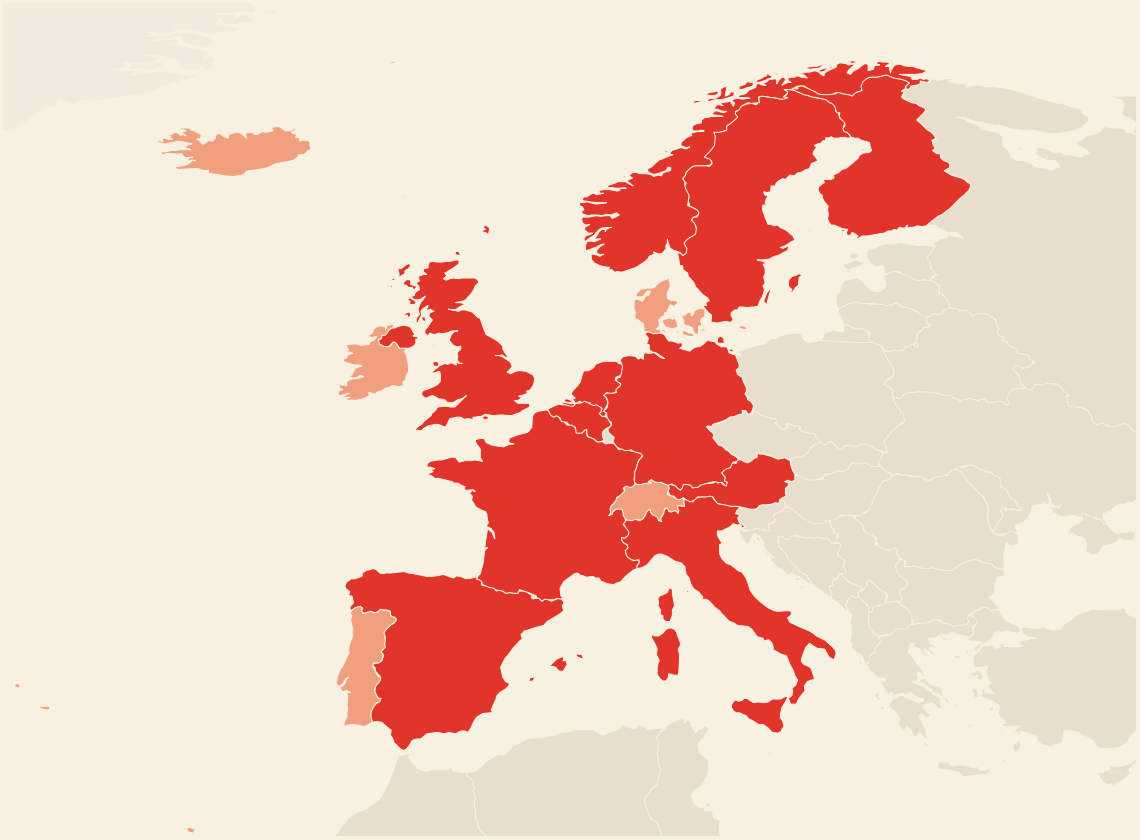
یافتهٔ کلیدی. دادهٔ صنعت و بازار بیش از دادهٔ بازیکن در دسترس است. از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، سری جاری ۳۱ کشور صنعت را می‌سنجد، اما تنها ۲۰ کشور دادهٔ بازیکن و ۱۹ کشور دادهٔ ژانر دارند. بنابراین مجلدهای مربوط به بازیکنان و ژانرها بر گروه کوچک‌تری از کشورها استوار خواهند بود.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

اروپای غربی و شمالی

۱۱ کشور با گزارش منظم	۵ کشور با گزارش پراکنده	۷ شناسایی نشد

اروپای غربی و شمالی پرگزارش‌ترین منطقهٔ جهان است و ناشر گزارش اصلی در بیشتر کشورها انجمن صنفی است. گزارش اصلی سوئد، فنلاند و نروژ صنعت و استودیوها را می‌سنجد؛ فنلاند افزون بر آن پیمایش دانشگاهی منظم بازیکنان و نروژ گزارش منظم بازی کودکان و نوجوانان دارد؛ در مقابل، گزارش اصلی آلمان، ایتالیا و اسپانیا بازیکنان و بازار مصرف را پوشش می‌دهد. برای کشورهای کوچک منطقه، از جمله لوکزامبورگ، مالت و موناکو، گزارش ملی شناسایی نشد.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: آندورا، سان‌مارینو، لوکزامبورگ، لیختن‌اشتاین، مالت، موناکو، واتیکان.

° در مرز قاعدهٔ «گزارش منظم»: اتریش: سری از ۲۰۱۷ دوسالانه است، اما نسخهٔ ۲۰۲۵ آن تا تاریخ برش منتشر نشده است.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

اروپای غربی و شمالی (ادامه)

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
آلمان	Annual Report of the German Games Industry 2026 game - Verband der deutschen Games-Branche	۲۰۲۶	۲
اتریش °	Gaming in Austria 2023 ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware), study by GfK	۲۰۲۳	۲
اسپانیا	Video Game Industry Yearbook 2025 AEVI (Asociación Española de Videojuegos)	۲۰۲۶	۲
ایتالیا	Video games in Italy in 2025 IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)	۲۰۲۶	۲
بریتانیا	UK Games Market Consumer Valuation 2025 Ukie (The Association for UK Interactive Entertainment)	۲۰۲۶	۲
بلژیک	The Video Game Industry in Belgium 2025 VGFB (Video Games Federation Belgium), with FLEGA, WALGA and games.brussels	۲۰۲۶	۲
سوئد	Swedish Games Industry 2025: Game Developer Index / Spelutvecklarindex 2025 Dataspelsbranschen (Swedish Games Industry)	۲۰۲۵	۱
فرانسه	Video Game Essentials - French market review 2025 SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)	۲۰۲۶	۲
فنلاند	The Game Industry of Finland - Report 2024 Neogames Finland	۲۰۲۵	۲
نروژ	Spillrapporten (The Games Report) Norsk filminstitutt (NFI) and Virke Produsentforeningen	۲۰۲۶	۳
هلند	Games Monitor 2024 The Netherlands Dutch Games Association (earlier editions: Dutch Game Garden)	۲۰۲۵	۲
ایرلند	Ireland's video games opportunity KPMG Ireland (Strategy Advisory Services)	۲۰۲۶	۳
ایسلند	State of the Icelandic Game Industry Icelandic Game Industry (IGI) and Promote Iceland	۲۰۱۹	۱
پرتغال	Atlas of the Video Game Sector in Portugal (#2) SPCV (Sociedade Portuguesa para a Ciência dos Videojogos)	۲۰۲۰	۱
دانمارک	Industry in Numbers 2024 Games Denmark	۲۰۲۴	۲
سوئیس	The Funding Landscape of the Swiss Game Industry 2026 Swiss Game Developers Association (SGDA)	۲۰۲۶	۲

