سه‌شنبه ۲۶ دی ۱۴۰۲
شماره ۴۰۵۹
WWW.FDN.IR
FARHIKHTEGANDAILY

به‌رغم افزایش قابل توجه درآمد حاصل از بازی‌های ویدئویی سرمایه‌گذاری روی استارتاپ‌ها به شدت کاهش یافته است

بازار ۶۲۶ میلیارد دلاری صنعت بازی در دنیا

ندا اظهری
مترجم

بازی‌های ویدئویی همیشه طرفداران خودش را داشته و وقتی پای این موضوع به میان می‌آید دیگر نمی‌توان فرقی میان کودک و بزرگسال قائل شد. تنها دسته‌بندی بازی‌ها مطرح می‌شود که براساس آن رده سنی بازی‌ها را مشخص می‌کنند تا افراد در هر سنی، بازی مناسب سن خود را بازی کرده و از آن لذت ببرند. با پیشرفت فناوری، بازار بازی‌های ویدئویی هم داغ‌تر شده و شکل و شمایل متفاوت‌تری به خود گرفته است و فرد را در دل بازی درگیر می‌کند به طوری که گویی او نیز در خود بازی حضور فیزیکی دارد.

تقابل بازی و فناوری در ۲۰۲۴

فناوری که توسعه می‌یابد، سر و کله‌اش در بسیاری از حوزه‌ها پیدا می‌شود. یکی از آنها نیز بازی‌های ویدئویی است که خیلی‌ها به معنای واقعی به آن معتاد هستند و از نان شب هم برایشان مهم‌تر است و ساعت‌های متوالی را به بازی در فضای مجازی اختصاص می‌دهند. گوشی‌های هوشمند هم که قابلیت نصب بسیاری از بازی‌ها را دارد، به ابزاری دم‌دستی تبدیل شده که هر لحظه همراه کاربران است و بازی با آن را برایشان راحت‌تر کرده است.

تکامل واقعیت مجازی

واقعیت مجازی هم مانند هر حوزه دیگری می‌تواند صنعت بازی‌های ویدئویی را تغییر دهد. فناوری واقعیت مجازی به کاربران بازی‌های ویدئویی این امکان را می‌دهد تا شاهد بازی در زمان واقعی دستگاه‌های خود باشند. کاربران تنها به تعدادی لوازم جانبی قوی نیاز دارند تا از بازی با جلوه‌های سه‌بعدی خیره‌کننده لذت ببرند. فناوری واقعیت مجازی در سال‌های اخیر گسترش خوبی پیدا کرده و علاوه‌براین، بازی‌هایی چون «ماین کرفت» که از این فناوری در دل بازی استفاده می‌کنند، نقش مهمی در تبدیل آن به یک فناوری محبوب در میان کاربران داشتند. سال ۲۰۲۳ یکی از بزرگ‌ترین فرصت‌ها برای رونق گرفتن بازار واقعیت مجازی در بازی‌های ویدئویی بود. در سال ۲۰۲۳ شرکت سونی هدست‌های VR۲ را که نسل بعدی دستگاه‌های واقعیت مجازی هستند برای PS۵ تولید کرد که نسبت به مدل قبلی ارتقای بیشتری پیدا کرده است.

ادغام واقعیت افزوده

واقعیت افزوده به‌عنوان یک فناوری جدید تصاویر دیجیتال را با استفاده از عینک یا گوشی‌های هوشمند خاص در دنیای فیزیکی قرار می‌دهد. در این فناوری با قرار دادن اشیای مجازی شامل تصاویر و صداهای مختلف با استفاده از حسگرهایی مانند دوربین و میکروفون در دنیای واقعی واقعیت افزوده یک تجربه بازی منحصربه‌فردی را ارائه می‌دهد. با پیشرفت فناوری و محبوبیت روزافزون بازی‌های واقعیت افزوده، بدیهی است که آینده این فناوری روشن است. در حال حاضر، پتانسیل بالای این فناوری در بازی‌هایی چون «پوکمون گو» و «ماین کرفت ارث» به اثبات رسید که توانست به وسعت جهان معروف و پرطرفدار شود. محبوب‌ترین کاربرد فناوری واقعیت افزوده در آمریکا در حوزه بازی‌های ویدئویی است. درحالی‌که این فناوری در حوزه بازی هنوز مراحل اولیه خود را می‌گذراند ارائه یک تجربه بازی همه‌جانبه برای گیمرها صنعت بازی‌های ویدئویی را متحول خواهد کرد.

