

فرهنگ ثروت آفرین

بررسی و تحلیل نظام

آمار اقتصادی

بازی‌های ویدئویی

با تأکید بر رویکرد نوآورانه و دانش بنیان

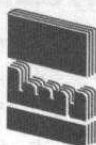
دکتر روح‌اله ابوجعفری

(عضو هیئت علمی پژوهشکده مطالعات فناوری)

مهدی رحیمی نسب

مجتبی نصراللهی نسب

(پژوهشگران پژوهشکده مطالعات فناوری)



سرشناسه	: ابو جعفری، روح اله، ۱۳۵۹ -
عنوان و نام پدیدآور	: فرهنگ ثروت آفرین: بررسی و تحلیل نظام آمار اقتصادی بازی‌های ویدئویی با تأکید بر رویکرد نوآورانه و دانش‌بنیان / نویسندگان روح اله ابو جعفری، مهدی رحیمی نسب، مجتبی نصراللهی نسب؛ مشاور سید محمدحسین سجادی نیری
مشخصات نشر	: تهران: رسا، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	: ۱۳۲ ص: مصور، جدول، نمودار.
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۳۱۷-۹۸۲-۳
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۱۱۵.
عنوان دیگر	: بررسی و تحلیل نظام آمار اقتصادی بازی‌های ویدئویی با تأکید بر رویکرد نوآورانه و دانش‌بنیان.
موضوع	: بازی‌های ویدئویی -- ایران -- صنعت و تجارت -- آمار
موضوع	: Video games industry -- Iran -- Statistics
موضوع	: بازی‌های ویدئویی -- صنعت و تجارت -- آمار
موضوع	: Video games industry -- Statistics
موضوع	: بازی‌های ویدئویی -- ایران -- صنعت و تجارت
موضوع	: Video games industry -- Iran
موضوع	: ری‌های ویدئویی -- صنعت و تجارت
موضوع	: Video games industry
شناسه افزوده	: رحیمی نسب، مهدی، ۱۳۷۰ -
شناسه افزوده	: نصراللهی نسب، مجتبی، ۱۳۶۷ -
شناسه افزوده	: سجادی نیری، سید محمدحسین، ۱۳۵۷ -
رده‌بندی کنگره	: HL ۹۹۹۳
رده‌بندی دیویی	: ۳۳ / ۴۷۷۹۷۸
شماره کتابشناسی ملی	: ۵۸۱۱۶۶۲

کلیه حقوق محفوظ و منحصراً ناشر است

دوست عزیز، هرگونه کسب درآمد از دسترنج دیگران، تکثیر کتاب بدون اجازه از ناشر و فروش آن و یا تغییر بهای کتاب، کاری نادرست و نامشروع است و در نهایت، موجب رواج بی‌اعتمادی در جامعه و بروز پی‌آمدهای ناگوار در زندگی و محیطی ناسالم برای خود و نرزنمان می‌گردد.



