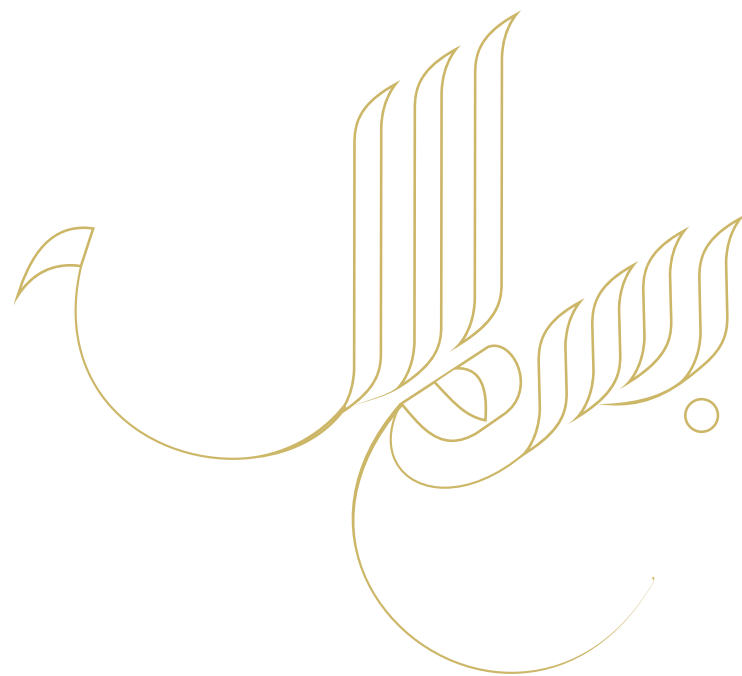






مرکز توسعه فعالیت های فرهنگ بنیان

اطلاعات گزارش

نقشه وضعیت	نوع گزارش:
سرگرمی	حوزه:
بازی های ویدئویی	زیر بخش:
گزارشی از کلان صنعت بازی ویدئویی در ایران و جهان	عنوان:
مهرداد مقصودی	نگارنده:
گروه سیاست پژوهی و تحلیل داده نمافر	تهیه شده در:
اتاق فکر حوزه سرگرمی مرکز توسعه فعالیت های فرهنگ بنیان	ناظر کیفی:
آبان ماه ۱۳۹۹	تاریخ انتشار:

فهرست مطالب

۴۰	«بازار اشتغال صنعت بازی در ایران
۴۲	«آسیب‌شناسی صنعت بازی از نگاه شرکت‌های فعال ایرانی
۴۳	«تولید و اشتغال صنعت بازی در جهان
۴۳	«بازار اشتغال صنعت بازی در جهان
۴۵	«بحث و بررسی تولید و اشتغال در صنعت بازی
۴۷	بازار و فروش
۴۸	«بازار و فروش صنعت بازی در ایران
۴۸	«گردش مالی صنعت بازی در ایران
۵۱	«بازار فروش بازی موبایل در ایران
۵۲	«بازار و فروش صنعت بازی در جهان
۵۲	«گردش مالی صنعت بازی در جهان
۵۴	«سهم کشورهای مختلف از گردش مالی صنعت بازی جهان
۵۵	«سهم فروش کنسول‌های بازی در جهان
۵۶	«روش‌های کسب درآمد توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی
۵۶	«پردرآمدترین شرکت‌های فعال در صنعت بازی
۵۸	«پرفروش‌ترین بازی‌های موبایل در پلتفرم اندروید
۵۹	«پرفروش‌ترین بازی‌های پلتفرم کنسول
۶۰	«بحث و بررسی بازار و فروش در صنعت بازی
۶۱	مخاطب و مصرف
۶۲	«مخاطبان صنعت بازی در ایران
۶۷	«ژانرهای محبوب مخاطبان بازی در ایران

۸	خلاصه‌مدیریتی
۹	مقدمه
۱۱	روش‌شناسی (چارچوب تحلیل صنایع فرهنگ‌بنیان و خلاق)
۱۲	تعاریف و واژه‌شناسی صنعت بازی‌های ویدئویی
۱۵	ژانرهای بازی‌های ویدئویی
۱۷	آموزش و محتوا
۱۸	«آموزش و محتوا در صنعت بازی ایران
۱۸	«آموزش دانشگاهی و رسمی بازی‌سازی در ایران
۲۱	«آموزش آنلاین بازی‌سازی در ایران
۲۲	«محتوای علمی و پژوهشی مرتبط با صنعت بازی در ایران
۲۷	«آموزش و محتوا در صنعت بازی جهان
۲۷	«آموزش آکادمیک بازی‌سازی در جهان
۲۸	«آموزش آنلاین بازی‌سازی در جهان
۳۰	«محتوای علمی و پژوهشی صنعت بازی در جهان
۳۳	«بحث و بررسی آموزش و محتوا در صنعت بازی
۳۵	تولید و اشتغال
۳۶	«تولید و اشتغال صنعت بازی در ایران
۳۶	«شرکت‌های فعال در صنعت بازی ایران
۳۷	«خصوصیات شرکت‌های ایرانی فعال در صنعت بازی

