

بازی‌خیزهای

۱۳۹۶

هم‌سنگی مصرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان

گزارش رایگان



اصفهان



خراسان رضوی



خوزستان



فارس



تهران

دانش هدایتگر تفاوتهاست



دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی

تحقیقات بازی‌های دیجیتال

گرایش‌ها ، فناوری‌ها و کاربردها

با تمرکز ویژه بر بازی‌های جدی

۹، ۸ آذر ماه ۱۳۹۷ | دانشگاه صدا و سیما

مهلت ارسال اصل مقالات: ۲۰ مهر ماه ۱۳۹۷

یادگیری ماشین/الگوریتم‌های تکاملی/شبکه عصبی/تصمیم‌گیری، راهبرد و راهبری /
تولید محتوای رویه‌ای/شبیه‌سازی/مدل‌سازی/معماری‌ها و الگوریتم‌ها/امنیت/داده‌کاوی/
پردازش موزی و توزیع‌شده/رایانش ابری/بینه‌سازی/ارزیابی کیفی/گرافیک رایانه‌ای/
متعادل‌سازی و دشواری‌سازی پویا/ تجربه و رابط کاربری/محیط‌های تعامل‌پذیر/مدل‌های
برنامه‌نویسی بازی‌های آنلاین/فناوری‌های پوشیدنی/ واقعیت مجازی، افزوده و آمیخته/
توانبخشی حسی، حرکتی و شناختی/مراقبت‌های بهداشتی و درمانی/ابزارهای سیاست‌گذاری/
تامین مالی/جمع‌سپاری/مدیریت انتقال فناوری/پولسازی و مدل‌های کسب‌وکار/ تبلیغات/
تحقیقات بازار/آینده پژوهی/حقوق و مالکیت فکری/فقه و اخلاق/فلسفه بازی/یادگیری/هویت/
خشونت/جنسیت/اعتیاد آنلاین/غوطه‌وری و حضور/دیپلماسی سرگرمی/سواد بازی/ژانر/
شخصیت‌پردازی/داستان‌گویی و روایت/صداگذاری/موسیقی/طراحی بازی/
و سایر زمینه‌های مرتبط در حوزه‌های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی

نشانی دبیرخانه: تهران - خیابان مفتح شمالی - کوچه گلزار - پلاک ۳۲
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طبقه ۴ - واحد پژوهش (داخلی ۴۱۱) ۰۹۸۲۱ ۸۸۳۱۰۳۷

www.DGRConf.com | info@dgrconf.com



دومین دوره

جایزه SeGaP 2018 بازی‌های جدی

۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی و غیر نقدی

+ نخستین هکاتون ۴۸ ساعته بازی‌های جدی

مهلت نهایی ارسال بازی‌های جدی: ۱۸ آبان ماه ۱۳۹۷

۹ آذر ماه ۱۳۹۷ | مرحله نهایی داوری و اعلام برندگان

- آموزش نظری
- آموزش مهارتی
- تبلیغات و اقناع
- تندرستی
- درمان و توانبخشی
- اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه پسند

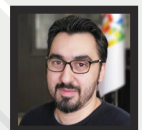
نشانی دبیرخانه: تهران - خیابان مفتح شمالی - کوچه گلزار - پلاک ۳۲
بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای طبقه ۴ - واحد پژوهش (داخلی ۴۱۴) - ۹۸۴۱ ۸۸۳۱۰۳۷۰

پس از تکمیل فرم ثبت نام از سایت www.DGRConf.com آثار خود را به direc@ircg.ir ارسال نمایید



گزارش پیش‌رو، همچون گزارش «نمای باز» بر کلیدی‌ترین اطلاعات از مصرف بازی‌های دیجیتال در بین بازیکنان ایرانی متمرکز است. این گزارش، به مقایسه اطلاعات مصرف بازی‌ها در میان ۵ استان دارای بیشترین تعداد بازیکن در کشور می‌پردازد؛ استان‌های تهران، اصفهان، خراسان رضوی، فارس و خوزستان. در ارائه اطلاعات این استان‌ها، کل استان مدنظر بوده و این اطلاعات مشتمل بر اطلاعات مرکز استان، شهرهای تابعه و همچنین روستاهای استان می‌باشد. در این گزارش، ۵ استان که اصطلاحاً بازی‌خیزتر و دارای تعداد بیشتری بازیکن نسبت به استان‌های دیگر هستند، سوژه اصلی این گزارش محسوب شده و مورد مطالعه خاص قرار گرفته‌اند. اگرچه در این گزارش نمایش ظرفیت بازار بازی‌های دیجیتال در این ۵ استان بررسی می‌شود اما متأسفانه استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان‌ها دارد و این مسئله ناشی از تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی در استانی است که پایتخت در آن قرار دارد. با این حال، چشم پوشی یا عدم توجه به ظرفیت بازار استان‌های دیگر کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال امری معقول نیست و به نظر می‌رسد اطلاع از این ظرفیت برای حضور بازی‌سازان جهت تولید و ارائه محصول برای مخاطبان هدفی فراتر و متفاوت از الگوی مصرف استان تهران کمک شایان توجهی به فعالسازی این ظرفیت نهفته خواهد داشت.

سید محمد علی سید حسینی
مدیر مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (DIREC)



