



نمای نزدیک ۱۳۹۶

## آمار کاربران بازی های دیجیتال رایانه ای در ایران

گزارش نمای نزدیک با تحلیل داده های برگرفته از پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در سال ۱۳۹۶ به دست آمده است. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) با هدف افزایش سهم تحقیقات در صنعت بازی های دیجیتال، اقدام به تهیه و ارائه اطلاعات برای تجزیه و تحلیل مقررات، سیاست ها، شرایط صنعت، فضای رقابت، تمایلات مصرف کنندگان و سایر شاخص های توسعه کسب و کار در زمینه بازی های دیجیتال می نماید.

مشخصات گزارش

عنوان گزارش

نمای نزدیک ۱۳۹۶ &ndash; پلتفرم رایانه: کورسو

متولی طرح پژوهشی

بنیاد ملی بازی&shy; های رایانه&shy; ای

شیوه اجرا &ndash; روش نمونه گیری

پیمایش &ndash; تلفیقی (طبقه&shy; ای / خوشه&shy; ای چند مرحله &shy; ای)

افرادی که حداقل یک ساعت در هفته بازی می‌کنند; shy

گروه نمونه

۸۰۰۰ نفر

مهم; shy; ترین یافته ها:

تعداد بازیکنان: ۷ میلیون و ۲۰۰ هزار نفر. ۱۹ درصد بازیکنان هرروز بازی می‌کنند; shy; ۶۱ درصد ۱ تا ۳ روز در هفته و ۲۰ درصد ۴ تا ۶ روز در هفته.

مردان و زنان: ۲۹ درصد بازیکنان زن هستند. ۲۰ درصد مردان و ۱۵ درصد زنان، هرروز بازی می‌کنند; shy; زنان روزانه به طور متوسط ۲۷ دقیقه و مردان ۴۸ دقیقه روی پلتفرم رایانه بازی می‌کنند; shy; توجه به رده بندی سنی بازی; shy; ها در زنان بیش از مردان است. مردان تنوع بیشتری در انتخاب انواع بازی نسبت به زنان دارند و همچنین بازیکنان رایانه ای مرد به شکل هم زمان انواع بیشتری را بازی می‌کنند. مردان هزینه بیشتری برای خرید بازی; shy; های رایانه; shy; ای می‌کنند.

رده بندی سنی: آن دسته از بازیکنان رایانه; shy; ای که توجه زیادی به رده; shy; بندی سنی دارند، به طور متوسط ۳۴ دقیقه در روز، آنهایی که تا حدودی توجه می‌کنند; shy; ۴۳ دقیقه در روز و بازیکنانی که اصلا توجهی به رده; shy; بندی سنی بازی; shy; ها ندارند ۵۲ دقیقه در روز بازی رایانه; shy; ای انجام می‌دهند. میزان توجه به رده; shy; بندی سنی بازی; shy; ها در متاهلان دارای فرزند ۳۸ درصد و در متاهلان بدون فرزند و همچنین مجردها ۲۴ درصد است.

بازی; shy; های آنلاین/آفلاین: ۴۲ درصد از بازیکنان رایانه ای بازی های آنلاین و ۸۹ درصد بازی های آفلاین بازی می‌کنند.

گروه shy& می؛ های سنی: بازیکنان بزرگسال دارای میانگین سنی ۲۵ هستند و بازیکنان خردسال دارای میانگین سنی ۱۳ سال. بازیکنان خردسال از ۵۸ درصد در سال ۱۳۹۴ به ۶۷٪ در سال ۱۳۹۶ افزایش یافته shy& اند و موج ورود کودکان و نوجوانان به بازار بازی shy&؛ های دیجیتال در پلتفرم رایانه نیز مشهود است. بازی GTA پرتعدادترین بازی رایان shy&؛ ای بین بازیکنان خردسال است. بازیکنان بزرگسال انواع بیشتری از بازی shy&؛ ها را به شکل همزمان انتخاب می نمایند. افراد زیر ۱۸ سال ۴۱ دقیقه در روز و افراد بالای ۱۸ سال ۵۰ دقیقه در روز، روی پلتفرم رایانه بازی می shy& کنند.

دستگاه shy&؛ ها: از کل بازیکنان رایانه shy&؛ ای، ۵۷ درصد فقط با رایانه شخصی بازی می کنند. ۲۲ درصد فقط با لپ shy&؛ تاپ بازی می shy&؛ کنند و باقی (۲۱ درصد) با هر دوی این دستگاه shy&؛ ها بازی می shy&؛ کنند. مناطق کشور: نزدیک به ۱ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از مجموع ۷ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن رایانه shy&؛ ای ایرانی، در روستاها ساکن هستند. این بخش از بازیکنان میانگین سنی کمتری دارند (۱۶ سال).

