



اسفند  
۱۳۹۴

# گزارشی از جشن بازی سازان

کنکاش آماری پیرامون ۵ دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران

Knowledge Directs Differences

# فهرست

---

## بخش‌های گزارش

۱ • مقدمه

---

۳ • مرور اجمالی

---

۷ • بازی‌های ارسالی

---

۱۶ • بازی‌سازان

---

۲۲ • جوایز و داوران

---

۳۵ • بازیگران کلیدی

---

۴۱ • قطعه گمشده پازل

---

۴۸ • سخن آخر

---



## مقدمه

### درباره گزارش

## تهیه گزارش پیش رو شامل مراحل زیر بوده است:

۱. گردآوری داده‌های پنج دوره از جشنواره

۲. یکسان‌سازی ادبیات داده‌های گردآوری شده

۳. تنقیح، انتخاب و طبقه‌بندی داده‌های هدف

۴. تحلیل آماری داده‌ها

۵. تهیه و ساخت بندی گزارش خام

۶. ارائه گرافیکی و تهیه اطلاع نگاشت گزارش

خدایا، جهان پادشاهی تو راست  
ز ما خدمت آید خدایی تو راست  
جوهر تو بخشی دل سنگ را  
تو در روی جوهر کشی رنگ را

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران رویدادی بسیار مهم در صنعت بازی‌سازی کشور است که به منظور ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی-ایرانی و حمایت از استعدادها موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولید ملی، ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری هر ساله برگزار می‌گردد و تاکنون پنج دوره را پشت سر گذاشته است. از این‌رو، کنکاش پژوهشی پیرامون برجسته‌ترین جشنواره بازی‌های ویدئویی کشور، می‌تواند فهم عمیقی از این رخداد مهم در اختیار آشنایان و دست‌اندرکاران این صنعت قرار دهد.

# ۳ مرحله اصلی تهیه گزارش

ارائه این گزارش، با توجه به فقدان برخی از منابع سال‌های آغازین جشنواره و فقدان یک استاندارد سالیانه در برگزاری جشنواره‌ها، محدودیت‌هایی را برای تیم پژوهشی ما ایجاد نمود. به همین منظور در بیانی کوتاه، روند تهیه گزارش پیش‌رو را از نظر شما مخاطب ارجمند می‌گذرانیم.

## گردآوری داده‌ها

۱

داده‌های اولیه از واحد تولید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تهیه گردید. سپس با توجه به فقدان برخی داده‌ها، علاوه بر مصاحبه‌های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره‌ها، از اطلاعات آرشیو واحد روابط عمومی، مرکز رشد و واحد نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز استفاده گردید تا داده‌های خام تا حد امکان تکمیل گردد.

## طبقه‌بندی داده‌های هدف

۲

پس از تکمیل داده‌های مورد نیاز برای تحلیل، انتخاب و طبقه‌بندی داده‌های هدف صورت گرفت. لازم به ذکر است که علی‌رغم امکان تحلیل متقاطع تعداد زیاد داده، به آماده‌سازی داده‌های مهم‌تر پرداخته شد تا در هر طبقه، متناسب با خصوصیات آن طبقه، اطلاعاتی مفید ارائه گردد. بدین ترتیب، داده‌های مورد نیاز برای هر فصل از گزارش فوق طبقه‌بندی و آماده تحلیل گردید.

## تحلیل آماری داده‌ها

۳

برای تحلیل داده‌های خام جشنواره‌ها از نرم افزارهای «Spss»، «Excel» و «R» بهره گرفته شد. پس از آن، تیم پژوهش، نمودارهایی که به انتقال بهتر پیام به مخاطب کمک می‌کند را بررسی نمود تا در نهایت صریح‌ترین لهجه و گویاترین نمودار برای ارائه اطلاعات آماری استخراج شده، انتخاب شود.

## تهیه‌کنندگان گزارش

سید محمد علی سید حسینی  
دکتری علوم ارتباطات

مرتضی جمشیدی  
کارشناسی ارشد EMBA

پویان نژادی  
کارشناسی ارشد آمار

## اطلاعات تماس

research@irocg.ir

# مروزي اجمالي

## مکان برگزاری اختتامیه

پنج دوره جشنواره



تالار وحدت

۱۳۹۰



تالار وحدت

۱۳۹۱



تالار وحدت

۱۳۹۲



سالن همایش‌های  
برج میلاد

۱۳۹۳



سالن همایش‌های  
برج میلاد

۱۳۹۴

## زمان برگزاری اختتامیه

پنج دوره جشنواره



۱۲ اردیبهشت ۱۳۹۰

۱۳۹۰



۱۹ تیر ۱۳۹۱

۱۳۹۱



۳۰ شهریور ۱۳۹۲

۱۳۹۲



۲۱ مهر ۱۳۹۳

۱۳۹۳



۴ شهریور ۱۳۹۴

۱۳۹۴

## دبیران جشنواره

پنج دوره جشنواره



بهروز مینایی

۱۳۹۰



بهروز مینایی

۱۳۹۱



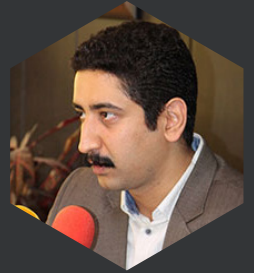
بهروز مینایی

۱۳۹۲



مهرداد آشتیانی

۱۳۹۳



متین ایزدی

۱۳۹۴

## دبیران هیئت داورى

پنج دوره جشنواره



محمد مهدی بهفر راد

۱۳۹۰



مهدی زنگنه

۱۳۹۱



محمد رضا مجد رضایی

۱۳۹۲



محمد رضا داودی

۱۳۹۳



مهرداد آشتیانی

۱۳۹۴

مجموع بازی‌های ارسال شده

۵۴۱

۵۱

تعداد کل عناوین جوایز

مجموع جوایز اهدایی

۱۶۳

۲۸۷

مجموع بازی‌سازان

تعداد بازی‌های برنده جایزه

۹۰

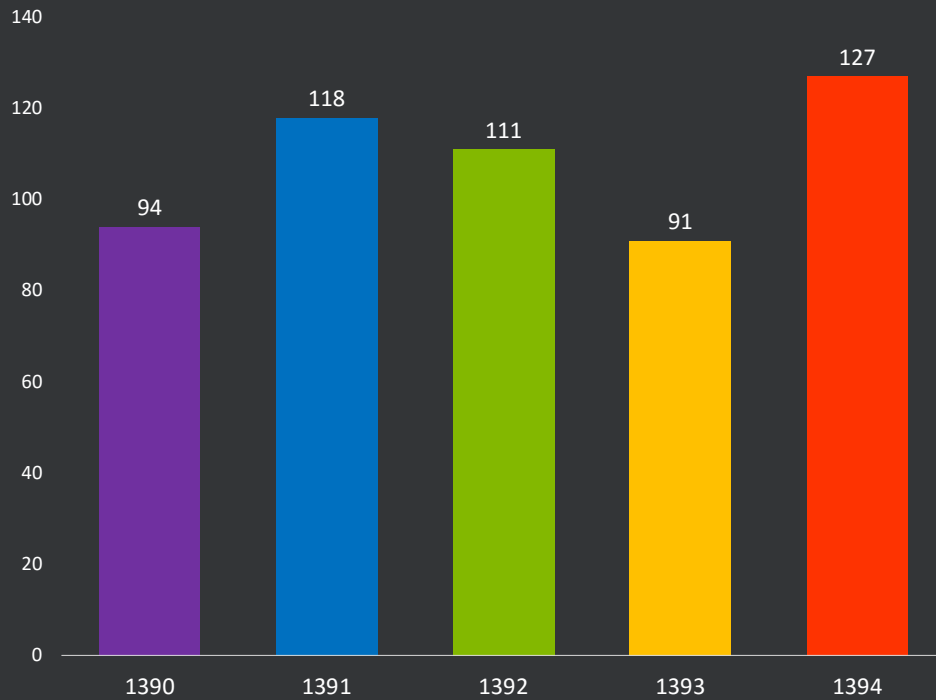
۶۲

مجموع داوران



# ارسالی های بازری

### تعداد بازی‌های ارسالی به تفکیک هر دوره جشنواره

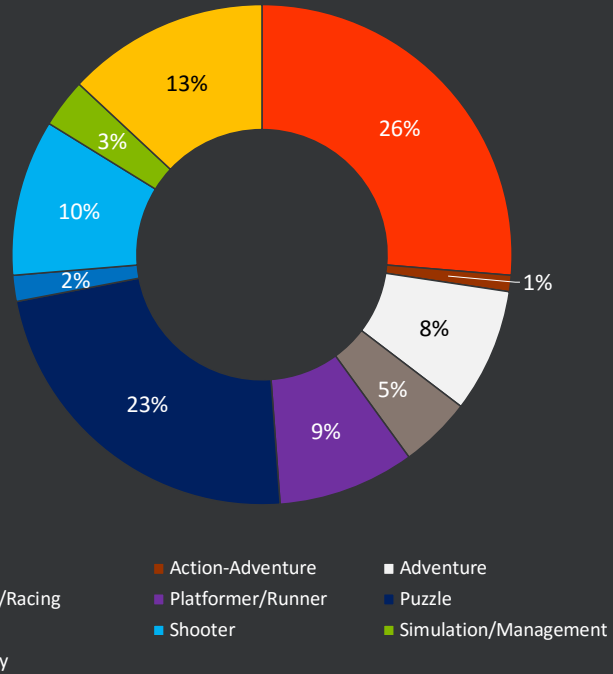


منفرد جشنواره بدون همراهی نمایشگاه (پس از سه دوره برگزاری توأمان نمایشگاه و جشنواره) را در جشنواره چهارم تجربه کرده‌اند، بنابراین از تب و تاب افتادن نسبی فضای بازی در کشور نسبت به سال برگزاری نمایشگاه را می‌توان یکی دیگر از دلایل کاهش آثار ارسالی قلمداد نمود. از سوی دیگر به استثناء جشنواره چهارم که در ابتدای فصل پاییز برگزار گردید؛ اختتامیه تمامی جشنواره‌ها در فصول بهار و تابستان صورت گرفته است که البته شاید ارتباط معناداری در خصوص کاهش آثار ارسالی در ارتباط با این موضوع وجود نداشته‌باشد.

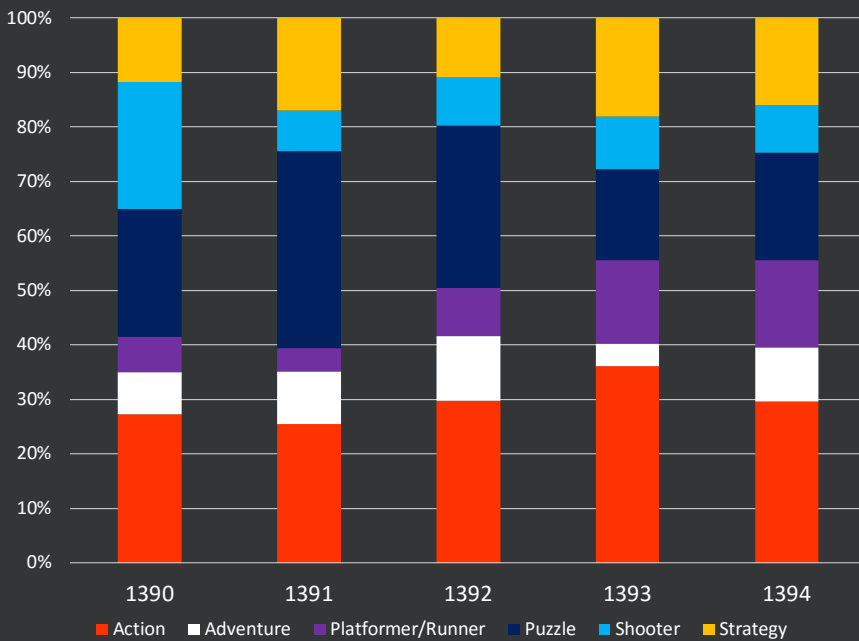
همانطور که مشخص است تعداد "بازی‌های ارسالی" به جشنواره، طی دوره‌های مختلف روند رشد منظمی را دنبال نمی‌کند، بدین نحو که تعداد آثار ارسالی در جشنواره چهارم به کمترین میزان خود رسیده، در حالیکه در دوره بعدی جشنواره، این تعداد بیشترین میزان را به خود اختصاص داده است. شاید بتوان دلیل اختلاف تعداد بازی‌های ارسالی در این دو دوره پیاپی را ناشی از آماده نگه داشتن و یا کاملتر کردن بازی‌ها توسط بازی‌سازان برای ارسال به جشنواره دانست. بیشترین تعداد آثار ارسالی به دوره پنجم در میان سایر ادوار می‌تواند گواهی بر این فرضیه باشد. از یک سو بازی‌سازان، اولین سال برگزاری

سهم درصدی ژانر بازی‌های ارسال شده به کل جشنواره‌ها

همانگونه که از نمودار بر می‌آید، ژانر "اکشن" بیشترین سهم بازی‌های ارسال شده به مجموع پنج جشنواره را به خود اختصاص داده است که اگر ژانر "تیراندازی" را نیز ذیل ژانر "اکشن" تعریف کنیم، با اختلافی نمایان از سایر ژانرها پیشی می‌گیرد. این امر نشان‌دهنده اقبال بخش اعظمی از بازی‌سازان ایرانی به تولید بازی‌هایی با ژانر "اکشن" بوده و شاید حاکی از تقاضای بازار مصرف از این ژانر در ایران باشد. بازی‌های ژانر "پازل" (مشمول بر زیر ژانرهای معمایی، پازل‌های فیزیکی و جورکردنی‌ها) دومین فراوانی را پس از بازی‌های اکشن در میان بازی‌های ارسالی به جشنواره دارند.



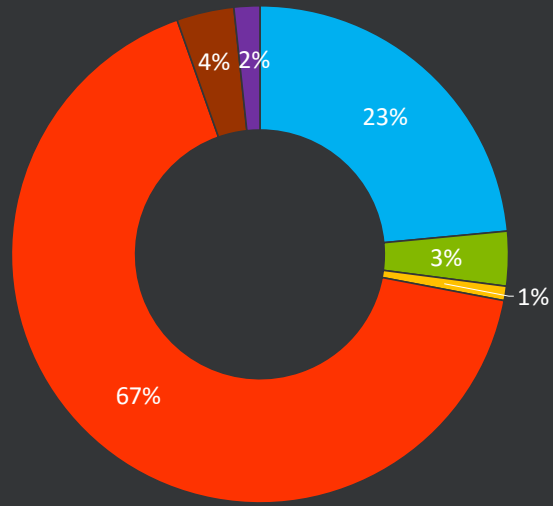
سهم درصدی ژانر بازی‌های ارسال شده به تفکیک هر دوره جشنواره



با توجه به نمودار، ژانرهای "اکشن"، "پازل" و "استراتژی" بیشترین سهم را در میان آثار ارسالی به ۵ دوره جشنواره دریافت نموده‌اند. با محاسبه انحراف از معیار تعداد آثار این سه ژانر، مشاهده می‌شود که میزان پراکندگی در ژانر استراتژی از دو ژانر دیگر کمتر بوده و این به معنای ارسال سهم مشخصی از بازی‌هایی با ژانر استراتژی در هر دوره از جشنواره است. به عبارتی دیگر، در میان ژانرهای ارسالی به پنج دوره جشنواره، با ثبات‌ترین آن‌ها را می‌توان به ترتیب ژانرهای "استراتژی"، "اکشن" و "پازل" دانست.

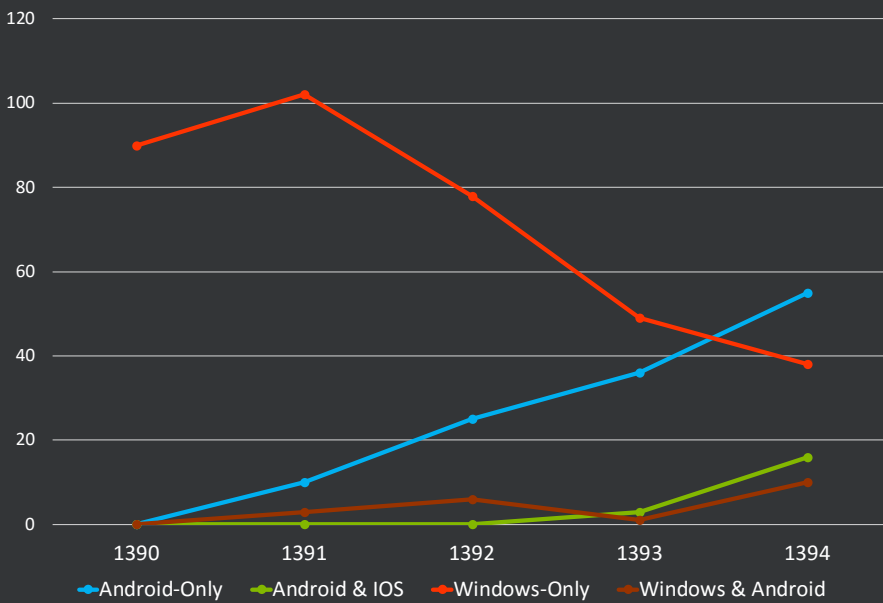
سهم درصدی بازی‌های ارسالی براساس سیستم عامل قابل اجرا

بالاترین تعداد بازی‌های ویدئویی ارسالی به مجموع جشنواره‌ها، به بازی‌های قابل اجرا بر روی سیستم عامل "ویندوز" اختصاص دارد و در مرتبه بعدی بازی‌های "اندرویدی" بیشترین فراوانی ارسال بازی‌ها را به خود اختصاص داده‌اند. اختلاف بسیار زیاد ارسال بازی‌های ویندوزی در مقایسه با سایر سیستم عامل‌ها، برخاسته از علاقه بازی‌سازان و دسترس‌پذیر بودن ساخت بازی برای این سیستم عامل‌ها است. همچنین علل پایین بودن سهم بازی‌هایی که برای دو سیستم عامل یا بیشتر عرضه شده‌اند را می‌توان در گرایش کم بازی‌سازان به عرضه بازی خود بر روی سیستم عامل‌های مختلف و یا شاید زمانبر بودن عرضه برخی از بازی‌ها بر روی سیستم عامل دیگر دانست.



