

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های  
رایانه‌ای

Digital games **Research Center**



# اطلاعات بازیکنان زن با توجه به پیمایش مصرف سال ۱۴۰۰

پیمایش مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران

# پیمایش ۱۴۰۰ در یک نگاه

برآورد جمعیت بازیکنان :  $۳۴ \pm ۲$

**بازیکن: فردی که حداقل یک ساعت در هفته با یکی از پلتفرم های دیجیتال بازی می کند.**

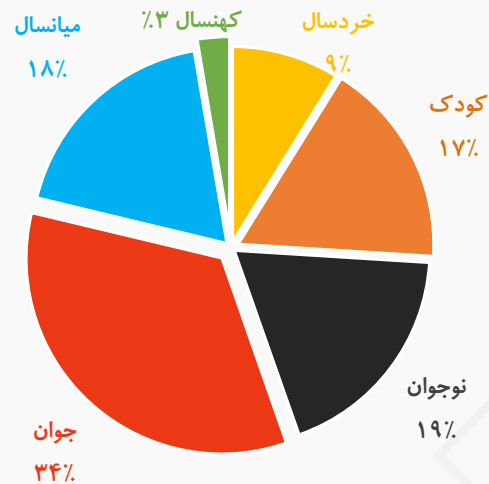
تفکیک جنسیتی: **۵۹ درصد مرد ، ۴۱ درصد زن**

میانگین سنی بازیکنان: **۲۳ سال**

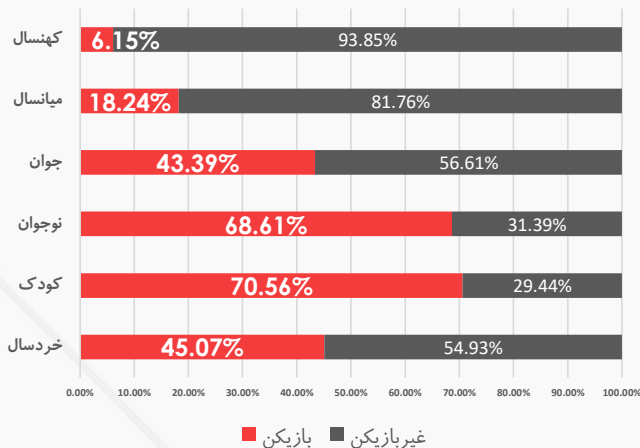
به طور متوسط بازیکنان **۹۵ دقیقه** بازی می کنند.

