

مسیر دستیابی بازار جهانی بازی‌ها به ۱۸۲٫۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۴ و چشم‌انداز آینده



DIREC
Digital Games Research Center

دانش هدایتگر
تفاوت‌هاست





شناسنامه گزارش

عنوان: گزارش مسیر دستیابی بازار جهانی بازی‌ها به ۱۸۲٫۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۴ و چشم‌انداز آینده

پدیدآورنده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش

تهیه و تنظیم: رویا صدیقی

تاریخ انتشار: تابستان ۱۴۰۴

نشانی: میدان هفت تیر، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار غربی، نبش زیرک زاده، شماره ۳۲،

کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱

تماس: ۰۲۱۸۸۳۱۰۳۷۰

وبسایت: www.ircg.ir

اینستاگرام: iranvideogame

فهرست

۴	مقدمه
۵	بررسی اجمالی بازار در سال ۲۰۲۴
۸	نگاهی به آینده: پیش‌بینی‌ها تا سال ۲۰۲۷
۱۲	تمرکز منطقه‌ای: چین و آسیا-اقیانوسیه
۱۴	گام بعدی چیست؟

مقدمه

آخرین نسخه گزارش سالانه بازار جهانی بازی‌های ویدئویی ۲۰۲۴ که در ۲۴ ژوئن ۲۰۲۵ منتشر شد، جمع‌بندی نهایی تحلیلی‌گران از عملکرد بازار در سال گذشته و تازه‌ترین پیش‌بینی‌ها تا سال ۲۰۲۷ را ارائه می‌دهد. از زمان انتشار نسخه پیشین در ژوئیه ۲۰۲۴، تغییرات قابل ملاحظه‌ای در ساختار و روندهای بازار رخ داده است؛ به گونه‌ای که نتایج واقعی سال ۲۰۲۴ فراتر از برآوردهای اولیه بوده است. با این حال، بررسی جزئیات منطقه‌ای نشان می‌دهد که تفاوت‌ها و شکاف‌های رشد در میان بازارهای مختلف همچنان ادامه دارد و تصویر کلی صنعت را پیچیده‌تر کرده است.

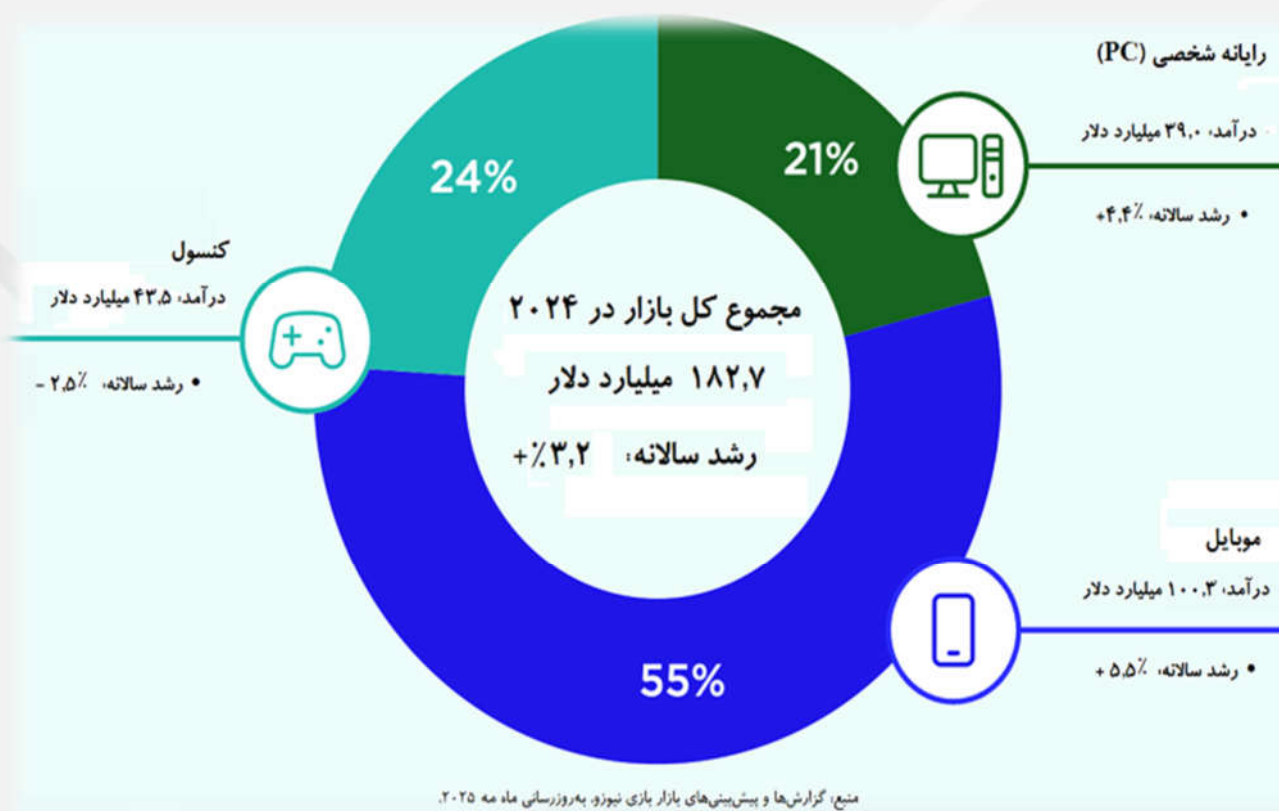
متن پیش‌رو، ترجمه این گزارش است و افزون بر ترجمه، در بخش‌های مختلف بر اساس نمودارها، جداول و داده‌های ارائه‌شده در گزارش، تحلیل‌ها و توضیحات تکمیلی نیز افزوده شده است تا تصویری جامع‌تر از روندها، ارقام و چشم‌انداز بازار جهانی بازی‌ها ارائه شود.