مؤسسه خدمات فرهنگی رسا

تلفن: ۴۵ - ۸۸۸۳۴۸۴۴ فاکس: ۸۸۸۳۸۱۲۵

WWW.RASABOOKS.IR

عنوان: فرهنگ ثروت آفرین

بررسی و تحلیل نظام آمار اقتصادی بازی‌های ویدئویی

امور گرافیک: مؤسسه فرهنگی و هنری نگاه نو تهران / طراح جلد: حمیدرضا بیدقی

چاپ اول: ۱۳۹۸ — تیراژ: ۵۰۰ نسخه

مرکز توزیع: پخش رسا — تلفن: ۶۶۹۰۷۷۱۰ و ۶۶۹۰۷۷۱۲

قیمت: ۳۸۰۰۰ تومان

۱	مقدمه
۵	بخش اول تبیین و توسعه نظام آمار اقتصادی صنعت بازی های ویدئویی
۷	مقدمه بخش اول
۱۱	فصل اول: تبیین مفاهیم فنی و نظری بازی های ویدئویی
۱۱	۱-۱. مقدمه
۱۲	۲-۱. گفتار اول: تعریف بازی های ویدئویی
۱۲	۳-۱. گفتار دوم: گیم پلی و ژانر
۱۴	۴-۱. گفتار سوم: پلتفرم
۱۵	۵-۱. گفتار چهارم: نظام رده بندی سنی
۱۶	۶-۱. گفتار پنجم: جمع بندی فصل اول
۱۷	فصل دوم: تبیین چارچوب مفهومی اقتصاد بازی های ویدئویی
۱۷	۱-۲. مقدمه
۱۸	۲-۲. گفتار اول: جایگاه بازی های ویدئویی در اسناد بالادستی کشور
۲۰	۳-۲. گفتار دوم: رویکرد زنجیره ارزش به صنعت بازی های ویدئویی
۲۰	۴-۲. گفتار سوم: شاخص های صنعت بازی های ویدئویی
۴۰	۵-۲. گفتار چهارم: جمع بندی فصل دوم
۴۱	فصل سوم: تبیین مفاهیم آماری اقتصاد بازی های ویدئویی
۴۱	۱-۳. مقدمه
۴۱	۲-۳. گفتار اول: تعاریف و مفاهیم استاندارد در صنعت بازی های ویدئویی
۴۲	۳-۳. گفتار دوم: طبقه بندی های بین المللی و پوشش موضوعی بازی های ویدئویی
۵۰	۴-۳. گفتار سوم: شاخص ها و اقلام اطلاعاتی، روش ها و منابع آماری پیشنهادی
۵۳	۵-۳. گفتار پنجم: جمع بندی فصل سوم
۵۵	بخش دوم تحلیل صنعت بازی های ویدئویی با رویکرد نوآورانه و دانش بنیان
۵۷	مقدمه بخش دوم
۵۹	فصل چهارم: تبیین مدل های نوآوری در صنعت بازی های ویدئویی

۵۹	۱-۴. مقدمه
۶۰	۲-۴. گفتار اول: نوآوری در محصول؛ واقعیت مجازی و مشتقات آن
۶۴	۳-۴. گفتار دوم: نوآوری در بازاریابی؛ حضور در بازارهای جهانی
۶۵	۴-۴. گفتار سوم: نوآوری در بازاریابی؛ جریان رو به گسترش ورزش‌های الکترونیکی
۶۸	۵-۴. گفتار چهارم: نوآوری در بازاریابی؛ گسترش نظام توزیع دیجیتال بازی‌های ویدئویی
۷۰	۶-۴. گفتار پنجم: نوآوری در بازاریابی؛ گسترش مدل‌های جدید درآمدی در حوزه بازی‌های ویدئویی
۷۱	۷-۴. گفتار ششم: نوآوری در بازاریابی؛ تبلیغات
۷۳	فصل پنجم: طراحی شاخص‌های نوآوری در صنعت بازی‌های ویدئویی
۷۳	۱-۵. مقدمه
۷۳	۲-۵. گفتار اول: نوآوری در محصول؛ واقعیت مجازی و مشتقات آن
۷۴	۳-۵. گفتار دوم: نوآوری در بازاریابی؛ حضور در بازارهای جهانی
۷۵	۴-۵. گفتار سوم: نوآوری در بازاریابی؛ جریان رو به گسترش ورزش‌های الکترونیکی
۷۵	۵-۵. گفتار چهارم: نوآوری در بازاریابی؛ گسترش نظام توزیع دیجیتال بازی‌های ویدئویی
۷۶	۶-۵. گفتار پنجم: نوآوری در بازاریابی؛ گسترش مدل‌های جدید درآمدی در حوزه بازی‌های ویدئویی
۷۷	۷-۵. گفتار ششم: نوآوری در بازاریابی؛ تبلیغات
۷۹	بخش سوم آمارنامه صنعت بازی‌های ویدئویی
۸۱	مقدمه بخش سوم
۸۳	فصل ششم: تعاریف و مفاهیم آماری
۸۳	۱-۶. مقدمه
۸۷	فصل هفتم: آمار صنعت بازی‌های ویدئویی در حوزه مصرف
۸۷	۱-۷. مقدمه
۸۸	۲-۷. گفتار اول: آمار بازیکنان بازی‌های ویدئویی
۹۵	۳-۷. گفتار دوم: آمار بازی‌بازان بازی‌های ویدئویی
۱۰۱	فصل هشتم: آمار صنعت بازی‌های ویدئویی در حوزه تولید
۱۰۱	۱-۸. مقدمه