**۵۸ درصد** بازیکنان **آنلاین** بازی می کنند.

**۵۶ درصد** از بازیکنان هر روز بازی می کنند.

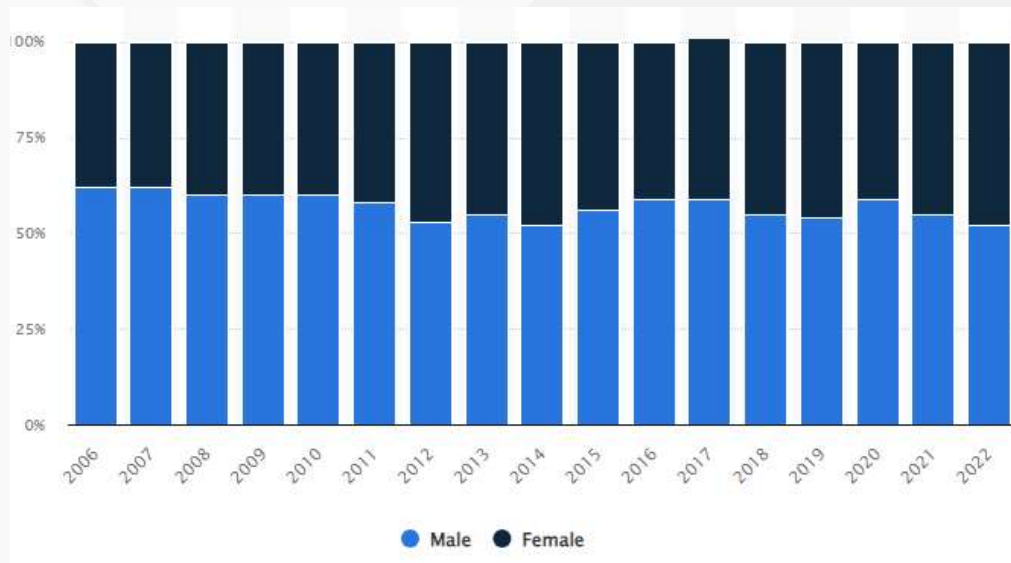


نسبت بازیکنان در هر رده سنی



## جمعیت زنان

باتوجه به اطلاعات استخراج شده از پیمایش مصرف سال ۱۴۰۰ از میان ۳۴ میلیون بازیکن ایرانی تقریباً ۱۴ میلیون نفر یا به عبارتی ۴۱ درصد از بازیکنان را زنان تشکیل می‌دهند. براساس اطلاعات [Statista](#) سالانه نسبت تعداد بازیکنان زن و مرد به برابری نزدیکتر می‌شود. باتوجه به نتایج پیمایش‌های مصرف بازی‌های دیجیتال ایران از سال ۸۹ تا به امروز نیز هر ساله نسبت زنان بازیکن رو به افزایش بوده و به برابری نسبت بازیکنان نزدیکتر می‌شویم. به عنوان مثال در سال ۱۴۰۰ از هر ۱۰۰ زن ایرانی ۳۵ نفر بازیکن هستند این در حالی است که در سال ۹۸ از هر ۱۰۰ زن ایرانی ۲۹ نفر بازیکن بوده‌اند.