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

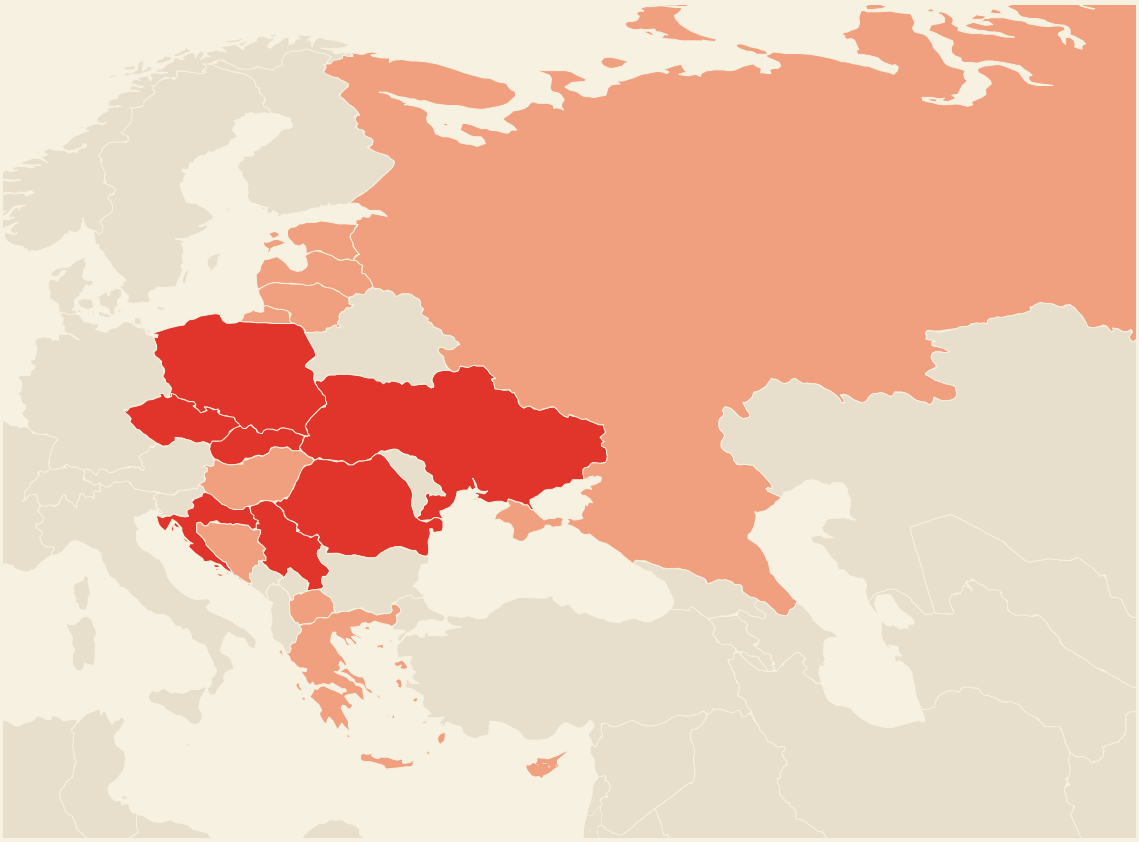
اروپای مرکزی و شرقی

۷ کشور با گزارش منظم

۹ کشور با گزارش پراکنده

۷ شناسایی نشد

گزارش‌های منظم این منطقه تقریباً همگی دربارهٔ صنعت و استودیوهاست و بیشترشان را انجمن‌های سازندگان بازی تهیه می‌کنند. در میان کشورهای این منطقه که گزارش منظم دارند، تنها انجمن صنفی رومانی افزون بر گزارش صنعت، پیمایش مصرف‌کنندگان را نیز منتشر کرده است (۲۰۲۰، ۲۰۲۲ و ۲۰۲۵)؛ از سری Polish Gamers Research لهستان نسخه‌ای پس از ۲۰۲۲ شناسایی نشد. برای قبرس، یونان، بوسنی و هرزگوین و مقدونیه شمالی هر کدام تنها یک گزارش ملی شناسایی شد.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: آلبانی، اسلوونی، بلاروس، بلغارستان، کوزوو (صربستان)، مولداوی، مونته‌نگرو.

° در مرز قاعدهٔ «گزارش منظم»: اوکراین: گزارش اصلی پیمایش حقوق و شرایط کار بازی‌سازان است و تعداد استودیوها و درآمد صنعت را نمی‌سنجد.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

اروپای مرکزی و شرقی (ادامه)

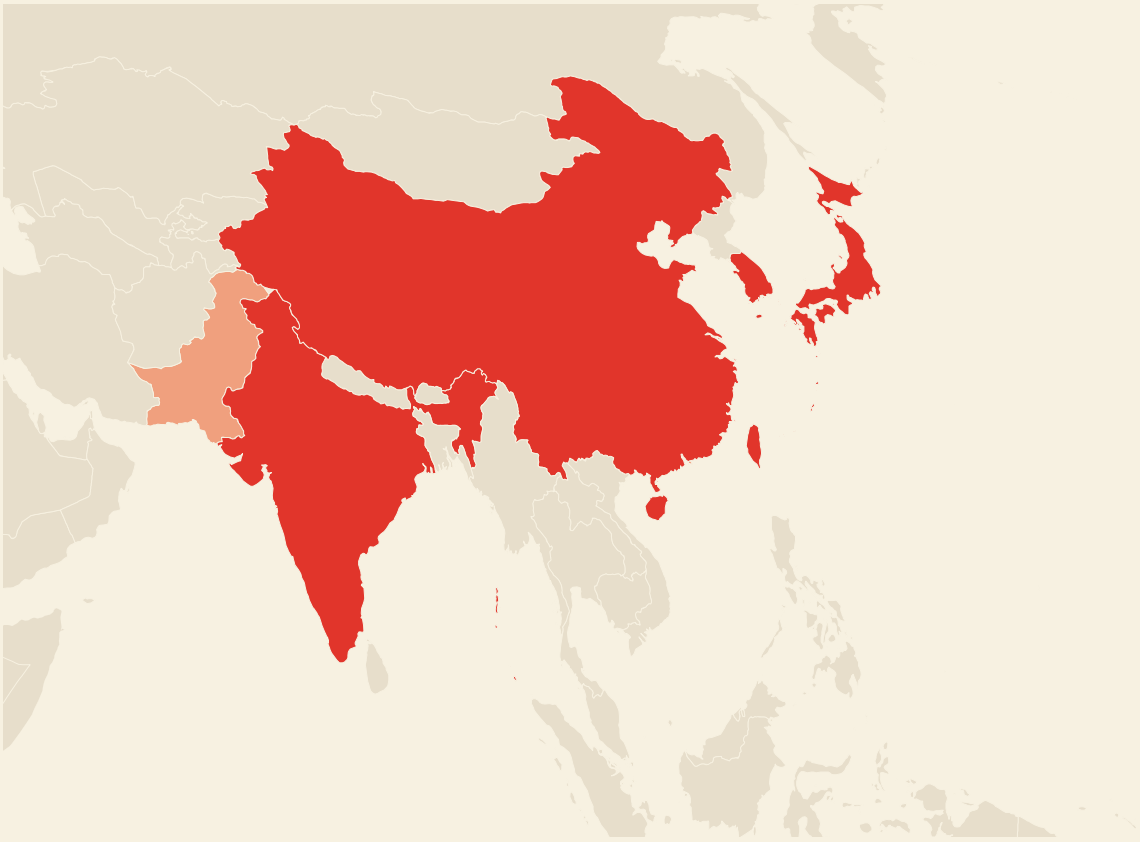
کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
اسلواکی	Slovak Game Industry Statistics 2025 Slovak Game Developers Association (SGDA)	۲۰۲۶	۱
اوکراین °	Portrait of a Gamedev Specialist DOU (GameDev DOU, Ukrainian IT community media)	۲۰۲۶	۳
چک	Czech Game Industry 2026 Czech Game Developers Association (GDACZ)	۲۰۲۶	۱
رومانی	Romanian Video Games Industry Report 2026 Romanian Game Developers Association (RGDA)	۲۰۲۶	۲
صربستان	Serbian Gaming Industry Report 2025 Serbian Games Association (SGA)	۲۰۲۶	۱
کرواسی	Analysis of the Croatian Video Game Industry Croatian Game Development Alliance (CGDA) with A1 Hrvatska	۲۰۲۶	۲
لهستان	The Game Industry of Poland – Report 2025 Polish Agency for Enterprise Development (PARP)	۲۰۲۵	۲
استونی	GameDev Estonia – Industry Overview 2024 Gamedev Estonia (Estonian game developers association)	۲۰۲۴	۱
بوسنی و هرزگوین	Analysis of the video game industry in Bosnia and Herzegovina – obstacles and opportunities SSST University researchers (presented with GIZ, EU4DigitalSME project)	۲۰۲۳	۱
روسیه	Gaming in Russia 2026 Organization for the Development of the Video Game Industry (RVI)	۲۰۲۶	۲
قبرس	Cyprus Video Game Industry Report 2025 CYGMA (Cyprus Game Makers Association)	۲۰۲۶	۱
لتونی	Latvian Game Developer Industry Data 2019 Latvian Game Developers Association (LSIA / LGDA)	۲۰۲۱	۱
لیتوانی	Lithuanian Game Development Industry 2019 Lithuanian Innovation Centre (LIC)	۲۰۱۹	۱
مجارستان	Video Game and Esports Economic Results Study 2024 Reacty Digital (with HUNESZ, Esport1, Esportmilla)	۲۰۲۵	۱
مقدونیه شمالی	Mapping the Game Development Industry in Macedonia Institute for Sociological, Political and Juridical Research (ISPPI)	۲۰۲۲	۱
یونان	Video Game Development Industry Greece 2021 Game Developers Association of Greece (GDA Greece)	۲۰۲۲	۱

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

شرق و جنوب آسیا

۵ کشور با گزارش منظم	۲ کشور با گزارش پراکنده	۸ شناسایی نشد

قدیمی‌ترین و جامع‌ترین سری‌های آسیا در این منطقه‌اند: کتاب سفید بازی کره که نهاد دولتی KOCCA منتشر می‌کند، گزارش سالانهٔ صنعت بازی چین، و گزارش‌های CESA در ژاپن که از ۱۹۹۷ منتشر می‌شود. کره افزون بر کتاب سفید، پیمایش سالانهٔ کاربران بازی را نیز اجرا می‌کند. در جنوب آسیا تنها هند گزارش منظم دارد که ناشر گزارش اصلی آن یک صندوق سرمایه‌گذاری خصوصی است.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: بنگلادش، بوتان، سری‌لانکا، کره شمالی، ماکائو (چین)، مالدیو، مغولستان، نپال.