- Android-Only
- Android & iOS
- Java
- Windows-Only
- Windows & Android
- Windows & Android & iOS

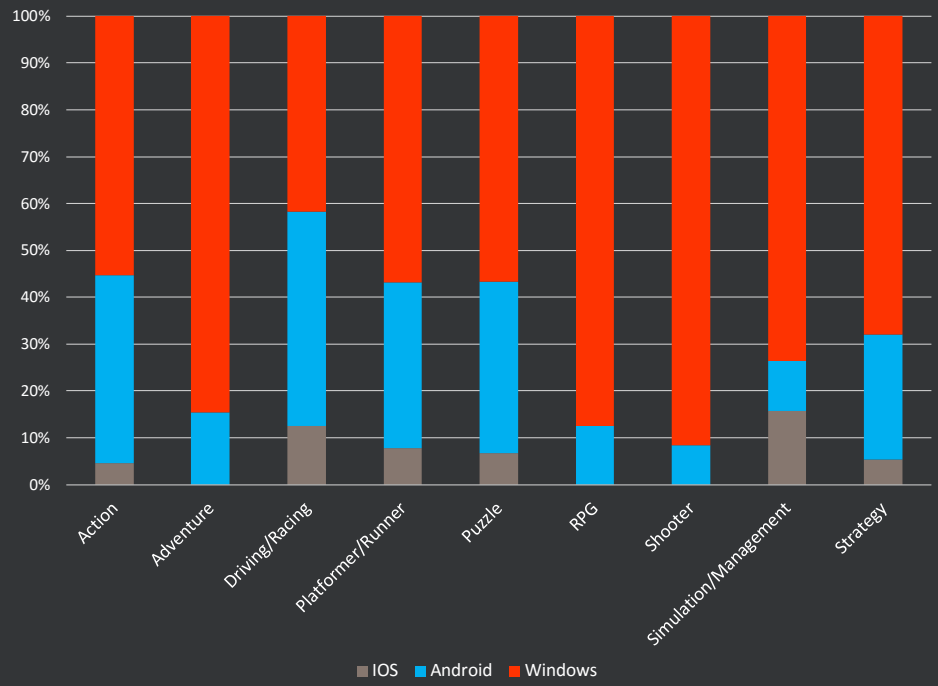
رشد رشد تعداد بازی‌های ارسالی براساس سیستم عامل قابل اجرا به تفکیک هر دوره



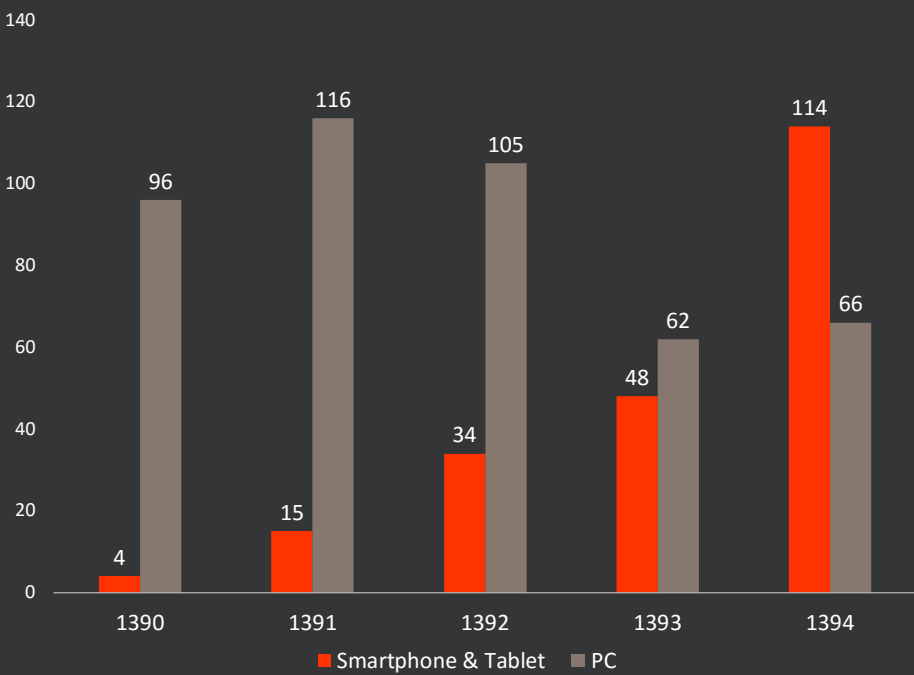
نکته قابل توجه در این نمودار، شیب صعودی تند تعداد بازی‌های اندرویدی ارسالی و شیب نزولی تعداد بازی‌های ویندوزی طی پنج دوره جشنواره است. نقطه عطف این تغییر در جشنواره پنجم مشاهده می‌گردد که بازی‌های موبایلی پس از رکودی قابل توجه در دوره‌های پیشین، رشد چشمگیری را در این دوره از جشنواره تجربه کرده‌اند. این رویداد می‌تواند گواهی بر استقبال بازی‌سازان ایرانی در سال‌های اخیر از بازی‌های موبایلی باشد.

سهم درصدی سیستم عامل بازی‌های ارسالی به تفکیک ژانر

علیرغم سیر نزولی بازی‌های ارسالی برای سیستم‌عامل ویندوز در طول دوره‌های مختلف جشنواره، می‌توان مشاهده نمود که در مجموع، بازی‌های ساخته شده برای این سیستم‌عامل در تمامی ژانرها از سایر سیستم‌عامل‌ها بیشتر است. پس از سیستم‌عامل ویندوز، سیستم عامل اندروید و سپس سیستم عامل آی.اواس در جایگاه‌های بعدی قرار گرفته‌اند. همچنین سهم قابل توجه بازی‌های اندرویدی در قالب ژانرهای پرتعداد اکشن و پازل شایان توجه است. بیشترین فراوانی بازی‌های ارسالی برای ویندوز و اندروید متعلق به ژانر اکشن و برای سیستم عامل "آی.اواس" نیز متعلق به ژانر پازل بوده است. نکته قابل توجه این است که سهم چشمگیری از بازی‌های ارسال شده در سه ژانر ماجراجویی، نقش‌آفرینی و تیراندازی به سیستم‌عامل ویندوز اختصاص دارند.



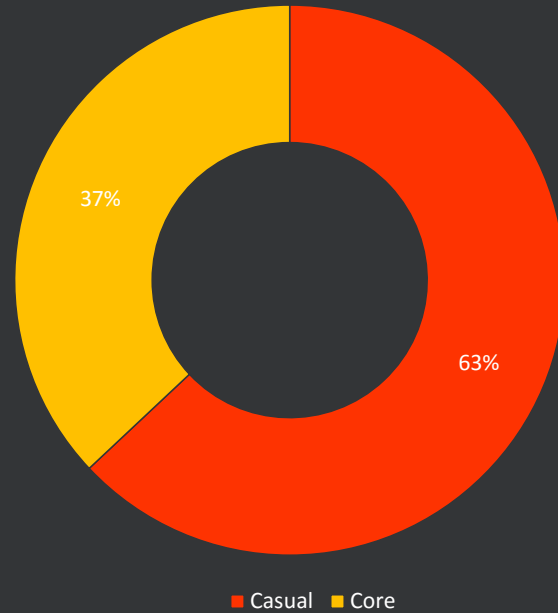
مقایسه تعداد بازی‌های ارسالی براساس پلتفرم به تفکیک هر دوره جشنواره



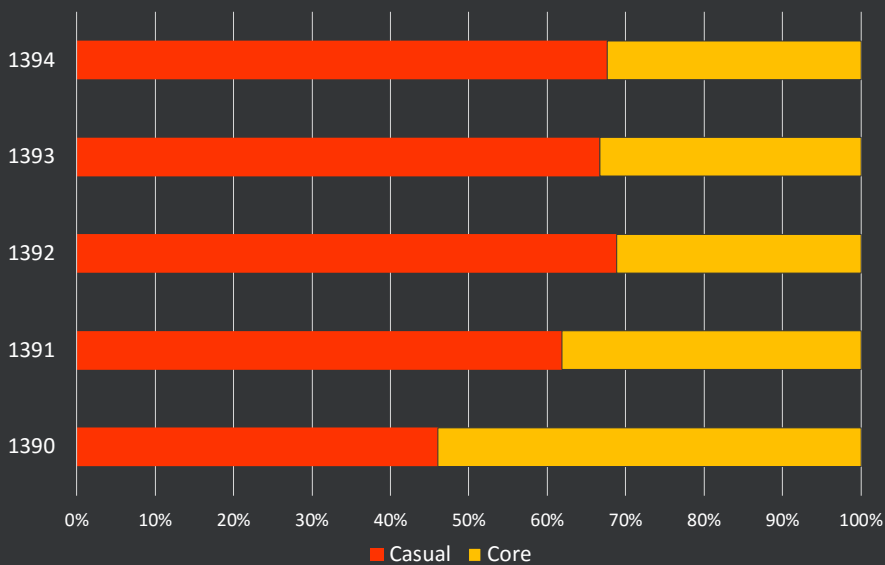
با بررسی این نمودار می‌توان دریافت که روند بازی‌های ارسالی به جشنواره نمایانگر شیب تند صعودی در بازی‌های موبایلی است. به علاوه اینکه به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای نیز پس از افت شدید تعداد بازی‌های ارسالی در این پلتفرم، در حال تثبیت جایگاه خود به لحاظ کمی در جشنواره‌های چهارم و پنجم هستند.

### سهم درصدی بازی‌های ارسالی براساس ساده/بزرگ بودن بازی

در این نمودار، بازی‌های ارسالی به دو دسته بازی‌های "بزرگ و درگیرکننده بازیکن" (Core) و بازی‌های "سبک و ساده" (Casual) تقسیم بندی شده‌اند. لازم به ذکر است که این دسته‌بندی بر اساس میزان وقت و مهارت مورد نیاز برای بازی کردن در نظر گرفته شده است. تعداد بازی‌های ارسالی ساده به مجموع جشنواره‌ها تقریباً سه پنجم تعداد کل بازی‌های ارسالی را به خود اختصاص داده است. شاید افراد و تیم‌های بازی‌سازی (بازی‌سازان غیرشرکتی) و همچنین فراوانی ژانر پازل در شکل این نمودار بی تأثیر نبوده باشد.



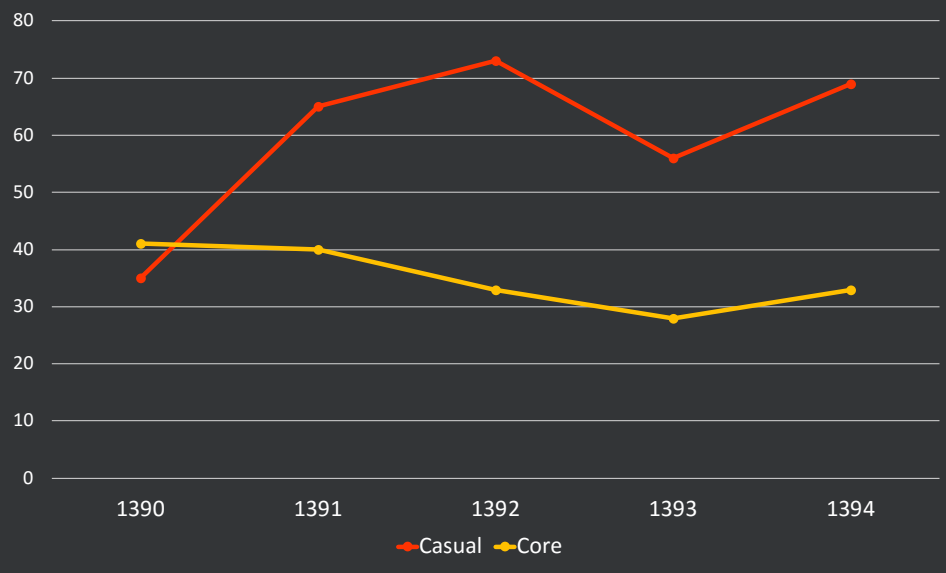
### سهم درصدی بازی‌های ارسالی براساس سیستم عامل به تفکیک هر دوره



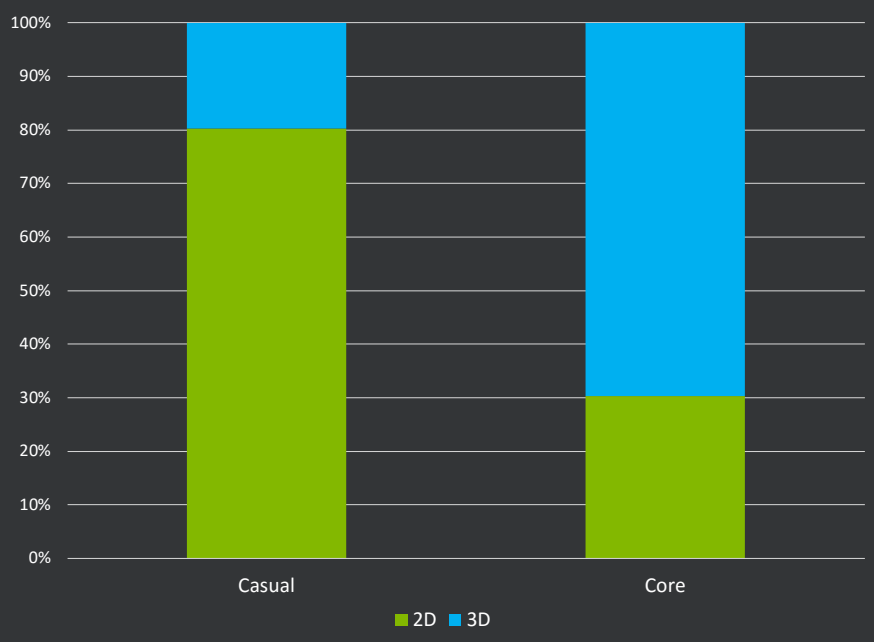
نمودار فوق نمایانگر سهم هر یک از بازی‌های ساده و بزرگ از مجموع بازی‌های ارسالی به تفکیک هر دوره از جشنواره است. همانگونه که مشخص است نسبت بازی‌های ساده و بزرگ تنها در جشنواره اول دارای توازن تقریبی بوده و در سایر ادوار جشنواره، بازی‌های ساده، سهمی بیش از بازی‌های بزرگ را در اختیار گرفته‌اند.

روند رشد تعداد بازی‌های ارسالی براساس ساده/بزرگ بودن در هر دوره

بر اساس نمودار، شیب مثبت بازی‌های ساده ارسالی به جشنواره‌های پنجگانه نشان از استقبال بازی‌سازان به ساخت این دسته از بازی‌ها برای پلتفرم‌های موبایل و رایانه است. باید یادآور شد که شیب منفی نمودار در جشنواره چهارم و در هر دو بخش بازی‌های ساده و بزرگ، ناشی از تعداد آثار ارسالی کمتر در این دوره نسبت به دوره‌های پیشین و دوره پس از آن دارد. در نگاهی کلی می‌توان گفت که روند صعودی ساخت بازی‌های ساده در این پنج دوره حفظ شده است.



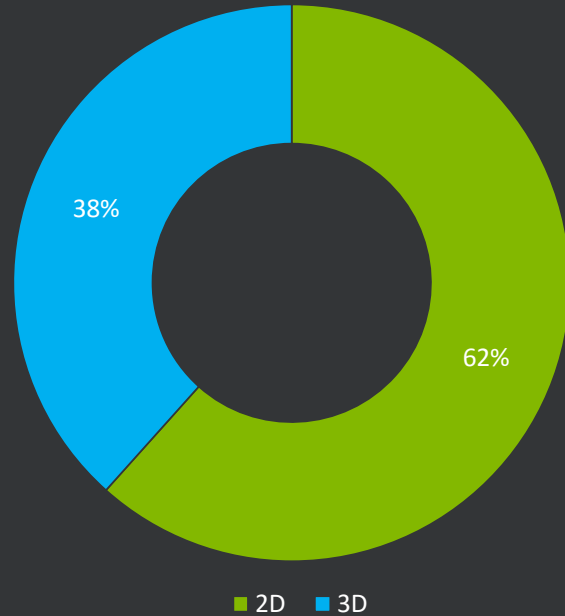
سهم درصدی بازی‌های ساده/بزرگ ارسالی بر اساس ۲بعدی/۳بعدی بودن



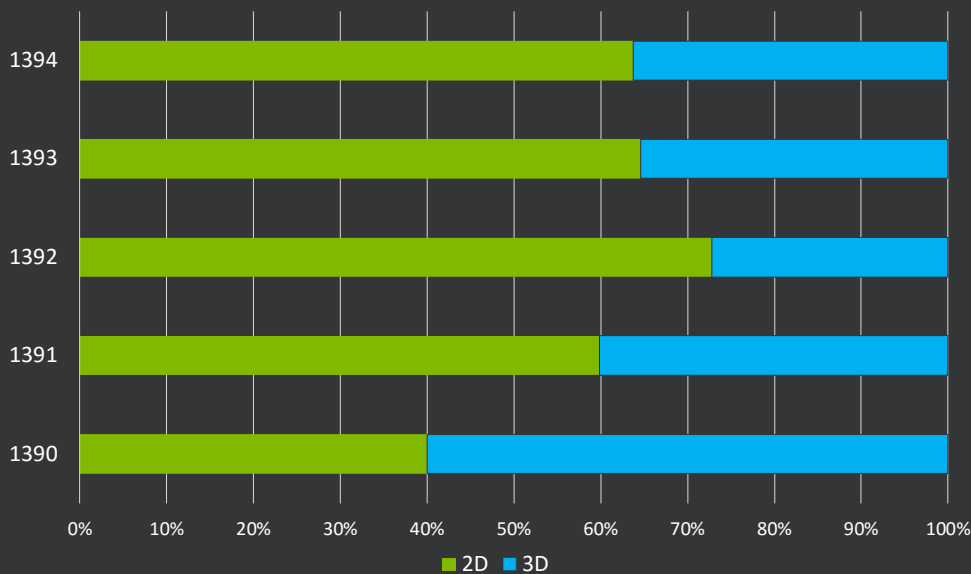
این نمودار، بیانگر این نکته است که اغلب بازی‌های "بزرگ" ارسالی به پنج دوره جشنواره، از گرافیک "سه‌بعدی" برخوردارند و نیز اکثر بازی‌های "ساده" دارای گرافیک "دو بعدی" هستند که به نوعی شاید این موضوع بیانگر ظرفیت فعلی بازی‌سازی کشور در تولید بازی‌های ویدئویی باشد.