تحول بازی‌های ابری

اگر روزهای نخست ظهوری بازی‌های ویدئویی را به خاطر داشته باشید وجود یک کنسول ویدئویی یا رایانه شخصی برای انجام بازی ضروری بود اما ورود بازی‌های ابری صنعت بازی‌های ویدئویی را متحول کرده است به‌طوری که پیش‌بینی می‌شود صنعت بازی‌های ابری در سال ۲۰۲۵ به رقمی بالغ بر هشت میلیارد و ۱۷۰ میلیون دلار برسد. این فناوری به کاربر این امکان را می‌دهد که بازی‌ها را روی هر دستگاهی انجام دهند و دیگر برای بازی به سخت‌افزار قدرتمند یا دانلود بازی در سیستم نیازی نیست. PUBG و Fortnight نمونه‌هایی از محبوب‌ترین بازی‌های ابری هستند که در آن افراد در نقاط مختلف دنیا می‌توانند با یکدیگر بازی کنند.

حضور هوش مصنوعی در بازی‌ها

استفاده از ربات‌های هوش مصنوعی و دستیاران مجازی تجربه بازی‌های ویدئویی را چالش برانگیزتر کرده است. به مرور زمان الگوریتم‌های هوش مصنوعی کارآمدتر می‌شوند به‌طوری که در آینده می‌توان انتظار داشت که تصاویری پیشرفته‌تر و شخصیت‌های خیالی را در خلال بازی مشاهده کرد که خط داستانی خود را توسعه می‌دهند. درواقع این شخصیت‌ها به‌طور هوشمند و خلاق عمل کرده و به‌گونه‌ای رفتار می‌کنند که گویی تحت کنترل یک کاربر انسانی هستند. درواقع هوش مصنوعی موتوری است که رفتار این شخصیت‌های خیالی را در بازی‌های ویدئویی تعیین می‌کند. یادگیری ماشینی و شبکه‌های عصبی که جزئی از هوش مصنوعی هستند به این شخصیت‌ها کمک می‌کنند که در گذر زمان پیشرفت کنند.

ردیابی پرتوی گرافیکی در زمان و کیفیت واقعی

فناوری ردیابی پرتو تعامل نور با اشیای مجازی را شبیه‌سازی می‌کند. در گرافیک رایانه ردیابی پرتو روشی برای تولید تصویر با رهگیری پیکسل‌ها در تصویر مسطح و شبیه‌سازی جلوه‌های محیطی آن با اجسام مجازی است. این روش برای تولید تصاویری با کیفیت بالای واقع‌گرایی کاربر دارد و نسبت به روش خطی کیفیت بالاتری دارد اما زمان بیشتری برای زمان اجرای الگوریتم نیاز است. توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی با این روش گرافیک بهتری را برای بازی‌های موجود در بازار و بازی‌هایی که قرار است در آینده عرضه شوند ارائه خواهند کرد، بنابراین می‌توان انتظار داشت طراحی گرافیکی باکیفیتی پیش‌روی انواع بازی‌های ویدئویی باشد.