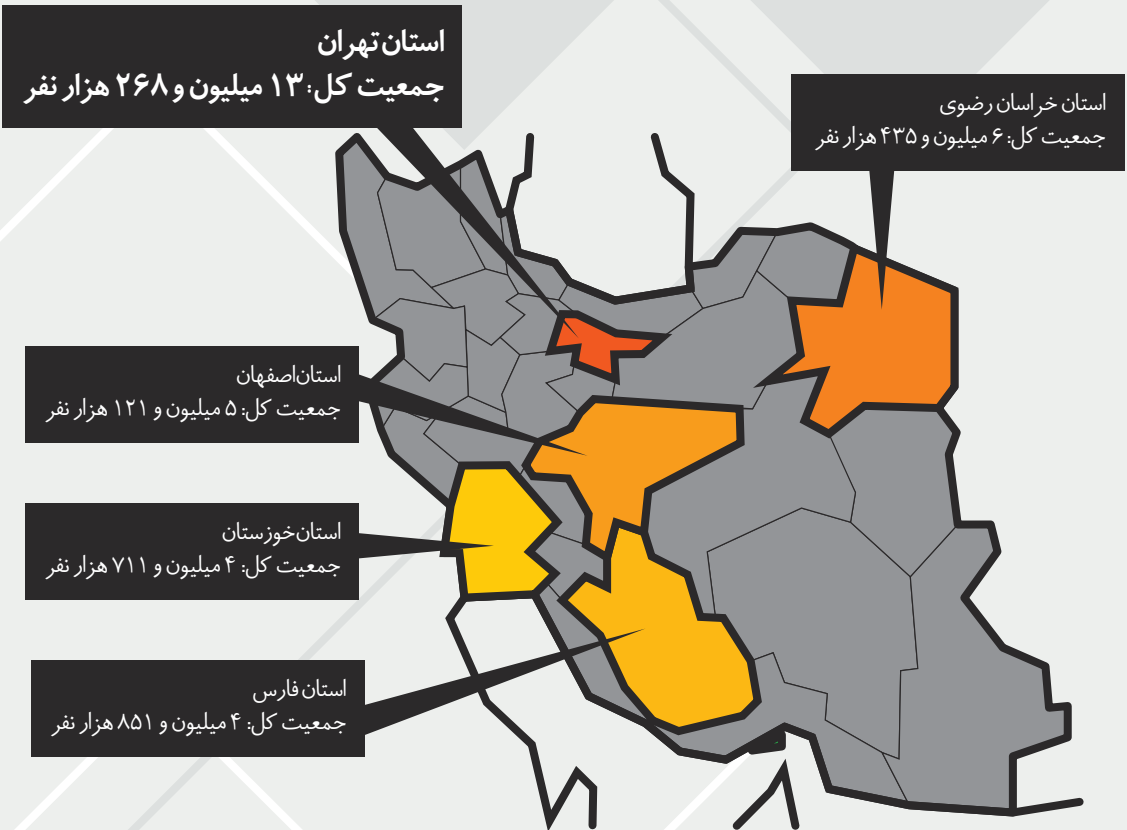


این پژوهش چگونه انجام شده است؟

اطلاعات موجود در گزارش حاضر، با تحلیل داده‌های برگرفته از پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال در ایران با نمونه آماری ۸۰۰۰ نفری به دست آمده است. به منظور اجرای پیمایش، از روش نمونه‌گیری تلفیقی «طبقه‌ای-خوشه‌ای چندمرحله‌ای» استفاده شده که خوشه‌های مرحله اول شامل تمام استان‌های کشور و خوشه‌های مراحل بعد به ترتیب شامل شهرستان و شهر و روستا می‌شوند. همچنین با هدف تسهیل قرائت گزارش، اعداد تا حد امکان بدون اعشار بوده و اصطلاحاً گرد شده‌اند.

گزارش «بازی‌خیزهای ۱۳۹۶» شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی‌های دیجیتال هستند تا انتهای سال ۱۳۹۶ گزارش می‌کند. لازم به تاکید است که اطلاعات حاضر، در مورد تمامی بازیکنان این ۵ استان، شامل مرکز استان، شهرها و روستاها است. نقشه حرارتی زیر محدوده هر استان را بر اساس میزان جمعیت کل استان (مبتنی بر داده‌های مرکز آمار ایران) مشخص می‌کند.

باید توجه داشت که در این گزارش، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی‌های دیجیتال شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی کند.



پویان نژادی

سرپرست تجزیه و تحلیل‌های آماری دایرک





صفحه ۴

پنج استان در یک نگاه



صفحات ۵ و ۶

چه کسانی بازی می کنند؟



صفحات ۷، ۸ و ۹

چه بازی‌هایی می کنند؟



صفحات ۱۰ و ۱۱

چگونه بازی می کنند؟



صفحات ۱۲، ۱۳، ۱۴، ۱۵، ۱۶، ۱۷ و ۱۸

چگونه خرید می کنند؟



صفحات ۲۰، ۲۱ و ۲۲

ما چه کسانی هستیم؟



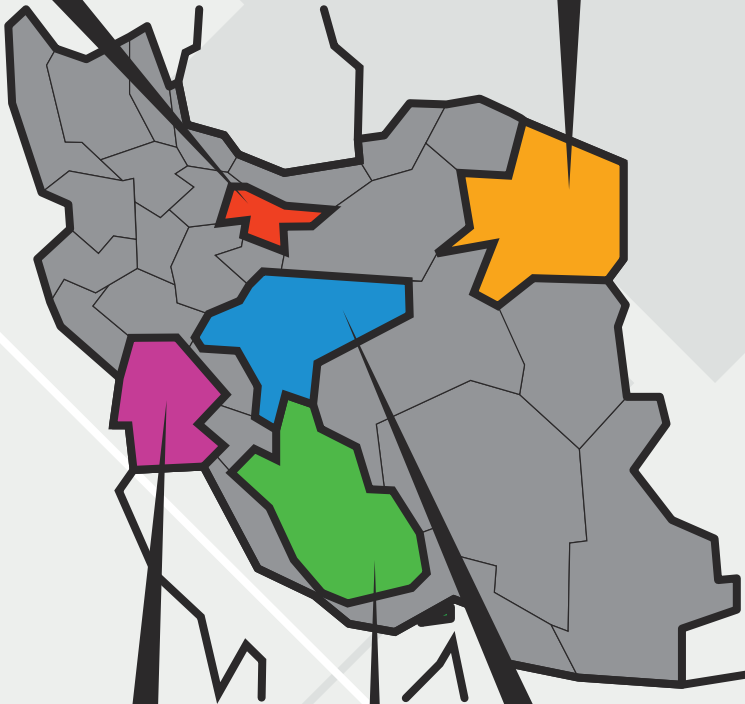
پنج استان در یک نگاه

در استان تهران:

- از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ مرد، ۵۲ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ زن، ۲۵ نفر بازیکن هستند.
- ۹۶٪ از بازیکنان شهری و ۴٪ روستایی هستند.

در استان خراسان رضوی:

- از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ مرد، ۳۸ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ زن، ۲۴ نفر بازیکن هستند.
- ۷۱٪ از بازیکنان شهری و ۲۹٪ روستایی هستند.



در استان خوزستان:

- از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ مرد، ۶۳ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ زن، ۲۹ نفر بازیکن هستند.
- ۷۹٪ از بازیکنان شهری و ۲۱٪ روستایی هستند.

در استان اصفهان:

- از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ مرد، ۳۰ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ زن، ۲۱ نفر بازیکن هستند.
- ۸۸٪ از بازیکنان شهری و ۱۲٪ روستایی هستند.

در استان فارس:

- از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ مرد، ۵۸ نفر بازیکن هستند.
- از هر ۱۰۰ زن، ۳۴ نفر بازیکن هستند.
- ۷۰٪ از بازیکنان شهری و ۳۰٪ روستایی هستند.