### سهم درصدی بازی‌های ارسالی براساس دوبعدی/سه بعدی بودن

با توجه به نمودار، بازی‌های دوبعدی در مجموع جشنواره‌ها سهم قابل توجهی را نسبت به بازی‌های سه بعدی به خود اختصاص داده‌اند. یکی از دلایل اقبال بیشتر بازی‌سازان به ساخت بازی‌های دوبعدی را شاید بتوان پیاده‌سازی ساده‌تر این دسته از بازی‌ها نسبت به بازی‌های سه بعدی دانست. لازم به ذکر است که نمی‌توان ساخت همه بازی‌های دوبعدی را ساده‌تر از بازی‌های سه بعدی قلمداد نمود، اما در حالت کلی چنین به نظر می‌آید که ساخت اینگونه بازی‌ها بر روی پلتفرم پرطرفدار موبایل مقبولتر واقع گردیده است.



### سهم درصدی بازی‌های ۲ بعدی/۳ بعدی به تفکیک هر دوره جشنواره

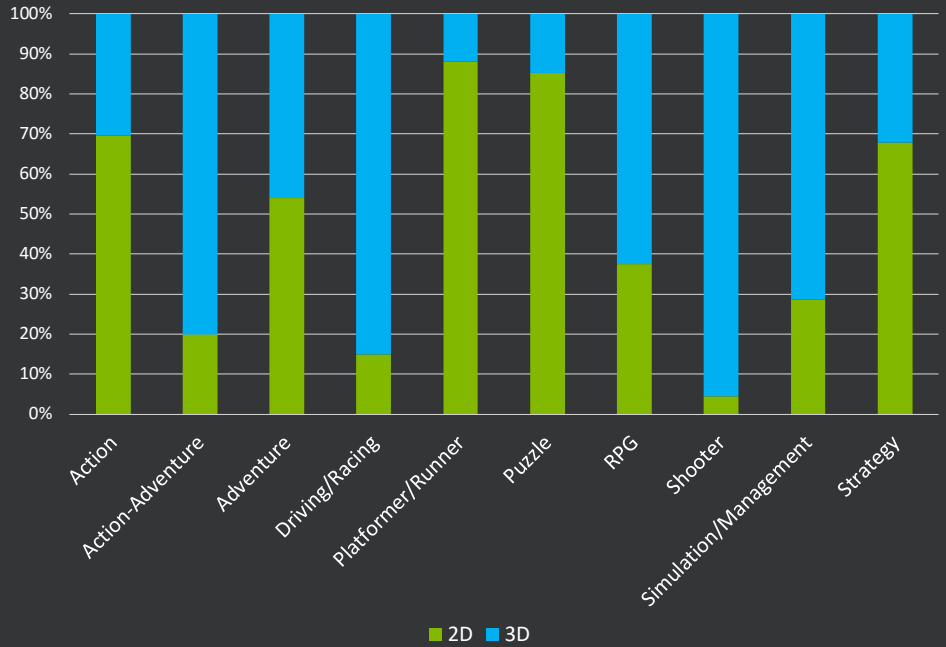


همانطور که نمودار روبرو نشان می‌دهد، در تمامی دوره‌های جشنواره به استثناء دوره اول، بازی‌های "دوبعدی" سهم بیشتری از آثار ارسالی به جشنواره را به خود اختصاص داده‌اند. بر خلاف جشنواره اول که بیش از نیمی از آثار ارسالی اختصاص به بازی‌های "سه بعدی" داشته، در چهار دوره بعدی جشنواره، این نسبت به نفع بازی‌های دوبعدی تغییر کرده است.

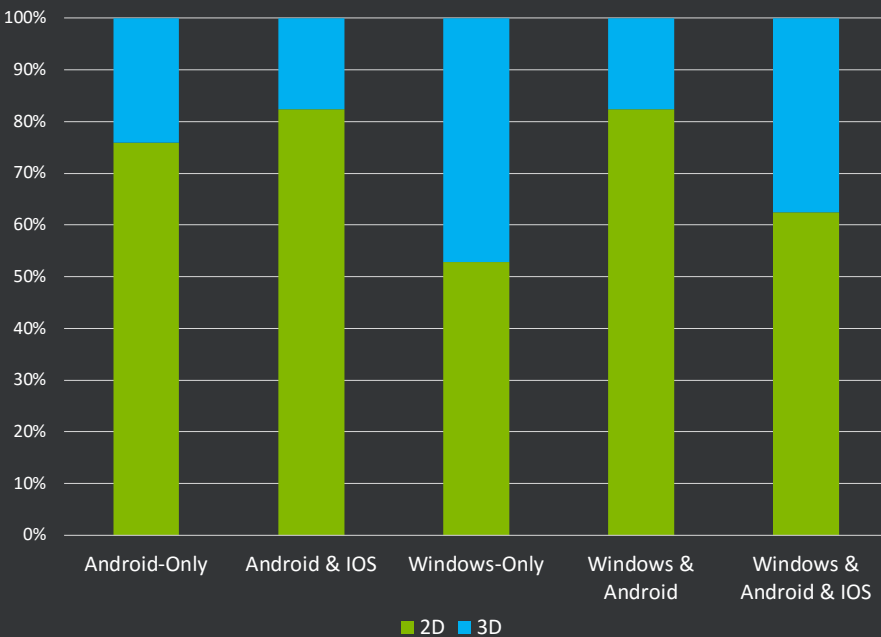


سهم درصدی بازی‌های ۲بعدی/۳بعدی به تفکیک ژانر

بر اساس این نمودار، در میان ژانرهای ارسالی با فراوانی بالا، غیر از ژانرهای "تیراندازی"، "مسابقه‌ای/رانندگی"، "مدیریتی/شبیه‌سازی" و "اکشن-ماجراجویی"، بازی‌ها در بقیه ژانرها، بیشتر با گرافیک دوبعدی ساخته شده‌اند. همچنین می‌توان دریافت که بازی‌سازان در ژانر ماجراجویی تقریباً به یک میزان بازی‌های دو بعدی و سه بعدی ساخته و ارسال نموده‌اند.



سهم درصدی بازی‌های ۲بعدی/۳بعدی به تفکیک سیستم عامل قابل اجرا

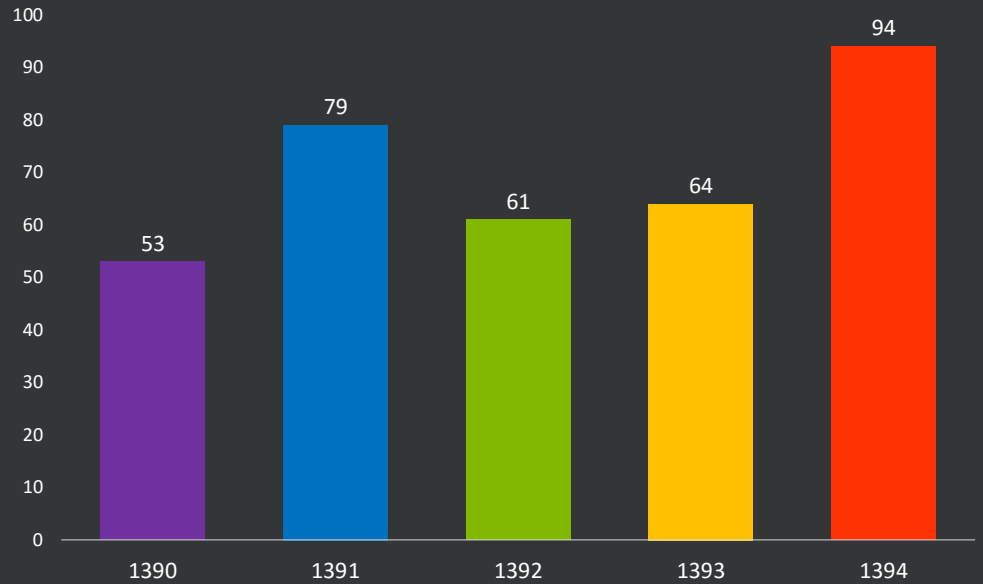


در میان سیستم‌عامل‌هایی که بازی‌های ارسالی بر روی آن‌ها قابل اجرا هستند، با توجه به نمودار، "ویندوز" بیش از سایر انواع سیستم‌عامل‌ها، بازی‌سازان را به خود جذب نموده است. لازم به ذکر است که بازی‌های "دوبعدی" و "سه‌بعدی" با میزانی تقریباً برابر برای این سیستم‌عامل ساخته شده‌اند. سیستم‌عامل جایگزین برای بازی‌سازان، سیستم عامل اندروید بوده که در اکثر موارد بازی‌های دوبعدی برای این سیستم عامل ساخته شده است.

# بازی سازان

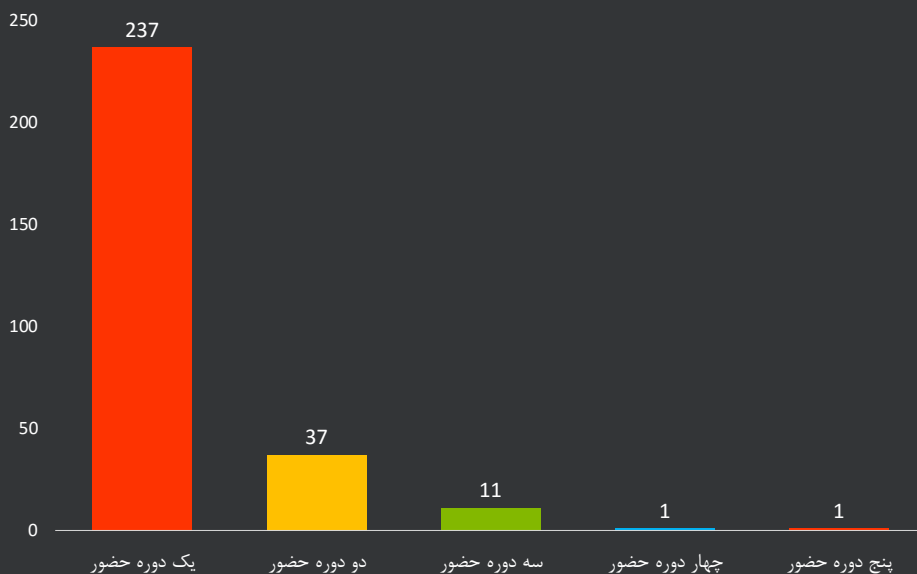
**تعداد بازی‌سازان به تفکیک هر دوره جشنواره**

از جمله اهداف راه‌اندازی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، به میدان آوردن تمامی استعدادهای ملی در زمینه تولید بازی‌های بومی است که باید گفت جشنواره پنجم در این هدف موفق‌تر بوده است. هرچند که باید خاطر نشان کرد، دلیل این تفاوت در دوره پنجم نسبت به ادوار پیشین می‌تواند مشارکت بالای تعداد شرکت‌کنندگان غیر انفرادی (تیمی یا شرکتی) باشد که البته این هم نویدبخش انسجام بیشتر در صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور است. بد نیست نیم‌نگاهی به این حضور پر رنگ شرکت‌ها در جشنواره پنجم با در نظر داشتن برگزار نشدن نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای (در مقایسه با سه دوره اول) داشته باشیم و شاید این نتیجه‌گیری خلاف واقع نباشد که برگزار نشدن نمایشگاه تأثیر مستقیم قابل توجهی در شرکت کردن یا نکردن تولیدکنندگان در ادوار جشنواره نداشته است. علاوه بر تفاوت تعداد حضور در دوره پنجم (بدون برگزاری نمایشگاه) و دوره دوم (با برگزاری نمایشگاه)، مقایسه جشنواره‌های چهارم با سوم و اول نیز به این نتیجه‌گیری کمک خواهد نمود.



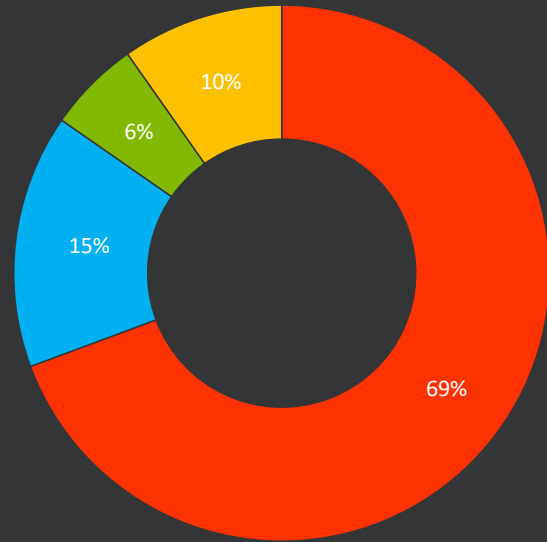
**تعداد بازی‌سازان بر اساس تعداد حضور در دوره های مختلف جشنواره**

اینکه چرا تعداد زیادی از شرکت‌کنندگان فقط یک دوره حضور را در بزرگترین رویداد بازی‌سازی ایران تجربه نموده‌اند تا حدودی به آماده‌سازی آثار برای حضور قوی در جشنواره برمی‌گردد ولی با نگاهی آسیب‌شناسانه می‌توان این عدم همراهی دنباله‌دار بازی‌سازان را با رویدادی که می‌تواند جزء رویایی‌ترین شب‌های زندگی‌شان باشد، در توجه به عوامل انگیزشی درونی و بیرونی برای بازی‌سازان شرکتی و غیرشرکتی و همچنین ظرفیت بازی‌سازی کشور جستجو نمود. "رسانا شکوه کویر" و "موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان" تنها شرکت‌هایی بودند که در چهار دوره جشنواره شرکت نموده‌اند.



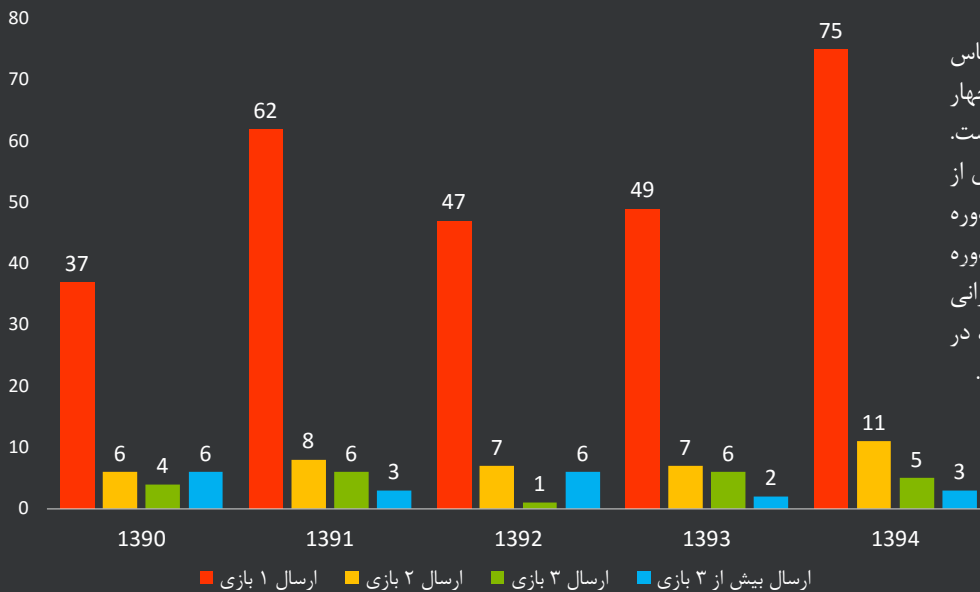
سهم درصدی بازی‌سازان بر اساس تعداد بازی‌های ارسالی

قریب به ۷۰ درصد از بازی‌سازان حاضر در پنج دوره جشنواره، فقط یک بازی خود را در جشنواره شرکت داده‌اند و بازی‌سازانی که در زمره فعالان جشنواره قرار می‌گیرند تنها ۱۰ درصد از آثار کلی جشنواره را با ارسال بیش از ۳ بازی تشکیل داده‌اند. همچنین ۶ و ۱۵ درصد از بازی‌سازان، به ترتیب ۳ و ۲ بازی در جشنواره شرکت داده‌اند.



ارسال ۱ بازی | ارسال ۲ بازی | ارسال ۳ بازی | ارسال بیش از ۳ بازی

مقایسه تعداد بازی‌سازان بر اساس تعداد بازی‌های ارسالی به تفکیک هر دوره

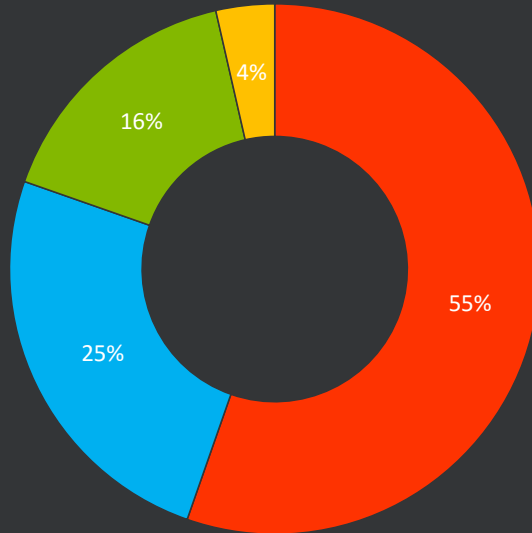


توزیع تعداد بازی‌سازان در هر دوره بر اساس فراوانی بازی‌های شرکت داده شده، در چهار طبقه به صورت نمودار روبرو ارائه شده است. همانطور که مشهود است، تعداد بیشتری از بازی‌سازانی که فقط یک بازی در یک دوره جشنواره ارسال کرده‌اند، مربوط به دوره پنجم می‌باشد. همچنین تعداد بازی‌سازانی که دو بازی در یک دوره ارسال کرده‌اند، در جشنواره پنجم از تمام ادوار بیشتر است.

