



کد خبر: ۲۸۳۶۰۴
جمعه ۱۱ تیر ۱۴۰۰ ۲۱:۱۳

بازی‌های دیجیتال در ایران

آمار بازی‌های دیجیتال در ایران بر اساس پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است.

عنوان گزارش

نمای باز ۱۳۹۸

متولی طرح پژوهشی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

شیوه اجرا

پیمایش تلفنی (طبقه‌بندی/خوشه‌بندی)

جامعه آماری

۳۱ استان کشور

مهم‌ترین یافته‌ها

میزان بازی: نیمی از بازیکنان هرروز بازی می‌کنند و بازیکن فعال محسوب می‌شوند.

مدت بازی: میانگین بازی در طول روز در کل بازیکنان ایرانی در حدود یک ساعت و نیم و نسبت به کل جمعیت ایران (بازیکن و غیر بازیکن) نیم ساعت در روز است.

نوع بازی‌ها: ۶۵ درصد بازیکنان، آنلایین بازی می‌کنند. بازی‌های آنلایین در سال‌های اخیر رشد چشمگیری داشته است و با تقویت تکنولوژی‌های شبکه موبایل، ژانر بازی‌های آنلایین مورد استقبال عموم متنوع‌تر خواهد شد.

اقبال به بازی‌های آنلایین: بازی‌های آنلایین در گروه سنی ۱۲ تا ۱۷ سال نسبت به کل بازی‌ها، ۸۰ درصد بوده و این گروه، بیشترین اقبال را نسبت به سایر گروه‌ها به بازی‌های آنلایین نشان داده است. نسبت بازیکنان آنلایین به کل بازیکنان در طول یک دهه اخیر ۹۰ درصد افزایش یافته است.

اقبال به بازی‌های جدی: مصرف بازی‌های جدی با اهداف آموزشی نسبت به سال قبل دو برابر شده و بازی‌های حوزه سلامت، چهار برابر افزایش داشته است.

مشخصات بازیکنان و خریداران بازی‌ها: میانگین سنی بازیکنان ۲۲ سال است و ۶۲ درصد مرد و ۳۸ درصد زن هستند. میانگین سنی خریداران بازی‌ها ۲۵ سال و نسبت جنسیت در خریداران بازی‌ها ۸۴ درصد مرد به ۱۶ درصد زن است.

اقبال جامعه ایران به بازی‌های دیجیتال: ۳۲ میلیون نفر میانگین سنی بازیکنان در یک دهه اخیر افزایش داشته است:

التزام به ملاحظات اخلاقی بازی‌ها: در سال‌های اخیر میزان توجه به رده بندی سنی بازی‌ها به مرور در کاربران افزایش یافته است. در حال حاضر حدود نیمی از کاربران، به رده‌بندی‌های سنی توجه می‌کنند و یک چهارم نیز توجه زیادی به این موضوع نشان می‌دهند.

اقتصاد بازی‌های دیجیتال: میزان هزینه‌کرد بازیکنان در پلتفرم موبایل در سال ۱۳۹۸ مجموعاً ۲۹۰ میلیارد تومان بوده است که نسبت به اطلاعات سال ۱۳۹۴، رشد سالیانه ۴۶ درصد را نشان می‌دهد سهم بازی‌های موبایلی بومی نسبت به سال ۱۳۹۴ دو برابر شده است.

دوره کرونا: در دو ماه نخست اپیدمی کرونا، تقاضای بازی‌ها در کافه بازار ۳۳ درصد رشد داشت و ۴۴ درصد از استودیوهای بازی سازی در ایران، در بهار سال ۱۳۹۹ افزایش درآمد داشتند.

التزام به ملاحظات اخلاقی بازی‌ها: در سال‌های اخیر میزان توجه به رده بندی سنی بازی‌ها به مرور در کاربران افزایش یافته است. در حال حاضر حدود نیمی از کاربران، به رده‌بندی‌های سنی توجه می‌کنند و یک چهارم نیز

توجه زیادی به این موضوع نشان می‌دهند.

اقتصاد بازی‌های دیجیتال: میزان هزینه‌کرد بازیکنان در پلتفرم موبایل در سال ۱۳۹۸ مجموعاً ۲۹۰ میلیارد تومان بوده است که نسبت به اطلاعات سال ۱۳۹۴، رشد سالیانه ۴۶ درصد را نشان می‌دهد سهم بازی‌های موبایلی بومی نسبت به سال ۱۳۹۴ دو برابر شده است.

دوره کرونا: در دو ماه نخست اپیدمی کرونا، تقاضای بازی‌ها در کافه بازار ۳۳ درصد رشد داشت و ۴۴ درصد از استودیوهای بازی سازی در ایران، در بهار سال ۱۳۹۹ افزایش درآمد داشتند.