۱۱۳ تأثیرات ویروس کرونا بر صنعت بازی

- ۱۱۴ < تأثیر کرونا بر صنعت بازی ایران
- ۱۱۴ << تغییرات در تعداد اعضا
- ۱۱۴ << تغییر در مجموع تعداد نصب فعال
- ۱۱۵ << تغییر در درآمد شرکت‌های بازی‌سازی ایرانی
- ۱۱۶ < تأثیر کرونا بر صنعت بازی جهان
- ۱۱۶ << صرف زمان بیشتر بازی توسط مخاطبان
- ۱۱۷ << افزایش مدت زمان استفاده از کنسول‌های بازی
- ۱۱۹ << افزایش فروش محصولات بازی
- ۱۲۰ << افزایش مخاطبان پلتفرم استریم بازی Twitch
- ۱۲۱ << تعویق رویدادهای بازی

۷۴

۷۹

۸۱

۸۲

۸۲

۸۵

۸۵

۸۷

۸۸

۸۹

۹۱

۹۲

۹۴

۹۸

۹۹

۱۰۰

۱۰۴

۱۰۶

۱۰۷

۱۰۹

< مخاطبان صنعت بازی در جهان

< بحث و بررسی مخاطب و مصرف در صنعت بازی ویدئویی

ترویج و گفتمان سازی

< ترویج و گفتمان سازی صنعت بازی در ایران

<< شبکه ترویجی صنعت بازی ایران در اینستاگرام

< ترویج و گفتمان سازی صنعت بازی در جهان

<< وضعیت سرویس‌های پخش زنده بازی

<< میزان ترویج محبوب‌ترین گیمرهای سرویس Twitch

<< ترویج بازی‌های ویدئویی در سرویس‌های استریم

< بحث و بررسی ترویج و گفتمان سازیدر صنعت بازی

نظارت و ارزیابی

< ارزیابی و نظارت صنعت بازی در ایران

< ارزیابی و نظارت صنعت بازی در جهان

< بحث و بررسی ارزیابی و نظارت در صنعت بازی

تامین مالی

< حمایت‌های مالی صنعت بازی در ایران

< تأمین مالی فعالان صنعت بازی در جهان

< بحث و بررسی تأمین مالی در صنعت بازی

جمع بندی

< جمع بندی صنعت بازی در ایران

خلاصه مدیریتی

گزارش پیش رو صنعت بازی‌های ویدئویی را در ایران و جهان با رویکردی داده محور بررسی می‌کند. این گزارش از هفت منظر برای نشان دادن تمام جنبه‌های این صنعت استفاده می‌کند.

- مطالعه این گزارش تصویر مناسبی را از فضای صنعت بازی در ایران و جهان ارائه می‌دهد. مهم‌ترین نکات موجود در این گزارش:
- تعداد مخاطبان صنعت بازی در ایران در سال ۹۶، ۲۸ میلیون نفر بوده و این تعداد در سال ۹۸ به ۳۲ میلیون نفر افزایش داشته است.
- نسبت جمعیتی مخاطبان بازی‌های ویدئویی در ایران از میانگین جهانی بسیار بالاتر است. این موضوع فرصت مناسبی در اختیار توسعه‌دهندگان بازی در راستای اهداف تجاری یا فرهنگی قرار می‌دهد.
- اندازه بازار صنعت بازی ویدئویی در ایران از ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۹۶ به ۴۳۰۰ میلیارد تومان در سال ۹۸ افزایش یافته است. بخش چشم‌گیری از سهم بازار فروش صنعت بازی کشور به تجهیزات سخت افزاری مربوط است.
- روندشناسی صنعت بازی نشانگر افزایش سهم بازی‌های موبایل در آینده این صنعت است.

شناخت روندهای بازی، به معنای افزایش سهم بازی‌های موبایلی در این صنعت است. خوشبختانه شرکت‌های ایرانی در این نوع بازی‌ها سهم بزرگی از بازار ایران را در اختیار دارند. سرمایه‌گذاری در این بخش اثرات مثبت اقتصادی و فرهنگی را برای کشور در بر خواهد داشت.