° در مرز قاعدهٔ «گزارش منظم»: هند: دامنهٔ گزارش اصلی همهٔ رسانه‌های تعاملی است و بازی یکی از بخش‌های آن است.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

شرق و جنوب آسیا (ادامه)

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
تایوان (چین)	Taiwan Cultural Content Industry Survey Report: Games and Esports Industry Taiwan Creative Content Agency (TAICCA)	۲۰۲۴	۲
چین	China Game Industry Report China Audio-Video and Digital Publishing Association	۲۰۲۵	۳
ژاپن	CESA Game Industry Report Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)	۲۰۲۵	۴
کره جنوبی	White Paper on Korean Games Ministry of Culture, Sports and Tourism / Korea Creative Content Agency (KOCCA)	۲۰۲۶	۳
هند °	State of India Interactive Media Report Lumikai (games & interactive media VC fund)	۲۰۲۵	۲
پاکستان	Pakistan Animation, Graphics and Games Ecosystem Report 2022-23 P@SHA (Pakistan Software Houses Association for IT & ITeS)	۲۰۲۳	۱
هنگ‌کنگ (چین)	Hong Kong Digital Entertainment Industry Survey Hong Kong Digital Entertainment Association (HKDEA)	۲۰۱۸	۱

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

جنوب شرق آسیا و اقیانوسیه

۴ کشور با گزارش منظم	۴ کشور با گزارش پراکنده	۱۷ شناسایی نشد

استرالیا و نیوزیلند پیمایش خانواری دوسالانهٔ بازیکنان دارند که دانشگاه باند برای انجمن صنفی IGEA اجرا می‌کند؛ سری استرالیا از ۲۰۰۵ پیوسته منتشر شده است. در جنوب شرق آسیا، اندونزی و تایلند سری منظم دارند و گزارش‌های آن‌ها بیشتر صنعت و بازار را می‌سنجد، نه بازیکنان را.



گزارش منظم (۳۴) · گزارش پراکنده (۳۳) · گزارش ملی شناسایی نشد · بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: برونئی، پاپوآ گینه نو، پالائو، تونگا، تووالو، تیمور شرقی، جزایر سلیمان، جزایر مارشال، ساموآ، فیجی، کامبوج، کیریباتی، لائوس، میانمار، میکرونزی، نائورو، وانواتو.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

جنوب شرق آسیا و اقیانوسیه (ادامه)

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
استرالیا	Australia Plays 2025 Interactive Games & Entertainment Association (IGEA) with Bond University	۲۰۲۵	۲
اندونزی	Indonesian Game Industry Ecosystem Map (PEGI) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)	۲۰۲۵	۲
تایلند	Survey and Assessment of the Thai Digital Content Industry Digital Economy Promotion Agency (depa), with DCAT, TACGA	۲۰۲۶	۱
نیوزیلند	NZGDA Annual Industry Survey 2026 New Zealand Game Developers Association (NZGDA)	۲۰۲۶	۲
سنگاپور	MCI survey on youth online gaming habits and risks Ministry of Communications and Information (MCI, now MDDI)	۲۰۲۴	۲
فیلیپین	Game Development: Industry Profile Board of Investments (BOI), Department of Trade and Industry	۲۰۱۷	۱
مالزی	Survey Report: Navigating the Malaysian Gaming Industry 2023 Engagement Lab (ZCOM / GMO group)	۲۰۲۳	۲
ویتنام	Vietnamese Games Go Global: From Local Market to Global Production Engine GameGeek (Gaming Central Hub)	۲۰۲۶	۲

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

غرب آسیا، شمال آفریقا و آسیای میانه

۲ کشور با گزارش منظم	۵ کشور با گزارش پراکنده	۲۱ شناسایی نشد

در این منطقه تنها ایران و ترکیه گزارش منظم دارند. پیمایش ملی بازیکنان در ایران به سفارش نهادی دولتی و در سطح کل جمعیت اجرا می‌شود؛ گزارش ترکیه را یک شرکت خصوصی منتشر می‌کند. برای مصر، ازبکستان، عربستان سعودی، امارات متحده عربی و عمان تنها گزارش‌های پراکنده شناسایی شد. اردن سند راهبرد ملی بازی و ورزش الکترونیک دارد، مراکش راهبرد صنعت بازی را در قالب برنامهٔ وزارتخانه اعلام کرده و قزاقستان سند توسعهٔ ورزش الکترونیک دارد، اما گزارش داده‌ای منتشرشده از این سه کشور شناسایی نشد.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: اردن، ارمنستان، افغانستان، الجزایر، بحرین، تاجیکستان، ترکمنستان، تونس، جمهوری آذربایجان، سوریه، عراق، فلسطین، قرقیزستان، قزاقستان، قطر، کویت، گرجستان، لبنان، لیبی، مراکش، یمن.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

غرب آسیا، شمال آفریقا و آسیای میانه (ادامه)

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
ایران	نمای باز ۱۴۰۲: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف رسانهٔ بازی در ایران مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۲۵	۱
ترکیه	Türkiye Game Market Report 2025 Gaming in Türkiye | MENA | EU (gaminginturkey.com)	۲۰۲۶	۲
ازبکستان	GameDev Survey 2025 UEnter (Tashkent startup support organisation)	۲۰۲۵	۱
امارات متحده عربی	Investing in Gaming in the UAE UAE Ministry of Economy	۲۰۲۲	۱
عربستان سعودی	Electronic Gaming Survey 2025 Saudi Center for Opinion Polling (SCOP)	۲۰۲۶	۲
عمان	Opinion poll of Omanis on the use of electronic games National Centre for Statistics and Information (NCSI), Sultanate of Oman	۲۰۱۹	۱
مصر	The Electronic Games Industry Information and Decision Support Center (IDSC), Egyptian Cabinet	۲۰۲۶	۱

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

قارهٔ آمریکا

۵ کشور با گزارش منظم	۴ کشور با گزارش پراکنده	۲۶ شناسایی نشد

ایالات متحده یکی از قدیمی‌ترین سری‌های پیوستهٔ جهان را دارد: گزارش «Essential Facts» انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی (ESA) که بایگانی آن به ۱۹۹۹ بازمی‌گردد. در آمریکای لاتین، برزیل با پیمایش سالانهٔ بازیکنان، آرژانتین با رصدخانهٔ دانشگاهی صنعت و مکزیک با گزارش دوره‌ای نهاد تنظیم‌گر مخابرات (IFT)، که در ۲۰۲۵ منحل شد و وظایفش به نهاد تازهٔ CRT رسید، شاخص‌اند. در آمریکای مرکزی و کارائیب تنها برای کاستاریکا گزارش ملی شناسایی شد.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: آنتیگوا و باربودا، اکوادور، السالوادور، باربادوس، باهاما، بلیز، بولیوی، پاراگوئه، پاناما، ترینیداد و توباگو، جامائیکا، جمهوری دومینیکن، دومینیکا، سنت کیتس و نویس، سنت لوسیا، سنت وینسنت و گرنادین‌ها، سورینام، کلمبیا، کوبا، گرنادا، گواتمالا، گویان، نیکاراگوئه، ونزوئلا، هائیتی، هندوراس.

