

بازینگاشت

بررسی وضعیت شرکتهای بازیسازی ایران در شرایط شیوع ویروس کرونا



بهار ۱۳۹۹



مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال (دایرک) در اوایل اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۹، به منظور بررسی شرایط اکوسیستم بازیهای دیجیتال ایران در شرایط شیوع ویروس کرونا، پیمایشی روی جامعه آماری بازیسازان اجرا کرده است.

در این پیمایش که با همکاری معاونت حمایت بنیاد صورت پذیرفت، مجموعاً ۵۹ استودیوی بازیسازی، شامل ۳۴ تیم و ۲۵ شرکت پرسنلنامه پیمایش را تکمیل کردهاند. در میان پاسخگویان و در تاریخ نگارش این بازینگاشت، ۶ استودیو دارای حداقل یک بازی در جمع ۲۰ بازی پرفروش کافه بازار بوده و ۱۶ استودیو در سطح دو و ۲۷ استودیو در سطح سه ساختار همگرای ۱۳۹۹ قرار گرفتهاند. باقی پاسخگویان نیز در سطوح مبتدی تر قرار دارند و بر این اساس پراکندگی پاسخگویان از لحاظ میزان درآمدزایی و بزرگی از تنوع قابل قبولی برخوردار است.

در این بازینگاشت اطلاعاتی در زمینه تغییرات مالی و سرمایه انسانی این استودیوها گزارش شده است که اگرچه الزاماً قابل تعمیم به کل فعالان حوزه بازیسازی در ایران نیست؛ می تواند تصویر مناسبی از تأثیر این اپیدمی بر اکوسیستم بازیهای دیجیتال ارائه دهد.

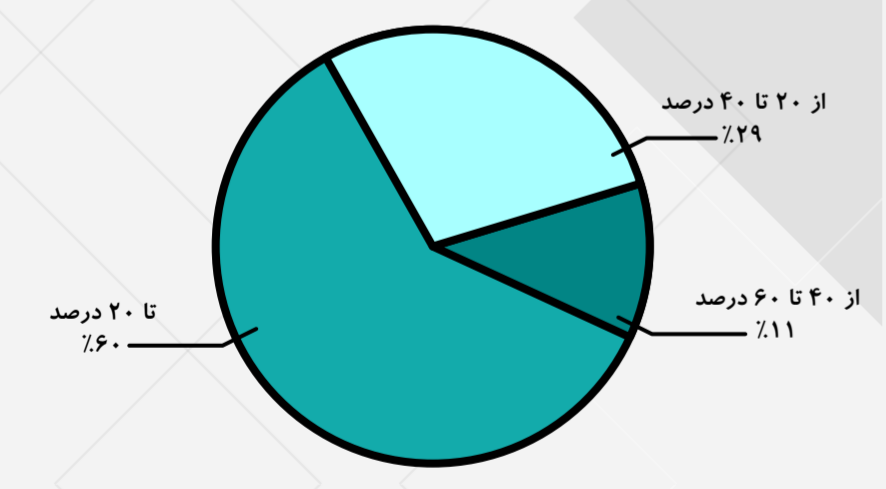
بخش سه: بررسی اثر کرونا بر تغییرات رفتاری کاربران در بازی

تغییر در مجموع تعداد نصب فعال بازیهای تیم / شرکت

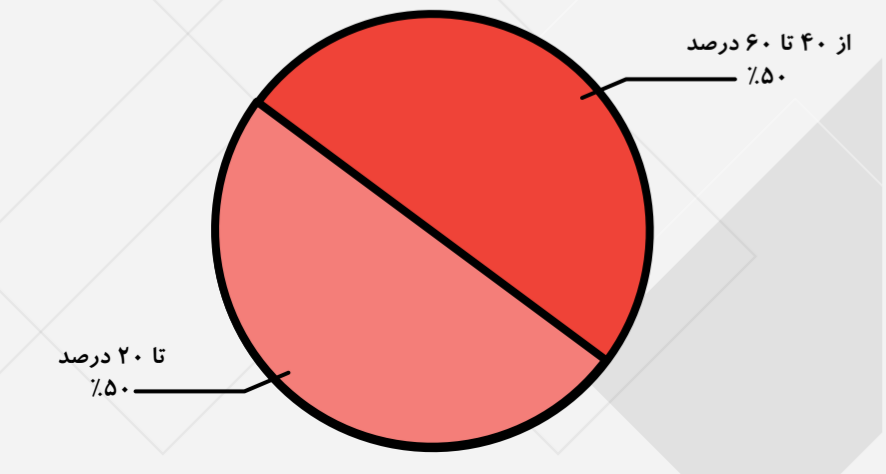
تغییر در مجموع تعداد نصب فعال، با تغییر در مجموع همکاران رابطه معنادار مستقیم ولی ضعیفی دارد.
رابطه همبستگی مشابهی بین «تغییر در مجموع تعداد نصب فعال» و «تغییر درآمد تیم / شرکت» وجود دارد. این رابطه مستقیم و نسبتاً قوی است.