- ارزیابی‌های ملی و جهانی بازی‌های ویدئویی این را نشان می‌دهند که محتوای مخرب در بازی‌های ویدئویی در حال افزایش است. این مسئله، نظارت، آگاه‌سازی خانواده‌ها و همچنین تولید و انتشار بازی‌های متناسب با فرهنگ ایرانی-اسلامی را لازم می‌کند.
- آموزش‌های مرتبط با صنعت بازی در ایران چه در دانشگاه‌ها و چه به صورت خصوصی وضعیت متناسب و مناسبی در مقایسه با جهان ندارد. از الزامات تقویت این صنعت در ایران ارتقای کمی و کیفی آموزش‌های بازی‌سازی است.
- روند تاسیس شرکت‌های ایرانی فعال در صنعت بازی امیدوارکننده و مثبت بوده اما رشد و بلوغ این شرکت‌ها مستلزم حمایت‌های مادی و معنوی دولت و دیگر مراکز مسئول است.
- یکی از نقاط ضعف توسعه‌دهندگان بازی این است که در تولیدات خود، توجه صرف به جنبه فنی بازی داشته و به جنبه‌های هنری و رسانه‌ای

بازی توجه نمی‌کنند.

گسترش شبکه‌های اجتماعی به توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی برای ترویج و تبلیغ محصولات خود کمک کرده است. پلتفرم Twitch در مقیاس جهانی و شبکه اجتماعی اینستاگرام در ایران می‌توانند در معرفی تولیدات شرکت‌های ایرانی مؤثر باشند.

برای حمایت مالی از توسعه‌دهندگان بازی در جهان تدابیری همچون تخصیص وام‌های بانکی کم‌بهره، تأسیس صندوق‌های حمایتی تخصصی، تأمین مالی از طریق انتشاردهندگان و... اندیشیده شده است. انجام چنین تدابیری در کشور ایران جهت حمایت از توسعه‌دهندگان بازی ضروری به نظر می‌رسد.