چه کسانی بازی می کنند؟

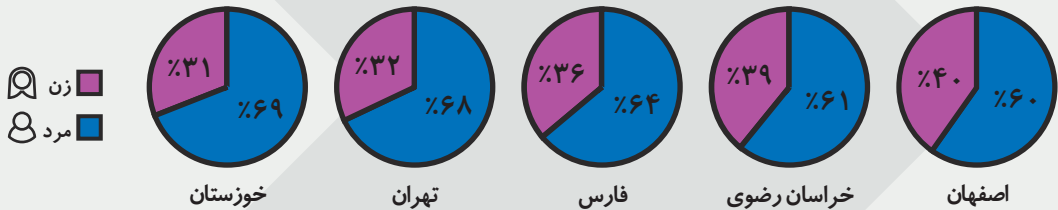
تعداد بازیکنان به تفکیک ۵ استان



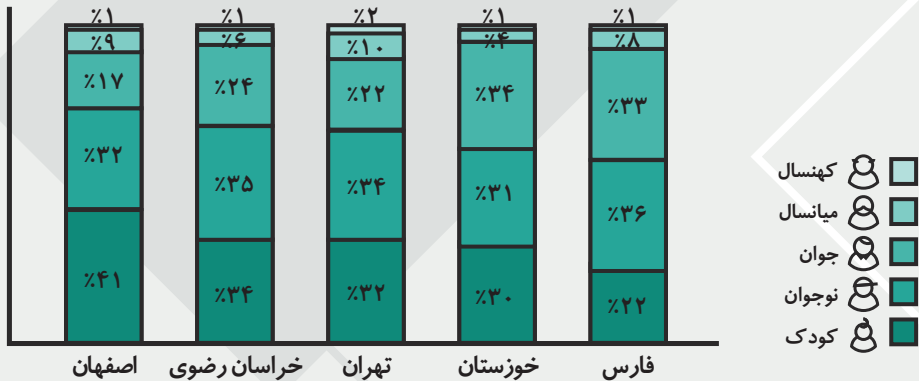
چند درصد از بازیکنان هر روز بازی می کنند؟



بازیکنان به تفکیک جنسیت



بازیکنان به تفکیک گروه‌های سنی



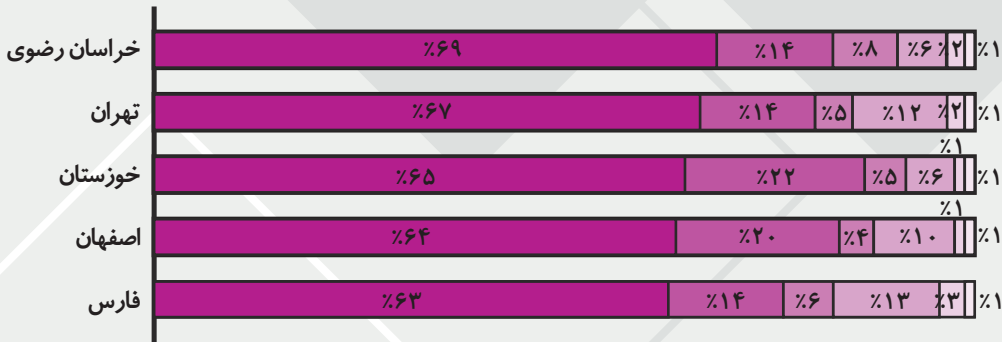


چه کسانی بازی می کنند؟

متوسط سنی بازیکنان

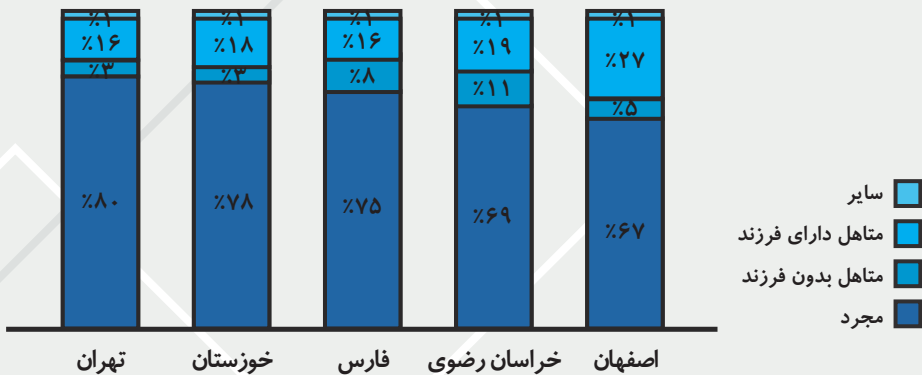


بازیکنان به تفکیک مقطع تحصیلی



دکتر و بالاتر □ کارشناسی ارشد □ کارشناسی □ کاردانی □ دیپلم و پیش دانشگاهی □ کمتر از دیپلم