ارسال ۱ بازی | ارسال ۲ بازی | ارسال ۳ بازی | ارسال بیش از ۳ بازی

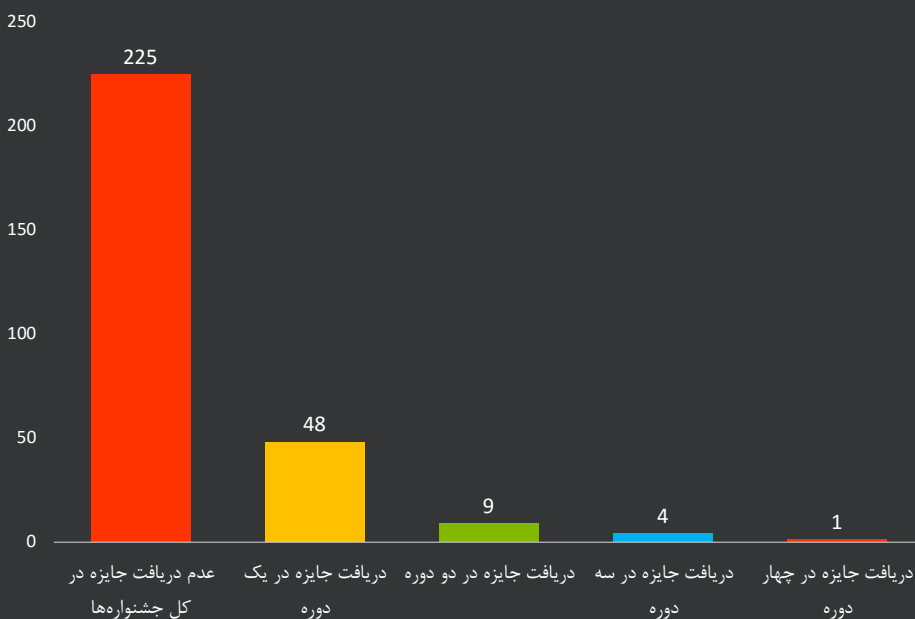
سهم درصدی بازی سازان (با بیش از ۲ بازی ارسالی) براساس تنوع ژانر بازی‌های ارسالی

بررسی‌های ما نشان می‌دهد که ۵۵ درصد از میان ۳۱ درصد سازندگانی که بیش از یک اثر خود را برای داوری تقدیم دبیرخانه جشنواره نموده‌اند، در دو ژانر بازی ساخته‌اند و ۴۵ درصد از ایشان، تولید بازی در حداقل ۳ ژانر را در کارنامه جشنواره‌ای خود دارند. با وجود اینکه فقط ۴ درصد از ایشان در بیش از ۴ ژانر بازی ساخته‌اند اما با توجه به فراوانی تنوع ژانرها می‌توان اینگونه اندیشید که هنرمندان و صنعتگران عرصه بازی‌های ویدئویی کشور، مدل هوشمندی را برای کسب و کار خود برگزیده‌اند و به عبارتی همه تخم مرغ‌های خود را در یک سبد جمع نمی‌کنند!



ارسال بازی در بیش از ۴ ژانر | ارسال بازی در ۴ ژانر | ارسال بازی در ۳ ژانر | ارسال بازی در ۲ ژانر

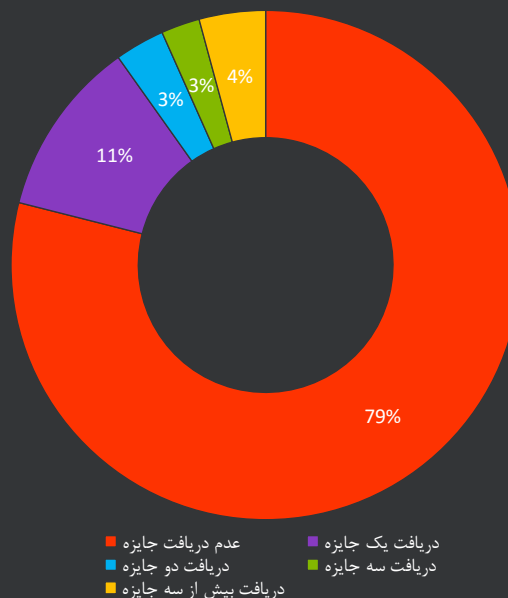
تعداد بازی سازان به تفکیک تعداد دوره‌هایی که جایزه دریافت کردند



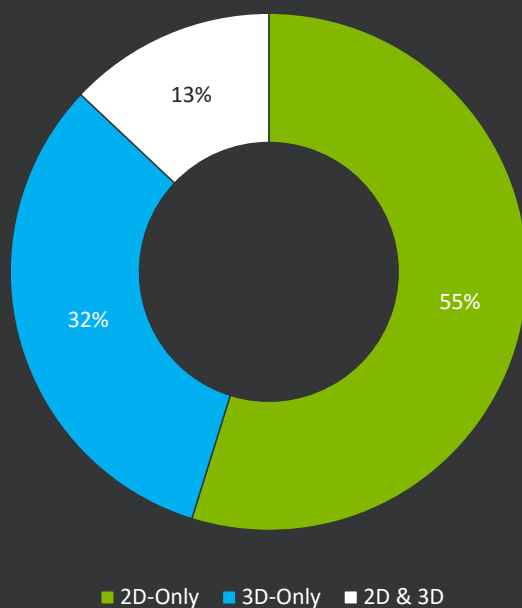
همانطور که مشخص است تقریباً ۸۰ درصد از بازیکنان ضمن شرکت دادن بازی خود در جشنواره، هیچ جایزه‌ای دریافت نکرده‌اند و ۱۷ درصد از بازی سازان فقط در یک دوره از جشنواره جایزه برده‌اند. جالب است که تنها ۲ درصد از کل بازی سازان (معادل ۵ بازی ساز)، توانسته‌اند در سه دوره جشنواره، جوایزی را نصیب خود کنند.

### تعداد بازی‌سازان بر اساس تعداد جوایز برنده شده

این که تمامی شرکت کنندگان امکان بردن جایزه را ندارند، واقعیتی است که با رقم ۷۹ درصدی نمودار زیر نشان داده شده است. ۱۱ درصد از بازی‌سازان یک جایزه و ۱۰ درصد نیز بیش از یک جایزه جشنواره را به خود اختصاص داده‌اند و از این رو باید گفت این ۲۱ درصد به نوعی پتانسیلی برای ارسال آثار ارزشمند در جشنواره خواهند بود. بنابراین ۶۳ بازی‌ساز در زمره سرمایه‌های صنعت بازی ایران از دریچه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، محسوب می‌شوند.



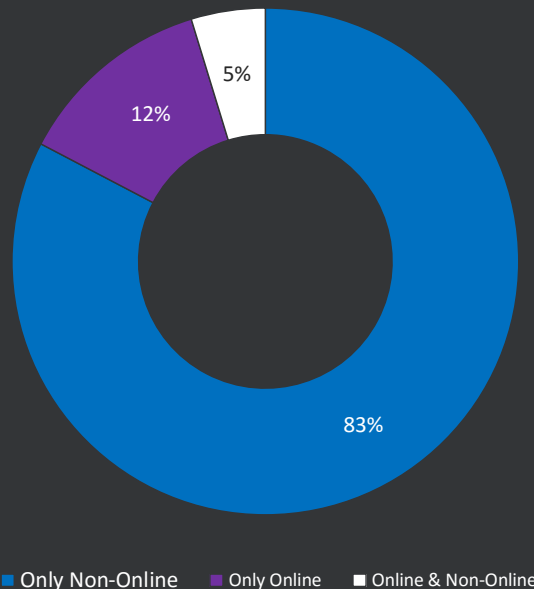
### سهم درصدی بازی‌سازان بر اساس دوبعدی/سه بعدی بودن بازی‌های ارسالی



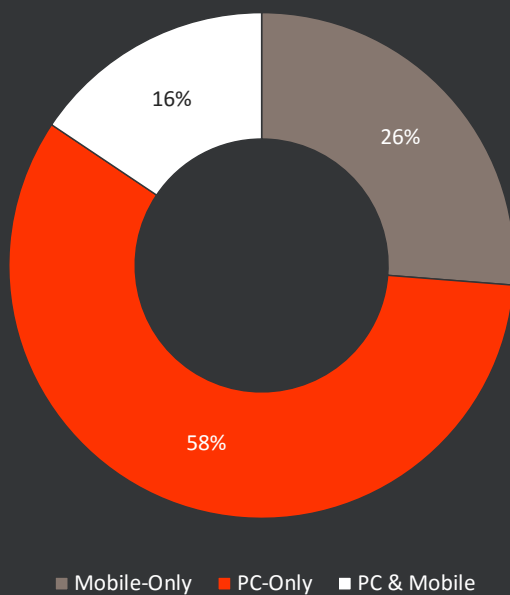
مطابق نمودار روبرو، بیش از نیمی از بازی‌سازان شرکت‌کننده در پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، فقط بازی‌هایی با گرافیک "دوبعدی" به جشنواره ارسال کرده‌اند. ۱۳ درصد از بازی‌سازان نیز بازی‌هایی را در هر دو نوع گرافیک "دوبعدی" و "سه بعدی" به جشنواره ارسال نموده‌اند.

### سهم درصدی بازی‌سازان براساس ارسال بازی‌های آنلاین/غیر آنلاین

۸۳ درصد از بازی‌سازانی که خود را به یکی از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای رسانده‌اند، فقط بازی‌های غیر آنلاین به جشنواره ارسال نموده‌اند. البته باید خاطر نشان نمود که این به معنی پایین بودن ظرفیت بازی‌های آنلاین و جذابیت این بازی‌ها در نظر مخاطبان توسط بازی‌سازان نیست بلکه شاید مسائلی از قبیل سرعت اینترنت کاربران و هزینه بر بودن سرورهای آنلاین برای بازی‌سازان از عوامل عدم اقبال از بازی‌های آنلاین به نسبت بازی‌های غیر آنلاین باشد. ارسال بازی‌های آنلاین از سوی ۱۷ درصد بازی‌سازان، حکایت از پتانسیل ساخت بازی‌های آنلاین در کشور دارد. بازی‌های موبایلی آنلاین که اخیراً توسط بازی‌سازان ایرانی تولید می‌شود می‌تواند به معنی از دست ندادن فرصت استفاده از ظرفیت درآمدزایی بازی‌های آنلاین توسط ایشان تعبیر شود.



### سهم درصدی بازی‌سازان بر اساس پلتفرم بازی‌های ارسالی



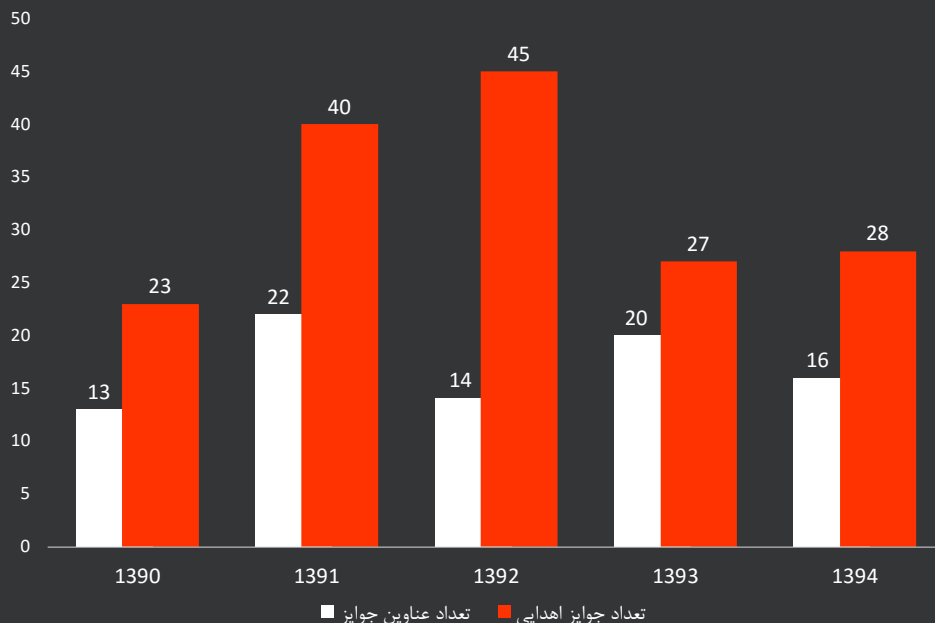
هر چند تعداد بازی‌سازانی که برای پلتفرم "رایانه" بازی به جشنواره ارسال کرده‌اند، اختلاف قابل توجهی با بازی‌سازانی دارد که فقط برای پلتفرم "موبایل" بازی ارسال کرده‌اند، ولی باید خاطر نشان کرد که این آمار مربوط به پنج دوره جشنواره است و بازی‌سازی موبایلی در دوره‌های اخیر جای خود را در جشنواره باز نموده است.

# جوايز و داوران



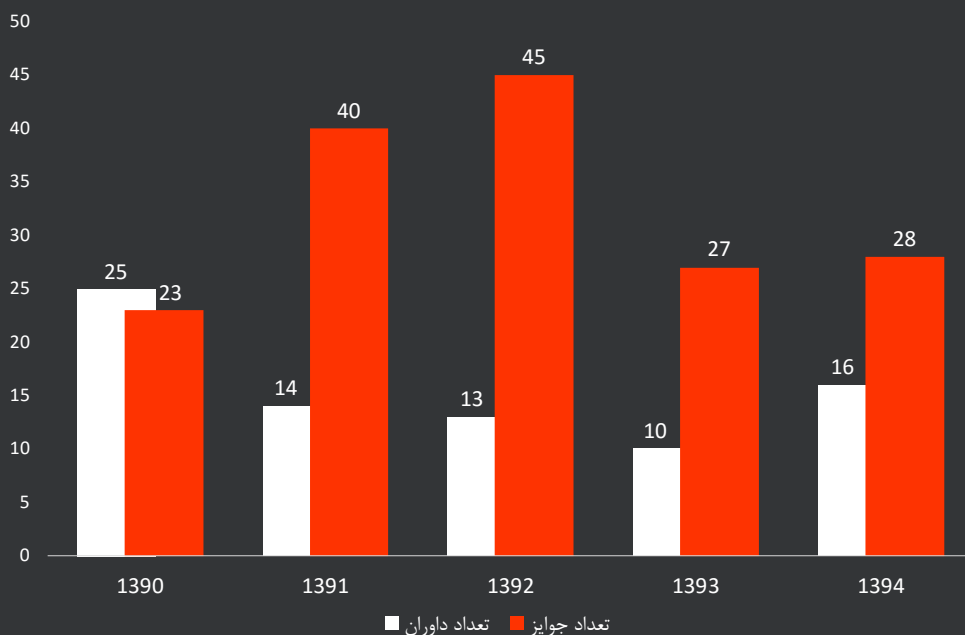
## مقایسه تعداد عناوین جوایز و تعداد جوایز اهدا شده به تفکیک هر دوره

"بهترین بازی نامه" و یا "بهترین بازی ژانر اکشن" و از این دست عناوین که بازی سازان در هر سال برای دریافت جایزه آن تلاش می کنند، در این گزارش به "عناوین جایزه" تعبیر شده اند. جوایز نیز همان "تندیس"، "دیپلم افتخار" و "لوح تقدیر"هایی هستند که در دست برنده هر "عنوان جایزه" جای می گیرند. تعداد "عنوان جایزه" با تعداد "جایزه اهدایی" در این نمودار مورد توجه قرار گرفته است. در نگاهی کلی، بیشترین فاصله تعداد جوایز اهدایی و تعداد عناوین جایزه در دوره سوم بوده است. این قرار گرفتن اکستریم های نسبی در یک دوره (دوره سوم) جالب توجه است.



## مقایسه تعداد جوایز اهدایی و تعداد داوران به تفکیک هر دوره

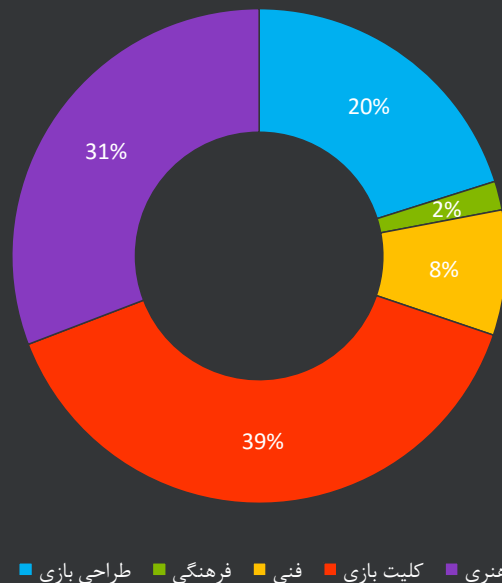
رسیدن به نقطه بهینه ارزیابی کیفی آثار یا به عبارتی تعادل بین تعداد داوران و تعداد جوایز اهدایی، مسئله ای است که شاید بتواند با دقت و استفاده از این نمودار، روشن تر شود. به عبارتی دیگر، اگر قرار است تعداد مشخصی جایزه در یک دوره جشنواره اهدا شود، طبیعتاً باید ضمن در نظر داشتن کیفیت داوری، زمان کارگروه داوری برای جمع آوری نظرات داوران و هزینه های جوایز و داوران نیز در نظر گرفته شود.



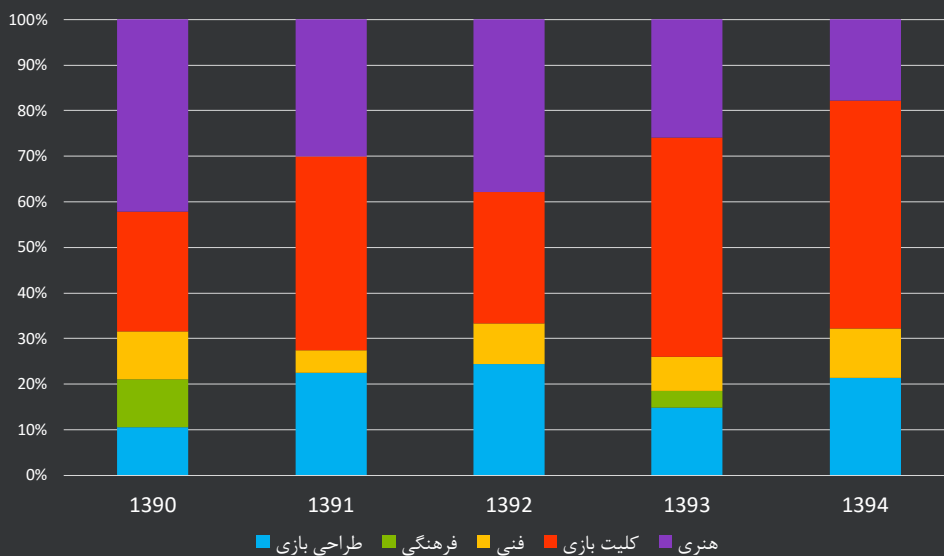
### سهم درصدی جوایز اهدایی در پنج جشنواره بر اساس حیطه‌های کلی

به منظور یکسان سازی حیطه‌های جایزه در ادوار جشنواره، پس از بررسی‌های به عمل آمده، پنج حیطه کلی برای اعطای جایزه به آثار ارسالی جشنواره در گزارش فوق تعیین گردید. این حیطه‌ها عبارتند از "کلیت بازی"، "هنری"، "فنی"، "طراحی بازی" و "فرهنگی".

