



آی فون یا ایکس باکس؟ مردم، بازی کدام را ترجیح می‌دهند؟

بازی‌های موبایلی هنوز درآمدزا نیستند اما هر چه بازیکن است، اینجاست! ماندانا سجادی: هیچ کدام از فعالان عرصه ویدئوگیم، آینده‌ای برای کنسول‌های بازی در این صنعت قائل نیستند.

بازی‌های موبایلی هنوز درآمدزا نیستند اما هر چه بازیکن است، اینجاست! ماندانا سجادی: هیچ کدام از فعالان عرصه ویدئوگیم، آینده‌ای برای کنسول‌های بازی در این صنعت قائل نیستند.

هر چند که در آینده‌ای نامعلوم بازه‌های ابری، موبایلی و کامپیوتری از شبکه‌های اجتماعی گرفته تا بازی‌های اینترنتی بازار را با کنسول‌های بازی قسمت خواهند کرد، اما امروز بر کسی پوشیده نیست که بازی‌های موبایلی بسیار عظیم شده و صنعتی رو به رشد است. با اینکه کمپانی‌های بزرگ بازی سازی مانند Electronic Arts هنوز روی این بخش از صنعت بازی خیلی حساب باز نکرده‌اند از کل در آمد 4.14 میلیارد دلاری Electronic Arts تنها 264 میلیون دلار آن به بازی‌های موبایل اختصاص دارد- اما این صنعت به سرعت در حال رشد است.

با اینکه برای بازی‌های موبایلی هنوز پولی در میان نیست اما هر چه بازیکن است، اینجاست! بر اساس اطلاعات جدیدی که توسط موسسه Information Solutions Group جمع آوری شده است، در حال حاضر در کل ایالات متحده و انگلستان، 125 میلیون نفر مشغول بازی با موبایل هایشان هستند. این در حالی است که کل فروش جهانی ایکس باکس مایکروسافت تنها 67 میلیون دستگاه است و پربیننده ترین برنامه تلویزیونی آمریکا، Super Bowl، تنها 111 میلیون نفر بیننده دارد. بنابراین مخاطبان بازی‌های موبایل تنها در همین دو کشور از کل تماشاچیان این برنامه و مشتری‌های ایکس باکس پیشی گرفته است.

مردم بیشتر از کنسول‌ها با موبایل‌های‌شان بازی می‌کنند. افرادی که در این تحقیق مورد بررسی قرار گرفتند نشان دادند به نسبت بازی‌های کنسولی، علاقه بیشتری به بازی‌های موبایلی دارند. تنها 18 درصد آنها بازی‌های کنسول‌شان را ترجیح می‌دادند در حالیکه 33 درصدشان تمام وقت بازی خود را به موبایل اختصاص می‌دادند. 40 درصد بزرگسالانی که در این تحقیق شرکت داشتند، در ماه گذشته حداقل یک بار با موبایل خود بازی کرده بودند.

البته آمار فروش چیز دیگری را نشان می‌دهد. بازی‌های رایگان موبایلی در رشد این صنعت نقش بزرگی بازی می‌کنند. 79 درصد پاسخ دهندگان گفته بودند که علت علاقه آنها به بازی کردن با موبایل، بازی‌های رایگان است. فاکتور بزرگ بعدی گسترش اسمارت فون هاست، 47 درصد پاسخ داده بودند به خاطر اسمارت فونی که دارند بازی می‌کنند! مشکل اساسی اینجاست که فقط 51 درصد کسانی که بازی‌های موبایلی را ترجیح می‌دهند، حاضرند بابت آن پول پرداخت کنند.

طراحان و کمپانی‌های پخش و عرضه بازی‌ها به طور یکسان نسبت به آینده بازی‌های موبایلی علاقه نشان داده‌اند. فعالان این عرصه روز به روز بیشتر روی این بازی‌های سرمایه گذاری می‌کنند و استودیوهای مستقلی مانند Camouflaj بیشتر از گذشته دنبال پروژه‌های بلندپروازانه برای دستگاههایی مثل آی فون هستند.

بازی‌سازها باید این صنعت را زنده کنند، اگر چه موبایل‌ها نباید به همان سرنوشت کنسول‌ها دچار شوند. اگر بازی‌های رایگان و معاملات کوچک بخواهد در آینده هم ادامه پیدا کنند، کمپانی‌های بازی سازی چگونه می‌توانند مردم را متقاعد به خرید بیشتر کنند؟ پاسخ این سوال تبلیغات نیست! هر چند که این کمپانی‌ها در عرصه تبلیغات هم چندان حرفی برای گفتن ندارند.

بازی‌های موبایلی مخاطبین خاص خودشان را دارد، اما اینکه چگونه می‌توان این صنعت را دوباره باز تعریف کرد همچنان یک راز باقی مانده است.