بازیکنان به تفکیک وضعیت تاهل



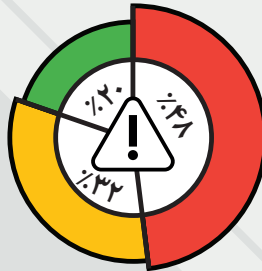


چه بازی‌هایی می‌کنند؟

بازیکنان چقدر به رده‌بندی سنی بازی‌ها توجه می‌کنند؟



خراسان رضوی

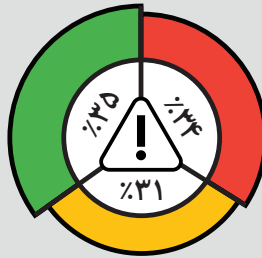


فارس

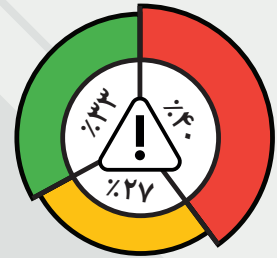


خوزستان

توجه زیادی دارند ■
 تا حدودی توجه می‌کنند ■
 اصلا توجهی ندارند ■

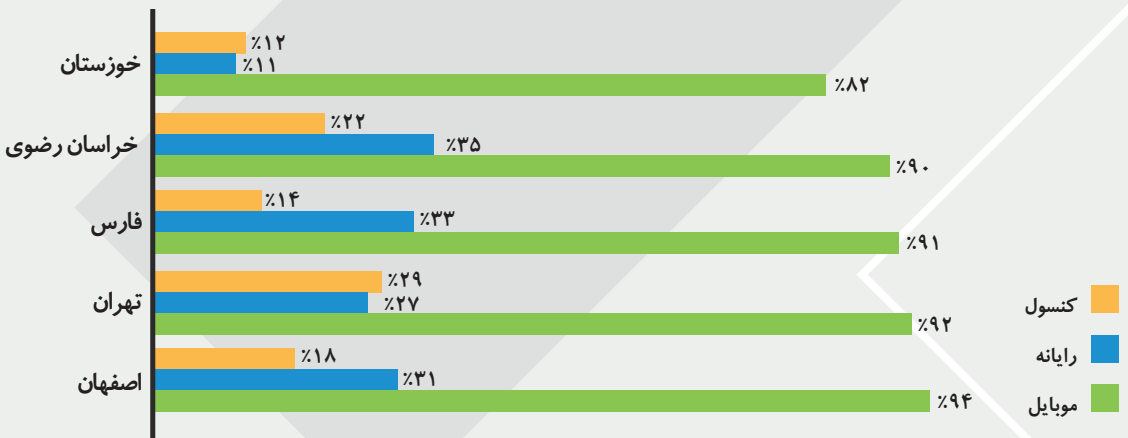


اصفهان



تهران

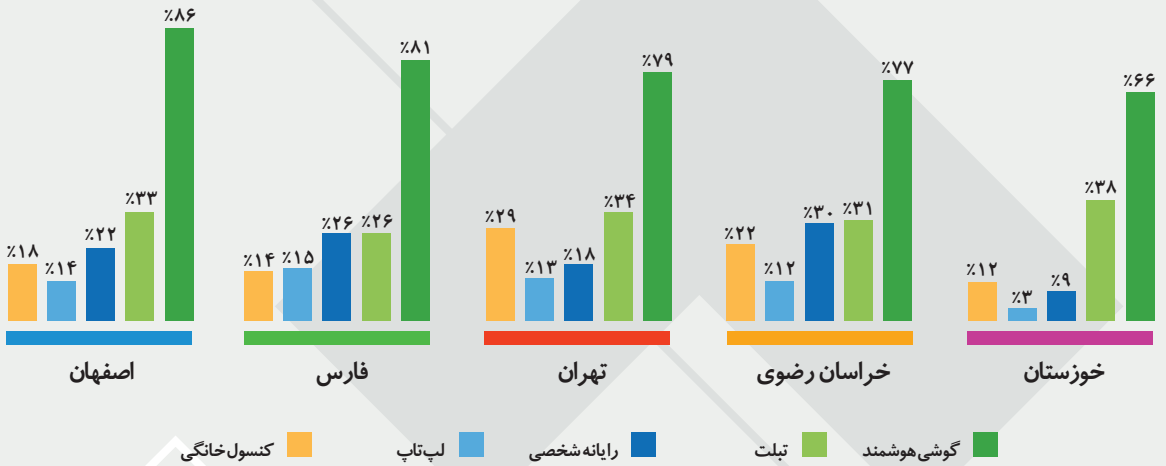
چند درصد از کل بازیکنان هر استان روی چه پلتفرم‌هایی بازی می‌کنند؟





چه بازی‌هایی می‌کنند؟

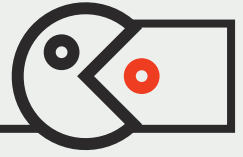
چند درصد از کل بازیکنان هر استان با چه دستگاه‌هایی بازی می‌کنند؟



۵ بازی پرطرفدار در استان‌های مختلف

اصفهان	خراسان رضوی	خوزستان	فارس	تهران	
Clash of Clans	Clash of Clans	Clash of Clans	Clash of Clans	Clash of Clans	۱
PES	PES	GTA	GTA	PES	۲
Counter Strike	Counter Strike	FIFA	Counter Strike	Counter Strike	۳
GTA	GTA	باقلوا	باقلوا	FIFA	۴
باقلوا	FIFA	PES	PES	GTA	۵





چه بازی‌هایی می‌کنند؟

۵ ژانر پرطرفدار در استان‌های مختلف

خوزستان	فارس	تهران
Platformer/Runner دونده / سکوبازی	Puzzle معمایی	Sports ورزشی
Puzzle معمایی	Strategy استراتژی	Racing/Driving رانندگی
Strategy استراتژی	Platformer/Runner دونده / سکوبازی	Puzzle معمایی
Sports ورزشی	Arcade آرکید	Strategy استراتژی
Racing/Driving رانندگی	Shooter تیراندازی	Platformer/Runner دونده / سکوبازی

اصفهان	خراسان رضوی
Arcade آرکید	Arcade آرکید
Platformer/Runner دونده / سکوبازی	Platformer/Runner دونده / سکوبازی
Puzzle معمایی	Puzzle معمایی
Strategy استراتژی	Strategy استراتژی
Management/Simulation مدیریت / شبیه‌سازی	Racing/Driving رانندگی



چگونه بازی می کنند؟

متوسط میزان بازی کردن در روز (به دقیقه)



اصفهان



فارس



خوزستان

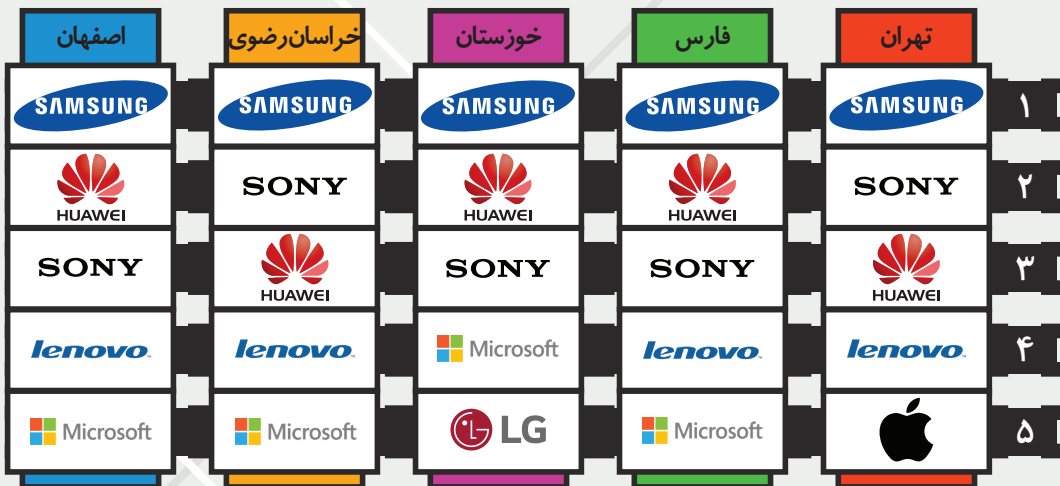


تهران



خراسان رضوی

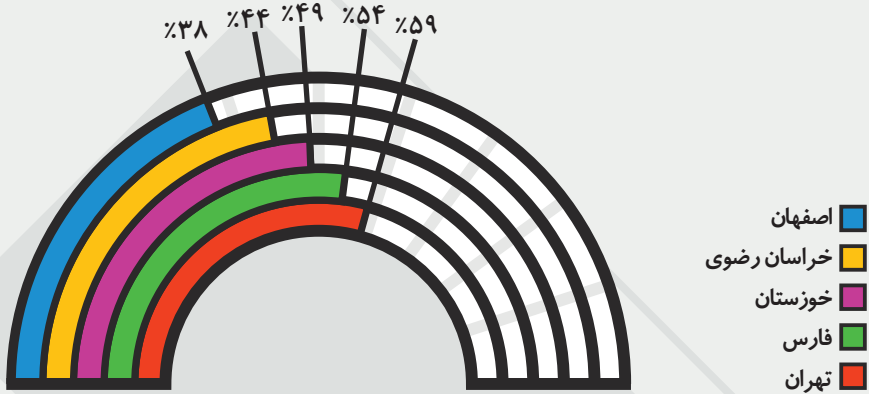
۵ برند سخت افزاری پرطرفدار در میان بازیکنان