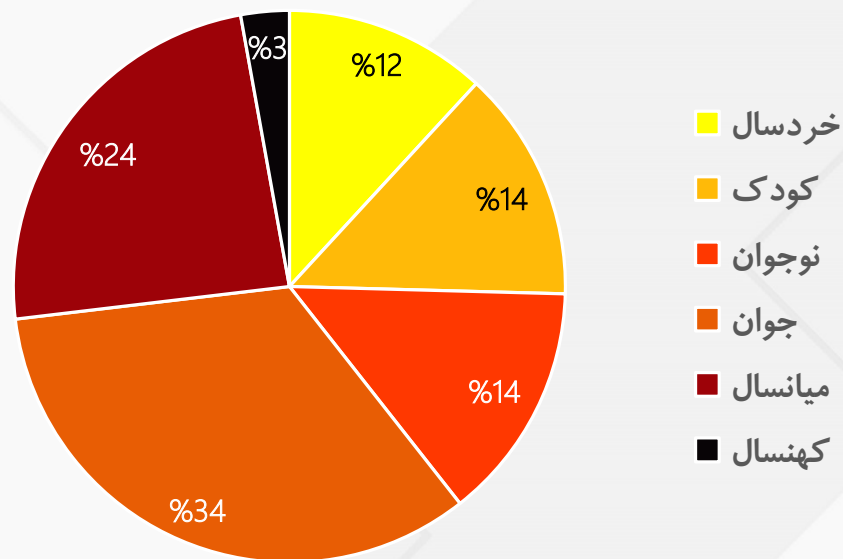


نمودار نسبت بازیکنان زن و مرد در آمریکا برگرفته از Statista

# جمعیت زنان

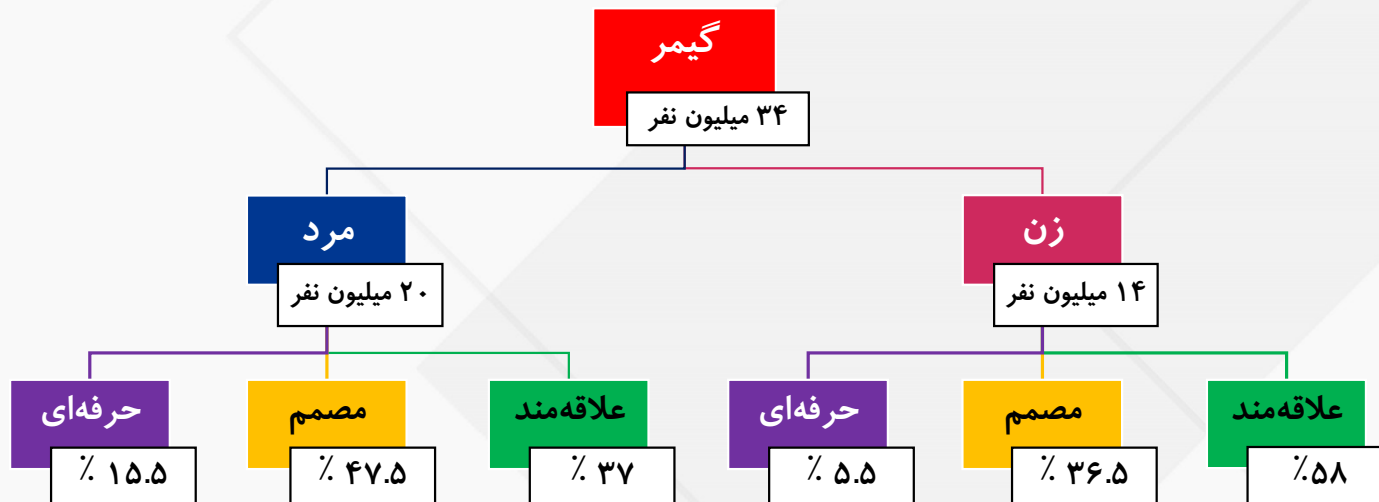
سن بازیکنان زن به طور میانگین ۲۴,۵ سال است که کمترین آنها ۲ سال و بیشترین آنها ۷۴ سال سن دارد.

تفکیک سنی بازیکنان زن



# تقسیم‌بندی زمانی بازیکنان زن

بازیکنان زن به طور میانگین ۶۴ دقیقه صرف بازی می‌کنند. در میان آنها برآورد می‌شود که تقریباً ۷۰۰ هزار نفر بازیکن حرفه‌ای هستند. بازیکن حرفه‌ای فردی است که بیش از ۲۱ ساعت در هفته صرف تجربه بازی‌های دیجیتال می‌کند. همچنین لازم به اشاره است که ۵۳ درصد از بازیکنان زن هر روز بازی می‌کنند.



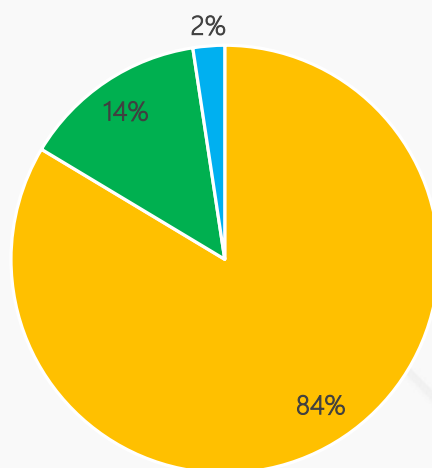
میزان زمان بازی: بازیکن علاقه‌مند: ۱ تا ۵ ساعت در هفته، بازیکن مصمم: ۵ تا ۲۱ ساعت در هفته و بازیکن حرفه‌ای: بیش از ۲۱ ساعت در هفته

## نفوذ پلتفرم

در میان زنان علاقه‌مندان به پلتفرم موبایل بسیار بیشتر از سایر پلتفرم‌هاست. به طوری که با توجه به ۹۹.۱ درصدی بودن موبایل‌بازان زن، تقریباً می‌توان گفت تمام بازیکنان زن با پلتفرم موبایل هم بازی می‌کنند.