در توضیح هر کدام از حیطه‌ها باید گفت، در حیطه هنری حوزه‌هایی نظیر طراحی کاراکتر، گرافیک، و صدا و موسیقی در نظر گرفته شده است. همچنین محتوای بازی و توجه به موضوعات خاص مدنظر در جشنواره در حیطه فرهنگی جای گرفته‌اند و کلیت بازی که پر تعداد ترین جوایز در این حیطه توزیع شده است به برگزیدن بازی برتر موبایلی و غیر موبایلی سال، بازی و بازیهای برتر در هر ژانر مربوط می‌باشد.



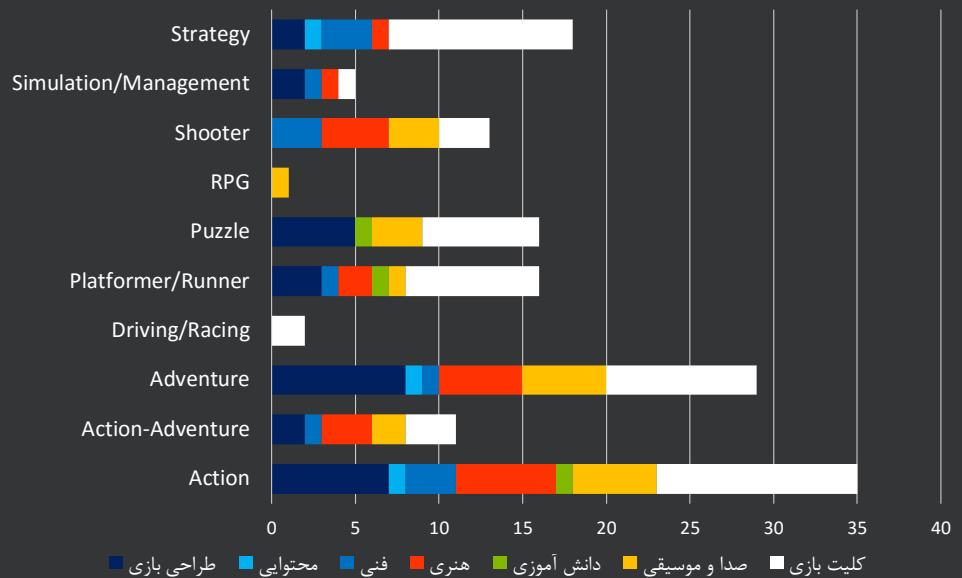
### سهم درصدی جوایز اهدایی بر اساس حیطه‌های کلی به تفکیک هر دوره



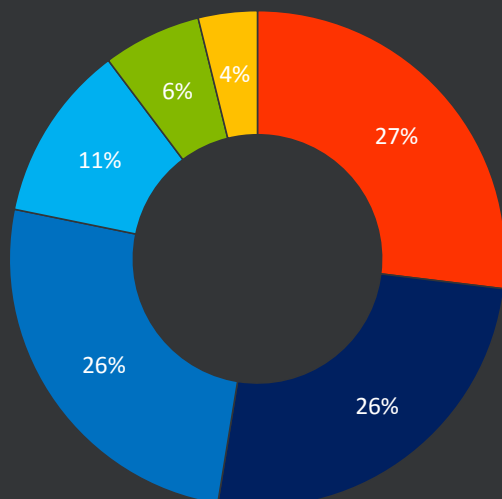
استانداردسازی حیطه‌های کلی تعیینی عناوین جایزه به عنوان یک اصل پذیرفتنی برای تمامی دست اندرکاران جشنواره مطرح است. هرچند تا حدودی در پنج دوره جشنواره برگزار شده به این هدف دست یافته شده است اما در برخی سالها استانداردهای عناوین جایزه رعایت نشده است. غیبت جایزه فرهنگی در دوره‌های دوم، سوم و پنجم گواهی بر این سخن است. از دیگر نکات قابل بحث، رعایت سهم هر عنوان جایزه در ادوار مختلف است؛ کم و زیاد شدن سهم جوایز کلیت بازی، هنری و طراحی بازی در نمودار قابل لمس است.

### تعداد جوایز اهدایی براساس حیطه های جزئی به تفکیک ژانر

می توان انتخاب ژانر بازی در فرآیند ساخت بازی را به دو عامل نسبت داد: "تمایل سازنده" و "سلیقه مصرف کننده". از آنجایی که جشنواره بازی های رایانه ای می بایست هم به عرضه و هم به تقاضا در اکوسیستم بازی های رایانه ای توجه نماید، از این رو در انتخاب آثار برگزیده، توجه به ژانرهایی که نیاز به تقویت و توسعه در آینده صنعت بازی کشورمان دارند، بی اهمیت نمی باشد. در میان بازی های ارسالی به ۵ دوره جشنواره، بیشترین جوایز به بازی های ژانر اکشن و کمترین جوایز با ارزش ریالی و غیرریالی کمتر به جوایز دارای ژانر نقش آفرینی تعلق گرفته است.



### سهم درصدی داوران به تفکیک حیطه های داوری



همانطور که در نمودار قابل مشاهده است بیشترین فراوانی تعداد داوران به ترتیب در حیطه های "هنری" و "طراحی بازی" و "فنی" بوده است و کمترین داوران در حیطه صدا و موسیقی داوری نموده اند. شاید بتوان تعداد متخصصان چهره در هر حیطه و یا تمرکز بازی سازان را به روی تقویت هر کدام از حیطه های فوق در آثارشان اینگونه تعبیر نمود که فراوانی بیشتر داوران نشان از فراگیر شدن و در اولویت قرار گرفتن آن حیطه در بازی سازی ایرانی است.

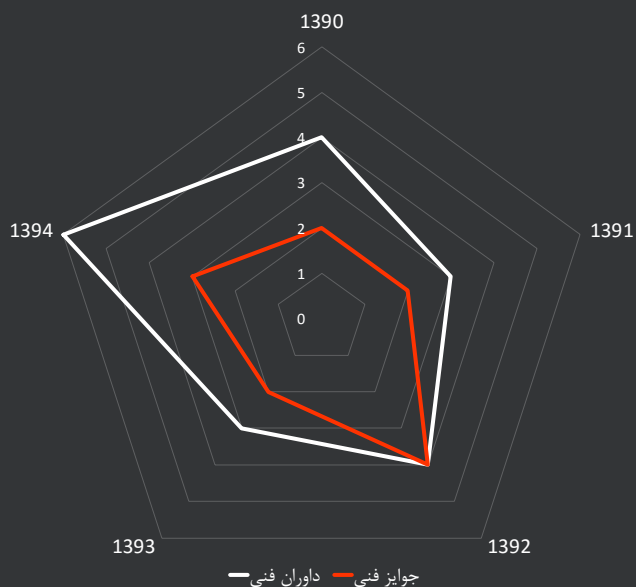
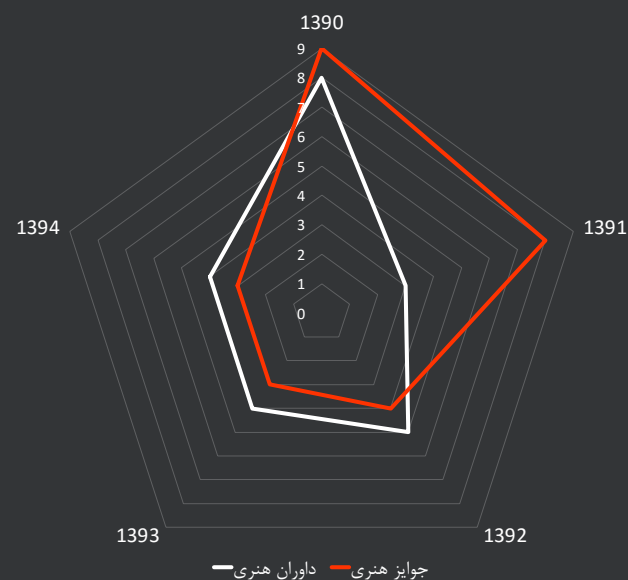
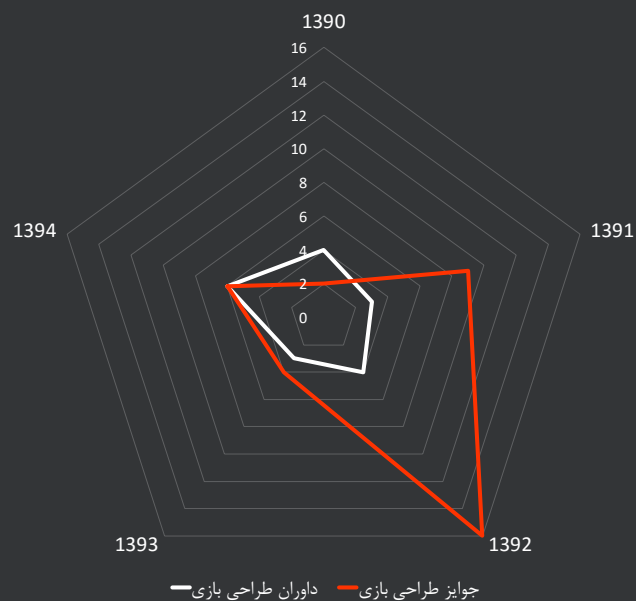
صدا و موسیقی دانش آموزی محتوایی فنی طراحی بازی هنری

### مقایسه تعداد داوران و جوایز اهدایی ۳ حیطه اصلی به تفکیک هر دوره جشنواره

نمودار راداری، این قابلیت را دارد که توزیع متوازن یک متغیر را در میان چندین مولفه به صورت کمی و به شکل قابل لمس‌تری نشان دهد. همانطور که در نمودارهای قبلی عنوان شد، بیشتر فراوانی داوران در سه حوزه فنی، طراحی بازی و هنری بوده است. از این رو به منظور بررسی توزیع تعداد داوران در این سه حیطه و همچنین جوایز این سه حیطه، از نمودار راداری استفاده شده است.

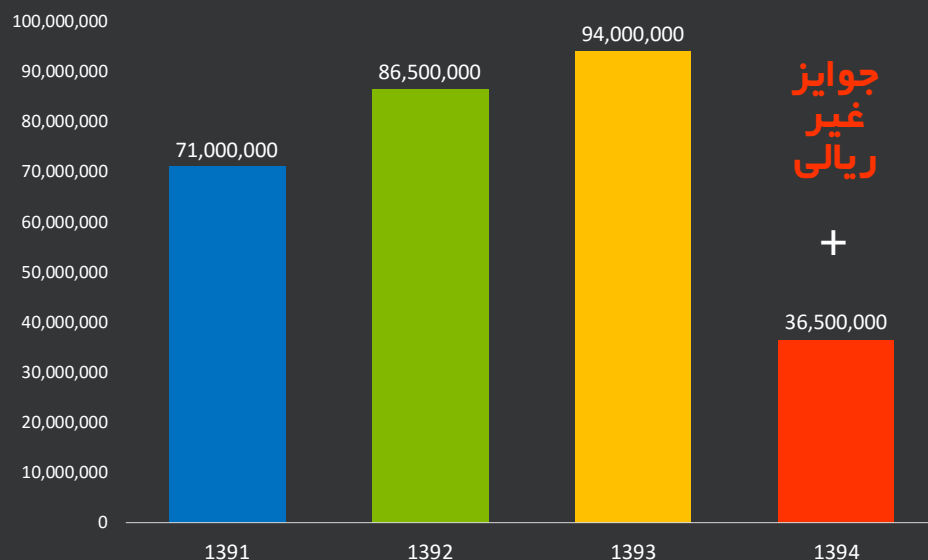
دو حالت برای مطلوب بودن این نمودارها قابل تصور است: اول اینکه پنج ضلعی‌ها به صورت کامل شکل گرفته باشند و دوم اینکه وضعیت احاطه کردن و یا احاطه شدن آنها به طور متناسب باشد.

در خصوص مطلب اول، نمودارها به وضوح بیانگر هستند که حیطه هنری (تناسب داوران و جوایز) وضعیت مطلوب‌تری دارد و در خصوص مطلب دوم این توضیح لازم است که بدانیم کدام وضعیت مطلوب‌تر است؟ احاطه شدن پنج ضلعی داوران توسط جوایز یا بالعکس؟ در هر کدام از حالت محاط یا محیط شدن پنج ضلعی‌ها، بنا به نگرشی که نسبت به میزان هزینه و کیفیت کار در زمره اهداف دست‌اندرکاران بوده است تحلیل وجود دارد که ما این تحلیل را به خوانندگان این گزارش واگذار می‌کنیم.

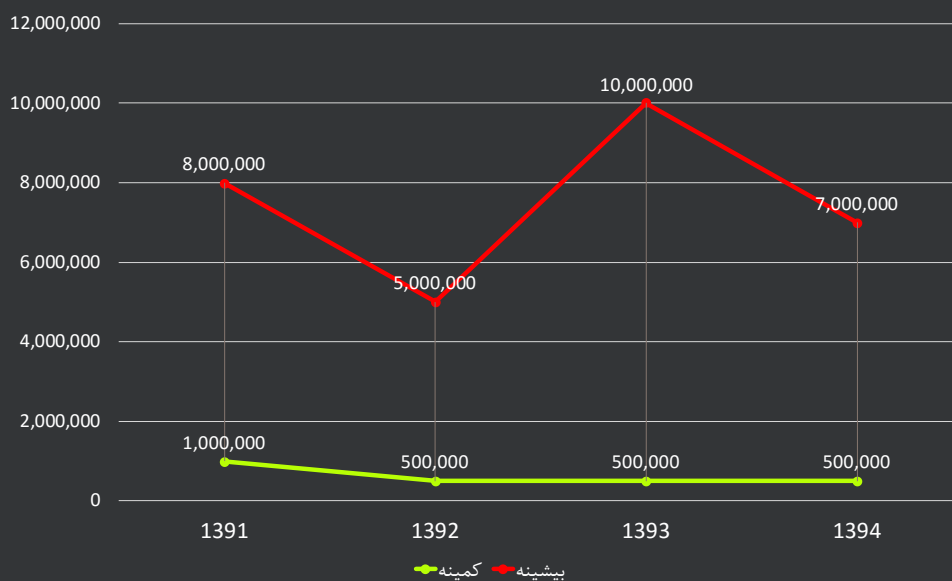


استخراج داده‌های پیشین جشنواره علی‌رغم مشکلات عدیده‌ای که برای تیم تهیه گزارش ایجاد نمود اما با پیگیری ایشان و همکاری‌های سایر بخش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به وضع قابل قبولی (به لحاظ تحلیل آماری) انجام پذیرفت. اما در برخی گزاره‌ها جمع‌آوری و تحلیل اطلاعات امکان پذیر نبود. بدست آوردن مبلغ هزینه شده از جمله مواردی است که می‌بایستی با استفاده از اسناد متقن مالی مورد اشاره قرار گیرد و همانطور که در نمودار زیر مشهود است پس از بررسی اسناد مالی مشخص گردید بیشترین هزینه‌ای که برای جوایز در ۴ دوره از جشنواره گردیده، مربوط به دوره چهارم بوده است. گویی سیر صعودی افزایش مبلغ ریالی جوایز در جشنواره پنجم متوقف شده است. این امر ناشی از تشخیص دست اندرکاران برگزاری جشنواره برای حمایت‌ها و جوایز غیرریالی بوده است. جوایزی که شاید بتواند برای دریافت کنندگان آنها ارزشی به مراتب بیش از معادل ریالی آن را به ارمغان آورد.