محورهای اصلی این گزارش عبارت‌اند از:

- ✓ برآورد نهایی درآمد سال ۲۰۲۴ بر اساس پلتفرم و منطقه
- ✓ پیش‌بینی‌ها تا سال ۲۰۲۷
- ✓ نگاه تحلیلی به دگرگونی ساختار پلتفرم‌ها و جریان‌های تولید و توزیع محتوا

برآورد بازنگری‌شده‌ی نیوزو از بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵، ۱۸۸.۹ میلیارد دلار است که معادل رشد ۳.۴ درصدی نسبت به سال گذشته می‌باشد. این پیش‌بینی، متکی بر ارزیابی تغییرات واقعی بازار، چرخه‌های سخت‌افزاری، روندهای قیمت‌گذاری، رشد پایگاه نصب‌شده و مسیرهای عرضه‌ی عناوین بازی است و بر پایه داده‌های مستند شکل گرفته، نه بر اساس پیش‌بینی‌های فرضی یا گمانه‌زنی.

بررسی اجمالی بازار در سال ۲۰۲۴



درآمد بازار بازی‌ها به تفکیک پلتفرم - جهانی | ۲۰۲۴

تحلیل نمودار درآمد بازار بازی‌ها به تفکیک پلتفرم:

این نمودار توزیع درآمد بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۴ را به تفکیک سه پلتفرم اصلی نشان می‌دهد. طبق داده‌ها، حجم کل بازار به ۱۸۲.۷ میلیارد دلار رسیده که نسبت به سال قبل رشد سالانه ۳.۲٪ را تجربه کرده است. بخش موبایل با سهم ۵۵٪ و درآمد ۱۰۰.۰۳ میلیارد دلار، همچنان پیشتاز بازار است و رشد سالانه ۵.۵٪ داشته که از افزایش کاربران و بهبود مدل‌های درآمدی ناشی می‌شود. پس از آن، کنسول‌ها با سهم ۲۴٪ و درآمد ۴۳.۵ میلیارد دلار قرار دارند، اما با افت ۳.۵٪ نسبت به سال قبل، نشان می‌دهند که بازار این بخش تحت فشار چرخه‌های عرضه سخت‌افزار و رقابت محتوایی قرار گرفته است. در جایگاه سوم، بازی‌های رایانه شخصی (PC) با سهم ۲۱٪ و درآمد ۳۹.۹ میلیارد دلار قرار دارند که رشد نسبتاً سالم ۴.۶٪ را تجربه کرده‌اند. این رشد احتمالاً با عرضه بازی‌های بزرگ (AAA)، رونق عناوین آنلاین چندنفره، و ادامه جذابیت اکوسیستم استیم و پلتفرم‌های مشابه مرتبط است. ترکیب کلی داده‌ها نشان می‌دهد که اگرچه موبایل از نظر سهم بازار فاصله قابل توجهی دارد، اما PC و کنسول همچنان جایگاه مهمی در میان مخاطبان وفادار و ژانرهای خاص دارند. رشد مثبت کلی بازار بیانگر تقاضای پایدار برای محتوای بازی است، هرچند تفاوت عملکرد بخش‌ها حاکی از تغییرات تدریجی در عادات مصرف و فناوری‌های پشتیبان آن‌هاست.