۱۰۳	۲-۸. گفتار اول: آمار شرکت‌های بازی‌سازی.....
۱۰۳	۳-۸. گفتار دوم: آمار تولید بازی توسط شرکت‌های بازی‌سازی.....
۱۰۳	۴-۸. گفتار سوم: آمار هزینه‌های تولید بازی توسط شرکت‌های بازی‌سازی.....
۱۰۳	۵-۸. گفتار چهارم: آمار رده‌بندی بازی‌های ویدئویی تولیدشده.....
۱۰۵	فصل نهم: آمار صنعت بازی‌های ویدئو در حوزه توزیع.....
۱۰۵	۱-۹. گفتار اول: آمار توزیع بازی‌های ویدئویی در بازار فیزیکی.....
۱۰۵	۲-۹. گفتار دوم: آمار توزیع بازی‌های ویدئویی ایرانی مستاز در بازار.....
۱۰۶	۳-۹. گفتار سوم: آمار توزیع بازی‌های ویدئویی مجاز در بازار دیجیتال.....
۱۰۶	۴-۹. گفتار چهارم: آمار شرکت‌های توزیع بازی‌های ویدئویی در بازار.....
۱۰۶	۵-۹. گفتار پنجم: آمار فروشگاه‌های توزیع بازی‌های ویدئویی.....
۱۰۷	فصل دهم: آمار نوآوری در صنعت بازی‌های ویدئویی.....
۱۰۷	۱-۱۰. مقدمه.....
۱۰۸	۲-۱۰. گفتار اول: آمار نوآوری در بازاریابی؛ حضور در بازارهای جهانی.....
۱۱۱	۳-۱۰. گفتار دوم: آمار نوآوری در بازاریابی؛ جریان رو به گسترش ورزش‌های الکترونیکی.....
۱۱۵	منابع و ماخذ.....

صنعت بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یکی از شاخص‌ترین و پویاترین بخش‌های صنایع فرهنگی، بیش از سه دهه است که پا به عرصه محصولان سرگرم‌سازی گذاشته و با درآمدزایی رو به رشدی که برای سازندگان و توزیع‌کنندگان خود به ارمغان آورده، در سرعت رشد از دیگر رقیبان خود مانند سینما، تلویزیون و موسیقی پیشی گرفته است. بازی‌های ویدئویی نه تنها درآمد و بازاری منحصر به فرد عرضه می‌کنند، بلکه به‌عنوان محصول رسانه‌ای، کارکردهای هنری و رسانه‌ای نیز دارند. این بازی‌ها با ارائه تصاویر گرافیکی خیره‌کننده و پرداخت‌های داستانی و روایی نو و بدیع، بستری جدید برای ارائه پیام‌ها و فرهنگ‌سازی در میان مخاطبان ایجاد می‌کنند.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای از دهه ۱۹۷۰ در آمریکا شکل گرفته و از آن زمان تا کنون روند رو به رشدی را از بازی‌های آرکید^۱ تا کنسول‌هایی با فناوری‌های پیشرفته و بازی‌های چندنفره^۲ و مبتنی بر رایانش ابری^۳ طی کرده است.^۴ درک صحیح و به‌موقع از قدرت فرهنگ‌سازی و رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای در کشورهایی که این صنعت در آن‌ها به مرحله توسعه‌یافتگی رسیده و زیرساخت‌های لازم برای آن‌ها ایجاد شده، دلیل اصلی توفیق آن کشورها در استفاده تجاری و

1. Arcade Games

2. Multiplayer Games

3. Cloud Gaming

4. How Much Do You Know About Video Games? Available at: <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>

فرهنگی از این محصولات است (رودساز، واعظی‌نژاد، ۱۳۹۴: ۸).