#### مجموع مبالغ جوایز اهدایی به تفکیک هر دوره جشنواره (به تومان)

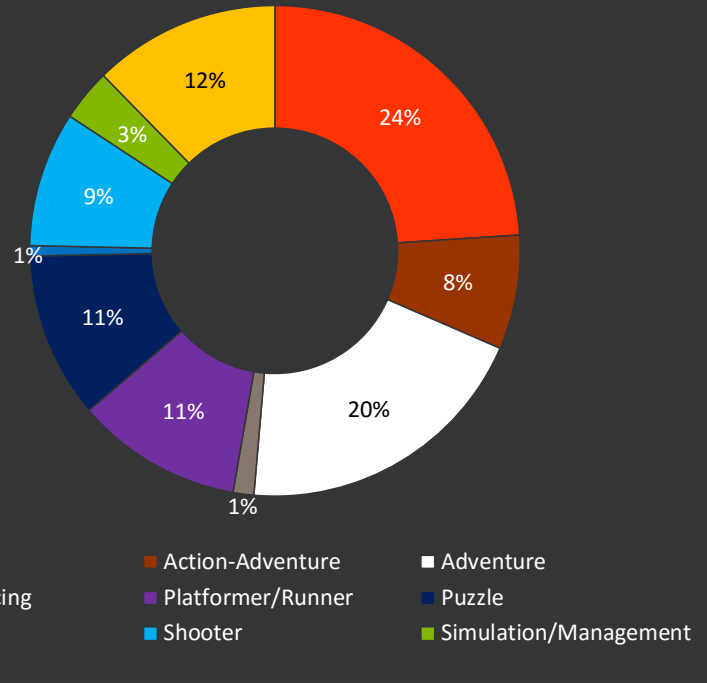


#### بیشینه و کمینه مبلغ جوایز اهدایی به تفکیک هر دوره جشنواره



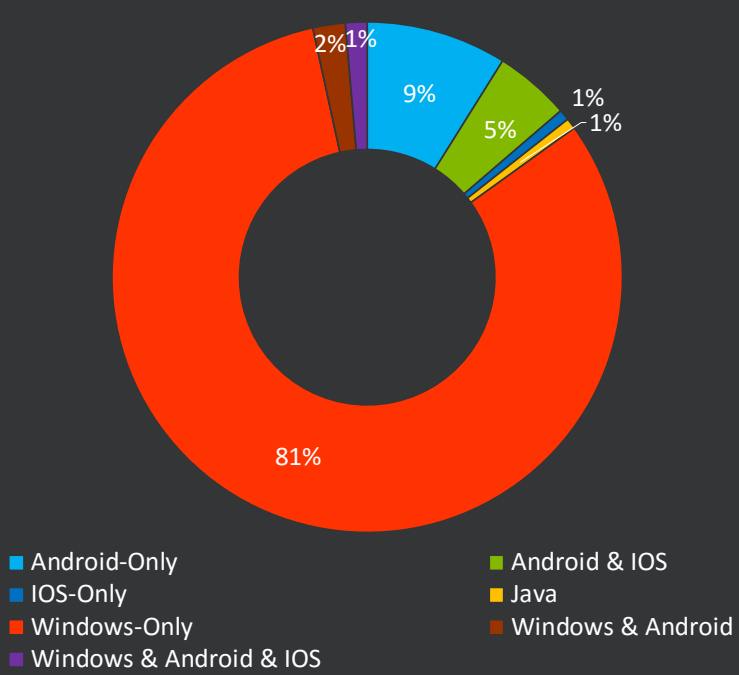
هر چند خیلی نزدیک بودن نقاط اکستریم (بیشینه و کمینه) این نمودار به لحاظ تحلیل در فضای واقعیت کار جالبی نیست ولی اختلاف خیلی زیاد مبلغ جوایز هم چندان مناسب به نظر نمی‌آید. نزدیک بودن کمترین و بیشترین مبلغ جایزه، تلاش حداکثری و انگیزش پولی بازی‌سازان را برای تولید اثر مرغوب و دریافت "برترین" جایزه تا حدی کاهش می‌دهد و از طرفی میزان بسیار پایین مبلغ جایزه نیز تلاش حداکثری ایشان را در پی خواهد داشت. همچنین پس از کاهش مبلغ جایزه پس از دوره دوم، افزایش میزان حداقل مبلغ جایزه را (برخلاف افزایش میزان حداکثر مبلغ جایزه) شاهد نیستیم. شاید عددی مابین ۷ تا ۸ میلیون برای بیشینه مبلغ جایزه (میانگین حداکثر مبلغ جوایز چهار دوره) عددی قابل قبول باشد.

سهم درصدی جوایز اهدایی براساس ژانر بازی



پیشنهاد می شود این نمودار را در ذهن نگه دارید و به نمودار حلقه‌ای مربوط به "بازی های ارسالی بر اساس ژانر"، نگاهی بیندازید. ترتیب فراوانی بازی های ارسالی به جشنواره، به ترتیب "اکشن"، "پازل" و "تیراندازی" بوده است در حالیکه در کسب جایزه به ترتیب بازی هایی در ژانر "اکشن"، "ماجراجویی"، "استراتژی" و "پلتفرمر/رانر" چهار جایگاه نخست را به خود اختصاص داده‌اند. فراوانی بازی های ارسالی و بازی های کسب کننده جایزه برای بازی های اکشن و استراتژی به مانند هم است ولی بازی های پازل علی‌رغم حضور ۳۳ درصدی در جشنواره، تنها ۱۱ درصد از جوایز را دریافت نموده‌اند، در حالیکه بازی های اکشن و استراتژی با ۲۶ و ۱۳ درصد حضور در جشنواره به ترتیب ۲۴ و ۱۲ درصد از جوایز را کسب نموده‌اند. نزدیکی این نسبت ها به ما نشان می‌دهد بازی هایی که در این دو ژانر ارسال شده‌اند به احتمال زیاد حرفه‌ای تر و با انگیزه بیشتری برای دریافت جایزه ساخته شده‌اند.

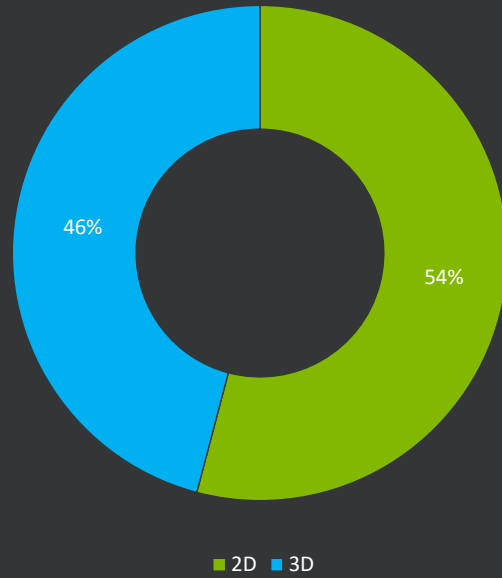
سهم درصدی جوایز اهدایی براساس سیستم عامل بازی



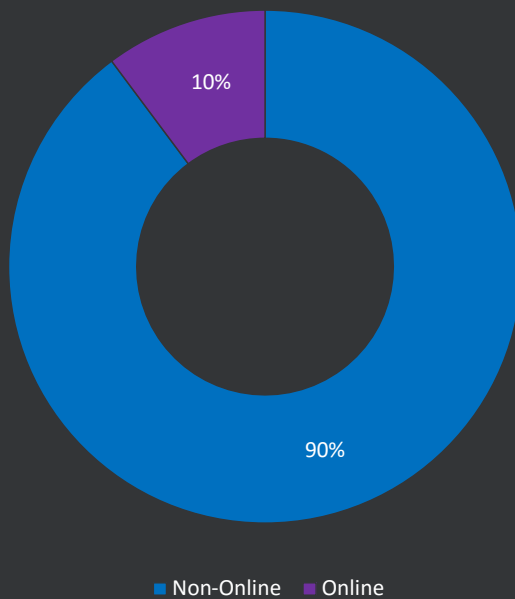
جایزه برترین سیستم عامل بازی های ارسالی به جشنواره به ترتیب "فقط ویندوز"، "فقط اندروید" و "اندروید و آی.اواس" بوده است. البته باید اذعان نمود، این سهم ها شاید به دلیل پررونق تر شدن بازی های موبایلی در کشور، در سال های آینده به همین ترتیب نباشد ولی می‌توان گفت تجربه، علاقه و گرایش بازی سازان شرکتی و غیرشرکتی در پنج سال اخیر صنعت بازی ایران به طرف بازی هایی که به روی رایانه های شخصی اجرا می شوند، بوده است. اما سوال دیگری که پیش می‌آید این است که اگرچه تقریباً ۱۰ درصد از بازی های جایزه برده در جشنواره برای سیستم عامل اندروید بوده است اما میزان استفاده بازیکنان ایرانی از بازی های ایرانی نیز آیا به همین ترتیب بوده است و آیا قریب به ۸۰ درصد از بازی های ایرانی در بازار مربوط به بازی های رایانه ای با سیستم عامل ویندوز می‌باشد؟

### سهم درصدی جوایز اهدایی براساس دوبعدی/سه بعدی بودن بازی

هر چند، غالب بازی های ارسال به جشنواره با گرافیک دوبعدی ساخته شده اند اما پس از بررسی بازی های برگزیده، به این واقعیت می رسیم که بازی های سه بعدی علیرغم حضور کمتر در جشنواره، به لحاظ کیفی حضور مقتدرانه ای داشته اند. به عبارتی دیگر تقریباً نیمی از جوایز به بازی های سه بعدی اختصاص پیدا کرده است در حالیکه کمتر از نیمی (۳۸ درصد) از بازی های ارسال به جشنواره، بازی های سه بعدی بوده اند.



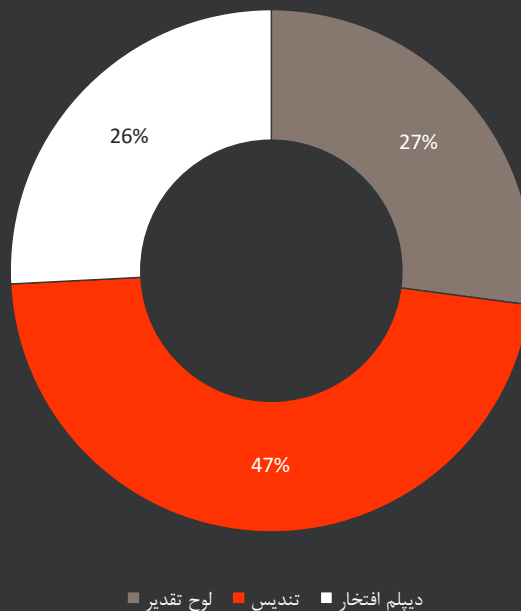
### سهم درصدی جوایز اهدایی براساس آنلاین/غیرآنلاین بودن بازی



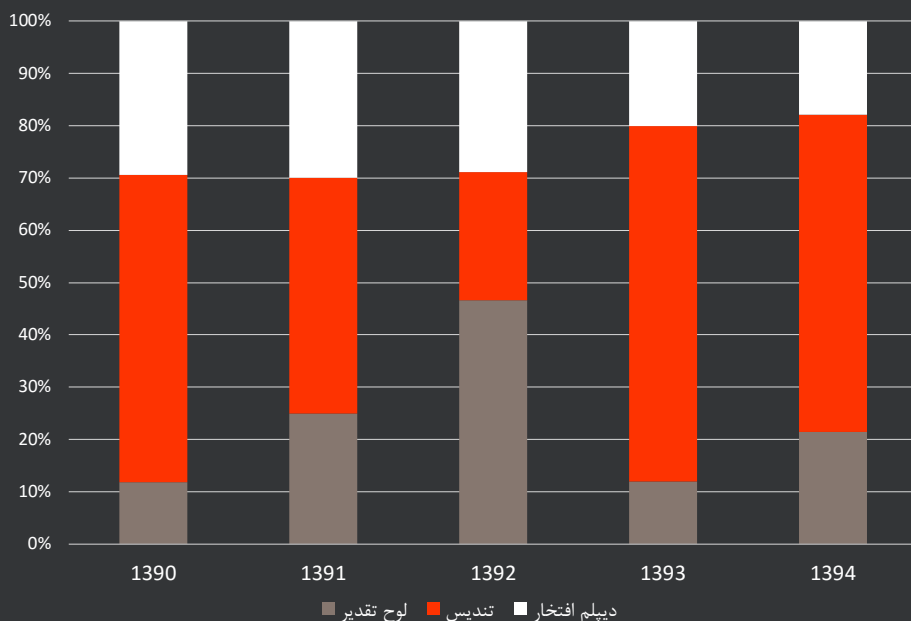
همانطور که در نمودار سهم درصدی بازی های ارسال براساس آنلاین/غیرآنلاین بودن بازی مطرح گردید، بیشتر بازی هایی که به پنج دوره جشنواره ارسال شده بودند غیر آنلاین بوده اند و بنابراین حضور بیشتر بازی های غیر آنلاین در میان گیرندگان جایزه خارج از انتظار نبوده است و بازی های آنلاین تقریباً سهمی برابر ارسال خود جایزه دریافت کرده اند.

سهم درصدی جوایز اهدایی در پنج جشنواره بر اساس نوع جایزه

"تندیس"، "لوح تقدیر" و "دیپلم افتخار"، این ترتیب فراوانی انواع جایزه اهدایی در ادوار مختلف جشنواره است. تقریباً نیمی از برندگان انواع جایزه در پنج دوره جشنواره، تندیس یا همان غزال زرین را به خانه برده‌اند و دو ربع دیگر با نسبتی تقریباً مساوی به برندگان دیپلم افتخار و شایستگان دریافت لوح تقدیر تعلق گرفته است. قابل ذکر است که بیشترین تعداد غزال‌های اهدا شده در دوره دوم جشنواره بوده است.



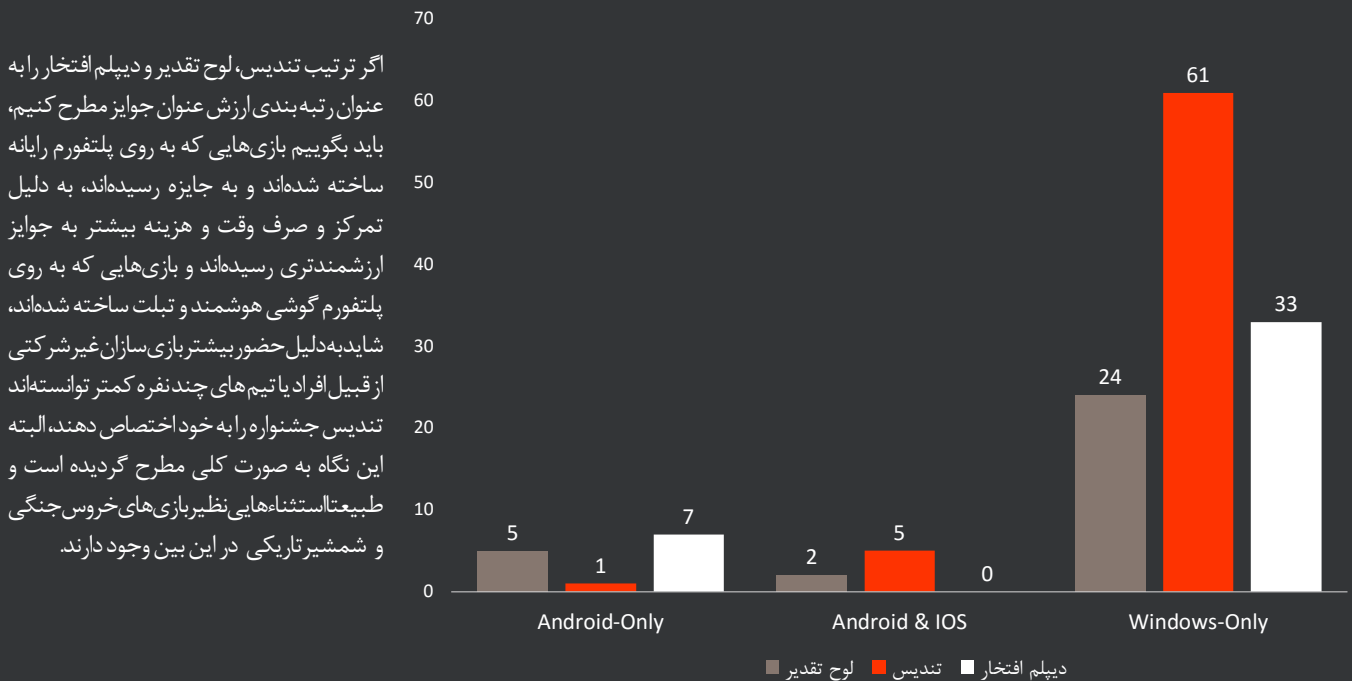
سهم درصدی جوایز اهدایی بر اساس نوع جایزه به تفکیک هر دوره جشنواره



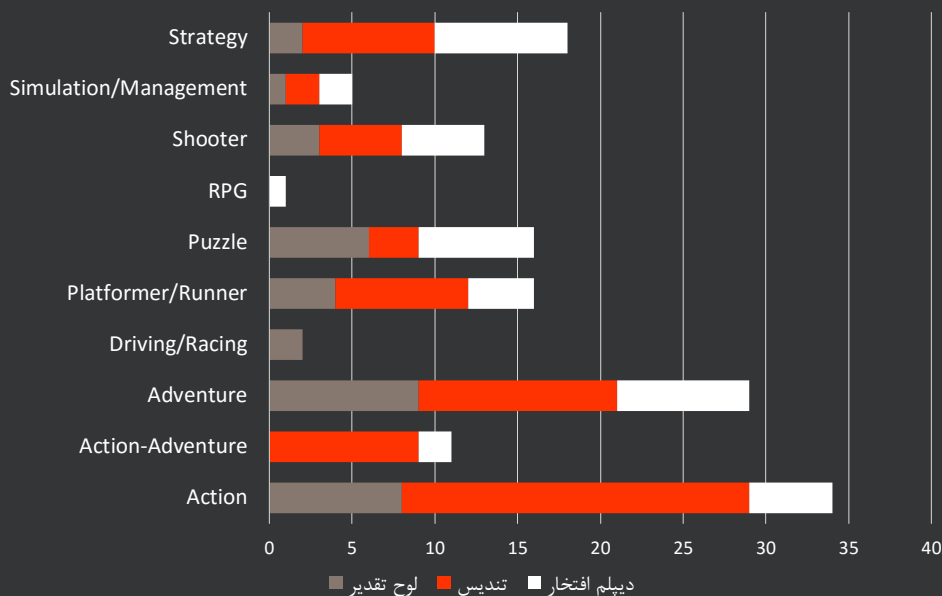
دیپلم افتخار به نوعی با کمترین تغییرات در تمامی دوره‌ها حضور خود را به روی میز اهدای جوایز جشنواره حفظ کرده است اما سهم درصدی تندیس و لوح تقدیر در ادوار مختلف جشنواره از نوسانی قابل توجه برخوردار بوده است که حکایت از کیفیت آثار جایزه گرفته در ادوار مختلف دارد.