میزان افزایش بین تیم/شرکتهایی که با افزایش نصب فعال مواجه بودهاند

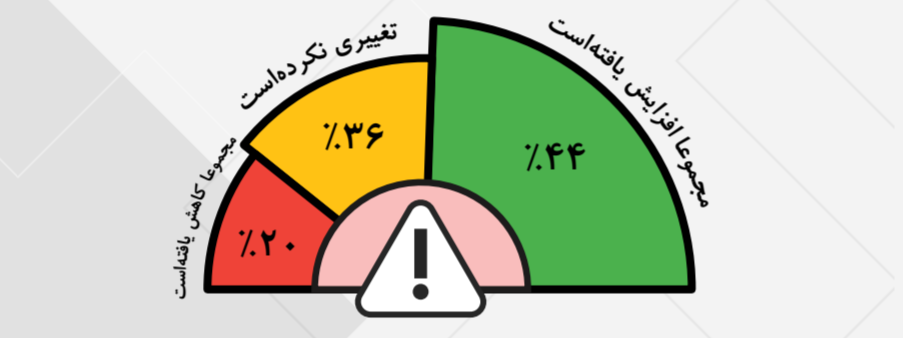


میزان کاهش بین تیم/شرکتهایی که با کاهش نصب فعال مواجه بودهاند

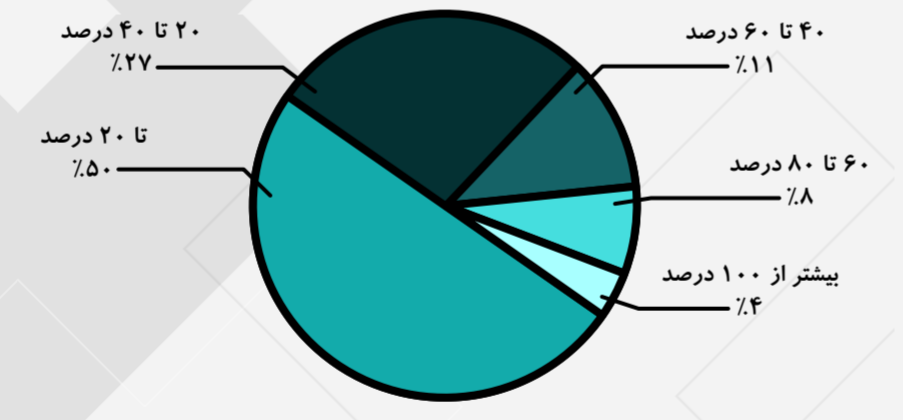


بخش دو: بررسی اثر کرونا بر درآمد تیم / شرکت

تغییر در درآمد تیم / شرکتها به خاطر شیوع کرونا



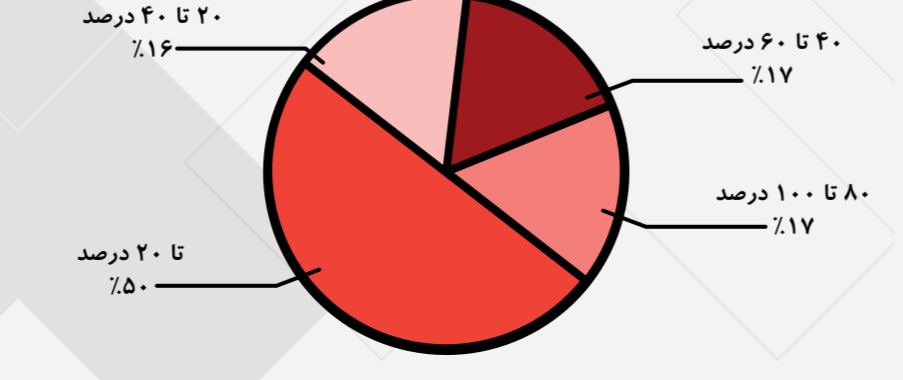
میزان افزایش بین تیم/شرکتهایی که با افزایش درآمد مواجه بودهاند