مرور بازار در سال ۲۰۲۴:

کل درآمد بازار بازی‌ها در سال ۲۰۲۴: ۱۸۲.۷ میلیارد دلار (۳.۲٪ + نسبت به سال قبل)

رایانه شخصی (PC)

- رشد ۴/۴ درصدی، عمدتاً تحت تأثیر بازار چین و تا حدی کمتر، بازارهای غربی.
- افزایش رشد در چین بدون کاهش سهم سایر بازارها رقم خورد؛ رشدی که از توسعه پایگاه کاربری استیم و انتشارهای موفق محلی پشتیبانی می‌شد.

کنسول

- درآمدها ۲/۵ درصد کاهش یافت، هرچند این افت نسبت به فصل‌های پیشین شدت کمتری داشت.
- مدل‌های اشتراکی و عملکرد مثبت ناشران ثالث، عامل اصلی حفظ ثبات در پلتفرم‌های پلی‌استیشن و ایکس‌باکس بودند.
- پایان چرخه عمر نینتندو سویچ همچنان به‌عنوان یک مانع عمده باقی ماند و موجب شد بازارهایی که وابستگی بیشتری به این پلتفرم دارند (مانند ژاپن و فرانسه) بیش از سایر مناطق کوچک شوند.

موبایل

- درآمدها ۵/۵ درصد افزایش یافت و این رشد عمدتاً در بازارهای آمریکای شمالی و اروپا متمرکز بود.
- بازار موبایل چین عملکردی فراتر از انتظار داشته و با رشد ۳/۱ درصدی، نقش مهمی در بهبود ارقام جهانی ایفا کرد.
- عناوین شاخص شامل مونوپولی گو^۱، رویال مچ^۲، روبلاکس^۳، لاست وار: سروایول^۴، وایت‌آوت سروایول^۵ و براول استارز^۶ بودند.

واقعیت مجازی (VR)

پایگاه نصب فعال جهانی به ۲۸.۶ میلیون واحد افزایش یافت، اما هزینه‌کرد بازیکنان برای بازی‌ها با افت ۳.۶ درصدی، اندکی بالاتر از ۱ میلیارد دلار باقی ماند.

¹ MONOPOLY GO

² Royal Match

³ Roblox

⁴ Last War: Survival

⁵ Whiteout Survival

⁶ Brawl Stars

سایر نکات مهم

«مجموع زمان بازی در بازارهای تحت پایش در مقایسه با سال گذشته ۶ درصد رشد داشته است؛ این رشد با پیشتازی مجموعه کال آف دیوتی^۷ افزایش میزان تعاملات در پلی استیشن^۸ و عرضه عناوین مهم پریمیوم تقویت شده است.»

«در همین زمان، بازی‌های سرویس‌محور همچون فورتنایت^۹ و پابجی^{۱۰} نیز همچنان از چرخه‌های محتوایی نوستالژیک^{۱۱} بهره برده‌اند.»

