



## نمای نزدیک پلتفرم رایانه ۱۴۰۰

«نمای نزدیک ۱۴۰۰- پلتفرم رایانه» گزارشی است از پیمایش ملی مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران، این پیمایش توسط معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شده و گزارش حاضر شامل شاخص‌ترین اطلاعات استفاده از پلتفرم رایانه در میان بازیکنان ایرانی است.

در این گزارش اطلاعات نسبتاً جامعی از الگوی مصرف بازی‌ها، ترجیح‌های بازیکنان و میزان هزینه کرد در پلتفرم رایانه ارائه شده است. «نمای نزدیک ۱۴۰۰- پلتفرم رایانه» نشان می‌دهد سهم بازیکنان در سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰ کاهش یافته است تا جایی که در سال ۱۴۰۰ بالغ بر ۱۹ درصد از بازیکنان که شامل ۶ میلیون و ۳۰۰ هزار نفر هستند اعلام داشته‌اند که از این پلتفرم برای بازی استفاده کرده‌اند.

اطلاعات جامعی از الگوی مصرف بازی‌ها، ترجیح‌های بازیکنان و میزان هزینه کرد در پلتفرم رایانه ارائه شده است. این گزارش نشان می‌دهد نرخ رشد مرکب سالانه تعداد بازیکنان رایانه‌ای در ایران بین سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰ برابر با ۱۶/۵ درصد بوده است.

از بازیکنان ۳ دسته شناسایی شده‌اند که شامل بازیکنان مصمم، بازیکنان علاقه‌مند و بازیکنان حرفه‌ای بوده‌اند. در بین بازیکنان رایانه‌ای، مصمم‌ها بیشترین نسبت را به خود اختصاص داده‌اند و ۲۸ درصد از آن‌ها را بازیکنان حرفه‌ای تشکیل می‌دهند، به این معنا که در اغلب وقت‌ها با بازیکنان حرفه‌ای از بازیکنان موبایلی بودن فاصله می‌گیرند و از سایر ابزارها برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

مقایسه ترکیب سنی بازیکنان رایانه‌ای و کل بازیکنان در ایران نیز نشان می‌دهد که نسبت بازیکنان رایانه‌ای در گروه‌های سنی نوجوان و جوان بیش از نسبت این گروه‌های سنی در مجموع بازیکنان ایرانی است. یکی از دلایل این موضوع به‌ویژه در گروه کودک و خردسال محدودیت این گروه در دسترسی به رایانه و اقبال بیشتر از موبایل است.

بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای در سال‌های اخیر نشان از افزایش این شاخص در بین بازیکنان ایرانی دارد تا جایی که این عدد از ۱۸ سال در سال ۱۳۹۴ به ۲۴ سال براساس نتایج آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰ افزایش یافته است. علاوه بر این، بالاتر رفتن این عدد می‌تواند نشان از استقبال از بازی‌ها به‌عنوان یک سرگرمی در بین گروه‌های سنی بالاتر باشد.

همچنین بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای برحسب مناطق سکونت نشان می‌دهد که در مناطق مرکز نشین، بازی‌های رایانه‌ای توانسته گروه‌های سنی بالاتر را درگیر نماید، درحالی‌که در سایر مناطق شهری میانگین سنی برابر با ۲۲ سال است و نشان از استقبال گروه‌های سنی پایین‌تر از این بازی‌ها دارد.

از سوی دیگر بررسی میانگین سنی بازیکنان رایانه‌ای در دسته‌های بازیکنان، نشان می‌دهد در بین بازیکنان حرفه‌ای میانگین سنی پایین‌تر است و در بین بازیکنان علاقه‌مند شاهد میانگین سنی بالاتری هستیم که نشان از درگیری بیشتر گروه‌های سنی بالاتر به‌ویژه گروه‌های سنی جوان با بازی‌های رایانه‌ای دارد.

بررسی توزیع بازیکنان رایانه‌ای براساس محل سکونت نیز نشان می‌دهد که بازیکنان مرکز نشین بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده‌اند. البته باید توجه داشت یکی از دلایل این موضوع، فراوانی بیشتر افراد مرکز نشین از سایر گروه‌ها بوده است، پس از این گروه، بازیکنان شهرهای دیگر جز مرکز در مرتبه دوم قرار دارند.

بررسی درصد نفوذ رایانه در بازیکنان به تفکیک استان‌ها نیز نشان می‌دهد کمترین نسبت بازیکنان رایانه‌ای در بین بازیکنان به ترتیب مربوط به استان‌های کرمان و گیلان بوده است. همچنین در بین بازیکنان استان‌های یزد، کهگیلویه و بویراحمد و کرمانشاه نسبت بازیکنان رایانه‌ای بیش از سایر استان‌ها بوده است.