اتصال بازی بین پلتفرمی

بازی‌های بین پلتفرمی جزء آن دسته از بازی‌هایی هستند که برای بازی در چند پلتفرم مانند رایانه‌های شخصی، تبلت‌ها، گوشی‌های هوشمند و کنسول‌ها در دسترس بوده و به کاربران اجازه می‌دهد از دستگاه‌های مختلفی در فرآیند بازی شرکت کنند. شبکه بازی بین‌پلتفرمی فرآیندی است که امکان تعامل چندنفره آنلاین و همزمان بین بازیکنان را با استفاده از دستگاه‌های مختلف مانند رایانه‌های شخصی، کنسول‌ها، موبایل‌ها یا مرورگرهای وب را فراهم می‌کند. Dreamcast و پلی استیشن ۲ جزء بازی‌های ویدئویی آنلاین هستند که از فرآیند اتصای بازی بین پلتفرمی پشتیبانی می‌کند. از آنجایی که تقاضا برای این بازی‌ها درحال افزایش است در سال‌های آینده همچنان روند رو به رشد این بازی‌ها را مشاهده خواهیم کرد و می‌توان انتظار داشت که بازار بازی‌ها تعداد بیشتری از بازی‌های بین پلتفرمی را شاهد باشد.

اتصال ۵G و بازی موبایلی

بازی‌های موبایلی از پرطرفدارترین نوع بازی‌های ویدئویی در دنیا هستند که به‌خاطر کاربری آسان و در دسترس بودن همیشگی آنها طرفداران خاص خود را دارد. درست مانند افزایش استفاده از موبایل و کسب درآمد آسان از بازی‌ها، بازی‌های موبایلی نیز رشد بیشتری را تجربه خواهند کرد. در حال حاضر دو میلیارد و ۲۰۰ میلیون نفر به‌طور فعال با گوشی‌های هوشمند خود بازی می‌کنند. فناوری ۵G یکی دیگر از عواملی است که مستعدکننده گسترش بیشتر بازی‌های موبایلی به شمار می‌رود. این اتصال اینترنتی با توجه به سرعت بالایی که دارد از دانلود و آپلود فوق سریع، کاهش تأخیر و اتصال سریع برقی پشتیبانی می‌کند. سرعت بالای این نسل از اینترنت پرسرعت بسیاری از باگ‌های ایجادشده در بازی‌های موبایلی را برطرف می‌کند.

رشد ۵۴ درصدی درآمد حاصل از بازار بازی‌های ویدئویی

به گزارش statista، صنعت جهانی بازی‌های ویدئویی تا سال‌ها به عنوان یک تجارت میلیارد دلاری شناخته می‌شد. اما هر سال که می‌گذرد و این صنعت رشد می‌کند، طبیعتا درآمد آن نیز افزایش می‌یابد. در سال ۲۰۲۲، درآمد حاصل از بازار جهانی بازی‌های ویدئویی به طور تقریبی به رقم ۳۶۱ میلیارد و ۷۶۰ میلیون دلار رسید و بازار بازی‌های موبایلی نیز رقمی بالغ بر ۲۵۰ میلیارد دلار از کل این درآمد را ازآن خود کرد. بازار بازی‌های ویدئویی به طور مداوم در حال تحول است و پیشرفت‌های فناورانه به منظور ایجاد تجربیات فراگیرتر و جذاب‌تر از طریق فناوری‌های نوظهور مانند بازی‌هایی بر پایه سیستم‌های ابری و واقعیت مجازی، فرصت‌های جدیدی را پیش روی توسعه‌دهندگان بازی‌ها ایجاد می‌کند. این بازار در سال ۲۰۲۳ به رقمی حدود ۴۰۶ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار رسید و پیش‌بینی می‌شود این رقم در سال ۲۰۲۴ به بالغ بر ۴۵۵ میلیارد و ۲۷۰ میلیون دلار افزایش یابد. طبق برآوردهای صورت‌گرفته، با رشد هرساله بازار بازی‌های ویدئویی، درآمد حاصل از بازار این بازی‌ها در سال ۲۰۲۸ به ۶۲۵ میلیارد و ۶۴۰ میلیون دلار خواهد رسید که نسبت به سال ۲۰۲۳ با رشد ۵۴ درصدی مواجه می‌شود.