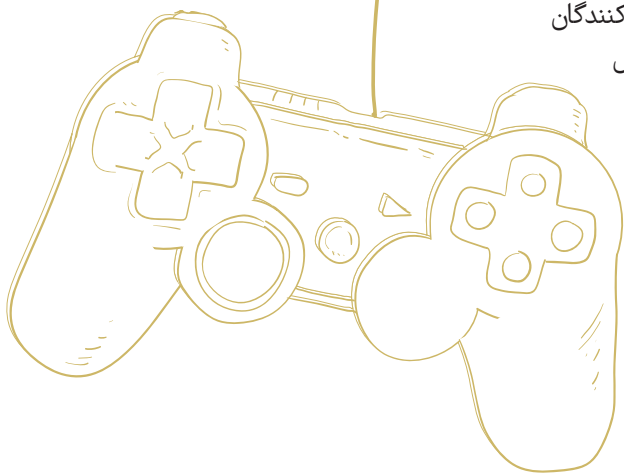
مقدمه

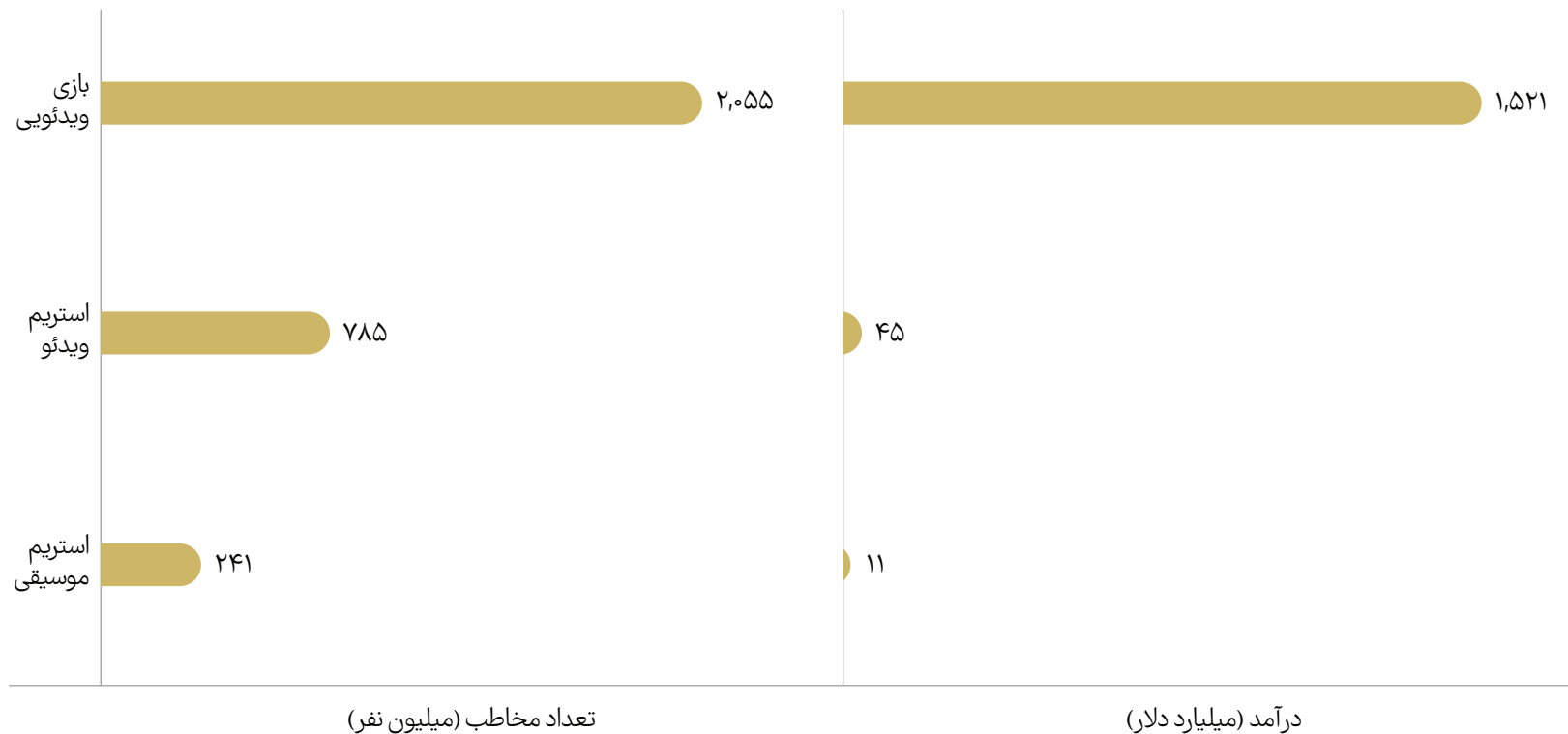
در سال‌های گذشته با گسترش نفوذ فناوری در زندگی مردم، در سراسر جهان استفاده از فناوری‌های گوناگون برای سرگرمی و تفریح همه‌گیری بی‌سابقه‌ای داشته است. موسیقی، فیلم و بازی از جمله تولیداتی هستند که بیشترین تأثیر را از نفوذ توسعه فناوری پذیرفته‌اند. تا چند سال پیش علاقه‌مندان به موسیقی برای شنیدن آهنگ جدید خواننده محبوب خود باید هزینه زیادی برای تهیه نسخه فیزیکی آلبوم پرداخت می‌کردند. توسعه نوآوری و فناوری، سرعت دسترسی به موسیقی را افزایش و هزینه دسترسی به تولیدات صنعت موسیقی را کاهش داده است. بر اساس گزارش انجمن موسیقی آمریکا، سهم سرویس استریم موسیقی در کشور آمریکا، از ۱ درصد در سال ۲۰۰۵ به ۸۰ درصد در سال ۲۰۱۹ رسیده است و سبب افزایش درآمد این صنعت از ۱۰۰ میلیون دلار در سال ۲۰۰۵ به ۱۱/۴ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۹ شده است.^۱ تعداد مخاطبان صنعت استریم موسیقی در سال ۲۰۱۹، به ۳۴۱ میلیون نفر بوده است.^۲

در صنعت ویدئو نیز تأثیر فناوری خیره‌کننده است. سرویس استریم ویدئو Netflix^۳ در سال ۲۰۱۱ تنها ۲۰ میلیون مشترک داشت و این تعداد در سال ۲۰۲۰ به ۱۹۲ میلیون نفر افزایش یافته است.^۴ همین امر

باعث افزایش درآمد فصلی این شرکت از ۷۰۰ میلیون دلار به ۶ میلیارد دلار شده است.^۵ لازم به ذکر است که درآمد این شرکت پیشرو، در سال ۲۰۱۹ برابر با ۲۰/۱۵ میلیارد دلار^۶ و کل اندازه این صنعت در سال ۲۰۱۹ با ۷۸۵ میلیون مخاطب، ۴۴/۵ میلیارد دلار بوده است.^۷ برخلاف تصور عموم، صنعت بازی، از نظر صرفه اقتصادی و تأثیرات اجتماعی_فرهنگی جذابیت بیشتری نسبت به صنعت ویدئو و موسیقی ایجاد کرده است. شکل صنعت بازی ویدئویی را با صنایع استریم ویدئو و استریم موسیقی از حیث مخاطب و درآمد مقایسه می‌کند. مجموع کاربران بازی‌های ویدئویی در سال ۲۰۱۴، ۱/۸ میلیارد نفر بودند. این تعداد در سال ۲۰۲۰ به ۲/۵۵ میلیارد نفر (تقریباً ۳۰ درصد مردم دنیا) افزایش یافته است^۸ و باعث فزونی درآمد تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی از ۷۱ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۴^۹ به ۱۵۲/۱ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۹ شده است.^{۱۰}