نگاهی به آینده: پیش‌بینی‌ها تا سال ۲۰۲۷

درآمد بازار جهانی بازی‌ها بر اساس پلتفرم

سال	کنسول	موبایل	کامپیوتر شخصی	مجموع درآمد (میلیارد دلار)
2021	45.6	102.9	36.1	184.6
2022	43.3	95.3	35.4	173.9
2023	44.6	95.1	37.3	176.9
2024	43.5	100.3	39	182.7
2025	45.9	103.1	39.9	188.9
2026	49.6	105.6	41	196.2
2027	51.2	107.7	42.5	201.4

⁷ Call of Duty

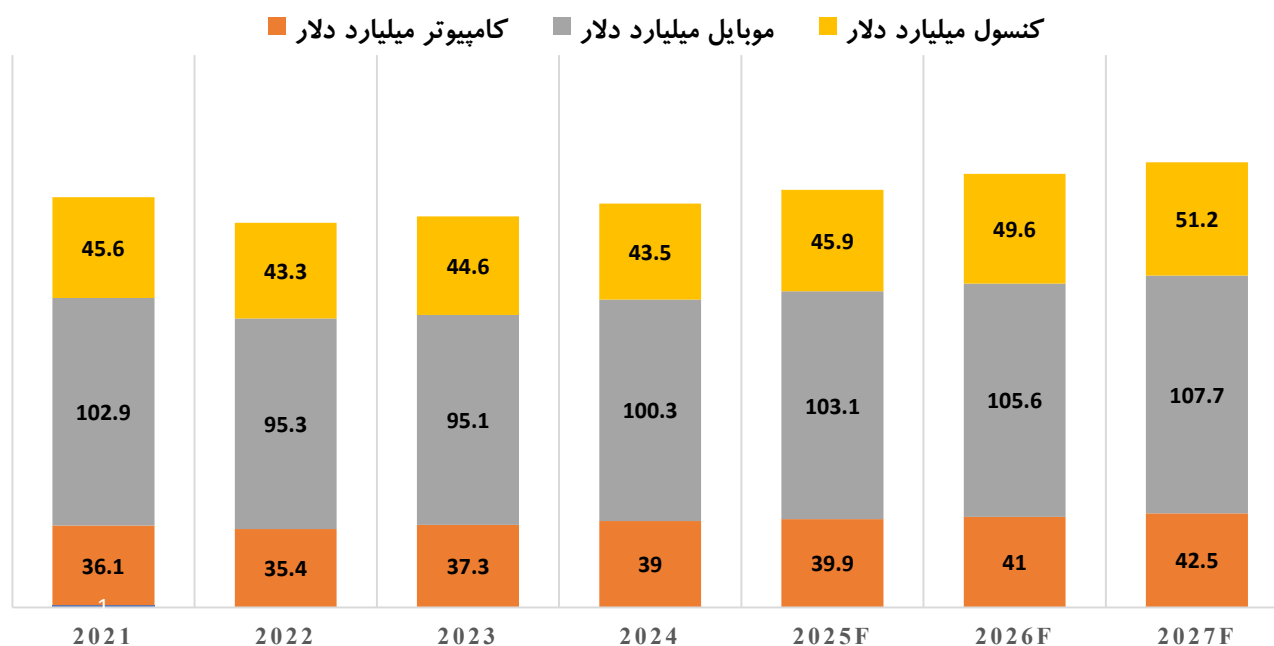
⁸ PlayStation

⁹ Fortnite

¹⁰ PUBG

¹¹ Nostalgic

منبع: گزارش ها و پیش بینی های بازار بازی نیوزو (به روزرسانی: مه ۲۰۲۵)



✓ پیش بینی سال ۲۰۲۵: ۱۸۸/۹ میلیارد دلار (۳/۴٪ + نسبت به سال قبل)، بالاتر از اوج دوره همه گیری در ۲۰۲۱.

✓ نرخ رشد مرکب سالانه پیش بینی شده (۲۰۲۴ تا ۲۰۲۷): ۳.۳٪ +

✓ انتظار می رود بازار تا سال ۲۰۲۷ از مرز ۲۰۰ میلیارد دلار عبور کند.

📊 چه عواملی این چشم انداز را شکل می دهند؟

این برآوردها بر پایه روندهای قابل سنجش و تغییرات ساختاری جاری در بازار تدوین شده اند.