### تعداد جوایز اهدایی براساس نوع جایزه به تفکیک سیستم عامل بازی



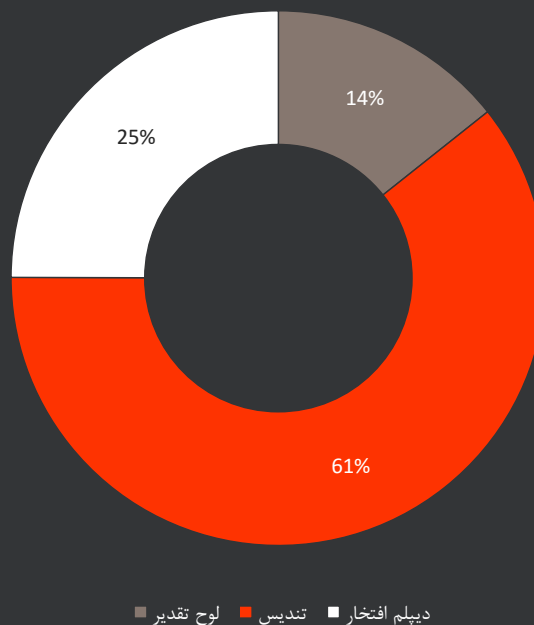
### تعداد جوایز اهدایی براساس نوع جایزه به تفکیک ژانر



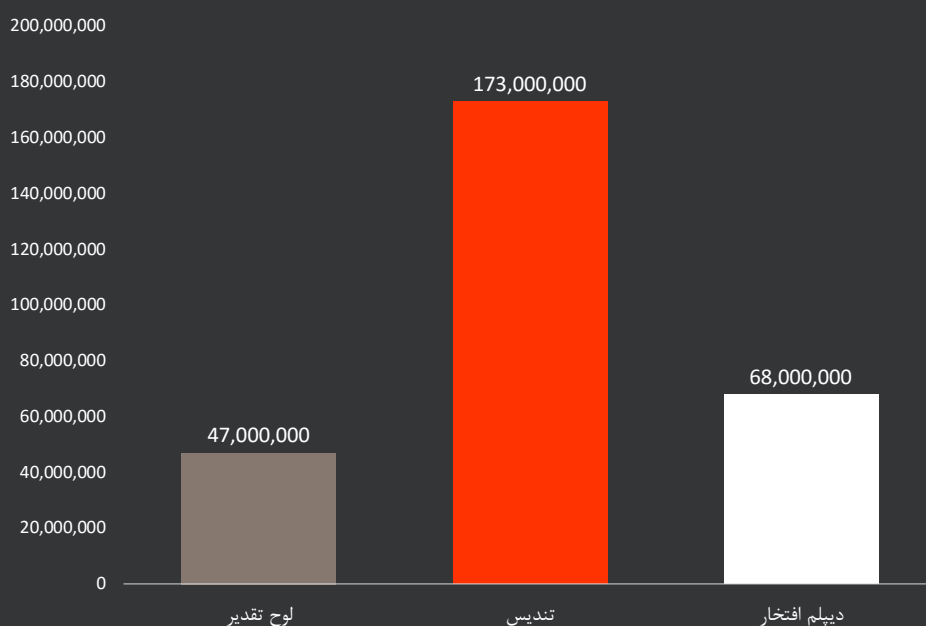
می‌توان انتخاب ژانر بازی در فرآیند ساخت بازی را به دو عامل نسبت داد: "تمایل سازنده" و "سلیقه مصرف‌کننده". از آنجایی که جشنواره بازی‌های رایانه‌ای می‌بایست هم به عرضه و هم به تقاضا در اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای توجه نماید از این رو در انتخاب آثار برگزیده توجه به ژانرهایی که نیاز به تقویت و توسعه در آینده صنعت بازی کشورمان دارند بی اهمیت نمی‌باشد. در میان بازی‌های ارسالی به پنج دوره جشنواره، بیشترین جوایز به بازی‌های ژانر اکشن و کمترین جوایز با ارزش ریالی و غیرریالی کمتر به جوایز دارای ژانر نقش‌آفرینی تعلق گرفته است.

### سهم درصدی مبالغ جوایز اهدایی براساس نوع جایزه

هر چند عنوان "لوح تقدیر" در ترتیب ارزش معنوی جوایز از عنوان "دیپلم افتخار" بالاتر است ولی مبلغ جوایز اختصاص یافته به جوایز عنوان دیپلم افتخار تقریباً دوبرابر جوایز مربوط به لوح تقدیر بوده است. همانطور که انتظار می رود جوایز مربوط به تندیس بیشترین میزان مبلغ جوایز را داشته است. اما اگر سهم ریالی هر کدام از این جوایز کمی تغییر می یافت و به فرض تندیس کمترین سهم ریالی و دیپلم افتخار بیشترین سهم ریالی را داشت آیا این تقسیم بندی منجر به تقویت ارزش معنوی جایزه تندیس می شد یا بالعکس؟ آنچه از کنار هم قرار دادن آمار و یادداشت گزارش در ذهن شما شکل می بندد می تواند، پاسخ این سوال را روشن نماید.



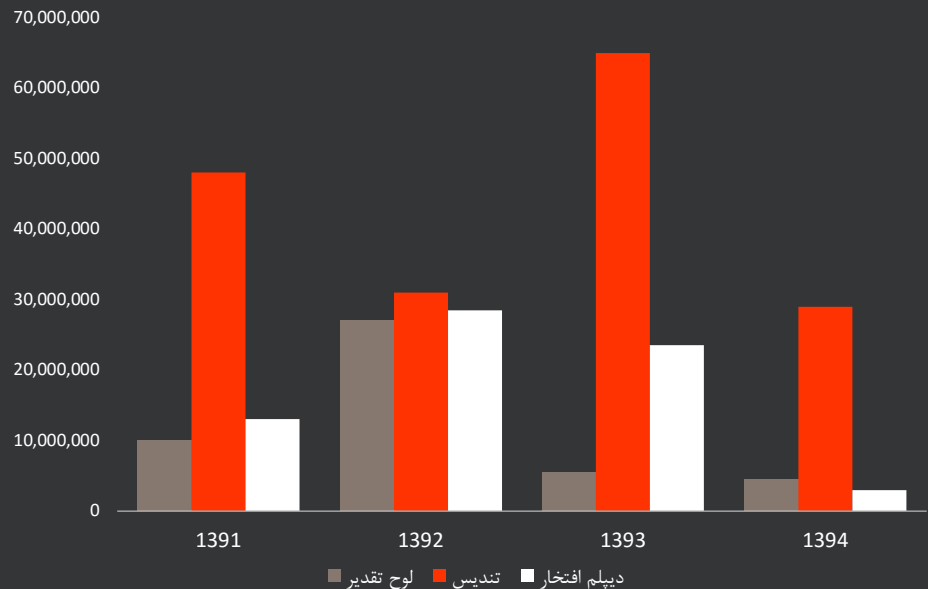
### مقایسه مجموع مبالغ جوایز از جشنواره دوم تا پنجم به تفکیک نوع جایزه (به تومان)



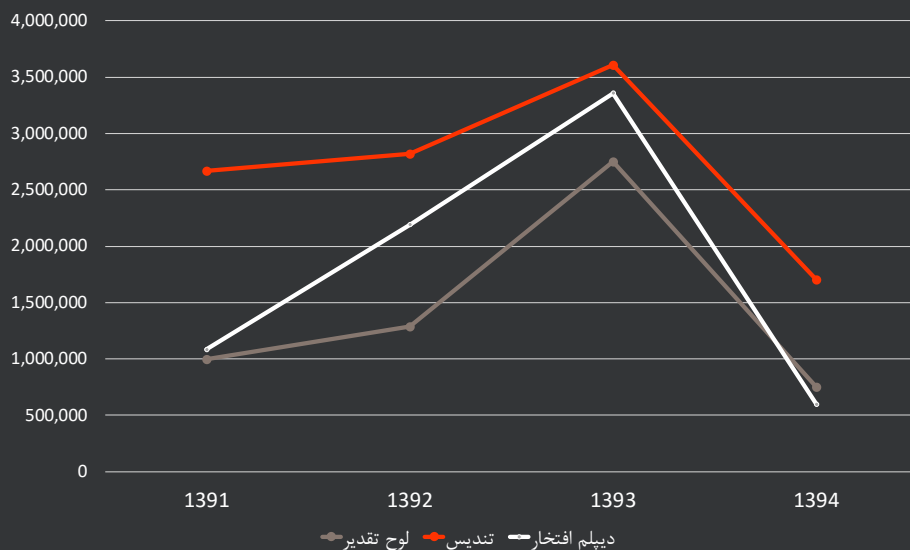
آنچه نمودار به ما نشان می دهد، سهم بالای مبلغ ریالی جوایز مربوط به دریافت کنندگان تندیس است. از این رو می توان پس از دیپلم افتخار و سپس لوح تقدیر در نظر گرفت. هر چند باید خاطر نشان کرد تقریباً نیمی از سهم جوایز مربوط به دریافت کنندگان تندیس و نیم دیگر بین دریافت کنندگان دیپلم افتخار و لوح تقدیر تقسیم شده است.

### مجموع مبالغ جوایز براساس نوع جایزه به تفکیک هر دوره جشنواره

اگر بخواهیم عامل انگیزشی بیرونی مربوط به شرکت‌کنندگان در جشنواره را معیاری برای تعیین نوع و میزان جوایز در نظر بگیریم باید بگوییم دو عامل، "مبلغ جایزه" و "عنوان جایزه" در قالب عوامل انگیزشی مادی و معنوی در نظر گرفته شده است. بنابراین علاوه بر مبلغ جایزه، عنوان جایزه نیز می‌تواند به عنوان یک ظرفیت انگیزشی برای دست‌اندرکاران جشنواره مورد استفاده قرار گیرد. با این توضیح به نظر می‌آید با پررنگ تر نمودن ارزش غیرمادی تندیس و استفاده از حمایت‌های غیر ریالی برای برندگان تندیس و همچنین اعطای جوایز ریالی به برندگان دیپلم افتخار و لوح تقدیر (که ارزش غیر مالی کمتری دارند) بتوان تناسبی میان عوامل انگیزشی پولی و غیرپولی با هزینه کرد کمتر ایجاد نمود. با این توضیحات، شما نزدیک بودن سه رنگ در این نمودار میله‌ای را بیشتر ترجیح می‌دهید یا فاصله دار بودن ارتفاع این میله‌ها از یکدیگر را؟

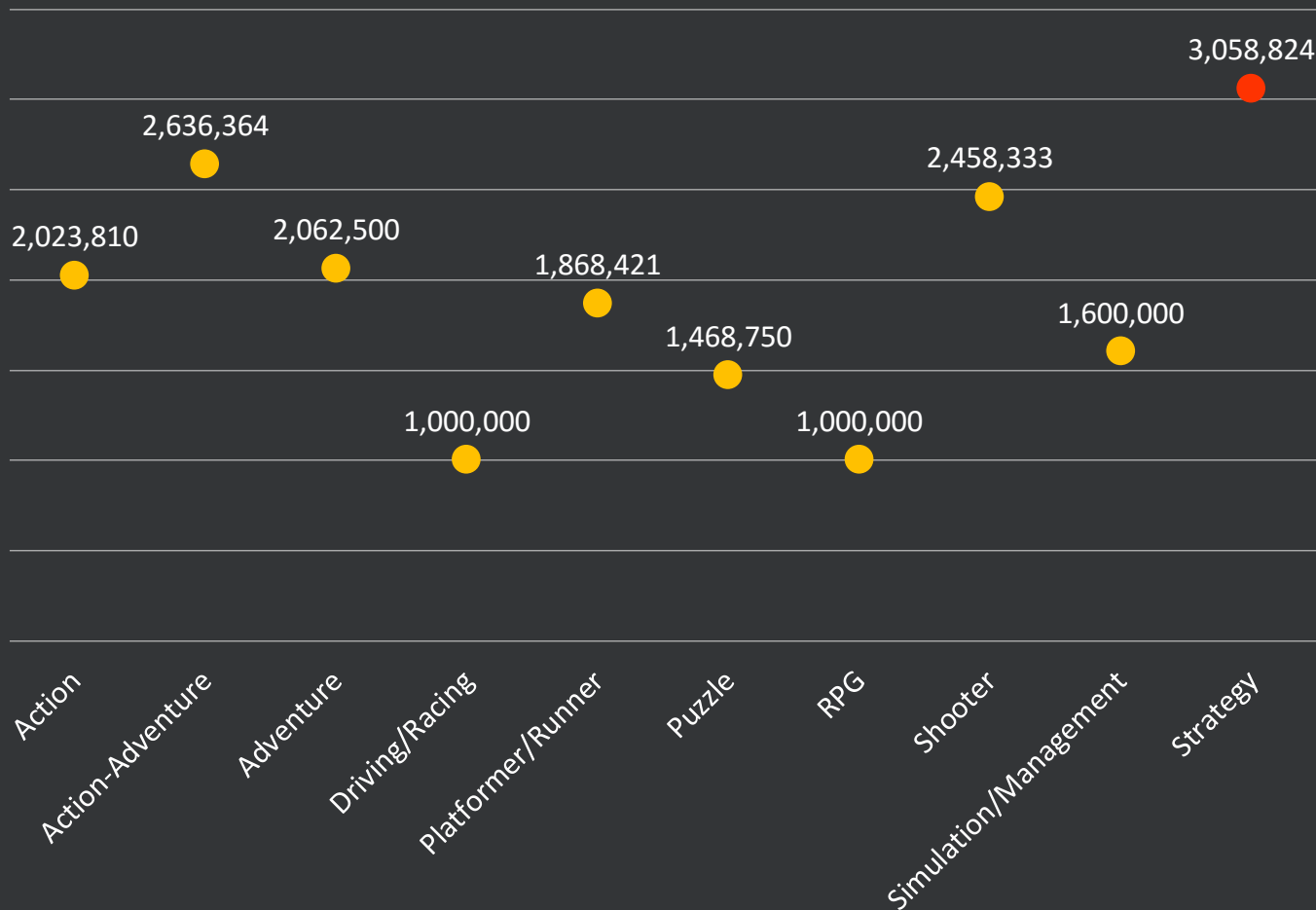


### میانگین مبلغ جوایز اهدایی براساس نوع جایزه به تفکیک هر دوره جشنواره



از آنجایی که نمودار خطی برای نشان دادن روند تغییرات یک متغیر قابلیت دیده شدن بهتری را ارائه می‌دهد، از این‌رو تغییرات مبلغ هر کدام از سه دسته جایزه به صورت نمودار خطی به تصویر درآمده است. به غیر از شکست نمودار در جشنواره پنجم نکته مهم، شیب زیاد افزایش و کاهش جوایز نقدی "دیپلم افتخار" به نسبت سایر جوایز دیگر است.

## مقایسه میانگین‌های مبالغ جایزه اهدایی به تفکیک هر ژانر



به عنوان نمونه، بازی‌های ژانر پازل با وجود اینکه بیشترین حضور را در جشنواره داشته‌اند (که شاید در نگاهی کلی توسط بازی‌سازان غیرشرکتی ارائه شده‌اند) اما به لحاظ مبلغ ریالی دریافت جایزه، جزء پایین‌ترین مبالغ قرار می‌گیرند.

این طبیعی است که بازی خوب پس از حضور در بازار در صورت تبلیغات و توزیع مناسب، فروش خوبی هم خواهد نمود ولیکن بازی‌سازان ضعیف‌تر که شاید منابع در دسترس شان در حد ساخت بازی‌های پیچیده‌تر نمی‌باشد، با در نظر گرفتن سهم بیشتری از جوایز و تثبیت عناوین جایزه‌ای ویژه برای این دست از بازی‌ها، ارتقا یابند.

اگر جشنواره را به عنوان بستری برای تقویت و شناسایی پتانسیل‌های بازی‌سازی در ایران در نظر بگیریم و این انتظار را داشته باشیم که هم قوی‌ترین‌های بازی‌سازی ایران را حفظ کنیم و هم ضعیف‌ترین آنها را تا حد مطلوبی رشد دهیم و همچنین سلیقه مصرف‌کنندگان را در تمامی ژانرها برآورده نماییم، می‌توانیم برای تعیین میزان ریالی جوایز و همچنین عوامل انگیزشی و تشویقی برگزیدگان به گونه‌ای برنامه‌ریزی نماییم که نقاط روی نمودار فوق که نشان‌دهنده میانگین مبلغ جوایز در هر ژانر است به یکدیگر نزدیک‌تر شده و به عبارتی این بیشینه و کمینه‌ها کمی به یکدیگر نزدیک شود.

# کلیدی بازیگران

## بازی سازان ارسال کننده بیشترین بازی

در مجموع پنج دوره

- رسانا افزار شریف ۲۹ بازی
- موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان ۲۹ بازی
- کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ۱۱ بازی
- آنورسانه هنر ۹ بازی
- رسانا شکوه کویر ۸ بازی
- فطرس پویا رایانه ۸ بازی

## بازی سازان برنده بیشترین جایزه

در مجموع پنج دوره

- فن افزار شریف ۱۶ جایزه
- مرکز رشد بازی سازی ۱۴ جایزه
- آنورسانه هنر ۸ جایزه
- موسسه فرهنگی کاظمیون ۷ جایزه
- پیشگامان یارا کیش ۶ جایزه
- پویا توسعه آر تیمن ۶ جایزه





## بازی‌های برنده بیشترین جایزه

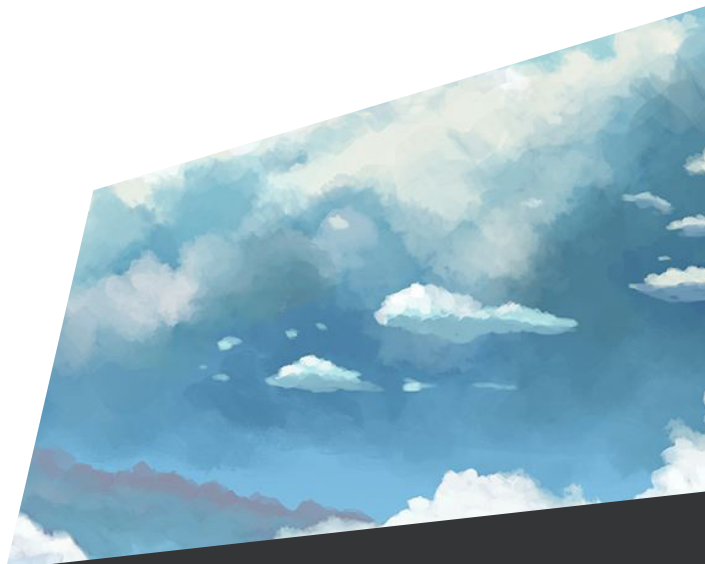
در مجموع پنج دوره

- پروانه: میراث نگهبانان نور ۷ جایزه
- شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور ۶ جایزه
- گر شاسپ ۶ جایزه
- خیابان‌های خونین ۶ جایزه
- بیداری: خاکسترهای سوزان ۵ جایزه

## بازی‌سازی با بیشترین تداوم حضور

در مجموع پنج دوره

- رسانا شکوه کویر ۵ دوره
- موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان ۴ دوره



## بازی‌سازی با بیشترین تداوم دریافت جایزه

در مجموع پنج دوره

- **آنورسانه هنر ۴ دوره**
- **رسانا شکوه کویر ۳ دوره**
- **کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ۳ دوره**
- **پیشگامان یاراکیش ۳ دوره**
- **فن افزار شریف ۳ دوره**