قارهٔ آمریکا (ادامه)

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
آرژانتین	2025 Report of the Argentine Video Game Industry Observatory Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf)	۲۰۲۵	۲
ایالات متحده	Essential Facts About the U.S. Video Game Industry Entertainment Software Association (ESA)	۲۰۲۶	۲
برزیل	Pesquisa Game Brasil (Brazil Game Survey) Go Gamers (with partners Blend New Research and ESPM)	۲۰۲۶	۳
کانادا	Canada's Video Game Industry 2024: Powering the Future of Play Entertainment Software Association of Canada (ESAC), study by Nordicity	۲۰۲۵	۲
مکزیک	Special Report: State of Gaming in Mexico Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT)	۲۰۲۵	۴
اروگوئه	Video Game Sector in Uruguay – Business Case Uruguay XXI (investment and export promotion agency)	۲۰۲۶	۱
پرو	How are we doing in video game consumption in Peru? Ministerio de Cultura del Perú	۲۰۲۰	۱
شیلی	What audiovisual content do Chilean adolescents consume? Video games - Bulletin No. 2 Universidad de Chile	۲۰۱۸	۱
کاستاریکا	Mapping of the Video Game Development Supply in Costa Rica PROCOMER (Promotora del Comercio Exterior de Costa Rica)	۲۰۲۳	۱

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

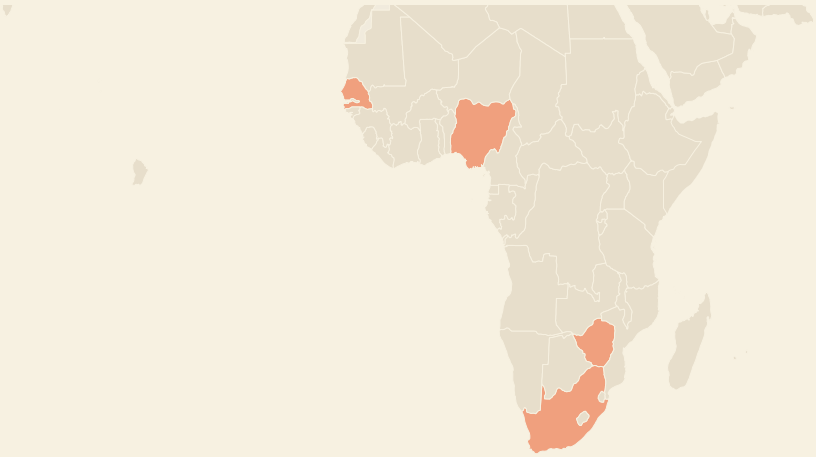
آفریقای جنوب صحرا

۰ کشور با گزارش منظم

۴ کشور با گزارش پراکنده

۴۵ شناسایی نشد

در آفریقای جنوب صحرا برای هیچ کشوری گزارش منظم شناسایی نشد. آفریقای جنوبی یک سری پیمایش صنعت (۲۰۱۴ تا ۲۰۱۶) و چند مطالعهٔ یک‌باره دارد و برای نیجریه گزارش‌های خصوصی دربارهٔ ورزش الکترونیک و بازار بازی شناسایی شد. برای سنگال و زیمبابوه نیز گزارش پراکنده شناسایی شد. گزارش‌های منطقه‌ای و قاره‌ای نیز برآوردهایی از بازار بازی این منطقه ارائه می‌کنند، اما طبق قاعدهٔ اطلس شمرده نمی‌شوند.



گزارش منظم (۳۴) گزارش پراکنده (۳۳) گزارش ملی شناسایی نشد بیرون از دامنهٔ اطلس

گزارش ملی شناسایی نشد: آنگولا، اتیوپی، اریتره، اسواتینی، اوگاندا، بنین، بوتسوانا، بورکینافاسو، بوروندی، تانزانیا، توگو، جمهوری آفریقای مرکزی، جمهوری دموکراتیک کنگو، جمهوری کنگو، جیبوتی، چاد، رواندا، زامبیا، ساحل عاج، سائوتومه و پرنسیپ، سودان، سودان جنوبی، سومالی، سیرالئون، سیشل، غنا، کامرون، کنیا، کومور، کیپ ورد، گابن، گامبیا، گینه، گینه استوایی، گینه بیسائو، لسوتو، لیبریا، ماداگاسکار، مالاوی، مالی، موریتانی، موریس، موزامبیک، نامیبیا، نیجر.

کشور	گزارش اصلی و ناشر	آخرین نسخه	شمار گزارش‌ها
آفریقای جنوبی	South African Digital Games Industry Survey (IESA Industry Survey) Interactive Entertainment South Africa (IESA)	۲۰۱۶	۴
زیمبابوه	An Explorative Study on the State of Game Development in Zimbabwe The TechVillage Innovation Hub (GameOn project)	۲۰۲۱	۱
سنگال	SENGAMES study on gaming in Senegal SENGAMES (association nationale des gamers du Sénégal, créée en 2011)	۲۰۲۵	۱
نیجریه	Nigerian Esports Data Report 2025 Nexal Gaming	۲۰۲۶	۲

«آخرین نسخه»: سال انتشار (میلادی) آخرین نسخهٔ گزارش اصلی، یا در نبود تاریخ انتشار، سال درج‌شده در عنوان؛ ممکن است با سال داده‌ها تفاوت داشته باشد. «شمار گزارش‌ها»: شمار گزارش‌های جداگانهٔ ثبت‌شده برای کشور، نه شمار نسخه‌ها.

نقشهٔ منابع: کدام کشورها دربارهٔ بازیکنان و صنعت بازی خود گزارش ملی منتشر می‌کنند

ایران در آینهٔ جهان

ایران یکی از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم است و پیمایش بازیکنان آن از نظر سفارش‌دهنده و دامنهٔ جمعیتی با بیشتر این کشورها تفاوت دارد. پیمایش ملی بازیکنان بازی‌های دیجیتال، که گزارش «نمای باز» بر پایهٔ آن منتشر می‌شود، به سفارش نهادی دولتی و در سطح کل جمعیت کشور اجرا می‌شود و سری زمانی آن به سال ۱۳۸۹ بازمی‌گردد. طراحی و نظارت بر عهدهٔ دایرک و اجرای میدانی بر عهدهٔ مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران (ایسپا) است.

نمای باز در کنار پیمایش‌های بازیکن هم‌تراز

کشور	سری و ناشر	دورهٔ انتشار	دامنهٔ سنی	نمونه (آخرین نسخه)	روش
ایران	نمای باز نهاد دولتی (دایرک)	هفت دوره از ۱۳۸۹؛ دوسالانه از ۱۳۹۴	همهٔ سنین از ۲ سال	۶,۵۲۱ خانوار (۲۰,۹۰۱ نفر)	پیمایش تلفنی خانوار، نمونه‌گیری خوشه‌ای و طبقه‌ای، وزن‌دار
کره جنوبی	Game User Survey نهاد دولتی (KOCCA)	سالانه	۱۰ تا ۶۹ سال	۱۰,۰۰۰ نفر	–
آلمان	Jahresreport (game) انجمن صنفی	سالانه	–	۲۵,۰۰۰ نفر	پنل برخط YouGov
استرالیا	Australia Plays انجمن صنفی و دانشگاه باند	دوسالانه؛ از ۲۰۰۵	پاسخ‌گوی بزرگسال خانوار	۱,۲۴۱ خانوار	پنل برخط
نیوزیلند	New Zealand Plays انجمن صنفی و دانشگاه باند	دوسالانه	پاسخ‌گوی بزرگسال خانوار	۸۲۰ خانوار	پنل برخط
برزیل	Pesquisa Game Brasil شرکت خصوصی	سالانه؛ ۱۳ نسخه تا ۲۰۲۶	۱۶ تا ۵۵ سال	۷,۱۱۵ نفر	–

«–»: در منابع تأییدشده ذکر نشده است.

یافتهٔ کلیدی. در میان کشورهای دارای گزارش منظم، پیمایش منظم بازیکنان در جمعیت عمومی که به سفارش نهادی دولتی و ویژهٔ بازی انجام شود، تنها در دو کشور دیده شد: ایران و کره جنوبی. نهاد تنظیم‌گر مخابرات مکزیک نیز گزارش دوره‌ای دربارهٔ بازیکنان منتشر می‌کند، اما داده‌اش را از پنل برخط یک شرکت خصوصی می‌خرد؛ نهاد رسانه‌ای نروژ از پیمایش «کودکان و رسانه» گزارش جداگانه‌ای دربارهٔ بازی منتشر کرده است (۲۰۲۰، ۲۰۲۲ و ۲۰۲۴)، اما این پیمایش تنها کودکان و نوجوانان ۹ تا ۱۸ سال را می‌سنجد. در دیگر کشورهای جدول، دادهٔ بازیکن را انجمن صنفی، دانشگاه یا شرکت خصوصی گردآوری می‌کند.

سری زمانی پیمایش ملی ایران

پیمایش ملی بازیکنان در ایران از ۱۳۸۹ در هفت دوره اجرا شده است؛ سری‌ای هم‌دورهٔ پیمایش بازیکنان فنلاند (از ۲۰۰۹) و نیوزیلند (از ۲۰۱۰) و در شمار سری‌های بلندمدت پیمایش بازیکنان در جهان. دو نمودار زیر از نمای باز ۱۴۰۲ برگرفته شده است.

شمار بازیکنان ایرانی در هر دوره (میلیون نفر)



میانگین سنی بازیکنان در هر دوره (سال)



منبع: نمای باز ۱۴۰۲، نمودارهای سری زمانی. رقم بازیکنان ۱۴۰۲ پس از وزن‌دهی به جمعیت برآورد شده است.