رایانه‌های شخصی (PC):

- پیش‌بینی ۲۰۲۵: ۳۹/۹ میلیارد دلار (۲.۵٪ + نسبت به سال قبل)
- پیش‌بینی ۲۰۲۷: ۴۲/۵ میلیارد دلار، نرخ رشد مرکب سالانه (۲۰۲۴-۲۰۲۷): ۳.۰٪ +
- رشد مورد انتظار ناشی از افزایش پایگاه بازیکنان، قیمت‌گذاری بالاتر هر واحد، و تداوم تعامل نسل Z و نسل Alpha.
- نقاط رشد قوی‌تر در شرق آسیا، از جمله ادامه روند صعودی در ژاپن.

کنسول:

- پیش‌بینی ۲۰۲۵: ۴۵/۹ میلیارد دلار (۵.۵٪ + نسبت به سال قبل)
- پیش‌بینی ۲۰۲۷: ۵۱/۲ میلیارد دلار، نرخ رشد مرکب سالانه (۲۰۲۴-۲۰۲۷): ۵.۶٪ +

محرك‌های کلیدی:

- انتشارهای مهم پیش‌رو.
- تقویت خط انتشار عناوین پریمیوم با آثار شاخص ژانرهای مختلف.
- انتشار گزند تفت آتو ۶ (انتشار در مه ۲۰۲۶) با فرض انتشار نسخه‌ی PC در یک سال بعد.
- تغییرات قیمت‌گذاری که هم‌اکنون در سوئیچ^{۱۲} و عناوین انحصاری ایکس‌باکس^{۱۳} مشاهده می‌شود.
- عرضه‌ی پیش‌بینی‌شده‌ی نینتندو سوئیچ^{۱۴}

موبایل:

- پیش‌بینی ۲۰۲۵: ۱۰۳/۱ میلیارد دلار (۲.۹٪ + نسبت به سال قبل)

¹² Switch 2

¹³ Xbox

¹⁴ Nintendo Switch 2

- پیش‌بینی ۲۰۲۷: ۱۰۷/۷ میلیارد دلار، نرخ رشد مرکب سالانه (۲۰۲۴-۲۰۲۷): $+2.4\%$
- رشد بازار همچنان در بخش بالادستی متمرکز مانده و موفقیت عناوین جدیدی نظیر دلتا فورس موبایل^{۱۵}، وانس هیومن موبایل^{۱۶} و ولورانت موبایل^{۱۷} به این روند شتاب بخشیده است.
- تحولات نظارتی، از جمله قانون DMA^{۱۸} در اروپا و احکام صادره در ایالات متحده، در حال بازطراحی ساختار و مسیرهای توزیع هستند.
- رشد پلتفرم‌های مستقیم‌به‌مصرف‌کننده^{۱۹} و فروشگاه‌های جایگزین جدید ممکن است جریان درآمدزایی را تغییر دهد، اما به احتمال زیاد این اثر بیشتر در قالب توزیع مجدد مخارج خواهد بود تا افزایش کل هزینه‌ها.