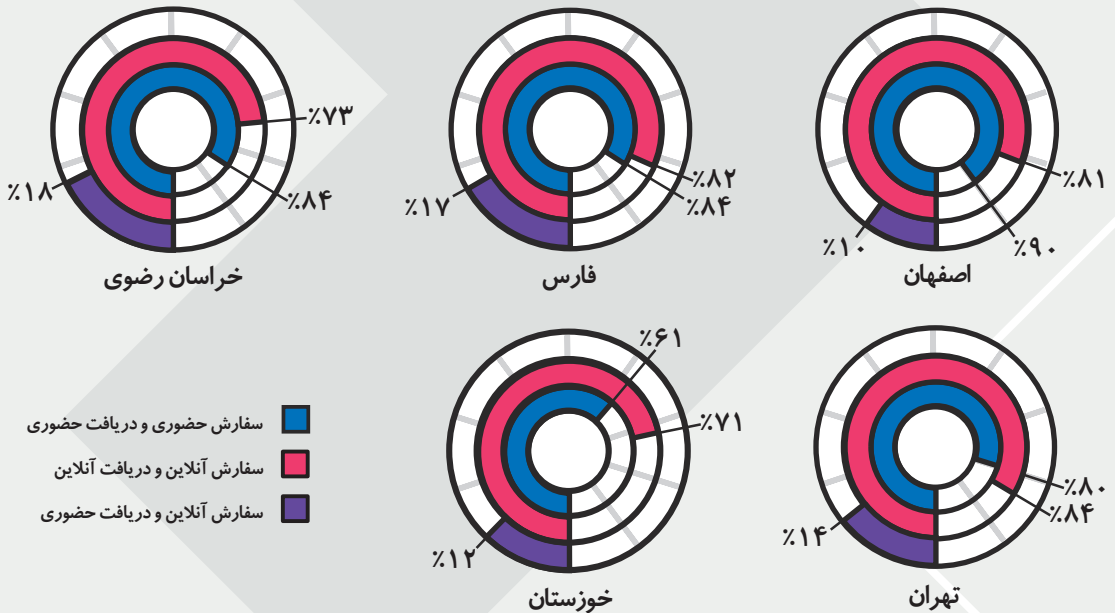


چگونه بازی می کنند؟

چند درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند؟



نرخ اشاعه روش های مختلف دسترسی به بازی های دیجیتال^۱



۱. منظور از سفارش، روش های جستجو، انتخاب و درخواست بازی است که از این میان می توان به سفارش اینترنتی بازی از فروشگاه های دیجیتال، سایت ها و یا شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و سفارش حضوری بازی از طریق مراجعه به مغازه ها و یا تبادل بازی با دوستان و اطرافیان اشاره نمود. همچنین دریافت بازی از طریق اتصال به اینترنت، دریافت آنلاین و دریافت فایل یا لوح فشرده بازی از مغازه داران، دوستان، اطرافیان و مانند این ها، دریافت حضوری محسوب می شود. اگرچه لازم به تاکید است که این سفارش و دریافت الزاماً با پرداخت وجه همراه نیست و بازی های رایگان را نیز در برمی گیرد.



چگونه خرید می کنند؟

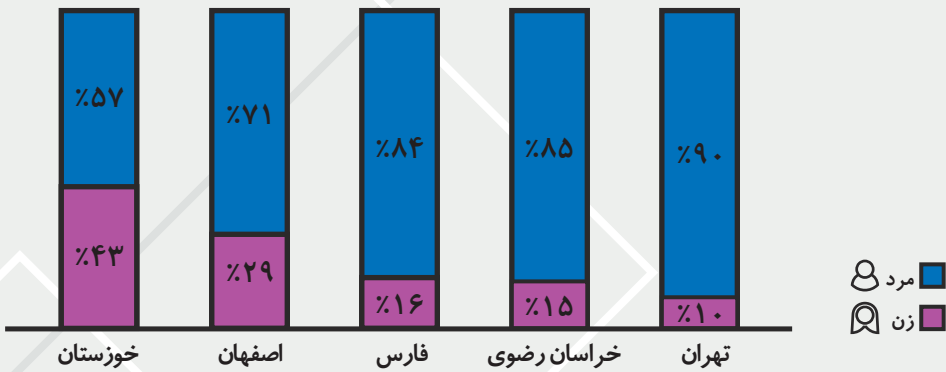
از کل بازیکنان، چند درصد خریدار^۲ نرم افزار (بازی) هستند؟



