



ارتباط سامانه‌های ویدئو به درخواست (vod) و بازپردازی بازی‌های دیجیتال (مطالعه موردی نتفلیکس)

پژوهش «ارتباط سامانه‌های ویدئو به درخواست (vod) و بازپردازی بازی‌های دیجیتال (مطالعه موردی نتفلیکس)» به تلاش مهشید شهیدی در وبگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تابستان ۱۴۰۲ منتشر کرده است.

بازی‌های دیجیتال دهه‌هاست که وجود داشته و سرگرمی برای کودکان و بزرگسالان فراهم می‌کنند. آن‌ها از روزهای اولیه بازی‌های رایانه‌ای و اولین نسخه‌های نینتندو و آتاری به‌طور قابل‌توجهی تکامل یافته‌اند. همان‌طور که فناوری همچنان در حال پیشرفت است، بازی‌های دیجیتال نیز پیشرفت می‌کنند.

از سوی دیگر، ساخت بازی‌های دیجیتال به‌طور فزاینده‌ای پیچیده شده است و هزینه ساخت یک بازی برای اجرا بر روی یکی از کنسول‌های اصلی افزایش یافته است. زمانی غیرممکن بود که میلیون‌ها دلار در هزینه‌های توسعه یک بازی استفاده شود، اما بازی‌های امروزی ممکن است ده‌ها و حتی صدها میلیون هزینه‌های توسعه یک بازی استفاده شود، اما بازی‌های امروزی ممکن است ده‌ها و حتی صدها میلیون هزینه داشته باشند. این امر توسعه بازی را از نظر هزینه‌های تولید و بازاریابی به قلمرو فیلم‌های هالیوود سوق داده است.

به نظر می‌رسد ورود سامانه‌های ویدئو به درخواست حوزه بازی و همچنین بازار پردازی در راستا فروش بیشتر فیلم‌های تولیدشده آغاز راه جدیدی برای مصرف بازی‌های دیجیتال است. سرویس‌های ویدئو به درخواست می‌دانند که فیلم‌ها و نمایش‌های محبوب و شناخته‌شده به جاذبه‌های اصلی برای جذب مخاطب و در نتیجه گسترش سهم بازار آن‌ها تبدیل می‌شود، از این منظر با رویکرد توسعه اقتصادی و در راستای چند کاربردی شدن در صنعت سرگرمی به ساخت بازی‌های موبایلی و همچنین اقتباس از آثار برتر منتشرشده بر روی سکوها خود که نیاز به پرداخت هزینه‌های مربوط به مالکیت معنوی ندارند، روی آورده‌اند.

علاوه بر آنچه گفته شد، اقبال رو به رشد نسبت به بازی‌های دیجیتال نیز یکی دیگر از دلایل ورود شرکت‌های رسانه‌ای و سرویس‌های ویدئو به درخواست به ساخت بازی بوده است. بر طبق برخی از آمارهای تولیدشده صنعت بازی می‌تواند تا سال ۲۰۲۵، بیش از ۲۶۰ میلیارد دلار درآمد داشته باشد. به این ترتیب شرکت‌های فناوری به دنبال مشارکت در این جریان درآمد هستند. شرکت‌هایی مانند گوگل، متا، فیس‌بوک و اپل همگی برای ورود به صنعت بازی‌های دیجیتال برنامه‌ریزی کرده‌اند. صنعت بازی‌های دیجیتال به واسطه بازار پردازی ارتباط دوگانه‌ای با صنعت فیلم‌سازی دارند. این موضوع همچنین می‌تواند در سایر اشکال بازار پردازی نظیر رمان‌ها و کتاب‌های کمیک سرایت کند. در واقع، بازی دیجیتال محبوب اساسینز کرید، بازی ساخته‌شده توسط یوبی سافت، در سال ۲۰۱۶ با حضور بازیگران برجسته به فیلم تبدیل شد. بازی محبوب سگایونیک ده‌هاگ در سال ۲۰۲۰ با بازیگران سرشناس به فیلمی موفق تبدیل شد و رکورد بک فیلم مبتدی بر بازی دیجیتال را به نام خود ثبت کرد.

از سوی دیگر، می‌توان گفت تحولات در ذائقه مصرف‌کنندگان محتوای بر خط نیز موضوع قابل‌توجهی است و در سال‌های گذشته با تقاضا برای تماشای ویدئو به‌صورت بر خط مواجه بوده‌ایم که همین موضوع سبب شده است، مدیران این سرویس‌ها با ایجاد نیازمندی‌ها و علاقه‌مندی‌های جدید از جمله ورود به فضای بازی‌ها امکانات

جدیدتری را برای مخاطبان خود به وجود آورند.