روزنامه صبا
رسانه فرهنگ و هنر
www.sabanewspaper.ir
sabanewspaper_ir

صاحب امتیاز: موسسه فرهنگی هنری صاد
مدیر مسئول و سردبیر: محمدرضا شفیعی
دبیر تحریریه: امیر افشار فتوحی
صفحه‌آرا: مهدی صالحی طاهری

تهران / میدان دربند / خیابان دربند / کوچه تویسرکانی / پلاک ۶۱
تلفن: ۲-۲۲۷۲۴۱۱۱
چاپ: شهر چاپ خراسان / توزیع: نشر گستر امروز



گزارش روزنامه صبا از رونمایی از داده‌نمای استریمرهای گیم ایران

بازار بزرگ استریم؛ فرصت تازه بازی‌سازان ایرانی

سمیرا جعفری
گزارش

نخستین داده‌نمای استریمرهای گیم ایران با ثبت اطلاعات ۷۴۷۵ استریمر، حدود ۳۲ میلیون دنبال‌کننده و ۱۲.۸ میلیارد بازدید از محتوای تولیدشده در پلتفرم آپارات گیم رونمایی شد؛ آماری که از گستردگی فعالیت استریمرها در فضای بازی‌های ویدیویی حکایت دارد و ضرورت توجه بیشتر به این گروه از تولیدکنندگان محتوا را مطرح می‌کند.

محمد حاجی‌میرزایی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در آیین رونمایی از این داده‌نما با اشاره به اهمیت نقش استریمرها در زنجیره ارزش بازی‌های ویدیویی اظهار کرد: امسال توجه به نقش استریمرها در این زنجیره جدی‌تر از گذشته شده و تلاش شده است این نقش نسبتاً نوظهور که کمتر از میزان اهمیتش مورد توجه قرار گرفته، در سیاست‌گذاری‌های کشور نیز به‌رسمیت شناخته شود.

او با تأکید بر ضرورت شناخت دقیق فعالان این حوزه افزود: برای سیاست‌گذاری مؤثر باید بدانیم با چه تعداد استریمر مواجه هستیم، چه گروه‌های سنی دارند، چه میزان مخاطب را پوشش می‌دهند و چه نوع محتوایی تولید می‌کنند. در اختیار داشتن داده‌های دقیق امکان ارزیابی میزان اثرگذاری سیاست‌ها و تغییرات حاصل از اجرای آنها را فراهم می‌کند.

حاجی‌میرزایی با اشاره به اینکه داده‌نمای رونمایی‌شده در مرحله نخست بر استریمرهای فعال در پلتفرم‌های بومی متمرکز است، توضیح داد که تعدادی از استریمرهای ایرانی نیز در پلتفرم‌های غیربومی فعالیت می‌کنند که قرار است در مراحل بعدی به مجموعه اطلاعات اضافه شوند. بنابراین، آمار فعلی به معنای سرشماری کامل استریمرهای ایرانی نیست و تنها بخشی از فعالان این حوزه را پوشش می‌دهد.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این پژوهش فعالیت ۷۴۷۵ استریمر شناسایی شده که در مجموع حدود ۳۲ میلیون دنبال‌کننده دارند. همچنین ۵۱۲ هزار ویدیو مورد بررسی قرار گرفته که مجموع بازدیدهای آنها به ۱۲.۸ میلیارد می‌رسد. این اطلاعات در قالب داشبوردی زنده ارائه شده و آمارهای آن هر نیم ساعت یک‌بار به‌روزرسانی می‌شود.

او همچنین تأکید کرد که استریمینگ می‌تواند در اقتصاد بازی‌های ویدیویی، فرهنگ‌سازی و حتی پیشگیری از برخی آسیب‌های اجتماعی ظرفیت قابل توجهی داشته باشد و پس از شناخت این جامعه، باید دغدغه‌ها و نیازهای استریمرها نیز مورد توجه قرار گیرد.

ماین‌کرفت و روبلاکس در صدر توجه استریمرها

فرزانه شریفی، معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نیز در این نشست با تشریح یافته‌های داده‌نمای استریمرهای گیم ایران گفت: در مجموع ۹۷۷۷ کانال در بخش استریم پلتفرم آپارات وجود دارد که از این تعداد، ۷۴۷۵ کانال به استریمرهای بازی اختصاص دارد. این استریمرها در مجموع حدود ۳۲ میلیون دنبال‌کننده دارند و محتوای تولیدشده از سوی آنها تاکنون ۱۲.۸ میلیارد بازدید ثبت کرده است.

او با اشاره به آغاز فرایند رصد اطلاعات از ۱۱ تیرماه افزود: آمارهای این گزارش تا ۲۱ آبان‌ماه را در بر می‌گیرد و در این بازه زمانی ۵۱۲ هزار ویدیو بررسی شده است. با این حال، اطلاعات همچنان در حال تغییر است و حتی در فاصله ۲۱ آبان‌ماه تا زمان برگزاری مراسم، حدود ۱۰۰ استریمر جدید به این مجموعه اضافه شده‌اند.

شریفی ماین کرفت، کالاف دیوتی، جی‌تی‌ای و روبلاکس را از بازی‌های پرطرفدار میان استریمرهای ایرانی دانست و گفت روند رشد روبلاکس و ماین‌کرفت نسبت به سایر بازی‌ها چشمگیرتر بوده و این دو عنوان در صدر توجه استریمرها قرار گرفته‌اند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین از دسته‌بندی شش‌گانه استریمرهای ایرانی بر اساس شاخص‌هایی مانند تعداد دنبال‌کنندگان و میزان بازدید محتوا خبر داد. بر این اساس، استریمرها در گروه‌های «ستاره»، «حرفه‌ای»، «کارخانه محتوا»، «نوظهور»، «پرتعامل» و «تازه‌وارد» قرار گرفته‌اند.