15 Delta Force Mobile

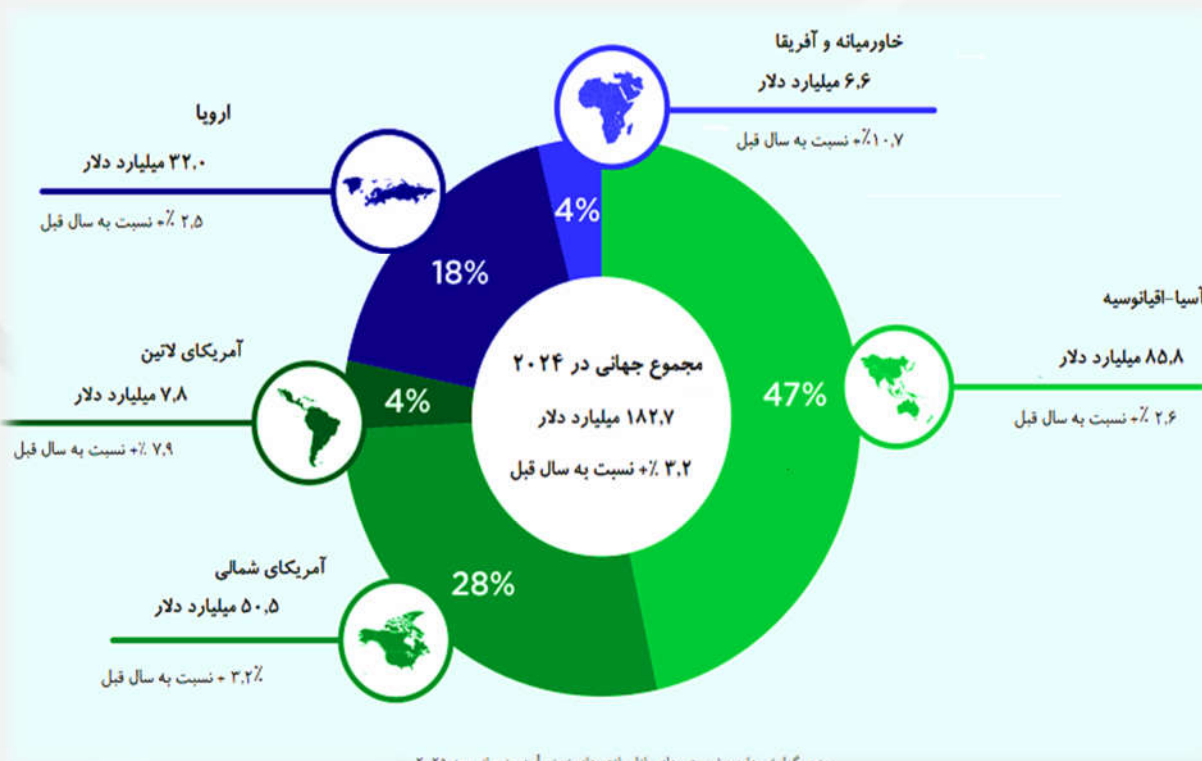
16 Once Human

17 VALORANT Mobile

18 DMA : Digital Markets Act (قانون بازارهای دیجیتال)

19 direct-to-consumer

تمرکز منطقه‌ای: چین و آسیا-اقیانوسیه



توزیع درآمد بازار بازی‌ها به تفکیک منطقه (به همراه نرخ رشد سالانه، جهان | ۲۰۲۴)

تحلیل نمودار توزیع درآمد جهانی بازی‌ها

بر اساس داده‌های سال ۲۰۲۴، مجموع درآمد جهانی بازار بازی‌ها به ۱۸۲/۷ میلیارد دلار رسیده که نسبت به سال قبل ۳/۲ درصد رشد داشته است. بررسی سهم مناطق مختلف نشان می‌دهد تمرکز بازار همچنان در دست چند قطب اصلی است، اما رشد سریع در بازارهای نوظهور قابل توجه است.

سهم منطقه‌ای و روند رشد:

آسیا-اقیانوسیه (۴۷٪ - ۸۵/۸ میلیارد دلار): بزرگ‌ترین بازار جهانی با رشد ۲/۶ درصدی؛ هرچند نرخ رشد محدودتر از برخی مناطق نوظهور است، اما حجم بازار همچنان تعیین‌کننده است.

آمریکای شمالی (۲۸٪ - ۵۰/۵ میلیارد دلار): دومین بازار بزرگ، با رشد ۳/۶ درصدی، تقویت شده توسط عرضه سخت افزارهای جدید و عناوین پریمیوم پرمخاطب.

اروپا (۱۸٪ - ۳۲ میلیارد دلار): رشد ۲/۵ درصدی و ثبات نسبی؛ سهم بازار پایین تر از دو قطب اصلی، اما با بازار مصرفی متنوع و ظرفیت های ژانری گسترده.

آمریکای لاتین (۴٪ - ۷/۸ میلیارد دلار): بیشترین نرخ رشد سالانه (۷/۹ درصد) در جهان؛ بازار نوظهور با پتانسیل بالای توسعه، خصوصاً در بخش موبایل گیمینگ.