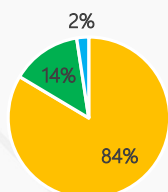
| جنسیت | موبایل | رایانه | کنسول |
|-------|--------|--------|-------|
| مرد   | %۹۴    | %۲۳.۱  | %۳۴.۲ |
| زن    | %۹۹.۱  | %۱۰.۸  | %۹.۱  |

زنان بازیکن با چند پلتفرم بازی می‌کنند؟

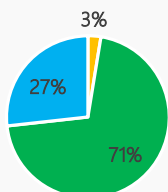


با هر سه پلتفرم    با ۲ پلتفرم    با یک پلتفرم

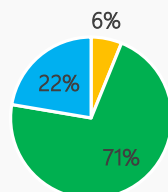
موبایل بازهای زن با چند پلتفرم بازی می‌کنند؟



کنسول بازهای زن با چند پلتفرم بازی می‌کنند؟



رایانه بازهای زن با چند پلتفرم بازی می‌کنند؟

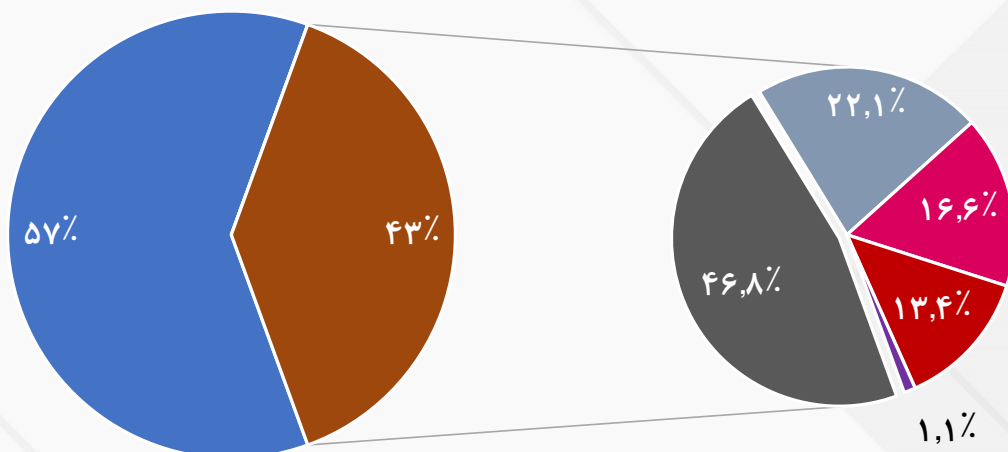


۸۴ درصد از زنان بازیکن تنها با یک پلتفرم، ۱۴ درصد با دو پلتفرم و ۲.۴ درصد با هر سه پلتفرم از پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال بازی می‌کنند.

## بازیکنان زن و سرگرمی‌های برخط

در میان بازیکنان زن ۴۳ درصد به تماشای بازی دیگران علاقه دارند که از میان آنها تقریباً ۵۳ درصد از پلتفرم‌های استریم برخط برای تماشا استفاده می‌کنند.