یافتهٔ کلیدی. میان ۱۴۰۰ و ۱۴۰۲، شمار بازیکنان از ۳۴ به ۲۹٫۳ میلیون کاهش یافته است، که نخستین کاهش در طول این سری است، و میانگین سنی آنان از ۲۳ به ۲۹ سال رسیده است، که بزرگ‌ترین تغییر میانگین سنی میان دو دورهٔ متوالی است. بررسی علل این تغییرها بیرون از دامنهٔ این مجلد است.

پیام‌ها برای ایران

مقایسهٔ ایران با کشورهای دارای گزارش منظم چند درس روشن برای سیاست‌گذاری داده در حوزهٔ بازی دارد. این درس‌ها از الگوهای تکرارشونده در میان کشورها برگرفته شده است.

۱. سنجش منظم صنعت

از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، سری جاری ۳۱ کشور دست‌کم یکی از جنبه‌های صنعت بازی را می‌سنجد؛ از شمار شرکت‌ها و شاغلان تا درآمد و صادرات. پیمایش ملی ایران بر بازیکنان و هزینه‌کرد آنان متمرکز است. دربارهٔ صنعت بازی ایران مطالعه‌های یک‌باره‌ای وجود دارد، از جمله پژوهش اشتغال دایرک و گزارش «چالش‌های صنعت بازی ایران» شتاب‌دهندهٔ پارالاکس (۱۴۰۵)، اما ایران هنوز سری دوره‌ای و هم‌روشی دربارهٔ استودیوها ندارد. سرشماری منظم استودیوها، مانند شاخص سالانهٔ سوئد که از ۲۰۰۶ منتشر می‌شود، دادهٔ پایهٔ لازم برای پیگیری اثر سیاست‌های حمایتی را فراهم می‌کند.

۲. مشارکت انجمن‌های صنفی

در ۲۱ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم، گزارش اصلی را انجمن صنفی تهیه می‌کند و در ۲۱ کشور در گزارش اصلی نشانی از حمایت دولت دیده نشد؛ ایران در گروه کوچک‌تری قرار دارد که دولت خود ناشر دانش بازی است. انجمن‌ها معمولاً به داده‌های اعضای خود دسترسی نزدیک‌تری دارند و مشارکت آنان می‌تواند پذیرش نتایج را در میان فعالان صنعت افزایش دهد.

۳. تداوم، سرمایهٔ اصلی یک سری

ارزش یک سری در تداوم و مقایسه‌پذیری نسخه‌های آن است. سری‌های بلندمدتی مانند Australia Plays، که از ۲۰۰۵ پیوسته منتشر می‌شود، و کتاب سفید بازی کره نمونهٔ این تداوم‌اند. پیمایش ملی ایران با هفت دوره از ۱۳۸۹ در همین گروه جای دارد و حفظ این تداوم، مزیتی است که کمتر کشوری از آن برخوردار است.

۴. دسترسی

گزارش اصلی ۲۹ کشور از ۳۴ کشور دارای گزارش منظم به‌رایگان منتشر می‌شود و برخی، مانند گزارش بازار ترکیه و نمای باز ایران، به بیش از یک زبان در دسترس‌اند.

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
آلمان	Annual Report of the German Games Industry 2026 game - Verband der deutschen Games-Branche	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2026/
آلمان	The games industry in Germany game / Goldmedia	۲۰۲۶	سند	حمایت	https://www.game.de/publikationen/die-games-branche-in-deutschland-2025/
اتریش °	Gaming in Austria 2023 ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware), study by GfK	۲۰۲۳	سند	مستقل	https://www.ovus.at/studie-zeigt-neuen-rekord-58-millionen-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-computer-und-videospiele/
اتریش °	Game Development Study 2024 Wirtschaftskammer Österreich (WKO)	۲۰۲۴	خبر	مستقل	https://itwelt.at/news/topmeldung/game-development-studie-2024-knowhow-aus-oesterreich-ist-weltweit-gefragt/
اسپانیا	Video Game Industry Yearbook 2025 AEVI (Asociación Española de Videojuegos)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://aevi.org.es/download/anuario-de-la-industria-del-videojuego-2025/
اسپانیا	White Book of Spanish Video Game Development 2025 DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos)	۲۰۲۶	سند	حمایت	https://dev.org.es/libro-blanco-2025/
ایتالیا	Video games in Italy in 2025 IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://iideassociation.com/wp-content/uploads/2026/05/IIDEA_I-Videogiochi-in-Italia-nel-2025.pdf
ایتالیا	Census of Italian game developers IIDEA	۲۰۲۵	خبر	مستقل	https://iideassociation.com/al-via-il-nuovo-censimento-dei-game-developer-italiani-promosso-da-iidea/
ایرلند	Ireland's video games opportunity KPMG Ireland (Strategy Advisory Services)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://kpmg.com/ie/en/insights/strategy/irelands-video-games-opportunity.html
ایرلند	Gaming in Ireland 2024 TBWA (Dublin) with Bounce Insights	۲۰۲۴	خبر	مستقل	https://www.rte.ie/news/ireland/2024/0828/1467134-video-games/
ایرلند	The Games Sector in Ireland: An Action Plan for Growth Forfás (government enterprise policy advisory board)	۲۰۱۱	سند	دولتی	https://enterprise.gov.ie/en/publications/publication-files/forf%C3%A1s/the-games-sector-in-ireland-an-action-plan-for-growth.pdf

شاهد: «سند» یعنی خود سند یا صفحهٔ ناشر گشوده شد؛ «خبر» یعنی وجود گزارش از پوشش خبری معتبر یا نسخهٔ بایگانی‌شده تأیید شد؛ «فایل» یعنی نسخهٔ دریافتی سند بررسی شد. دولت: «دولتی» یعنی ناشر نهاد دولتی است؛ «حمایت» یعنی دولت یا صندوق عمومی تأمین مالی، سفارش یا هم‌تولید کرده؛ «مستقل» یعنی بدون حمایت دولت. «آخرین نسخه» سال انتشار است. نشانهٔ ° کشورهای مرزی را نشان می‌دهد (توضیح در صفحه‌های منطقه‌ای).

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
ایسلند	State of the Icelandic Game Industry Icelandic Game Industry (IGI) and Promote Iceland	۲۰۱۹	سند	حمایت	https://www.northstack.is/100bn-isk-over-ten-years-state-of-the-icelandic-game-industry-a-new-comprehensive-report/
بریتانیا	UK Games Market Consumer Valuation 2025 Ukie (The Association for UK Interactive Entertainment)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://cms.ukie.org.uk/wp-content/uploads/2026/04/UK-Games-Market-Valuation-2025.pdf
بریتانیا	UK Games Industry Workforce Demographics Survey 2025 Ukie	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://cms.ukie.org.uk/wp-content/uploads/2026/07/UK-Games-Industry-Workforce-Demographics-Survey-2025.pdf
بلژیک	The Video Game Industry in Belgium 2025 VGFB (Video Games Federation Belgium), with FLEGA, WALGA and games.brussels	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://vgfb.be/the-video-game-industry-in-belgium-2025/
بلژیک	The games industry in Flanders (2024) VAF (Vlaams Audiovisueel Fonds / Flanders Audiovisual Fund)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://www.vaf.be/en/research-reports/games-industry-flanders-2024
پرتغال	Atlas of the Video Game Sector in Portugal (#2) SPCV (Sociedade Portuguesa para a Ciência dos Videojogos)	۲۰۲۰	سند	مستقل	https://aepdv.pt/wp-content/uploads/2021/11/Atlas_VJ_Portugal_2020.pdf
دانمارک	Industry in Numbers 2024 Games Denmark	۲۰۲۴	سند	مستقل	https://gamesdenmark.dk/industry-in-numbers-2024
دانمارک	Digital games provide meaningful experiences Producentforeningen, research by Seismonaut	۲۰۲۳	سند	حمایت	https://pro-f.dk/analyse/digitale-spil-giver-betydningsfulde-oplevelser
سوئد	Swedish Games Industry 2025: Game Developer Index / Spelutvecklarindex 2025 Dataspelsbranschen (Swedish Games Industry)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://www.dataspelsbranschen.se/rapporter/swedish-games-industry-2025-game-developer-index/
سوئیس	The Funding Landscape of the Swiss Game Industry 2026 Swiss Game Developers Association (SGDA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.sgda.ch/wp-content/uploads/2026/06/FundingLandscapeSwissGameIndustry2026.pdf
سوئیس	Game Development in Switzerland 2019 Swiss Game Developers Association (SGDA)	۲۰۱۹	سند	مستقل	https://www.sgda.ch/de/studie-games-schweiz/