میانگین سنی خریداران چقدر است؟



خریداران به تفکیک جنسیت

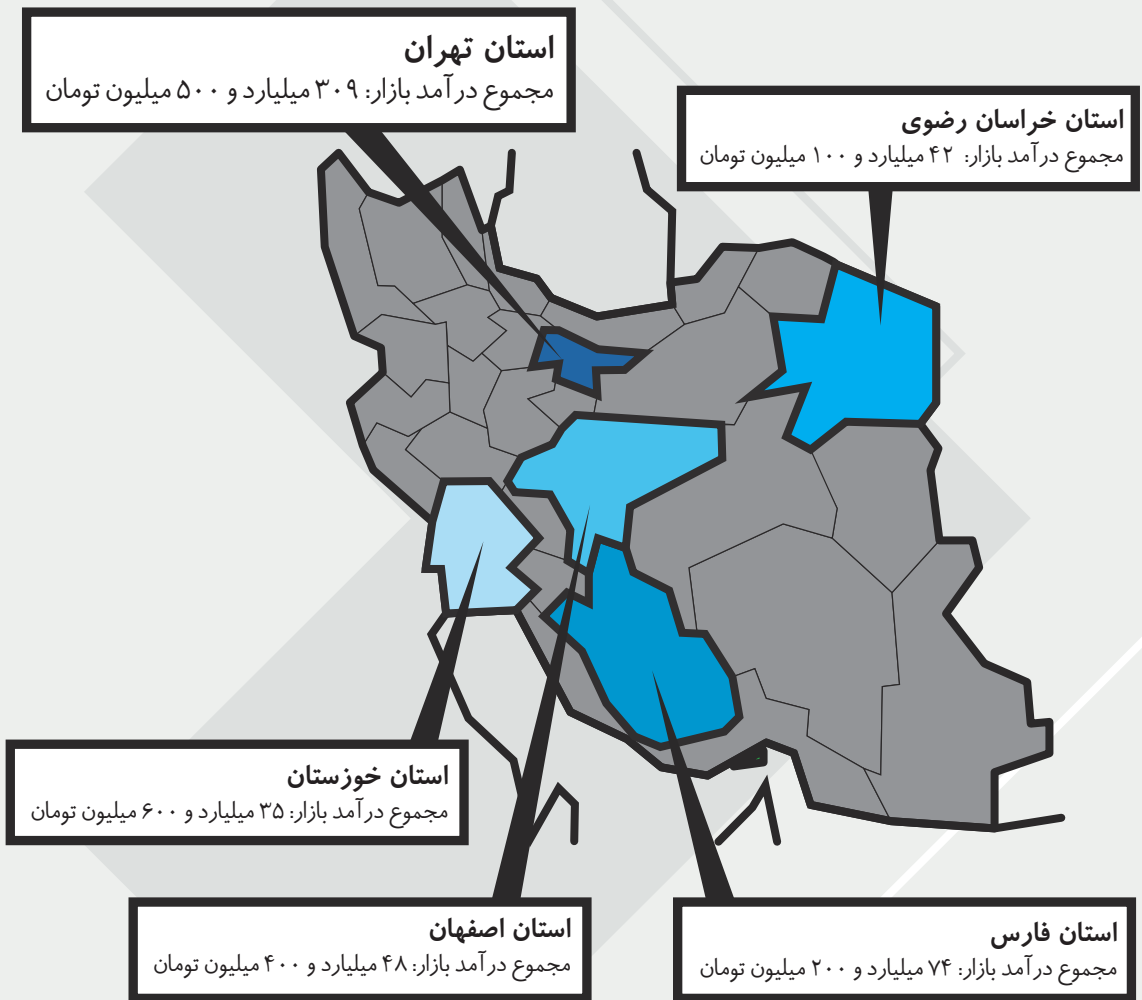


۲. بر اساس تعریف دایرک، به آن دسته از بازیکنان که برای دسترسی به بازی هزینه می کنند (نسخه اصلی یا کپی) و یا داخل بازی، درون پرداخت انجام می دهند، «خریدار بازی» گفته می شود.



چگونه خرید می کند؟

نقشه حرارتی زیر درآمد بازار بازی های دیجیتال در سال ۱۳۹۶^۳ را به تفکیک ۵ استان به تصویر می کشد:



۳. این عدد شامل درآمدهای ناشی از پرداخت برای خود بازی، کنسول بازی و یا لوازم جانبی تخصصی بازی است. همچنین لوازم جانبی تخصصی بازی همچون دسته بازی، هدست، ماوس، کیبورد و یا هر دستگاه جانبی دیگری که با هدف بازی کردن خرید شده باشد است.



چگونه خرید می کنند؟

تجزیه درآمد بازار بازی های دیجیتال
در سال ۱۳۹۶ در استان تهران

دستگاه کنسول: ۱۶۱,۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

لوازم جانبی تخصصی: ۲۶,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

بازی های موبایلی (نرم افزار): ۶۰,۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

بازی های رایانه ای (نرم افزار): ۱۳,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

بازی های کنسولی (نرم افزار): ۴۷,۹۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان



چگونه خرید می کنند؟

تجزیه درآمد بازار بازی های دیجیتال
در سال ۱۳۹۶ در استان فارس

دستگاه کنسول: ۱۴,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
لوازم جانبی تخصصی: ۱۳,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی های موبایلی (نرم افزار): ۲۶,۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی های رایانه ای (نرم افزار): ۹,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی های کنسولی (نرم افزار): ۱۰,۸۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان



چگونه خرید می کنند؟

تجزیه درآمد بازار بازی های دیجیتال در سال ۱۳۹۶ در استان اصفهان

- دستگاه کنسول: ۳۱,۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- لوازم جانبی تخصصی: ۴,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- بازی های موبایلی (نرم افزار): ۷,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- بازی های رایانه ای (نرم افزار): ۳,۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- بازی های کنسولی (نرم افزار): ۲,۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان



چگونه خرید می کنند؟

تجزیه درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سال ۱۳۹۶ در استان خراسان رضوی

دستگاه کنسول: ۱۷,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
لوازم جانبی تخصصی: ۵,۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های موبایلی (نرم افزار): ۱۳,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های رایانه‌ای (نرم افزار): ۳,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های کنسولی (نرم افزار): ۱,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان



چگونه خرید می کنند؟

تجزیه درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در سال ۱۳۹۶ در استان خوزستان

دستگاه کنسول: ۱۷,۸۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
لوازم جانبی تخصصی: ۴,۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های موبایلی (نرم‌افزار): ۵,۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های رایانه‌ای (نرم‌افزار): ۵,۹۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
بازی‌های کنسولی (نرم‌افزار): ۲,۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان



رو به جلو

جذاب‌ترین ویژگی صنایع دیجیتال، سیالیت و بی‌مرز بودن آن‌ها است. تیمی مستقل در جنوب ایران می‌تواند یک نرم‌افزار را توسعه دهد و در کمترین زمان ممکن، محصول تولید شده آن‌ها در شمال کشور در دست کاربران باشد. این جذابیت در صنعت بازی‌های دیجیتال و ویژگی‌های خاص آن دو چندان نیز می‌شود. میانسالان و کهنسالانی که مشغول بازی‌های موبایلی سبک کلمات هستند و کودکان و نوجوانانی که با کنسول‌های بازی سرگرم شده‌اند. بازی‌های دیجیتال تمام ایران را درنوردیده‌اند و مردم شهر و روستا را به خود وابسته کرده‌اند.

در میان استان‌های مختلف، ۵ استانی که در این گزارش انتخاب شده‌اند، بیشترین تعداد بازیکنان را دارند و از این رو اهمیت مطالعه رفتار بازیکنان در آن‌ها بیشتر است. مقایسه الگوهای مصرف و پرداخت بازیکنان چهار استان خوزستان، شیراز، اصفهان و خراسان رضوی، در کنار استان تهران، می‌تواند راهگشای فعالان صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران باشد. ویژگی‌های خاص در الگوی پرداخت بازیکنان خوزستانی، رو به رشد بودن مصرف بازی در استان اصفهان و زمان درگیری زیاد بازیکنان با بازی در استان خراسان رضوی از نمونه الگوهای قابل بررسی در این گزارش هستند. دایرک تلاش می‌کند با بررسی مستمر رفتار بازیکنان در استان‌ها و شهرهای مختلف، توجه بیشتری را نسبت به بخش‌های کمتر مورد توجه واقع شده و دارای توان رشد بالا جلب نماید.

حامد نصیری

مدیر پژوهش‌های صنعتی دایرک





ما چه کسانی هستیم؟

درباره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به‌عنوان زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است که جهت برنامهریزی و حمایت از مجموعه فعالیت‌های مرتبط با هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای، تقویت مبانی آموزشی و نظارت بر امور این حوزه تاسیس شده و به فعالیت می‌پردازد.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان محصولاتی هنری و تجاری واجد تأثیرات گسترده فرهنگی و اقتصادی هستند. به این ترتیب توجه به این حوزه و تنظیم مجموعه‌ای از اهداف و وظایف برای دستگاه‌های عالی کشور در این بخش ضروری به نظر می‌رسد. عمده وظایف و اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در کنار سیاست‌گذاری و برنامهریزی کلان را می‌توان در قالب یک تقسیم‌بندی کلی در چهار حوزه‌ی حمایت، آموزش، نظارت و پژوهش شرح داد:

حمایت از صنعت بازی‌سازی کشور

صنعت بازی‌سازی در جهان با شتابی خیره‌کننده در حال پیشرفت است در حالی که فعالان این صنعت در داخل کشور با مشکلات گسترده‌ای مواجه‌اند؛ مشکلاتی که نپایا بودن این صنعت و وجود تحریم‌ها تشدیدشان کرده و وجود یک نهاد حمایتی برای سامان‌دهی این شرایط را الزامی جلوه می‌دهد.