در ایران شناخت قدرت و ابعاد صنعتی بازی‌های ویدئویی اندکی با تأخیر اتفاق افتاد اما در سال ۱۳۸۵ و با حمایت مقام معظم رهبری این روند تغییر یافت و رویکردی واقع‌گرایانه جای آن را گرفت که هم برخورد صحیح و فعال در مواجهه با ورود بی‌رویه محصولات خارجی را در برداشت و هم تولید بازی‌های ایرانی و توسعه صنعت بازی‌های ویدئویی در ایران را سرعت بخشید (همان: ۱۰).

بازی‌های ویدئویی در «سند ملی نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم» نیز از جمله حوزه‌های مهم صنایع فرهنگی دانسته شده و اهداف کمی و کیفی ویژه‌ای برای آن در نظر گرفته شده است که از آن جمله می‌توان به دستیابی به سهم ۳۰ درصدی بازی‌های ایرانی در بازار داخلی بازی‌های ویدئویی تا سال ۱۴۰۴ اشاره کرد. (شورای عالی انقلاب فرهنگی (مصوب کمیسیون نقشه جامع علمی کشور)، ۱۳۹۶). همچنین در مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» نیز به سیاست‌هایی در راستای تبدیل شدن این صنعت به صنعتی پیشرو در کشور اشاره شده است که از آن جمله می‌توان به اولویت‌بخشی به محتوا، فرهنگ‌سازی عمومی و جریان‌سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین‌الملل، تقویت و ارتقای سطح آموزش، ایجاد فضای رقابتی و توسعه فضای کاربر در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، توسعه برنامه‌های پژوهشی، حمایت از نخبگان و مؤسسات دانش‌بنیان، کسب خودکفایی صنعتی و افزایش صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای داخلی، کد (شورای عالی فضای مجازی، ۱۳۹۴).

دسترسی به داده‌های آماری و اطلاعات، اصل محوری برای برنامه‌ریزی موفق در هر صنعت به شمار می‌رود. به نحوی که بدون وجود اطلاعات صحیح و جامع از وضعیت کنونی صنعت و به دنبال آن تحلیلی متقن و علمی از این اطلاعات، حرکت در راه برنامه‌ریزی، امری دشوار به نظر می‌رسد. در حوزه بازی‌های ویدئویی برخی از نهادهای متولی این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان اصلی‌ترین نهاد فعال در این حوزه، در راستای پیشبرد اهداف خود به جمع‌آوری و تولید آمار پرداخته است و شاخص‌هایی را نیز که عمدتاً غیراقتصادی به شمار می‌روند ارزیابی کرده است؛ اما مهم‌ترین چالشی که می‌تواند این آمارها را مخدوش کند، مطابقت نداشتن آن‌ها با استانداردهای آماری مرکز آمار (به‌عنوان متولی و نهاد رسمی تولید آمار در کشور) است؛ چراکه ضرورت اجرای طرح‌های آماری و جمع‌آوری آمار استاندارد در هر حوزه، وجود تعاریف و مفاهیم استاندارد در آن حوزه است که این مهم در حوزه بازی‌های ویدئویی تأمین نشده است (مرکز آمار ایران، ۱۳۹۳).

همچنین طبقه‌بندی‌های استاندارد ملی و بین‌المللی در حوزه بازی‌های ویدئویی از نظر پوشش موضوعی کافی نبوده و انجام پژوهش‌های آماری را در این حوزه با دشواری‌های بسیاری همراه کرده است. تلاش پژوهش حاضر بر این بوده است تا ضمن ارائه برخی مقدمات اقتصادی و آماری مورد نیاز، گامی در جهت جمع‌آوری آمارهای موجود در صنعت بازی‌های ویدئویی و ارتقا و پیشرفت نظام آماری این صنعت بردارد.