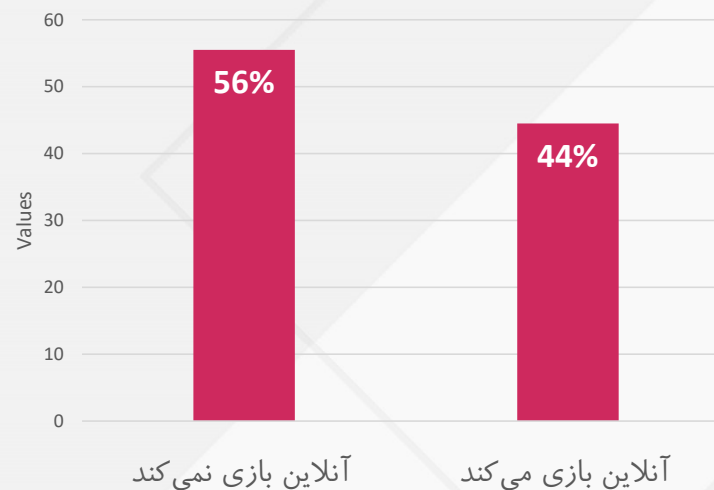
آیا به تماشای بازی دیگران علاقه دارید؟



توییچ ■ یوتیوب ■ آپارات ■ سایر پلتفرم‌ها ■ فیزیکی، حضوری ■ خیر

۴۴ درصد از بازیکنان زن برای تجربه بازی‌های دیجیتالی به اینترنت متصل می‌شوند.

چند درصد از بازیکنان زن آنلاین بازی می‌کند؟





# علاقه‌مندی‌ها: سبک و بازی

## بازی‌های مورد علاقه بانوان به تفکیک رده‌بندی سنی

| خردسال<br>(۶ تا ۱۲ سال) | کودک<br>(۷ تا ۱۱ سال) | نوجوان<br>(۱۲ تا ۱۷ سال) | جوان<br>(۱۸ تا ۳۴ سال) | میانسال<br>(۳۵ تا ۵۴ سال) | کهنسال<br>(۵۵+ سال) |
|-------------------------|-----------------------|--------------------------|------------------------|---------------------------|---------------------|
| آرایشگری                | گریه‌سختگو            | آمیروزا                  | آمیروزا                | آمیروزا                   | آمیروزا             |
| گریه‌سختگو              | آشپزی                 | کال آف دیوتی             | بازی فکری              | بازی فکری                 | بازی فکری           |
| ماشین بازی              | آمیروزا               | بازی فکری                | فوتبال                 | جدول                      | جدول                |
| رنگ آمیزی               | ماشین بازی            | کلش آف کلنز              | کلش آف کلنز            | کندی کراش                 | کندی کراش           |
|                         | آرایشگری              | فوتبال                   | بازی با توپ            | کوبیز آف کینگز            | کوبیز آف کینگز      |



**DIREC**  
Digital Games Research Center

## سبک بازی‌های مورد علاقه بانوان به تفکیک رده‌بندی سنی

| خردسال<br>(۶ تا ۱۲ سال) | کودک<br>(۷ تا ۱۱ سال) | نوجوان<br>(۱۲ تا ۱۷ سال) | جوان<br>(۱۸ تا ۳۴ سال) | میانسال<br>(۳۵ تا ۵۴ سال) | کهنسال<br>(۵۵+ سال) |
|-------------------------|-----------------------|--------------------------|------------------------|---------------------------|---------------------|
| آموزشی                  | تفنی / امتیازی        | معمایی / فکری            | معمایی / فکری          | معمایی / فکری             | معمایی / فکری       |
| تفنی / امتیازی          | آموزشی                | تفنی / امتیازی           | تفنی / امتیازی         | تفنی / امتیازی            | تفنی / امتیازی      |
| شبیه‌سازی               | شبیه‌سازی             | بتل روبال                | استراتژی               | مسابقه‌ای                 | مسابقه‌ای           |

- تعداد زیادی از بازیکنان به عنوان بازی مورد علاقه، از عبارت "بازی فکری" استفاده کرده‌اند.
- فوتبال شامل بازی‌های فیفا، pes و فوتبال موبایل می‌باشد.