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
فرانسه	Video Game Essentials - French market review 2025 SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_avril_2026_final_.pdf
فرانسه	Key figures, culture statistics 2025 - Video games DEPS, Ministère de la Culture	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://www.culture.gouv.fr/mc/content/download/391070/file/Chiffres%20cl%C3%A9s%202025_DEPS_Jeu%20vid%C3%A9o_Fiche.pdf
فنلاند	The Game Industry of Finland - Report 2024 Neogames Finland	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://neogames.fi/the-finnish-game-industry-report-2024/
فنلاند	Player Barometer 2024 Tampere University (Centre of Excellence in Game Culture Studies)	۲۰۲۴	سند	حمایت	https://www.tuni.fi/fi/tau/ajankohtaista/pelaajabarometri-seurapelaaminen-nousussa-mobiilipelaaminen-kaikkien-aikojen
نروژ	Spillrapporten (The Games Report) Norsk filminstitutt (NFI) and Virke Produsentforeningen	۲۰۲۶	سند	دولتی	https://www.nfi.no/om-oss/analyse-og-rapporter/spillrapporten-2024
نروژ	Children and Media — dedicated gaming sub-report Medietilsynet (Norwegian Media Authority)	۲۰۲۴	سند	دولتی	https://www.medietilsynet.no/fakta/rapporter/barn-og-medier/2024/barn-og-unges-spillvaner/
نروژ	The Norwegian game industry – study for the Ministry of Culture Oslo Economics (with Vasa Marketing), commissioned by Kulturdepartementet	۲۰۱۸	سند	حمایت	https://kudos.dfo.no/dokument/4ef68b82-e32a-4d1d-aafa-42a1e3162c29/filer/105b9ba1-3c3d-4180-98f7-db560b18c039.pdf
هلند	Games Monitor 2024 The Netherlands Dutch Games Association (earlier editions: Dutch Game Garden)	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://dutchgamesassociation.nl/games-monitor/
هلند	VGFN Keyfacts - facts, figures & inspiration from the video game industry VGFN (Videogames Federatie Nederland)	۲۰۲۶	خبر	مستقل	https://vgfn.nl/keyfacts
استونی	GameDev Estonia – Industry Overview 2024 Gamedev Estonia (Estonian game developers association)	۲۰۲۴	سند	حمایت	https://gamedevestonia.ee/gamedev-estonia-industry-overview/
اسلواکی	Slovak Game Industry Statistics 2025 Slovak Game Developers Association (SGDA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://sgda.sk/statistics2025/

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
اوکراین °	Portrait of a Gamedev Specialist DOU (GameDev DOU, Ukrainian IT community media)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://gamedev.dou.ua/articles/portrait-gamedev-2025/
اوکراین °	Rating of Ukrainian Product Gamedev Companies 2025 DOU	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://gamedev.dou.ua/articles/product-gamedev-rating-2025/
اوکراین °	Ukrainian gamedev earned UAH 2.6bn in 2025: ranking of game developers dev.ua	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://dev.ua/en/news/ukrainskyi-heimdev-otrymav-26-mlrd-hrn-vytorhu-u-2025-rotsi-1792407685
بوسنی و هرزگوین	Analysis of the video game industry in Bosnia and Herzegovina – obstacles and opportunities SSST University researchers (presented with GIZ, EU4DigitalSME project)	۲۰۲۳	خبر	حمایت	https://bljesak.info/gospodarstvo/posao/bh-gaming-industrija-prihoduje-svega-12-milijuna-km-pored-ogromnog-potencijala/433958
چک	Czech Game Industry 2026 Czech Game Developers Association (GDACZ)	۲۰۲۶	سند	حمایت	https://gda.cz/Czech_Game_Industry_2026.pdf
روسیه	Gaming in Russia 2026 Organization for the Development of the Video Game Industry (RVI)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://ict.moscow/analytics/geiming-v-rossii-v-2026-godu/
روسیه	Study of the Russian Video Game Industry Agency of Creative Industries of Moscow (AKI)	۲۰۲۶	سند	دولتی	https://ict.moscow/analytics/rossiyskiy-rynok-videoigr-za-2025-god/
رومانی	Romanian Video Games Industry Report 2026 Romanian Game Developers Association (RGDA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://rgda.ro/romanian-video-games-industry-report-2026/
رومانی	Romanian Video Games Consumer Study 2025 RGDA (implementation and analysis by IZI Data)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://rgda.ro/romanian-video-games-consumer-study-2025/
صربستان	Serbian Gaming Industry Report 2025 Serbian Games Association (SGA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://sga.rs/en/annual-report/
قبرس	Cyprus Video Game Industry Report 2025 CYGMA (Cyprus Game Makers Association)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://cygma.eu/wp-content/uploads/2026/08/Cyprus-Video-Game-Industry-Report-2025_by-CYGMA.pdf
کرواسی	Analysis of the Croatian Video Game Industry Croatian Game Development Alliance (CGDA) with A1 Hrvatska	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://cgda.eu/en/research/industry-analysis-2024-2025

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
کرواسی	Study on a Potential Videogame Cash Rebate in Croatia CGDA (conducted by Olsberg SPI)	۲۰۲۴	سند	مستقل	https://cgda.eu/en/news/study-on-a-potential-videogame-cash-rebate-in-croatia
لتونی	Latvian Game Developer Industry Data 2019 Latvian Game Developers Association (LSIA / LGDA)	۲۰۲۱	خبر	مستقل	https://www.egdf.eu/latvian-game-developer-industry-data-2019/
لهستان	The Game Industry of Poland – Report 2025 Polish Agency for Enterprise Development (PARP)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland---report-2025
لهستان	Polish Gamers Research Polish Gamers Observatory, GRY-Online S.A. and Kraków Technology Park	۲۰۲۲	سند	حمایت	https://polishgamers.com/
لیتوانی	Lithuanian Game Development Industry 2019 Lithuanian Innovation Centre (LIC)	۲۰۱۹	سند	دولتی	https://www.lic.lt/wp-content/uploads/2020/09/Lietuvos-z%CC%8Caidimu%CC%A8-industrijos-ataskaita-anglu%CC%A8-kalba.pdf
مجارستان	Video Game and Esports Economic Results Study 2024 Reacty Digital (with HUNESZ, Esport1, Esportmilla)	۲۰۲۵	خبر	مستقل	https://kreativ.hu/cikk/videojatek-kutatas-2024-reacty-digital
مقدونیه شمالی	Mapping the Game Development Industry in Macedonia Institute for Sociological, Political and Juridical Research (ISPPI)	۲۰۲۲	سند	حمایت	https://www.magda.mk/
یونان	Video Game Development Industry Greece 2021 Game Developers Association of Greece (GDA Greece)	۲۰۲۲	سند	مستقل	https://www.gamedev.gr/en/_files/ugd/7fc5c0_ddcf226a3488462b91c886fa9bd2c70f.pdf
پاکستان	Pakistan Animation, Graphics and Games Ecosystem Report 2022-23 P@SHA (Pakistan Software Houses Association for IT & ITeS)	۲۰۲۳	خبر	مستقل	http://web.archive.org/web/20260214223634/https://www.pasha.org.pk/publications/pakistan-animation-graphics-and-games-ecosystem-report-2022-23/
تایوان (چین)	Taiwan Cultural Content Industry Survey Report: Games and Esports Industry Taiwan Creative Content Agency (TAICCA)	۲۰۲۴	سند	دولتی	https://stat.moc.gov.tw/Research.aspx?type=5

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
تایوان (چین)	Taiwan Digital Content Industry Yearbook Ministry of Digital Affairs, Administration for Digital Industries (from 2022)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://digiblockc.tca.org.tw/download
چین	China Game Industry Report China Audio-Video and Digital Publishing Association	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://www.cadpa.org.cn/3277/202512/41770.html
چین	China Game Industry Report, January–June China Audio-Video and Digital Publishing Association	۲۰۲۶	سند	حمایت	http://www.news.cn/tech/20260731/c5593cc57b18411ab328cd3ed98b554c/c.html
چین	China Esports Industry Report China Audio-Video and Digital Publishing Association	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://www.cadpa.org.cn/3277/202512/41769.html
ژاپن	CESA Game Industry Report Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://www.cesa.or.jp/action/industry-research/2025/
ژاپن	CESA General Consumer Survey Report (Japanese game users) Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)	۲۰۲۳	سند	مستقل	https://www.cesa.or.jp/information/info6/001181/info20230327a.html
ژاپن	Famitsu Game White Paper Kadokawa ASCII Research Laboratories (角川アスキー総合研究所)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.famitsu.com/article/202608/83758
ژاپن	JOGA Online Game Market Survey Report Japan Online Game Association (JOGA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.famitsu.com/article/202607/80926
کره جنوبی	White Paper on Korean Games Ministry of Culture, Sports and Tourism / Korea Creative Content Agency (KOCCA)	۲۰۲۶	سند	دولتی	https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?nttNo=1110&menuNo=204767
کره جنوبی	Game User Survey Ministry of Culture, Sports and Tourism / Korea Creative Content Agency (KOCCA)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://zdnet.co.kr/view/?no=20251218172447
کره جنوبی	Esports Status Survey Korea Creative Content Agency (KOCCA)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://www.kocca.kr/kocca/bbs/list/B0000147.do?searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0&menuNo=204153