میزان کاهش بین تیم/شرکتهایی که با کاهش درآمد مواجه بودهاند

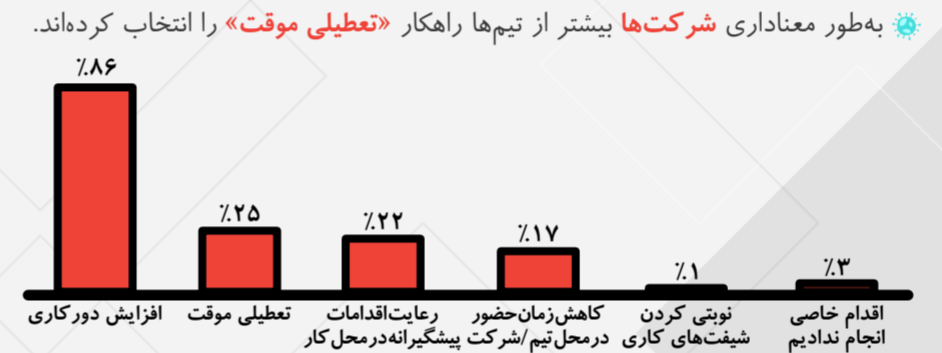
۲۰ درصد تیم/شرکتها اظهار کردهاند که پس از شیوع کرونا با کاهش درآمد روبرو بودهاند. در مصاحبههای تکمیلی با این تیم/شرکتها، اصلیترین دلایل این کاهش درآمد به شرح زیر بوده است:
لغو یا به تعویق افتادن قراردادهای سازمانی یا موسسات سفارش دهنده بازی یا خدمات زیرساختی مرتبط به دلیل تعطیلیهای گسترده؛
کاهش تبلیغات و افت درآمدهای ناشی از آن؛

افزایش استقبال بازیکنان از بازیهای ژانر خانوادگی و استراتژی و کاهش درآمد بازیهای مترویی.

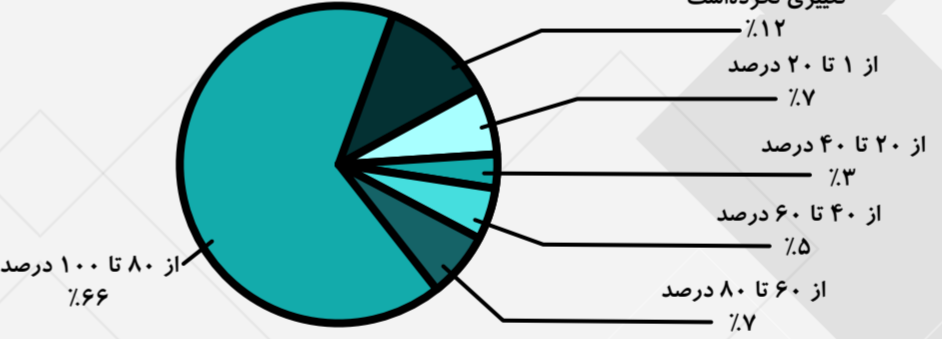


بخش یک: بررسی اثر کرونا بر سرمایه انسانی تیم/شرکت

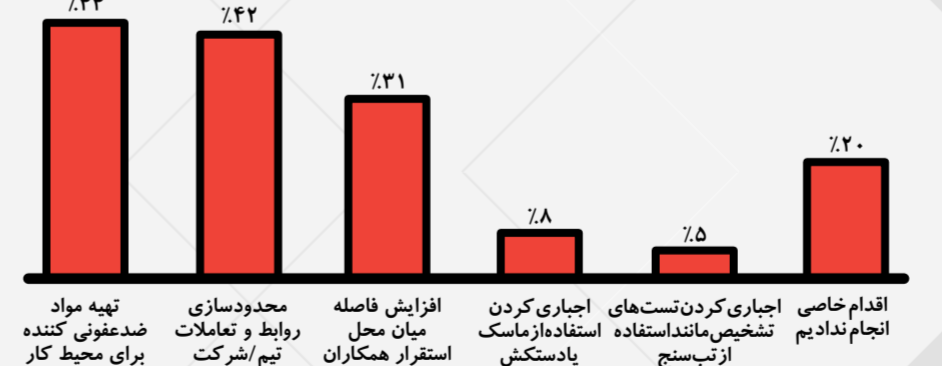
اقدامات تیم/شرکتها برای مواجهه با شیوع ویروس کرونا