حمایت از بازی‌سازان داخلی به شیوه‌های مختلف در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جریان است؛ این سازمان تلاش می‌کند با تقویت زیرساخت‌های صنعت گیم و ایجاد فرصت برای نمایش و بررسی محصولات بازی‌سازان ایرانی، فعالان این حوزه را یاری و حمایت کند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق برگزاری رویدادهای گوناگون شرایط یافتن سرمایه‌گذار برای بازی‌های ایرانی را تسهیل می‌کند و امکان آشنایی مهره‌های کلیدی صنعت بازی جهان را با تولیدکنندگان ایرانی ایجاد می‌کند.

آموزش فعالان حوزه بازی‌سازی

با وجود محدودیت‌هایی که بازی‌سازان ایرانی را در تنگنا قرار می‌دهند، کشور ایران دارای تعداد قابل توجهی فعال با استعداد در حوزه بازی‌سازی است. بنیاد تلاش می‌کند با گسترش امکانات و آموزشی، دانش این فعالان را افزایش دهد و شرایط شکوفایی استعدادها را فراهم کند. برگزاری دوره‌ها، کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی داخلی، برگزاری نمایشگاه‌های معتبر بین‌المللی، اعزام افراد به دوره‌های آموزشی خارج از کشور، تدوین کتب و جزوات آموزشی از جمله اقداماتی هستند که بنیاد جهت تزریق دانش روز به فعالان این حوزه انجام می‌دهد.

نظارت بر تولید و عرضه

بخشی از وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نظارت بر محتوایی است که در صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور تولید یا عرضه می‌شوند. این سازمان از طریق نظارت دقیق بر این نوع محتوا تلاش می‌کند مبانی فرهنگی و هویت ایرانی-اسلامی را در این صنعت تقویت کند. همچنین تامین حقوق مادی و معنوی مصرف‌کنندگان در گروی نظارت دقیق بر فرآیندهای تولید و عرضه این محصولات است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق مبارزه با توزیع بازی‌های غیرمجاز در کشور، الصاق هولوگرام بر بازی‌های مجاز، صدور مجوز نشر و پروانه انتشار و همچنین رده‌بندی سنی بازی‌ها در راستای رسیدن به اهداف نظارتی خود گام برمی‌دارد.

پژوهش و ارائه آمار دقیق از صنعت

در کنار وظایف و اهداف ذکر شده باید به این موضوع اشاره کرد که بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور وظیفه‌ی تحقیق و پژوهش در این حوزه را نیز به عهده دارد. بازی‌های رایانه‌ای تبعات و اثرات گسترده فرهنگی و اجتماعی دارند و دریافتن این اثرات فرهنگی نیازمند اقدامات پژوهشی جدی در حوزه‌های مختلف اجتماعی و فرهنگی است.

همچنین دست یافتن به اطلاعات دست اول درباره وضعیت صنعت گیم، فعالان و مصرف‌کنندگان این صنعت نیز از طریق پژوهش در میان این افراد و تحلیل آن با الگوهای علمی روز محقق می‌شود. از سوی دیگر بازار بازی‌های ویدئویی به عنوان یک صنعت پرسود در جهان شناخته می‌شود و پی بردن به پتانسیل‌های تجاری آن هم به نوبه خود فعالیت‌های پژوهشی در بازار را می‌طلبد. با توجه به دلایل ذکر شده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق برگزاری کنفرانس، انتشار گزارش‌های جامع و تحقیقات علمی در دوره‌های گوناگون زمانی به شکل فصل‌نامه، گاهنامه و ماهنامه تلاش می‌کند به اهداف پژوهشی خود نائل شود.





ما چه کسانی هستیم؟

درباره دایرک

در محیط رو به رشد بازار و صنعت بازی‌های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و به خصوص ایران، وجود اطلاعات و دانش دقیق برای تجزیه و تحلیل مقررات، سیاست‌ها، شرایط صنعت، فضای رقابت، تمایلات مصرف کنندگان و سایر شاخص‌های توسعه کسب و کار در زمینه بازی‌های دیجیتال، بسیار حیاتی به نظر می‌رسد.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از سال ۱۳۹۴ با این هدف اصلی تاسیس شد تا سهم تحقیقات را در صنعت بازی‌های دیجیتال افزایش دهد. در این راستا دایرک ارتباطی تعاملی با فعالان صنعت، شامل شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی، ناشران، رسانه‌ها، دانشگاه‌ها و سیاست‌گذاران برقرار نموده و سپس با اجرای پیمایش‌های دوره‌ای مطالعه رفتار مصرف‌کننده در سراسر کشور، به حجم قابل توجهی از داده و اطلاعات دسترسی دارد. مهم‌ترین پیمایش مصرفی که توسط دایرک اجرا می‌شود، پیمایش چند هزار نفری بزرگ ملی با پوشش سراسری کشور است که در کلان‌شهرها، شهرهای کوچک و مناطق روستایی اجرا شده و با مطالعه ترجیحات و رفتار بیش از یک‌میلیون ایرانی، اطلاعات قابل تعمیم زیادی را به تفکیک مناطق مختلف کشور به دست می‌آورد. اگرچه در کنار این پیمایش دوره‌ای، پیمایش‌های مقطعی مختلفی نیز به صورت حضوری یا آنلاین برای مطالعات عمیق‌تر صورت می‌پذیرد که بر اساس آن امکان تحلیل وضعیت بازی‌های دیجیتال در ایران میسر شده است.

در حال حاضر، دایرک با انتشار گزارش‌های متنوع در زمینه بازی‌های دیجیتال، اجرای تحقیقات سفارشی برای سازمان‌های مختلف داخلی و خارجی و برگزاری رویدادهای تحلیلی تلاش می‌نماید هوش تجاری ذی‌نفعان صنعت و بازار بازی‌های دیجیتال را ارتقا دهد.

دایرک، مرجع رسمی انتشار گزارش‌های آماری و تقویت مبانی نظری صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران محسوب می‌شود.