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
هند °	State of India Interactive Media Report Lumikai (games & interactive media VC fund)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://www.lumikai.com/post/india-s-interactive-media-economy-state-of-interactive-media-report-2025
هند °	India Gaming Report 2025 Interactive Entertainment & Innovation Council (IEIC) with WinZO	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://smestreet.in/technology/winzo-and-ieic-release-india-gaming-report-2025-9020873
هنگ‌کنگ (چین)	Hong Kong Digital Entertainment Industry Survey Hong Kong Digital Entertainment Association (HKDEA)	۲۰۱۸	خبر	حمایت	https://www.hkdei.hk/news-detail.php?id=9
استرالیا	Australia Plays 2025 Interactive Games & Entertainment Association (IGEA) with Bond University	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://research.bond.edu.au/en/publications/australia-plays-2025/
استرالیا	Australian Game Developer Survey (AGDS) FY25 Snapshot Interactive Games & Entertainment Association (IGEA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://igea.net/2026/03/agds-2025/
اندونزی	Indonesian Game Industry Ecosystem Map (PEGI) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://www.antaranews.com/berita/2115634/kominfo-lipi-dan-agi-luncurkan-buku-tentang-industri-game
اندونزی	The State of Indonesia's Game Industry White Paper Agate International (Indonesian game developer, Bandung)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://agate.id/news/agate-launches-the-state-of-indonesias-game-industry-white-paper-as-a-form-of-commitment-to-building-the-national-game-ecosystem/
تایلند	Survey and Assessment of the Thai Digital Content Industry Digital Economy Promotion Agency (depa), with DCAT, TACGA	۲۰۲۶	خبر	دولتی	https://www.bizconnectionnews.com/2026/09/depa-thailand-digital-content-2025.html

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
سنگاپور	MCI survey on youth online gaming habits and risks Ministry of Communications and Information (MCI, now MDDI)	۲۰۲۴	خبر	دولتی	https://www.mddi.gov.sg/newsroom/survey-on-childs-online-gaming-activities/
سنگاپور	NIE study of video gaming among Singapore youth National Institute of Education (NIE/NTU)	۲۰۱۱	سند	حمایت	https://lkyspp.nus.edu.sg/docs/default-source/ips/td_singaporean-youths-spend-more-time-gaming-than-american-youths_241011.pdf
فیلیپین	Game Development: Industry Profile Board of Investments (BOI), Department of Trade and Industry	۲۰۱۷	فایل	دولتی	https://boi.gov.ph/wp-content/uploads/2018/02/Game-Development-December-2017.pdf
مالزی	Survey Report: Navigating the Malaysian Gaming Industry 2023 Engagement Lab (ZCOM / GMO group)	۲۰۲۳	سند	مستقل	https://engagement.z.com/resource/survey-report/malaysian-gaming-2023
مالزی	Malaysia Digital Industry Report Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://platform.mdec.com.my/cmscdn/v1.aspx?GUID=9baaa5d4-c148-4810-969c-79bf1a8517de&file=MDIR+FY+2024-final.pdf
نیوزیلند	NZGDA Annual Industry Survey 2026 New Zealand Game Developers Association (NZGDA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.nzgda.com/blog/new-zealand-game-development-industry-surpasses-1-billion-in-revenue
نیوزیلند	New Zealand Plays 2025 Interactive Games & Entertainment Association (IGEA) with Bond University	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://research.bond.edu.au/en/publications/new-zealand-plays-2025/
ویتنام	Vietnamese Games Go Global: From Local Market to Global Production Engine GameGeek (Gaming Central Hub)	۲۰۲۶	سند	حمایت	https://gamegeek.asia/news/gamegeek-officially-launches-vietnam-mobile-game-industry-report-2025
ویتنام	Vietnam Mobile Report / Vietnam Game Mobile Market Report Appota (and its game-publishing arm Gamota)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://gamota.com/vi/gamota-lab/reports/vietnam-game-mobile-market-report-2022/

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
ازبکستان	GameDev Survey 2025 UEnter (Tashkent startup support organisation)	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://www.spot.uz/ru/2026/01/06/game-dev-2025
امارات متحده عربی	Investing in Gaming in the UAE UAE Ministry of Economy	۲۰۲۲	سند	دولتی	https://www.moet.gov.ae/documents/20121/0/2022_03_25_Gaming+Sector+Heatmap+in+English.pdf
ایران	نمای باز ۱۴۰۲: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف رسانهٔ بازی در ایران مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۲۵	فایل	دولتی	https://direc.ircg.ir/category/gamestudies/nsrp/
ترکیه	Türkiye Game Market Report 2025 Gaming in Türkiye | MENA | EU (gaminginturkey.com)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/en/
ترکیه	Digital Gaming Habits of Middle- and High-School Students in Türkiye BTK (Information and Communication Technologies Authority)	۲۰۲۴	خبر	دولتی	https://www.posta.com.tr/galeri/47-milyon-kisi-tehlikede-bagimlilik-riski-yuksek-btknin-raporu-korkuttu-2741169
عربستان سعودی	Electronic Gaming Survey 2025 Saudi Center for Opinion Polling (SCOP)	۲۰۲۶	خبر	مستقل	https://web.archive.org/web/20260516232753/https://scop.sa/en/egaming2025/
عربستان سعودی	Saudi Gaming & eSports Report 2025 DRC (Riyadh-based research firm)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://drc.net.sa/wp-content/uploads/2025/06/Gaming-report-En.pdf
عمان	Opinion poll of Omanis on the use of electronic games National Centre for Statistics and Information (NCSI), Sultanate of Oman	۲۰۱۹	خبر	دولتی	https://omannews.gov.om/topics/ar/112/show/382709
مصر	The Electronic Games Industry Information and Decision Support Center (IDSC), Egyptian Cabinet	۲۰۲۶	خبر	دولتی	https://www.msr2030.com/588603
آرژانتین	2025 Report of the Argentine Video Game Industry Observatory Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf)	۲۰۲۵	سند	حمایت	https://www.unraf.edu.ar/images/INVESTIGACION/OBSERVATORIO_VideoJuegos/PDFinformes/INFORME2025.pdf

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
آرژانتین	Overview of the Argentine Video Game Industry OVEA (Observatorio de la Industria de Videojuegos, Argentina)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://ovea.com.ar/assets/reportes/Panorama%20de%20la%20Industria%20Argentina%20de%20Videojuegos%20-%202025.pdf
اروگوئه	Video Game Sector in Uruguay – Business Case Uruguay XXI (investment and export promotion agency)	۲۰۲۶	خبر	دولتی	https://www.uruguayxxi.gub.uy/es/centro-informacion/articulo/business-case-videojuegos/?download=es
ایالات متحده	Essential Facts About the U.S. Video Game Industry Entertainment Software Association (ESA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/
ایالات متحده	The 2026 Economic Impact Report: Video Games in the 21st Century Entertainment Software Association (ESA)	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2026/04/EIR_2026_FINAL.pdf
برزیل	Pesquisa Game Brasil (Brazil Game Survey) Go Gamers (with partners Blend New Research and ESPM)	۲۰۲۶	خبر	مستقل	https://www.pesquisagamebrasil.com.br/
برزیل	Brazilian Games Industry Survey Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais)	۲۰۲۴	سند	حمایت	https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relat%C3%B3rio_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf
برزیل	Mapping of the Brazilian and Global Digital Games Industry GEDIGames / Universidade de São Paulo, for BNDES	۲۰۱۴	سند	حمایت	https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf
پرو	How are we doing in video game consumption in Peru? Ministerio de Cultura del Perú	۲۰۲۰	خبر	دولتی	https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871-como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru
شیلی	What audiovisual content do Chilean adolescents consume? Video games - Bulletin No. 2 Universidad de Chile	۲۰۱۸	سند	حمایت	https://observatoriocibermedios.upf.edu/wp-content/uploads/2018/10/Bolet%C3%ADn-informativo-N2-Videojuegos.pdf