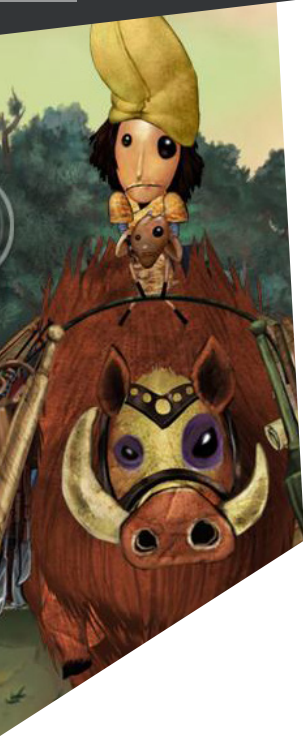
## عناوین جوایز با بیشترین اهدای جایزه

در مجموع پنج دوره

- **بهترین بازی ساده ۱۷ جایزه**
- **بهترین طراحی بازی ۱۳ جایزه**
- **بهترین بازی نامه ۹ جایزه**







## عناوین جوایزی با بیشترین تداوم

در مجموع پنج دوره

- بازی سال ۵ دوره
- بهترین بازی ساده ۵ دوره
- بهترین طراحی بازی ۵ دوره
- بهترین بازی موبایل ۴ دوره
- بهترین موسیقی ۴ دوره

## بازی‌هایی با کسب بیشترین مبلغ برای یک جایزه

در مجموع پنج دوره

- پروانه: میراث نگهبانان نور ۱۰ میلیون تومان
- شبان ۸ میلیون تومان
- گرشاسپ: راز اژدها ۸ میلیون تومان
- سیاوش ۸ میلیون تومان
- شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور ۷ میلیون تومان



## بازی‌سازی با دریافت بیشترین جوایز کلتی بازی

در مجموع پنج دوره

- فن افزار شریف ۴ جایزه
- پیشگامان یاراکیش ۳ جایزه
- توسعه گر شبیه ساز ۳ جایزه

## بازی‌سازی با بیشترین دریافت جایزه هنری

در مجموع پنج دوره

- فن افزار شریف ۸ جایزه
- آنورسانه هنر ۵ جایزه
- موسسه فرهنگی کاظمیون ۴ جایزه

## داورانی با بیشترین تداوم داوری

در مجموع پنج دوره

- سید علی سیدف ۴ دوره
- امیر محمد دهستانی ۳ دوره



# بازار گمشده قطعه

## سرانه‌ها

محاسبه شده در مجموع ۵ جشنواره

### سرانه جایزه

برای هر بازی

سهام هر بازی در مجموع ۵ دوره جشنواره ۰/۳ جایزه است



### سرانه تندیس

برای هر بازی

سهام هر بازی در مجموع ۵ دوره جشنواره ۰/۱۳ تندیس است



### سرانه مبلغ جایزه (به تومان)

برای هر بازی

سهام هر بازی در مجموع ۵ دوره جشنواره ۶۴۴ هزار تومان است



# سرانه داوری برای هر جایزه

سهم هر جایزه در مجموع ۵ دوره جشنواره ۰/۴۸ داور است



# سرانه جایزه برای هر عنوان جایزه

سهم هر عنوان جایزه در مجموع ۵ دوره جشنواره ۳/۱۹ جایزه است



## میانگین‌ها

محاسبه شده در مجموع ۵ جشنواره

### میانگین بازی‌های ارسال سال در هر دوره جشنواره

به طور متوسط ۱۰۸ بازی در هر دوره جشنواره ارسال شده است

۱۰۸

### میانگین تعداد بازی سازان در هر دوره جشنواره

به طور متوسط ۷۰ بازی ساز در هر دوره جشنواره شرکت کرده‌اند

۷۰

### میانگین تعداد داوران در هر دوره جشنواره

به طور متوسط ۱۵ داور در هر دوره به داورى پرداخته‌اند

۱۵ / ۶

## میانگین مبلغ برای هر جایزه

میانگین مبلغ هر جایزه تقریباً دو میلیون تومان می باشد



## میانگین بازی های آنلاین ارسالی در هر دوره جشنواره

به طور متوسط ۱۲ بازی آنلاین در هر دوره ارسال شده است



# مدل نسبت بخت‌ها (مدل Logistic Regression)

## بازی‌هایی دارای بیشترین و کمترین شانس برای بردن جایزه

مدل رگرسیون لوژیستیک که بعضاً با نام مدل نسبت بخت‌ها نیز از آن یاد می‌شود، برای بدست آوردن نسبت شانس یک رخداد خاص، در حضور متغیرهای توضیحی دیگر است. در الگوهای آماری، تحلیل رگرسیون فرآیندی است که جهت تضمین روابط بین متغیرها مورد استفاده قرار می‌گیرد. به لحاظ لغوی کلمه رگرسیون به معنای برگشت و بازگشت می‌باشد و از دیدگاه آماری به معنای بازگشت به یک مقدار متوسط و میانگین است، بدین معنی که برخی پدیده‌ها به مرور زمان از نظر کمی به سمت یک مقدار متوسط میل می‌کنند.

بگذارید با یک مثال ساده الگوی معرفی شده را توضیح دهیم. فرض کنید هدف، بررسی تاثیر استعمال دخانیات بر ابتلا به سرطان است. در واقع به دنبال این هستیم که بدانیم با چه احتمالی افراد سیگاری مبتلا به سرطان می‌شوند. تعداد ۹۶۱ نفر مورد آزمایش قرار گرفتند که از میان این ۹۶۱ نفر، ۱۷ نفر دخانیات استعمال نکرده و بقیه افراد دخانیات استعمال می‌کنند. از میان افراد گروه اول (عدم استعمال دخانیات) ۲۱ نفر مبتلا به سرطان شده‌اند و در گروه دوم این تعداد ۴۷ نفر گزارش شده است. با یک محاسبه ساده ریاضی، متوجه آن می‌شویم که احتمال ابتلا به سرطان در گروه اول ۱۶٫۹ درصد و در گروه دوم این احتمال ۷۵٫۵ درصد است. حال اگر متغیرهای تاثیرگذار دیگری نظیر جنسیت، مکان زندگی، سن و غیره را به این مدل اضافه کنیم، محاسبه احتمال ابتلا به سرطان کمی پیچیده به نظر می‌رسد و برای محاسبه احتمالات پیچیده، راهی بهتر از استفاده از الگوی رگرسیون لوژیستیک نیست.

حال در پژوهشی که بر روی مجموعه داده‌های جشنواره انجام دادیم، هدف بررسی مولفه‌های تاثیرگذار در تعلق گرفتن جایزه به بازی‌های ارسالی است و اینکه چه مولفه‌هایی به طور معنادار در احتمال کسب جایزه تاثیرگذار است و همچنین کدامیک از انواع بازی‌ها دارای احتمال بیشتری برای دریافت جایزه است.

از سوی دیگر با استفاده از همین مدل بررسی خواهیم کرد که کدام مولفه‌ها، به طور آماری تاثیری در نظر داوران برای انتخاب بازی‌ها برای دریافت جایزه داشته‌اند.

در مدل رگرسیون با به کارگیری متغیرهای مستقلی که گروه‌بندی شده‌اند، تعریف جدیدی با عنوان رده مرجع پدید می‌آید در واقع، این رده به عنوان رده‌ای مرجع جهت مقایسه با سایر رده‌ها انتخاب می‌شود و عوض شدن رده مرجع، تاثیری در برآورد احتمال ندارد. در این مدل، مولفه‌های مختلف نظیر «ژانر بازی»، «ساده» یا «بزرگ» بودن بازی، «آنلاین» یا «غیرآنلاین» بودن، «۲بعدی» یا «۳بعدی» بودن و در قالب «تیمی و شرکتی» یا «فردی» ارائه شدن بازی‌ها، جهت اینکه ترکیب کدام یک از این مولفه‌ها بر کسب جایزه موثر است، بکار گرفته شده است. هنگامی که مدل را برازش دادیم در هر یک از مولفه‌ها به نتایج زیر دست پیدا کردیم که به شرح زیر است:

### مولفه ژانر

این مولفه زیربخش‌های مختلفی نظیر اکشن، اکشن-ماجراجویی، ماجراجویی، رانندگی/مسابقه‌ای، پلتفرمر، پازل، تیراندازی، شبیه‌سازی/مدیریتی، ورزشی و استراتژی دارد.

### ۱- ژانر اکشن

با توجه به اینکه رده مرجع در این عنصر، رده استراتژی انتخاب شده، از این به بعد تمام زیر مولفه‌ها با بازی‌های استراتژی مقایسه می‌شوند. بخت دریافت جایزه بازی‌های اکشن در مقایسه با بازی‌های استراتژی تفاوت معناداری ندارد ولی با ثابت بودن تمام مولفه‌ها، بازی اکشن، اندک بخت بیشتری برای دریافت جایزه را دارا است. در واقع بخت جایزه بردن در ژانر اکشن ۱٫۶۳ برابر ژانر استراتژی است.

### ۲- ژانر اکشن-ماجراجویی

بخت دریافت جایزه بازی‌هایی با این ژانر در مقایسه با بازی‌های استراتژی تفاوت معناداری دارد و با ثابت بودن تمام مولفه‌ها، بازی‌های ژانر اکشن-ماجراجویی بخت بیشتری را برای دریافت جایزه دارا می‌باشند. در واقع بخت جایزه بردن در ژانر اکشن-ماجراجویی، ۷٫۶۹ برابر ژانر استراتژی است.

### ۳- ماجراجویی

بخت دریافت جایزه بازی‌هایی با ژانر ماجراجویی در مقایسه با بازی‌های استراتژی تفاوت معناداری دارد و با ثابت بودن تمام مولفه‌ها، بازی‌های ژانر ماجراجویی بخت بیشتری برای دریافت جایزه را دارا هستند. در واقع بخت جایزه بردن در ژانر ماجراجویی، ۵٫۰۱ برابر ژانر استراتژی است.

### ۴- ژانر پلتفرمر

بخت دریافت جایزه بازی‌های ژانر پلتفرمر در مقایسه با بازی‌های ژانر استراتژی تفاوت معناداری دارد و با ثابت بودن تمام مولفه‌ها، بازی‌های ژانر پلتفرمر بخت بیشتری را برای دریافت جایزه دارا هستند. در واقع بخت جایزه بردن در ژانر پلتفرمر، ۵٫۲۲ برابر ژانر استراتژی



است.

و اما بقیه ژانرهای بازی اختلاف معنادار آماری با ژانر استراتژی ندارند.

### مولفه ساده و بزرگ بودن بازی‌ها

با فرض ثابت ماندن بقیه مولفه‌ها، بخت بردن جایزه در بازی‌های بزرگ، ۳٫۵۱ برابر بخت بردن جایزه در بازی‌های ساده است و همچنین این اختلاف در بردن جوایز بین این دو زیرمولفه معنادار است. در واقع این مولفه بر انتخاب بازی‌های منتخب، تاثیرگذار بوده است.

### مولفه آنلاین و غیر آنلاین بودن بازی‌ها

بخت بردن جایزه در این دو زیرمولفه تفاوت معناداری با یکدیگر ندارند.

### مولفه ۲ بعدی و ۳ بعدی بودن بازی‌ها

علیرغم اینکه ساده یا بزرگ بودن بازی‌ها در بخت بردن جایزه تاثیر گذار است اما این رویه در مورد این مولفه صدق نمی‌کند و بخت بردن جایزه در این دو زیر مولفه تفاوت معناداری ندارند.

### مولفه ارائه شدن بازی بصورت تیمی /

#### شرکتی و انفرادی

از آنجایی که انتظار می‌رود بازی‌های تیمی / شرکتی از کیفیت به مراتب بالاتری نسبت به بازی‌هایی که به صورت فردی خلق شده‌اند،

برخوردار باشند، بخت بردن جوایز نیز در این نوع بازی‌ها بیشتر است. باتوجه به مدل برآزش داده شده، دور از انتظار نبود که اختلاف معناداری بین بخت جایزه بردن در بازی‌های تیمی / شرکتی و انفرادی وجود داشته باشد به صورتی که بخت بردن جوایز در بازی‌های تیمی / شرکتی ۹٫۸ برابر بخت بردن جوایز در بازی‌های انفرادی است.

### مولفه پلتفرم

رده مرجع در این مولفه، بازی‌هایی هستند که در هر دو پلتفرم «موبایل» و «رایانه» ارائه شده‌اند. به صورت کلی نوع پلتفرم در دریافت جایزه تاثیرگذار است ولی اختلاف معناداری بین بخت بردن جوایز در بازی‌هایی که بر روی پلتفرم موبایل ساخته شده‌اند با بخت بردن جوایز در بازی‌هایی که بر روی هر دو پلتفرم ارائه شده‌اند، وجود ندارد. همچنین این موضوع درباره بازی‌هایی که فقط بر روی رایانه و موبایل-رایانه ارائه شده‌اند، نیز صدق می‌کند. اما مسئله اصلی که باعث می‌شود این مولفه معنادار شود این است که اختلاف معناداری بین بازی‌هایی که فقط بر روی موبایل ارائه می‌شوند با بازی‌هایی که فقط بر روی رایانه ارائه شده‌اند، وجود دارد و بخت بردن جوایز در بازی‌هایی که فقط بر روی پلتفرم رایانه ارائه شده‌اند، ۲٫۵ برابر بازی‌ها بر روی پلتفرم

موبایل است.

بنابراین می‌توان گفت که مولفه‌های «ژانر بازی»، «ساده و بزرگ بودن»، «پلتفرم» و «ارائه بصورت تیمی/شرکتی و انفرادی» بازی‌ها، در تعلق گرفتن جایزه به بازی‌های ارسالی در طی ۵ دوره جشنواره تاثیرگذار می‌باشند.

حال این سوال پیش می‌آید که کدام ترکیب از مولفه‌های بازی بیشترین و کمترین میزان احتمال دریافت جایزه را دارند.

دو راهکار وجود دارد که می‌توان از میان بازی‌های ارسالی این احتمال را سنجید:

**راهکار اول:** حداقل یک بازی با ترکیب مولفه‌ها در ۵ دوره جشنواره وجود خارجی داشته باشد. در این حالت، بیشترین و کمترین احتمال محاسبه شده مطابق جدول شماره یک می‌باشد.

**راهکار دوم:** بدون در نظر گرفتن اینکه حداقل یک بازی با ترکیب مولفه‌ها در جشنواره وجود خارجی داشته باشد. در این حالت بیشترین و کمترین احتمال محاسبه شده مطابق جدول شماره دو می‌باشد.

نکته قابل ذکر این است که اگرچه برخی از مولفه‌ها بصورت مستقل در بخت بردن جایزه تاثیرگذار نبوده‌اند اما با ترکیب مولفه‌ها تاثیر اندکی در احتمال بردن جایزه داشته‌اند.

پلتفرم	ژانر	آنلاین و غیرآنلاین	ساده و بزرگ	دو بعدی و سه بعدی	تیمی/شرکتی و انفرادی	احتمال
موبایل	استراتژی	غیرآنلاین	ساده	سه بعدی	انفرادی	0.7 درصد
رایانه	ماجراجویی	غیرآنلاین	بزرگ	دو بعدی	تیمی/شرکتی	84.7 درصد

۱

پلتفرم	ژانر	آنلاین و غیرآنلاین	ساده و بزرگ	دو بعدی و سه بعدی	تیمی/شرکتی و انفرادی	احتمال
موبایل	نقش آفرینی	غیرآنلاین	ساده	سه بعدی	انفرادی	0.1 درصد
رایانه	اکشن-ماجراجویی	غیرآنلاین	بزرگ	دو بعدی	تیمی/شرکتی	89.3 درصد

۲

# سخن آخر

## پیرامون گزارش

### سید محمد علی سید حسینی

این گزارش، نخستین گزارشی است که با رویکرد آماری از سوی تیم پژوهشی ما منتشر شده است که امیدواریم توانسته باشیم علیرغم نقایص موجود، بینشی فرانگانه نسبت به رویدادی مهم در صنعت بازی‌های ویدئویی کشور فراهم آوریم. قصد ما در این گزارش، ارائه اطلاعاتی دسته‌بندی شده از ادوار مختلف جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بود که در کنار یکدیگر معنا پیدا کرده و این معنا را هر مخاطبی به فراخور نقش و هدفی که دنبال می‌کند، درک نماید. از این حیث، ما سعی کردیم بیشتر به مثابه تحلیلگری بی‌طرف در این گزارش حضور داشته باشیم و از ارائه استنباطی غیر قابل تفسیر خودداری کنیم. البته لازم به ذکر است که برگزیدن این نهج در ارائه گزارش، به معنی برداشت آزاد مخاطب نیست بلکه ما با شکل دادن به داده‌های خام، چارچوبی را فراهم کردیم تا مخاطب بتواند در قالب آن چارچوب به تفسیر گزارش بپردازد. همچنین تیم پژوهشی ما در تلاش است که در آینده‌ای نه چندان دور، پیرامون مقوله‌های برجسته دیگری در حیطه "تولید"، "نشر و توزیع" و "مصرف" بازی‌های ویدئویی در کشور، گزارش‌هایی را با رویکرد آماری تولید کند تا ابزاری برای توسعه دید سراسری در بازی‌سازان، عرضه‌کنندگان بازی و مدیران عالی این صنعت نوپا در کشور باشد.

کسی که تو در تو نظاره کند

ورق‌های بیپوده پاره کند

سپردم به تو مایه خویش را

تو دانی حساب کم و بیش را

دوست داریم تشکر صمیمانه خود را از همه کسانی که به مادر تهیه این گزارش یاری رساندند، ابراز نماییم. همچنین باید یک سپاسگزاری ویژه از **مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای** به عمل آوریم که با حمایت خود، ما را در انجام وظایفمان مصمم و امیدوار نمود.

علاوه بر این، مشتاقیم که از بخش‌های مختلف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، خصوصاً واحد **تولید، اداری-مالی، نظارت، روابط عمومی و انستیتو ملی بازی‌سازی** به خاطر همدلی مسئولانه و در اختیار قرار دادن اطلاعاتی ارزشمند از دوره‌های مختلف جشنواره قدر دانی کنیم.





تهران، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار، نبش خیابان زیرک زاده پلاک ۳۲، طبقه چهارم



داخلی ۴۱۴ - ۵۲۷۵۰۸۸۳۰۲۱ ۹۸+



research@ircg.ir

