

هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی‌ها برای یک بازی!

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد.



به گزارش جام جم آنلاین به نقل از مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد.

تازه‌ترین نمونه این گزارش‌ها با محوریت بازی رایانه‌ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود.

«منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض‌های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده‌اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «نمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «نوآوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر خواهد شد.