یکی از یافته‌های قابل توجه این پژوهش، تمرکز بالای بازدیدها در میان تعداد محدودی از تولیدکنندگان محتواست. به گفته شریفی، بیش از ۸۷ درصد بازدیدهای ثبت‌شده متعلق به یک درصد استریمرها، شامل حدود ۷۴ کانال، است. در مقابل، حدود ۹۰ درصد استریمرها در گروه‌های تازه‌وارد و کم‌مخاطب قرار دارند و سهم اندکی از مجموع بازدیدها را به خود اختصاص می‌دهند.

او همچنین با اشاره به تفاوت سلیقه مخاطبان با برخی تصورهای عمومی درباره نوجوانان و نسل زد گفت ویدیوهای چالشی در مقایسه با ویدیوهایی که صرفاً روند عادی بازی را نمایش می‌دهند، استقبال بیشتری دارند. ژانرهای جهان‌باز، ساخت‌وساز، اکشن-ماجراجویی و استراتژی نیز از جمله ژانرهای مورد توجه مخاطبان هستند. به گفته او، برخلاف برخی تصورها، بازی‌های اکشن لزوماً در صدر علایق مخاطبان قرار ندارند و ویدیوهای چالشی و بازی‌های جهان‌باز نیز جایگاه قابل توجهی دارند.

شریفی همچنین با اشاره به وضعیت استریمرهای محبوب ایرانی گفت ۱۰ استریمر محبوب عمدتاً در زمینه بازی‌های ماین‌کرفت و روبلاکس فعالیت می‌کنند و بیشترین تعداد دنبال‌کننده در میان استریمرهای شناسایی‌شده متعلق به یک استریمر مرد است که عمده فعالیتش بر بازی ماین‌کرفت متمرکز است.

استریمرها چقدر به معرفی بازی‌های ایرانی علاقه‌مندند؟

شریفی در پاسخ به صبا درباره میزان علاقه‌مندی استریمرهای ایرانی به معرفی بازی‌های داخلی و استفاده از ظرفیت آنها برای شناساندن محصولات بازی‌سازان کشور، گفت بیش از ۶۰ درصد استریمرهای تازه‌وارد در پلتفرم‌های بومی علاقه‌مندند به‌جای تمرکز صرف بر بازی‌های خارجی، بازی‌های ایرانی را نیز در محتوای خود معرفی کنند. او این موضوع را ظرفیتی امیدوارکننده برای بازی‌سازان داخلی دانست و با اشاره به بازی «پسرخوانده» توضیح داد که این بازی در کنار عناوینی مانند ماین‌کرفت، روبلاکس و کالاف دیوتی از جمله بازی‌های محبوب و مورد علاقه استریمرهاست و به‌ویژه در میان پسران نوجوان با استقبال روبه‌رو شده است.

به گفته شریفی، این داده‌ها نشان می‌دهد برخلاف برخی تصورهای رایج، بازی‌های ایرانی نیز می‌توانند در سبد انتخاب و مصرف نوجوانان قرار بگیرند و بازی‌سازان داخلی می‌توانند از ظرفیت تولیدکنندگان محتوا برای معرفی و افزایش دیده‌شدن محصولات خود استفاده کنند. او این موضوع را نشانه‌ای از امکان رقابت تولیدات داخلی در بازار مصرف بازی دانست و تأکید کرد که داده‌های ثبت‌شده می‌تواند تصویر روشن‌تری از سلیقه واقعی مخاطبان ارائه دهد.

رصد داده‌ها؛ ضرورتی برای سیاست‌گذاری

محمدعلی امینی، مدیرعامل گروه سیاست‌پژوهی و تحلیل داده نمافر، نیز با تشریح روند انجام این پژوهش و منابع جمع‌آوری اطلاعات گفت کار از پلتفرم آپارات گیم به‌عنوان مهم‌ترین پلتفرم بومی استریم در ایران آغاز شده است. به گفته او، فرایند دریافت اطلاعات از ۱۱ تیرماه شروع شد و داده‌های فعالیت استریمرها به‌صورت مستمر گردآوری شده است.

امینی با اشاره به قابلیت داشبورد زنده اظهار کرد این ابزار امکان مشاهده تغییرات و اتفاقات حوزه استریم را فراهم می‌کند و پژوهشگران می‌توانند در لحظه از وضعیت فعالیت استریمرها و میزان تغییرات آن مطلع شوند. او اطلاعات به‌دست‌آمده را برای شناخت فضای رسانه‌ای استریم و تحلیل ظرفیت‌های آن در صنعت بازی مؤثر دانست.

رونمایی از این داده‌نما در شرایطی انجام شده که استریم بازی به یکی از بخش‌های قابل توجه تولید محتوای دیجیتال تبدیل شده است؛ با این حال، سهم بازی‌های ایرانی از این فضا و چگونگی تبدیل ظرفیت استریمرها به فرصت اقتصادی برای بازی‌سازان داخلی همچنان از موضوعات مهم این حوزه به شمار می‌رود. داده‌های ارائه‌شده می‌تواند نقطه شروعی برای شناخت دقیق‌تر این بازار باشد، اما گام بعدی، تبدیل این شناخت آماری به برنامه‌های حمایتی، ایجاد ارتباط میان بازی‌سازان و تولیدکنندگان محتوا و فراهم کردن شرایطی برای توسعه پایدار این صنعت است.