خاورمیانه و آفریقا (۴٪ - ۶/۶ میلیارد دلار): سریع ترین نرخ رشد (۱۰/۷ درصد) در جهان؛ نشان دهنده افزایش نفوذ بازی های موبایلی و زیرساخت های اینترنتی.

بازارهای نوظهور همچون آمریکای لاتین، خاورمیانه و آفریقا فرصت بالایی برای رشد دارند و نیازمند راهبردهای بومی سازی و مدل های کسب و کار منعطف هستند.

بازارهای بزرگ و تثبیت شده همچنان موتور محرک کل صنعت هستند، اما رقابت بر سر سهم آنها مستلزم نوآوری در محتوا و مدل های قیمت گذاری جدید است.

روند کلی رشد مثبت و پایدار بوده و صنعت بازی توانسته در برابر فشارهای اقتصادی و تغییرات مقرراتی مقاومت نشان دهد.

رشد بازار بازی چین در سال ۲۰۲۴

بازار کل چین در سال ۲۰۲۴ نسبت به سال قبل ۵/۶٪ رشد را تجربه کرد.

- درآمد رایانه های شخصی (PC) با اتکا به موفقیت های داخلی و افزایش استفاده از استیم^{۲۰} رشد قابل توجهی داشت.

- بازگشت بلیزارد^{۲۱} از طریق همکاری با نت ایز^{۲۲} موجب تقویت هرچه بیشتر فعالیت های بخش PC شد.

²⁰ Steam

²¹ Blizzard

²² NetEase

- کنسول‌ها^{۲۳} با انتشار بازی بلک میث: وو کونگ^{۲۴} و ارائه تخفیف‌های سخت‌افزاری، جانی دوباره گرفتند و میزان پذیرش پلی‌استیشن ۵ (PS5) افزایش یافت.
- بخش موبایل با رشد ۳۱٪^{۲۵} نه تنها در بازار داخلی، بلکه در جدول‌های درآمد جهانی نیز به کمک ناشران چینی پیشتاز باقی ماند.

گام بعدی چیست؟

این به‌روزرسانی، آخرین نسخه از داده‌های بازار سال ۲۰۲۴ شرکت نیوزو^{۲۵} پیش از انتشار عمومی گزارش بازار جهانی بازی‌ها ۲۰۲۵^{۲۶} در ماه سپتامبر است.

- در گزارش پیش‌رو، موارد زیر مورد بررسی و ارائه قرار خواهند گرفت:
- تازه‌ترین آمار رشد کلی بازار جهانی بازی‌ها در سال ۲۰۲۵، همراه با پیش‌بینی^{۲۷} تا سال ۲۰۲۸.
- تجزیه و تحلیل^{۲۸} درآمد بازی‌ها بر اساس بخش‌بندی‌های مختلف.
- بررسی بازار بازی‌ها بر مبنای مناطق و کشورهای جهان.
- معرفی روندهای کلیدی صنعت^{۲۹} که آینده بازی‌های PC و کنسولی را شکل می‌دهند؛ شامل محتوای قابل دانلود (DLCs^{۳۰})، بازی‌های سرویس زنده^{۳۱}. نسخه‌های بازسازی‌شده و بهبودیافته^{۳۲}، استراتژی‌های قیمت‌گذاری و موارد دیگر.

²³ Consoles

²⁴ Black Myth: Wukong

²⁵ Newzoo

²⁶ Global Games Market Report 2025

²⁷ Forecast

²⁸ Analysis

²⁹ Key Industry Trends

³⁰ Downloadable Content

DLC هر نوع محتوای اضافه‌ای که بعد از انتشار اصلی یک بازی عرضه می‌شود و بازیکن می‌تواند آن را دانلود و به بازی اضافه کند.

³¹ Live Service Games

³² Remasters & Enhanced Editions



لطفا سوالات، پیشنهادها و انتقادهای خود را با ما در میان بگذارید:

ایمیل: INFO@DIREC.IR

تماس: ۰۲۱ - ۸۸۳۱۰۳۷۰

[@Game_Research](https://www.direc.ir)

WWW.DIREC.IRCG.IR

نشانی: تهران، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲، طبقه اول.