# علاقه‌مندی‌ها: نت‌خصیت بازی

**محبوب‌ترین شخصیت‌های بازی‌های دیجیتالی در میان بانوان بازیکن**

|  |  |   |  |  |   |
|--|--|---|--|--|---|
| ۱  | ۲  | ۳   | ۴  | ۵  |   |
|   |   |   |   |   |  |
| گره سخنگو  | دختر کفش‌دوزکی   | السا و آنا  | گل مراد  | آنجلا  | گره سخنگو   |
| ۶  | ۷  | ۸   | ۹  | ۱۰   |   |
|  |  |  |  |  |   |
| شخصیت‌های آمیرزا   | کراش   | سونیک   | شخصیت‌های GTA  | رونالدو  |   |



## هزینه کرد زنان بازیکن (کلی)

۹۰ درصد از بازیکنان زن خریدار نیستند. خریدار منظور بازیکنی است که در یکی از بخش‌های مرتبط با بازی پول خرج کرده باشد. در جداول زیر به تفکیک نوع هزینه، برآورد میزان هزینه کرد زنان آمده است.

| نرم افزار                   | بازی‌های موبایلی |             | بازی‌های رایانه‌ای |            | بازی‌های کنسولی |             |
|-----------------------------|------------------|-------------|--------------------|------------|-----------------|-------------|
|                             | مرد              | زن          | مرد                | زن         | مرد             | زن          |
| جنسیت بازیکنان              |                  |             |                    |            |                 |             |
| میانگین هزینه کرد (تومان)   | ۱۷۵,۰۸۲          | ۱۴۹,۸۳۴     | ۴۵۶,۴۱۶            | ۹۵,۷۸۳     | ۶۰۸,۵۰۷         | ۴۴۲,۷۵۴     |
| برآورد هزینه کرد کل (تومان) | ۴۰۸ میلیارد      | ۱۰۴ میلیارد | ۴۴۲ میلیارد        | ۱۴ میلیارد | ۱,۵۳۵ میلیارد   | ۱۰۹ میلیارد |
| کل                          | ۵۱۲ میلیارد      |             | ۴۵۶ میلیارد        |            | ۱۶۴۴ میلیارد    |             |

| سخت افزار                   | لوازم جانبی رایانه |            | لوازم جانبی کنسول |             | دستگاه کنسول   |               |
|-----------------------------|--------------------|------------|-------------------|-------------|----------------|---------------|
|                             | مرد                | زن         | مرد               | زن          | مرد            | زن            |
| جنسیت بازیکنان              |                    |            |                   |             |                |               |
| میانگین هزینه کرد (تومان)   | ۶۲۱,۶۴۳            | ۲۵۰,۸۳۲    | ۷۱۸,۴۲۴           | ۹۵۵,۹۴۴     | ۱۱,۴۰۱,۲۶۶     | ۱۶,۷۷۱,۹۰۷    |
| برآورد هزینه کرد کل (تومان) | ۱,۰۳۷ میلیارد      | ۵۳ میلیارد | ۱,۰۵۱ میلیارد     | ۲۱۲ میلیارد | ۱۲,۲۸۵ میلیارد | ۲,۰۲۸ میلیارد |
| کل                          | ۱,۰۹۰ میلیارد      |            | ۱,۲۶۳ میلیارد     |             | ۱۴,۳۱۳ میلیارد |               |

## هزینه کرد زنان بازیکن (بومی)

| نرم افزار بومی              | بازی‌های موبایلی بومی |            | بازی‌های رایانه‌ای بومی |           | بازی‌های کنسولی بومی |             |
|-----------------------------|-----------------------|------------|-------------------------|-----------|----------------------|-------------|
|                             | مرد                   | زن         | مرد                     | زن        | مرد                  | زن          |
| جنسیت بازیکنان              |                       |            |                         |           |                      |             |
| میانگین هزینه کرد (تومان)   | ۲۳۱,۹۲۱               | ۱۴۱,۷۵۹    | ۹۱,۰۱۵                  | ۳۹,۶۸۱    | ۵۷,۴۰۳               | ۱۴۳,۲۷۵     |
| برآورد هزینه کرد کل (تومان) | ۱۶۰ میلیارد           | ۴۲ میلیارد | ۱۳ میلیارد              | ۱ میلیارد | ۳ میلیارد            | ۰,۸ میلیارد |
| کل                          | ۲۰۲ میلیارد           |            | ۱۴ میلیارد              |           | ۳,۸ میلیارد          |             |