این گزارش در پی آن است که به صورت چندوجهی، جامع و داده محور، صنعت بازی‌های ویدئویی در جهان و ایران را بررسی کند.





شکل ۱: مقایسه صنعت بازی ویدئویی با صنایع استریم ویدئو و استریم موزیک بر اساس اندازه بازار و تعداد مخاطب در سال ۲۰۱۹
(منابع: statista.com, global game market report 2020)

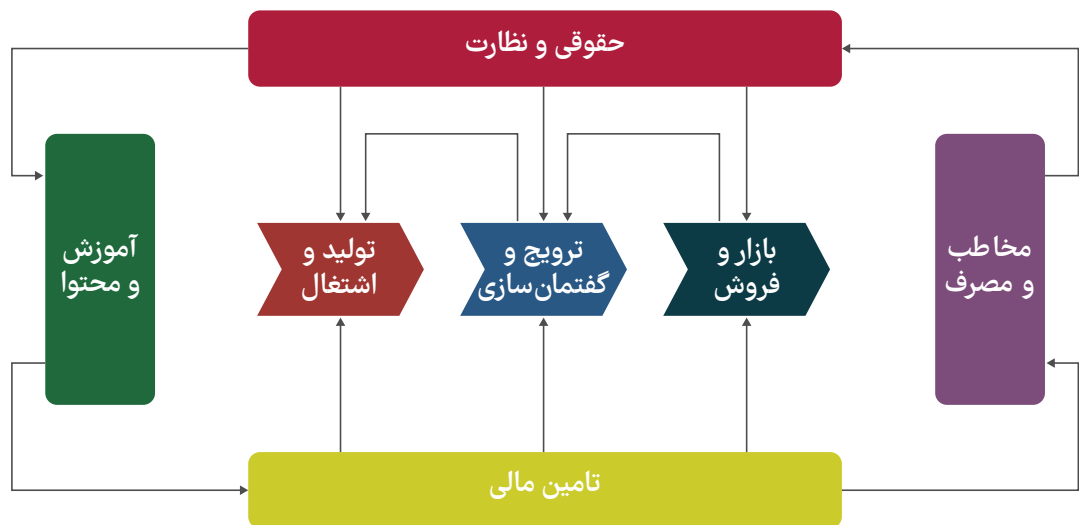
روش‌شناسی (چارچوب تحلیل صنایع فرهنگ‌بنیان و خلاق)

می‌شود. گزارش حاضر بر اساس مدل شکل ۲، با بررسی داده محور هر یک از اجزای این نظام در ایران و جهان، نگاهی یکپارچه به صنعت بازی‌های ویدئویی دارد و تحلیلی آسیب شناسانه به همراه پیشنهادهای راهبردی ارائه می‌دهد.

عوامل موفقیت صنایع فرهنگ‌بنیان^{۱۱} و خلاق^{۱۲} نظیر سینما، موسیقی، بازی‌های ویدئویی، انیمیشن (پویانمایی)، گردشگری و... در کشورهای پیشرو چیست؟ بر اساس «سند نظام توسعه فرهنگ‌بنیان و خلاق»، عوامل موفق شدن یا نشدن این صنایع وابسته به اسبابی است که به صورت نظام‌مند با یکدیگر ارتباط چند سویه دارند که می‌توان آن‌ها را به‌طور جامع، تحلیل کرد. این نظام از ۷ جز یا عامل تشکیل شده است:

- سیاست‌گذاری و ارزیابی
- زیرساخت
- آموزش و محتوا
- تولید و اشتغال
- اشاعه و ترویج‌گفتمان
- بازار و فروش
- مخاطب و مصرف

بر اساس این رویکرد، وجود هر نقصی، حتی کوچک در هر یک از این اجزا و عوامل منجر به اختلال کلی در نظام و شکست آن صنعت می‌شود. برخلاف آن، ارتقا و بلوغ هر یک از این اجزا موجب موفقیت در آن صنعت



شکل ۲: چارچوب تحلیل صنایع فرهنگ‌بنیان و خلاق
(منبع: نمافر)