منتشر شده‌های دایرک

گزارش‌ها و نشریات دایرک شامل موارد زیر است:

– گزارش «نمای باز: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران»

این گزارش کوتاه، مهم‌ترین اطلاعات مصرف از قبیل تعداد بازیکنان در ایران، حجم بازار، تمایلات اصلی بازیکنان، تعداد بازیکنان آنلاین و سایر اطلاعات اصلی از مصرف بازی‌های دیجیتال را منعکس می‌نماید. گزارش نمای باز، اولین گزارش دایرک در هر دوره بوده که به صورت رایگان منتشر شده و در سراسر جهان منتشر می‌گردد.

– گزارش‌های سه‌گانه «نمای نزدیک» برای سه پلتفرم اصلی موبایل، رایانه و کنسول

در راستای بررسی دقیق‌تر و با جزئیات بیشتر رفتار مصرف‌کننده در پلتفرم‌های گوناگون، گزارش‌های سه‌گانه «نمای نزدیک» پس از گزارش کلی «نمای باز» و در قالب سه گزارش جداگانه به تفکیک سه پلتفرم موبایل، رایانه و کنسول منتشر شده و در هر کدام جزئیات تمایلات و رفتار بازیکنان را به دقت بررسی می‌کنند. اطلاعات مربوط به میزان بازی کردن، نحوه دسترسی و پرداخت برای بازی‌ها، سبک زندگی بازیکنان و خوشه‌بندی آن‌ها بر اساس مدت زمان بازی کردن و میزان پرداخت برای بازی، به تفکیک و با جزئیات زیاد در این گزارش‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. مطالعه این گزارش‌ها، درک عمیقی از دافعه بازیکنان در هر پلتفرم فراهم می‌آورد.

– گزارش «پدیده سال»

برخی بازی‌ها در پلتفرم‌های مختلف و در دوره‌ای خاص، موج بزرگی را در بازار ایجاد کرده و مخاطبان زیادی را به خود جذب می‌کنند. مطالعه این بازی‌ها و بررسی علل موفقیتشان می‌تواند درک بهتری از چگونگی پدیده شدن آن‌ها حاصل نماید. به همین جهت سلسله گزارش‌های پدیده سال، در هر سال به بررسی بازی موفق به عنوان یک مطالعه موردی پرداخته و ضمن ارائه اطلاعات آماری از بازی موردنظر، تحلیل‌های دقیقی را در مورد علل رشد آن ارائه می‌کند.



ما چه کسانی هستیم؟

گزارش «۱۰۰ گزاره از اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در ایران»

با توجه به ابعاد کلیدی صنعت، همچون تولید، توزیع، نظارت، آموزش، پژوهش، رویدادها و... این گزارش نگاه جامعی به بازیگران مختلف داشته و نگاهی کلی از آنچه در صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران گذشته است ارائه می‌دهد. مطالعه این گزارش کمک می‌کند تا در زمانی کوتاه، درکی کلی از شرایط حاکم بر بازی‌های دیجیتال در ایران به دست آید.

فصلنامه «گردایه»

فصلنامه گردایه، در هر شماره خود، مهم‌ترین اطلاعات و آمار منتشر شده در جهان و در حوزه‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال را گردآوری می‌کند. هدف از انتشار این فصلنامه آماری این است که ضمن آشنایی با منابع معتبر جهانی ارائه‌دهنده گزارش‌های مرتبط، اتفاقات اخیر در حوزه تولید، توزیع و مصرف بازی‌های دیجیتال مشخص گردد.

ماهنامه «مطالعات بازی: دریچه»

ماهنامه مطالعات بازی، متفاوت‌ترین محصول دایرک است. مخاطب اصلی این ماهنامه پژوهشگران دانشگاهی هستند که هدف اصلی آن‌ها حرکت بر لبه دانش بوده و تلاش دارند تا مطالعات علمی مربوط به بازی‌های دیجیتال را توسعه دهند. هر شماره از این ماهنامه، یکی از موضوعات مرتبط به بازی‌های دیجیتال (همچون یادگیری، خشونت، اعتیاد، کسب و کار، ژانر و...) را هدف قرار داده و مهم‌ترین مقالات، کتب، پایان‌نامه‌ها و سایر مستندات علمی مربوط به آن موضوع را معرفی و بررسی می‌کند. مطالعه هر شماره از ماهنامه «دریچه» پژوهشگران را در هسته اصلی مطالعات علمی صورت گرفته قرار می‌دهد.

سایر گزارش‌ها و اینفوگرافیک‌ها

همچنین دایرک گزارش‌ها و اینفوگرافیک‌ها متنوع دیگری در زمینه‌های مختلف از قبیل تجزیه و تحلیل آماری در زمینه انتشار جهانی بازی‌های دیجیتال، مطالعه آمار و اطلاعات مربوط به جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، ورزش‌های الکترونیک در ایران، اشتغال در صنعت، آموزش‌های کاربردی و پژوهش‌های علمی برای صنعت، تبلیغات به کمک بازی، آینده‌نگاری بازی‌های دیجیتال در ایران و سایر ابعاد بازی‌های دیجیتال به فراخور نیاز هر دوره منتشر کرده است.

سایر فعالیت‌های دایرک

علاوه بر انتشار گزارش‌ها و نشریات، دایرک فعالیت‌های تکمیلی دیگری را نیز ارائه می‌دهد. برخی از این فعالیت‌های به شرح زیر قابل ملاحظه هستند:

- تقویت مبانی نظری و علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال از طریق برقراری ارتباط با دانشگاه‌ها، مراکز پژوهشی و پژوهشگران، حمایت مادی و معنوی از پژوهش‌های مرتبط و برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال (DGRC)»
- مشاوره اطلاعاتی به شرکت‌های داخلی و خارجی به منظور گسترش فعالیت در صنعت
- اجرای پروژه‌های تحقیقاتی سفارشی مرتبط برای سازمان‌های سیاست‌گذار، توسعه‌دهنده و ناشر داخلی و خارجی

مشتریان دایرک

- با توجه به نوع فعالیت‌های دایرک، طیف وسیعی از شرکت‌ها، سازمان‌ها و نهادها، مشتری دایرک محسوب میشوند:
- سیاست‌گذاران و مدیران عالی
- بازی‌سازان، ناشران و توزیع‌کنندگان داخلی و خارجی
- سرمایه‌گذاران خطرپذیر داخلی و خارجی
- صنایع مکمل و ذی‌نفع
- رسانه‌ها
- پژوهشگران و دانشگاهیان

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، مرجع رسمی انتشار گزارش‌های آماری و تقویت مبانی نظری صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران است. دایرک در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به نظرات، پیشنهادات و انتقادات مخاطبان محترم را دارد. نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش

تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲-۹۸ داخلی ۴۱۴

نشانی وبسایت: www.direc.ir

نشانی ایمیل: direc@ircg.ir و direc1394@gmail.com

آیدی اینستاگرام: [@direc.ir](https://www.instagram.com/direc.ir)

آیدی پاسخگویی در پیام‌رسان بله: [@direc_bale](https://t.me/direc_bale)

آیدی کانال در پیام‌رسان بله: [@direc](https://t.me/direc)

