



کد خبر: ۲۸۳۵۹۸  
دوشنبه ۲۴ خرداد ۱۴۰۰ ۱۷:۱۷

## تهران: شهر بازی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ پیمایشی را برای بررسی آمار بازی‌های دیجیتال در سطح تهران انجام داد که برخی از یافته‌های آن به شرح زیر است.

مشخصات طرح پژوهشی

عنوان گزارش

تهران: شهر بازی - ۱۳۹۶

متولی طرح پژوهشی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

شیوه اجرا - روش نمونه گیری

پیمایش - تلفیقی (طبقه‌بندی / خوشه‌بندی / چند مرحله‌ای)

جامعه آماری

گروه نمونه

۸۰۰۰ نفر

ویژگی‌های خاص تهران

متوسط سن بازیکنان تهرانی از متوسط سن بازیکنان در کشور بیشتر است. نسبت تعداد بازیکنان کنسولی در تهران به شکل معناداری از مناطق دیگر کشور بیشتر است و ۳۲ درصد بازیکنان از کنسول خانگی هم استفاده می‌کنند. دستگاه تبلت در تهران به شدت طرفدار دارد و ۳۷ درصد بازیکنان از تبلت هم استفاده می‌کنند. ۶۰ درصد بازیکنان در تهران به صورت آنلاین بازی می‌کنند که بیش از سایر مناطق است. در تهران بر خلاف کل کشور، سهم دسترسی آنلاین به بازی‌ها از سهم دسترسی حضوری به بازی‌ها بیشتر است.

مهم‌ترین یافته‌ها

درصد بازیکنان فعال از کل بازیکنان: ۴۷ درصد از بازیکنان تهرانی، هر روز بازی می‌کنند. درصد بازیکنان از جمعیت ناحیه: در حدود ۴۵ درصد از جمعیت شرق، شمال و مرکز تهران بازیکن هستند. درصد در جنوب تهران ۴۱ درصد و در غرب تهران ۳۷ درصد است. درصد زنان خریدار بازی: ۱۶ درصد خریداران بازی در شمال و غرب تهران، زن هستند. این عدد در شرق ۱۴، در جنوب ۶ و در مرکز ۵ است. سن بازیکنان و خریداران: متوسط سن بازیکنان تهرانی ۲۱ سال است؛ شمال تهران ۲۳ سال و جنوب تهران ۱۷ سال

است. بیشترین سن خریداران بازی را بازیکنان غرب تهران با متوسط سن ۲۰ سال دارند و کمترین سن خریداران بازی مربوط به بازیکنان جنوب تهران با ۱۶ سال سن است.

درصد خریداران بازی: ۲۶ درصد از بازیکنان تهرانی خریدار بازی هستند که از آنها، ۸۹ درصد مرد و ۱۱ درصد زن هستند. متوسط سن خریداران تهرانی ۱۸ سال است. ۳۶ درصد از بازیکنان غرب تهران، خریدار بازی هستند. این درصد در مرکز ۲۸، در شمال و جنوب ۲۵ و در شرق ۲۱ است.

سهم ارقام از درآمد حاصل از فروش بازی‌ها: از درآمدی که از فروش بازی‌ها به دست می‌آید ۳۵ درصد به نرم‌افزار اختصاص دارد که از آن، ۱۶ درصد مربوط به بازی‌های کنسولی، ۱۵ درصد مربوط به بازی‌های موبایلی و ۴ درصد مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است. همچنین ۶۵ درصد به سخت‌افزار اختصاص دارد که ۵۷ درصد آن به دستگاه کنسول و ۸ درصد به لوازم جانبی تخصصی مربوط است.