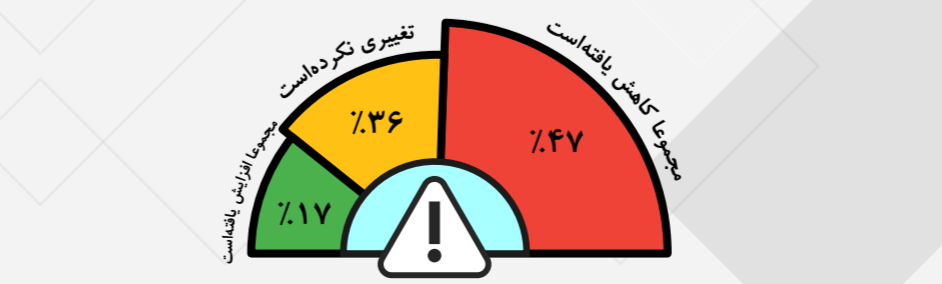
افزایش همکاران دورکار در تیم/شرکتها به دلیل شیوع کرونا



اقدامات تیم/شرکتها با هدف جلوگیری از انتقال ویروس کرونا در محل استقرار تیم / شرکت



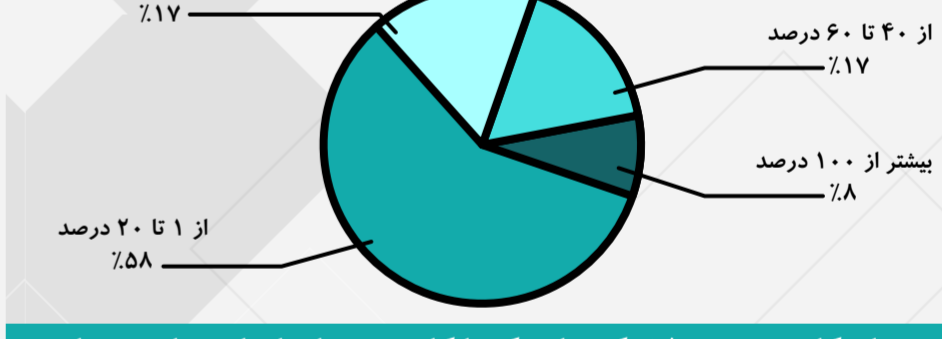
تغییرات در سطح بهره‌وری تیم/شرکتها در شرایط شیوع ویروس کرونا



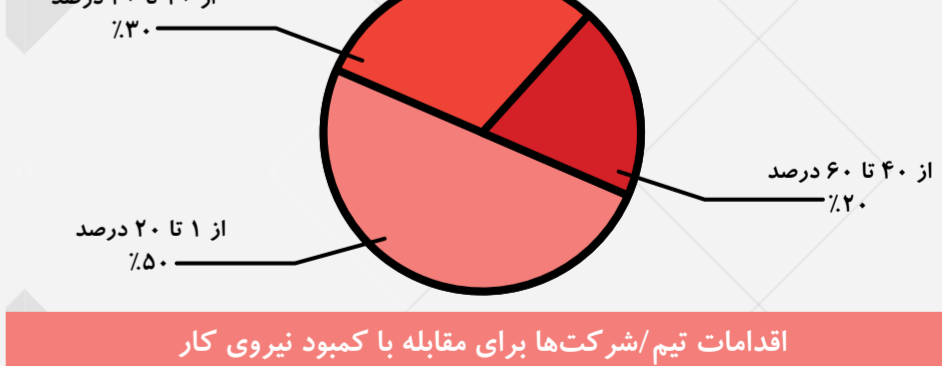
تغییرات در تعداد همکاران تیم/شرکتها (شامل پاره وقت، تمام وقت یا فریلنسر)



میزان افزایش بین تیم/شرکتهایی که با افزایش سرمایه انسانی مواجه بودهاند



میزان کاهش بین تیم/شرکتهایی که با کاهش سرمایه انسانی مواجه بودهاند



اقدامات تیم/شرکتها برای مقابله با کمبود نیروی کار