درآمد ۲۶ و نیم میلیارد دلاری ۳ غول بازی‌های ویدئویی دنیا

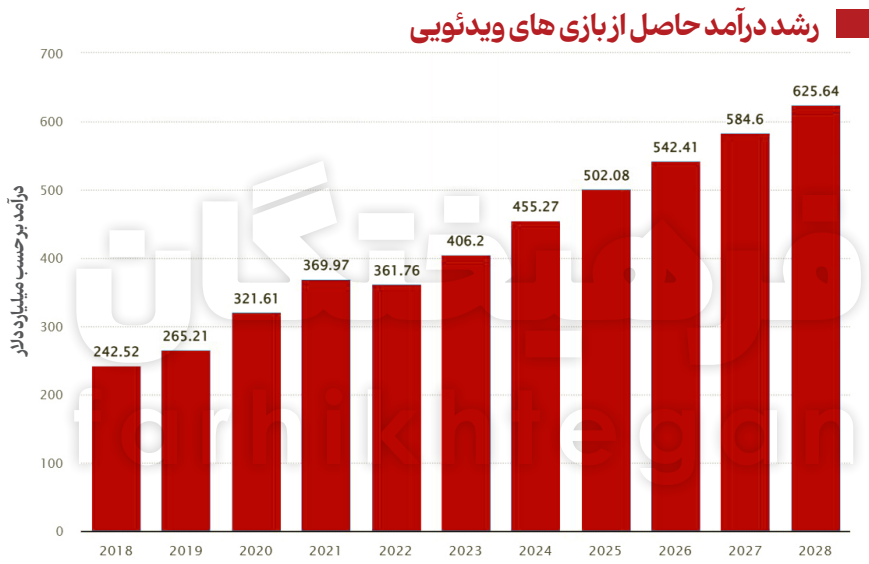
سه شرکت معروف نینتندو، مایکروسافت و سونی سه فعال بزرگ حوزه بازی‌های ویدئویی در دنیا هستند. این شرکت‌ها بزرگ‌ترین تولیدکنندگان سخت‌افزار بازی‌های ویدئویی بوده و در حال حاضر بازار کنسول‌های بازی‌های ویدئویی را در اختیار دارند. به دلیل مزایای زیرساختی که این سه شرکت دارند، عمده‌ترین عرضه‌کننده‌های این قبیل بازی‌ها در دنیا به شمار می‌روند و سالانه میلیاردها دلار از بازی‌های ویدئویی کسب می‌کنند. طبق آخرین آمارهای به‌دست‌آمده، سه شرکت بزرگ تولیدکننده بازی‌های ویدئویی در دنیا، درمجموع ۲۹ درصد از کل درآمد صنعت بازی‌های ویدئویی را به دست می‌آورند و در این میان، سونی بزرگ‌ترین سهم بازار را در میان شرکت‌های برتر به خود اختصاص داده است. موفقیت در صنعت بازی فقط به دارندگان پلتفرم محدود نمی‌شود. شرکت تنسنت، غول دیجیتال چینی به دلیل موفقیت در تولید بازی‌های موبایلی و آنلاین، از نظر درآمد حاصل از بازی‌ها نیز در میان شرکت‌های برتر قرار دارد. درآمد بازی‌های موبایلی حتی محدود به انتشار بازی‌های موبایلی نمی‌شود. در این میان، اپل و گوگل به رغم این که شرکت‌های سنتی تولیدکننده بازی‌های ویدئویی نیستند، به دلیل کاهش درآمدشان از فروشگاه‌های عرضه نرم افزارها، درآمد زیادی از برنامه‌های مرتبط با بازی کسب می‌کنند. بازی‌هایی که از بزرگ‌ترین شرکت‌های دنیا منتشر می‌شوند، معمولا در میلیون‌ها نسخه به فروش می‌رسند و در صدر جدول پرفروش‌ها در دنیا قرار می‌گیرند. کل درآمد مایکروسافت از فروش بازی‌های ویدئویی در سال ۲۰۲۳ به حدود ۱۵ میلیون و ۵۰۰ میلیارد دلار رسید که نسبت به سال قبل از آن روند کاهش داشته است. شرکت سونی نیز در سال ۲۰۲۳ درآمدی بالغ بر ۸ میلیارد دلار از بازی‌های ویدئویی را کسب کرد و درآمد شرکت نینتندو از بازی‌های ویدئویی نیز در سالی که گذشت به حدود ۳ میلیارد و ۱۰۰ میلیون دلار رسید.

