

# فناوری و رسانه

## گزارشی از اعتیاد سرسام آور به بازی های موبایلی

ونوس بهنود

دبیر تحریریه  
vbehnood@gmail.com



این روزها گرایش به بازی های موبایلی به حدی با افزایش همراه است که تقریباً تمامی کاربران موبایل را به نوعی درگیر خود ساخته و عواقب آن نادیده گرفته می شود.

بازی های رایانه ای همان طور که بارها گفته شده یکی از زمینه های سرگرمی در ایران است که بعد از بهبود بسترهای اینترنت و افزایش کاربران موبایل در سال های اخیر رشد قارچ گونه ای داشته و دیگر نه محدودیت سنی و جنسیتی دارد و نه میزان درآمد می تواند مانع از خرید تجهیزات و گرایش به سمت آن شود.

کافی است نگاهی به اطراف خود بیندازید تا سیلی از بازیگران را در اطراف خود مشاهده کنید. در کمال شگفتی بازی های رایانه ای به یکی از سرگرمی های مشترک دوستان یا اعضای خانواده نیز تبدیل شده و هزینه های سنگینی برای تأمین تجهیزات و نرم افزارهای آن از سوی خانواده ها پرداخت می شود و در مقابل خانواده ها خود را عاجز از خرید بسیاری از کالاهای فرهنگی مانند کتاب می دانند. والدین نیز نه تنها مخالف بازی نیستند بلکه در بسیاری از مواقع حاضر به تأمین هزینه ها و حتی مشارکت با کودکان و نوجوانان در بازی هستند.

### خشونت طلبی و حس فاتح بودن دلیل بازی

یکی از کاربران بازی های رایانه ای در گفت و گو با «ایران جمعه» دلیل گرایش به بازی را حس برنده شدن و نتیجه گرفتن در پی تلاش کردن توصیف کرد. محمدی که زنی ۳۴ ساله است، می گوید: حداقل با بازی رایانه ای می توانم سرم را گرم کنم و در نهایت با طی کردن مراحل بازی حس خوشایندی داشته باشم.

وی در پاسخ به اینکه آیا بازی باعث نمی شود دچار اضطراب، سردرد یا خشم و پریشانی شود، اضافه کرد: هر چند این موارد وجود داشته باشد اما می آرد. رستمی پور شهروند دیگری که پدر دو فرزند است، می گوید: با پسرم بازی های رایانه ای پی اس فور را انجام می دهیم. این بازی ها حس رقابت طلبی و جنگجویی را در کودک تقویت می کند که از نظر من ایرادی ندارد. این شهروند معتقد است در وضعیتی که مشکلات بسیاری در جامعه وجود دارد و همه جا باید برای رسیدن به حقت بجنگی، بهتر است کودکان برای رقابت و تلاش برای کسب حق خود آماده شوند و اینکه می گویند بازی های رایانه ای تأثیر منفی دارد، من اعتقادی به آن ندارم. اما این بازی ها چه چیزی به کاربران می دهد و چه اثراتی دارد؟ براساس گزارش

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بین خردسالان بازی های تفننی و آموزشی و همچنین بازی های مسابقه ای بیشترین جذابیت را دارد. جوانان ۱۸ تا ۳۴ سال هم که تعداد اصلی گیمرها را به خود اختصاص داده اند، بیشتر طرفدار بازی های ورزشی و بتل رویال و همچنین معمایی هستند. کارشناسان می گویند برخی از بازی ها بشدت خشونت زا و اعتیاد آور است و والدین بی توجه به این مسأله گوشی همراه یا تبلت را حتی در اختیار کودکان و خردسالان قرار می دهند. در واقع میزان یادگیری از این ابزار به مراتب در مقابل اثرات سوء آن کمتر است. موضوعی که موجب شده مقوله اعتیاد بازی های رایانه ای بجد از سوی کارشناسان هشدار داده شود و متأسفانه تحقیقات جامعی در کشور در این خصوص صورت نمی گیرد.

### زنان به اندازه مردان خوره بازی شده اند

براساس گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۴ میلیون گیمر در ایران فعال هستند که ۵۸ درصد آنها به شکل آنلاین بازی می کنند. نکته جالب تناسب جنسیتی بین گیمرهاست که ۵۹ درصد از جمعیت را مردان و ۴۱ درصد را زنان به خود اختصاص داده اند.