پژوهش حاضر با پرداختن به مسئله یکپارچه‌سازی آمار صنعت بازی‌های ویدئویی و نیز دسته‌بندی آمار یادشده بر اساس اولویت‌های اقتصادی این حوزه، با استفاده از روش مطالعه اسنادی در کنار برگزاری جلسات با نخبگان، سعی در تبیین ابعاد فنی، اقتصادی و آماری صنعت بازی‌های ویدئویی کشور دارد.

بخش نخست این کتاب با بررسی سابقه و تجربیات داخلی و جهانی در زمینه تبیین و توسعه نظام آمار اقتصادی صنعت بازی‌های ویدئویی آغاز شد که حدود ده‌ها مقاله و گزارش در این زمینه بررسی و مطالعه و همچنین صاحب‌نظران متعددی با سیاست‌گذاران، مدیران و فعالان اقتصادی این حوزه انجام شد. این بخش مشتمل بر تبیین مفاهیم فنی و نظری حوزه بازی‌های ویدئویی، جایگاه این صنعت در اسناد بالادستی، تأثیر اقتصاد صنعت بازی‌های ویدئویی با استفاده از رویکرد زنجیره ارزش، شناسایی چالش‌های این صنعت در ایران با استفاده از رویکرد نگاشت نهادی، شناسایی شاخص‌های اقتصادی مورد نیاز برای رصد صنعت، تبیین مفاهیم آماری اقتصاد بازی‌های ویدئویی و در نهایت شناسایی منابع آماری و تولیدکنندگان داده در صنعت بازی‌های ویدئویی ایران است.

در بخش دوم، روند نوآوری‌های رخ داده در صنعت بازی‌های ویدئویی با ساختار مبتنی بر چارچوب اسلو بررسی شده است. مطابق با این چارچوب، نوآوری در چهار طبقه: نوآوری در محصول، فرایند فنی، بازاریابی و نوآوری در فرایندهای سازمانی قابل‌پیگیری خواهد بود. در این بخش از پژوهش نیز ضمن مطالعه گزارش‌های داخلی و بین‌المللی درباره نوآوری‌های صنعت بازی‌های ویدئویی، جلسات متعدد نخبگانی با برخی از تولیدکنندگان این صنعت برگزار شد. این بخش مشتمل بر شاخص‌ترین نوآوری‌های صورت گرفته در صنعت بازی‌های ویدئویی است. در نهایت، در بخش سوم با عنوان آمارنامه، ضمن جمع‌آوری و ارائه تمامی آمارهای موجود در صنعت بازی‌های ویدئویی، به کاستی‌های آماری موجود در این صنعت نیز اشاره شده و آمارهای موجود، ضمن دسته‌بندی‌های جدید، در قالب جداول و نمودارهای شفاف جهت استفاده هر چه بهتر سیاست‌گذاران، پژوهشگران و فعالان اقتصادی ارائه شده است.

در پایان، از باب من لم یشکر المخلوق لم یشکر الخالق، بر خود لازم می‌دانیم از مجموعه همکاران مرکز آمار ایران به ویژه سرکار خانم زهره چیت‌ساز که در پیشبرد این پژوهش خالصانه با ما همکاری داشتند تشکر کرده و برای ایشان توفیقات روزافزون آرزو کنیم. همچنین از تلاش‌های معاونت فناوری‌های ارتباطات و مهندسی اجتماعی مرکز همکاری‌های تحول و پیشرفت که با تأمین مالی پروژه امکان تهیه این کتاب را فراهم کردند تشکر و قدردانی می‌گردد. لازم به ذکر است همکاران این مرکز و ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به ویژه جناب آقای سید مهدی دبستانی با اظهار نظر کارشناسی و نقد و بررسی این کتاب، کمک‌های شایانی به بهبود این مجموعه ارائه کردند که شایسته قدردانی می‌باشد. امیدواریم این کتاب به گسترش درک صحیح از جایگاه صنعت بازی‌های ویدئویی کمک کند و زمینه‌ساز رشد و توسعه این صنعت نوپا گردد.