۳۹ درصد توسعه‌دهندگان بازی‌ها سهم آمریکایی‌هاست

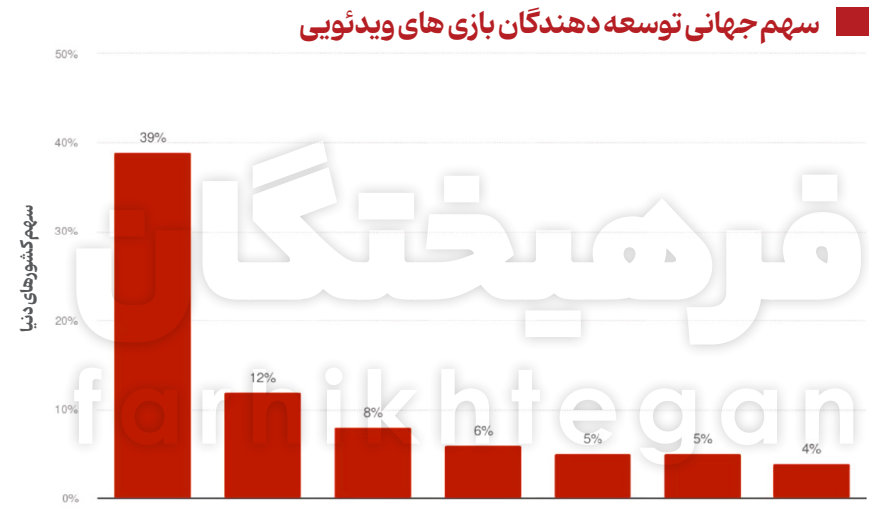
به گزارش foley، صنعت بازی‌های ویدئویی و موبایلی نیز مانند بسیاری از صنایع دیگر در سال ۲۰۲۳ با چالش‌هایی روبه‌رو شد که مهم‌ترین بخش آن، مشکل استارتاپ‌ها برای تأمین بودجه بود. شواهد حکایت از کاهش بودجه در این صنعت دارد. باوجوداین، هنوز بودجه‌ای برای استارتاپ‌های استودیوی بازی و سرمایه‌گذاری متمرکز بر استارتاپ‌های تجزیه و تحلیل بازی وجود ندارد. به طورکلی، استارتاپ‌های حوزه بازی در سه ماهه سوم سال ۲۰۲۳ با کاهش معاملات و ارزش روبه‌رو شدند. تعداد توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی در دنیا با توجه به گسترش این صنعت، در حال افزایش است به طوری که میلیون‌ها توسعه‌دهنده بازی در این صنعت وارد شده‌اند. سرمایه‌گذاران خطرپذیر در حال حاضر به طورکلی حدود ۳۵۳ میلیون دلار روی استارتاپ‌های حوزه بازی سرمایه‌گذاری کرده‌اند. تعداد معاملات رشد سرمایه‌گذاری در سال ۲۰۲۰ بیش از ۳۰ درصد را به خود اختصاص دادند در حالی که این تعداد در سال ۲۰۲۱ به ۲۰ درصد کاهش یافت. این در حالی است که تعداد معاملات سرمایه‌گذاری در استارتاپ‌های بازی‌های ویدئویی در سال ۲۰۲۳ به ۵٫۸ درصد رسید که کاهش چشمگیری نشان می‌دهد.