میانگین سنی گیمرها ۲۳ سال است که بیشترین سهم هم با ۳۴ درصد به جوانان ۱۸ تا ۳۴ سال می رسد. از بین جمعیت گیمر ایران ۴ میلیون نفر گیمر حرفه ای یا پیشتاز محسوب می شوند که بیش از ۲۱ ساعت در هفته بازی می کنند. این گروه ۱۲ درصد از کل گیمرها را به خود اختصاص داده است.

سهم اصلی به گیمرهایی تعلق دارد که به شکل تفننی بین ۱ تا ۵ ساعت در هفته بازی می کنند. این گروه ۴۵ درصدی ۱۵ و نیم میلیون نفر جمعیت دارند. گیمرهای مضمم نیز بین ۵ تا ۲۱ ساعت در هفته به شکل پایدار مشغول به بازی هستند.

گیمرها به طور متوسط ۹۵ دقیقه در روز بازی می کنند و سهم بازی گیمرهای مرد در زمانی که صرف بازی می شود تقریباً نزدیک به دو برابر گیمرهای زن است.

### موبایل دستیابی به بازی را راحت تر کرده است

سختی های تأمین تجهیزات بازی های رایانه ای و دسترسی به آن با بازی در موبایل تسهیل شده است؛ تا جایی که اگر زمانی بازی های رایانه ای در فروشگاه هایی خاص ارائه می شد یا تجهیزات خاصی باید تهیه می شد، امروز به سادگی در هر گوشه ای قابل استفاده است تا جایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است که گوشی هوشمند پرطرفدارترین و جذاب ترین ابزار بازی شناسایی شده که البته این موضوع را به قیمت کنسول ها و قابل حمل بودن گوشی و تبلت هم می توان نسبت داد.

از سال ۱۳۸۹ تا ۱۴۰۰ تعداد کل

گیمرهای ایرانی با نرخ رشد ترکیبی سالانه برابر با ۷ درصد افزایش داشته است. این رشد در سال های اول دهه ۱۳۹۰ بیشتر بوده که دلیل اصلی آن در این سال ها رشد بازی های موبایلی و افزایش ضریب نفوذ اینترنت و دسترسی گسترده تر به موبایل و اینترنت بوده است. جالب است بدانید که گیمرهای ایرانی براساس گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخت افزارها و نرم افزارهای بازی های دیجیتال در سال ۱۴۰۰ بیش از ۱۹ هزار میلیارد تومان، هزینه کرده اند. منظور از هزینه کرد، تمامی هزینه هایی است که گیمرها برای دسترسی به نرم افزار یا سخت افزار بازی به روش های مختلف صرف می کنند. در این عدد، علاوه بر خرید دستگاه از فروشگاه یا هزینه کردهای داخل بازی، معاملاتی همچون خرید و فروش ارز درون بازی از واسطه ها و تبادلات میان بازیکنان لحاظ شده و در عین حال آن دسته از درآمدهای حوزه بازی که در دسته هزینه کردهای بازیکنان نیست، محاسبه نشده اند.

بیش از ۵۱۲ میلیارد تومان مجموع هزینه ای است که گیمرهای پلتفرم موبایل در سال ۱۴۰۰ برای بازی انجام داده اند. البته در این گزارش به هزینه VPN اشاره ای نشده و آماری از هزینه این موضوع در دست نیست. نکته ای که در این گزارش بر آن تمرکز شده در جریان هزینه های گیمرهای موبایل، هزینه بیش از ۲۰۲ میلیارد تومان به عنوان سهم بازی های موبایل بومی است. سهم پلتفرم کنسول و رایانه به شکل قابل توجهی در جریان اقتصادی بیشتر از موبایل است. بیش از ۱۸ هزار میلیارد تومان مجموع هزینه کرد گیمرهای کنسول و رایانه در سال ۱۴۰۰ است که بیش از ۱۶ هزار میلیارد از این میزان هزینه صرف تهیه کنسول های بازی شده است. ۸۶ درصد از کل هزینه کردهای گیمرها، صرف خرید سخت افزار و مخصوصاً کنسول بازی شده و به دلیل رشد شدید نرخ ارز و وابستگی مستقیم قیمت سخت افزار به آن، این موضوع منجر به ایجاد گردش مالی بسیار قابل توجه شده است. باید

پرسید با سرخم کردن در گوشی و ساعت ها بازی چه کسی سود می برد؟

مظنه خوره بازی شدن چند؟