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
کاستاریکا	Mapping of the Video Game Development Supply in Costa Rica PROCOMER (Promotora del Comercio Exterior de Costa Rica)	۲۰۲۳	سند	دولتی	https://procomer.com/estudios-de-videojuegos-de-costa-rica-alcanzan-mercados-globales-con-propiedad-intelectual-y-venta-de-servicios/
کانادا	Canada's Video Game Industry 2024: Powering the Future of Play Entertainment Software Association of Canada (ESAC), study by Nordicity	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://theesa.ca/wp-content/uploads/2025/01/CVGI_2024_EN_FINAL.pdf
کانادا	Power of Play (Canadian results) Entertainment Software Association of Canada (ESAC)	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://theesa.ca/wp-content/uploads/2025/10/PoP-2025-v10.pdf
مکزیک	Special Report: State of Gaming in Mexico Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT)	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://umca.ift.org.mx/uploads/contenido_tema/264/ESTADODELGAMING_SEGUNDAOLA24.pdf
مکزیک	Diagnosis of the Mexican Video Game Development Industry 2024-2025 Motor de Juegos / BigMiniMentor	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://www.motordejuegos.com/diagn%C3%B3stico-2024-2025
مکزیک	Game On: The Rise of Gaming in Mexico Endeavor México (Endeavor Data Unit) with Banco Santander México	۲۰۲۵	خبر	مستقل	https://dplnews.com/mexico-oportunidad-industria-videojuegos-endeavor/
مکزیک	Special report: Women in video games Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), UMCA	۲۰۲۵	سند	دولتی	https://umca.ift.org.mx/uploads/contenido_tema/292/D%C3%ADa%20Internacional%20de%20la%20mujer%202025_Mujeres%20en%20los%20videojuegos.pdf
آفریقای جنوبی	South African Digital Games Industry Survey (IESA Industry Survey) Interactive Entertainment South Africa (IESA)	۲۰۱۶	سند	مستقل	https://web.archive.org/web/20170404133600/http://www.iesa.org.za/wp-content/uploads/2016/12/IESA-2016-Industry-Survey-Results.pdf
آفریقای جنوبی	For The Win: Growing the South African Game Development Ecosystem Tshimologong Digital Innovation Precinct	۲۰۲۲	سند	حمایت	https://tshimologong.joburg/wp-content/uploads/2022/01/Gaming-Report-2022-compressed.pdf

پیوست: فهرست گزارش‌ها

کشور	گزارش و ناشر	آخرین نسخه	شاهد	دولت	نشانی
آفریقای جنوبی	Unlocking the Growth Potential of the Online Gaming Industry in South Africa South African Cultural Observatory (SACO)	۲۰۱۹	سند	حمایت	https://www.southafricanculturalobservatory.org.za/download/5841f541
آفریقای جنوبی	The State of Gaming in South Africa 2026 Sea Monster Entertainment	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://seamonster.digital/resources/state-of-gaming-in-south-africa
زیمبابوه	An Explorative Study on the State of Game Development in Zimbabwe The TechVillage Innovation Hub (GameOn project)	۲۰۲۱	سند	مستقل	https://gameon.techvillage.org.zw/
سنگال	SENGAMES study on gaming in Senegal SENGAMES (association nationale des gamers du Sénégal, créée en 2011)	۲۰۲۵	خبر	مستقل	https://teknolojia-news.com/2025/04/27/chiffres-senegal-gaming-afrique/
نیجریه	Nigerian Esports Data Report 2025 Nexal Gaming	۲۰۲۶	سند	مستقل	https://nexalgaming.co/post/nexal-gaming-nigerian-esports-data-report-2025
نیجریه	Nigeria Gaming & Esports Report 2025 Maliyo Games	۲۰۲۵	سند	مستقل	https://africagamesreport.com/nigeria

منابع

منابع علمی و استانداردهایی که تعریف‌ها و قاعده‌های اطلس بر آن‌ها تکیه دارد. هر منبع از روی متن خود آن بازبینی و نقل‌قول پشتیبان آن ثبت شده است. منابع گزارش‌های ملی کشورها در پیوست آمده است.

1. United Nations General Assembly. (2014). Fundamental principles of official statistics (Resolution A/RES/68/261, adopted 29 January 2014). United Nations. https://unstats.un.org/fpos/
2. UNESCO Institute for Statistics. (2009). The 2009 UNESCO framework for cultural statistics (FCS). UNESCO Institute for Statistics. https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/workshops/2015/Montreal/Montreal-BK3.PDF
3. World Intellectual Property Organization. (2015). Guide on surveying the economic contribution of the copyright industries (2015 rev. ed., WIPO Publication No. 893). WIPO. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo_pub_893.pdf
4. Kerr, A. (2006). The business and culture of digital games: Gamework/gameplay. SAGE. (Chapter 3, "Digital games as cultural industry"; author's pre-publication version, Maynooth University Research Archive.)
5. Ter Minassian, H., & Zabban, V. (2021). Should I stay or should I go? The circulations and biographies of French game workers in a 'global games' era. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), Game production studies (pp. 65–82). Amsterdam University Press. https://doi.org/10.5117/9789463725439
6. Kerr, A. (2021). Before and after: Towards inclusive production studies, theories, and methods. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), Game production studies (pp. 293–308). Amsterdam University Press. https://doi.org/10.5117/9789463725439
7. Organisation for Economic Co-operation and Development. (2008). OECD glossary of statistical terms. OECD Publishing. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2008/09/oecd-glossary-of-statistical-terms_g1gh9ad7/9789264055087-en.pdf
8. European Statistical System Committee. (2018). European statistics code of practice: For the national statistical authorities and Eurostat (EU statistical authority) (Revised edition, adopted 16 November 2017). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2785/798269
9. World Bank. (2021). Statistical Performance Indicators (SPI): Technical documentation and overview [Online methodology book]. Development Data Group, World Bank. https://worldbank.github.io/SPI/
10. Dang, H.-A. H., Pullinger, J., Serajuddin, U., & Stacy, B. (2021). Statistical performance indicators and index: A new tool to measure country statistical capacity (Policy Research Working Paper No. 9570). World Bank. https://documents1.worldbank.org/curated/en/440191616164007723/pdf/Statistical-Performance-Indicators-and-Index-A-New-Tool-to-Measure-Country-Statistical-Capacity.pdf
11. United Nations Statistics Division. (2023). Chapter 4: The national statistical system. In Handbook on management and organization of national statistical systems (4th ed., online version). United Nations. https://unstats.un.org/capacity-development/handbook/chapters/Ch4_Handbook_20230417.pdf
12. United Nations Statistics Division. (2023). Chapter 3: The basis of official statistics. In Handbook on management and organization of national statistical systems (4th ed., online version). United Nations. https://unstats.un.org/capacity-development/handbook/chapters/Ch3_Handbook_20230417.pdf
13. Kerr, A. (2012). The UK and Irish game industries. In P. Zackariasson & T. L. Wilson (Eds.), The video game industry: Formation, present state, and future. Routledge. (Author's pre-print, Maynooth University Research Archive.)

شناسنامه

عنوان	اطلس جهانی گزارش‌های بازی ویدیویی، مجلد صفر: نقشهٔ منابع
ناشر	مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
تهیه و اجرا	
تاریخ برش داده	۹ آبان ۱۴۰۵ (۳۱ اکتبر ۲۰۲۶)
ویراست	ویراست نخست، آبان ۱۴۰۵
دامنه	۱۹۸ کشور و سرزمین؛ ۱۱۷ گزارش ملی با نشانی و شاهد
روش	جست‌وجوی دومرحله‌ای، ثبت شاهد برای هر گزارش، بازبینی کور و بازبینی سند به سند؛ قاعده‌های شمارش به تعیین و تأیید ویراستار
شاپا / شابک	[جای خالی برای ناشر]
ارتباط و اصلاحات	[نشانی تماس مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال]
شیوهٔ ارجاع	مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۴۰۵). اطلس جهانی گزارش‌های بازی ویدیویی، مجلد صفر: نقشهٔ منابع. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

مرزهای نقشه‌ها از Natural Earth (مقیاس ۱:۵۰ میلیون) گرفته شده و در آن سرزمین‌های اشغالی در فلسطین، قبرس شمالی در قبرس و سومالی‌لند در سومالی نشان داده شده است. همهٔ شاهدهای گردآوری‌شده، شامل نشانی‌ها، نقل‌قول‌ها و نسخه‌های دریافتی گزارش‌ها، برای بازبینی دوباره نزد مرکز نگهداری می‌شود.