آمریکا در سال ۲۰۲۳ حدود ۴۷ هزار و ۹۹۳ شرکت تولید بازی ویدئویی را در اختیار داشت که این آمار نسبت به سال ۲۰۲۲ با رشد ۶٫۲ درصدی همراه بود. در حوزه بازی‌های ویدئویی در آمریکا حدود ۲۶۸ هزار و ۶۹۸ نفر اشتغال دارند و درآمد متوسط این کشور از این صنعت چیزی بالغ بر ۵۵ میلیارد دلار برآورد شده است. درواقع، آمریکا حدود ۳۹ درصد از کل توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی را به خود اختصاص داده است. بعد از آمریکا، کانادا با ۱۲ درصد و کشورهای اروپایی رده‌های بعدی را در اختیار دارند. در میان کشورهای اروپایی، فنلاند با ۸ درصد، سوئد ۶ درصد، انگلیس ۸ درصد، استرالیا با ۵ و آلمان با ۴ درصد در رده‌های بعدی قرار می‌گیرند. این صنعت در کشورهای آسیایی نیز رشد روزافزونی دارد و به ویژه در ژاپن، چین و کره جنوبی با رشد سریعی پیش می‌رود. آمریکای لاتین و آفریقا نیز گام خود را برای توسعه بیشتر این صنعت فراتر گذاشته‌اند.

رشد درآمد حاصل از بازی های ویدئویی



سهم جهانی توسعه دهندگان بازی های ویدئویی



آگهی مزایده

آگهی مزایده فروش اموال تملیکی و مازاد بانک ملی استان آذربایجان غربی

بانک ملی استان آذربایجان غربی در نظر دارد اموال تملیکی و مازاد بر نیاز خود را از طریق مزایده عمومی عرضه نماید. لذا متقاضیان خرید برای دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند به پایگاه اینترنتی بانک ملی ایران (www.bmi.ir) و سامانه تدارکات الکترونیکی دولت (ستاد به شماره ۱۰۰۲۰۰۱۱۹۷۰۰۰۰۰۷ اموال غیرمنقول و ۱۰۰۲۰۰۱۱۹۷۰۰۰۰۰۲ اموال منقول) www.setadiran.ir مراجعه نمایند.

شماره شناسه ۱۶۴۴۲۲۷
شماره م.الف ۴۰۴۷

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب حسن کشمیری صفا فرزند علی به شماره شناسنامه ۱۸۳۷۳ و کد ملی ۰۰۸۲۹۷۴۲۱۷ صادره از تهران در مقطع کارشناسی رشته مدیریت صنعتی صادره از واحد دانشگاهی آزاد ابهر با شماره ۱۴۳۲۷-۴-۱۱-۰۲ مفقود گردیده است و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابهر به نشانی ابهر، کیلومتر چهار جاده ترانزیت ابهر خرمدره مجتمع دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابهر ارسال نماید.

برگ سبز خودرو پراید سواری مدل ۹۵ به رنگ سفید به شماره موتور M۱۳/۵۷۱۱۲۹۳ و به شماره شاسی G ۳۶۱۱۲۱۲ NAS ۴۱۱۱۰۰ و به شماره پلاک ۲۴ – ۲۷۶ و ۷۲ به نام حسین عبدالخانی مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

برگ سبز خودرو پراید سواری مدل ۸۶ به رنگ سفید روغنی به شماره موتور ۱۹۰۰۹۵۲ و به شماره شاسی S۱۴۱۲۲۸۶۰۶۰۳۱۹ و به شماره پلاک ۱۴–۷۳۱ ص ۴۲ به نام علی رحمانی مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

صدای نخبگان
نگاه جوانان
روزنامه فرهیختگان
FARHIKHTEGAN
farhikhteganonline

کانون تبلیغاتی
سیهرجوان
۰۹۳۹۸۸۸۸۶۹۹
مجری انحصاری
تبلیغات محیطی
دانشگاه آزاد اسلامی