بازیکنان حرفه shy&؛ ای: اگر مبتدی (کمتر از ۸۰ دقیقه بازی در روز)، نیمه حرفه shy&؛ ای (۸۰ تا ۲۷۰ دقیقه بازی در روز) و حرفه shy&؛ ای (بیشتر از ۲۷۰ دقیقه بازی در روز) در نظر بگیریم، ۸۱ درصد از بازیکنان در گروه مبتدی قرار می shy&؛ گیرند. این میزان در سال ۱۳۹۴ برابر با ۷۰ درصد بوده است. بازیکنان حرفه shy&؛ ای به شکل قابل توجهی روی بازی shy&؛؛ های آنلاین دو یا چند نفره و همچنین بازی shy&؛؛ های آفلاین چند نفره متمرکز هستند. توجه به رده shy&؛؛ بندی سنی در این بازیکنان به shy&؛؛ میزان قابل توجهی کمتر از دو گروه دیگر است. بازیکنان حرفه shy&؛؛ ای اکثراً هم از رایانه و هم از کنسول برای بازی استفاده می shy&؛ کنند.

بازیکنان کلان shy&؛؛ خرج: تنها ۲۶ درصد از کل بازیکنان رایانه shy&؛؛ ای بابت خرید بازی هزینه می کنند و ۷۴ درصد در خوشه بدون خرج قرار می گیرند. اگر چهار گروه کلان خرج (بیش از ۶۴۰ هزار تومان در سال برای خرید بازی shy&؛؛ های رایانه shy&؛؛ ای)، میانه خرج (بین ۱۳۳ هزار تومان تا ۶۴۰ هزار تومان)، خرده خرج (کمتر از ۱۳۳ هزار تومان) و بدون خرج در نظر بگیریم، بازیکنان کلان shy&؛؛ خرج روزانه ۱۱۷ دقیقه، میانه خرج ۷۰ دقیقه، خرده خرج ۴۷ دقیقه و بدون خرج ۴۰ دقیقه روی پلتفرم رایانه بازی می shy&؛؛ کنند. بازیکنان کلان خرج نسبت به سایر خوشه shy&؛؛ ها هم انواع بیشتری از بازی shy&؛؛ ها را به صورت همزمان بازی می کنند و هم تنوع بیشتری در انتخاب این بازی shy&؛؛ ها دارند. بازیکنان کلان shy&؛؛ خرج، درصد بالاتری از حرفه shy&؛؛؛ ای ها را پوشش می shy&؛؛ دهند و بازیکنان بدون خرج شامل درصد بالاتری از بازیکنان مبتدی می shy&؛؛ شوند.

مالکان دستگاه shy&؛؛ ها: نزدیک به ۹۶ درصد از بازیکنان رایانه ای دارای تحصیلات تکمیلی، مالک دستگاه خود هستند. همان طور که قابل حدس است، مالکان زمان و هزینه بیشتری صرف بازی کردن می کنند. مردان و افراد بالای ۱۸ سال سهم بیشتری از مالکان را نسبت به زنان و افراد پایین ۱۸ سال به خود اختصاص می shy&؛؛ دهند. مالکان رایانه شخصی ویا لپ shy&؛؛ تاپ، ۴۷ دقیقه در طول روز بازی می shy&؛؛ کنند. این میزان در غیرمالکان ۳۳ دقیقه است. مالکان درصد بالاتری از حرفه shy&؛؛؛ ای shy&؛؛ ها و کلان shy&؛؛؛ خرج shy&؛؛ ها را در خود جای می shy&؛؛ دهند.

خریداران: خریداران به طور متوسط روزانه ۵۶ دقیقه و غیر خریداران ۴۰ دقیقه روی پلتفرم رایانه بازی می کنند. روش shy&؛؛ های دسترسی به بازی shy&؛؛ ها: دریافت فایل بازی از اطرافیان، شایع ترین روش دسترسی به بازی های رایانه ای است. روش دوم که خرید لوح فشرده بازی از مغازه است، به دلیل رواج فروش بازی های کپی شده برای این پلتفرم، مسموم است.

ژانرهای پرتعداد: بر اساس جنسیت و میزان حرفه shy&؛؛ ای بودن، الگوهای متفاوتی را شاهد هستیم:

اکثر بازیکنان رایانه ای حداقل دو ژانر برای بازی کردن دارند.