



ذره بین



شاید بتوان گفت بازی‌های رایانه‌ای، بزرگ‌ترین برنده این جریان هستند. از اواسط ماه مارس، ۴۸ درصد از افراد مشارکت‌کننده در این پژوهش تجربه بازی رایانه‌ای داشتند که بیشتر آنها در بازه سنی ۲۰ تا ۳۰ سال بودند



## نگاهی به آینده

این مطالعه نشان می‌دهد دو سرگرمی مهم در دنیای دیجیتال یعنی تماشای آنلاین فیلم و سریال و نیز بازی‌های رایانه‌ای که در روزهای همه‌گیری ویروس کرونا از محبوبیت بیشتری برخوردار شدند، قرار نیست به همین زودی با افول روبه‌رو شوند. در واقع اشتیاقی که کاربران به این دو فعالیت نشان داده‌اند، احتمالاً برایشان به یک عادت تبدیل خواهد شد. جالب اینجاست که این عادت به تجربه کردن سرگرمی‌های مختلف با رایانه، گوشی یا وسایل دیجیتال دیگر، یک تغییر غیرمنتظره را نیز رقم زده و آن هم شرکت در رویدادهای مختلف به‌طور آنلاین است. اگر روزگاری شرکت در کارگاه‌های آموزشی به‌طور آنلاین صرفاً یک فانتزی و اقدامی نه‌چندان جذاب تلقی می‌شد، این روزها مردم در سراسر جهان حتی در کنسرت‌ها و نمایشگاه‌های مختلف هم به‌طور مجازی شرکت می‌کنند.

در بخشی از مطالعه اخیر هم به این مساله اشاره شده است. حدود یک سوم شهروندان ایالات متحده که در این نظرسنجی شرکت داشتند اعلام کردند همچنان دوست دارند طی شش ماه باقیمانده از سال جاری میلادی در رویدادهای مختلف به‌طور مجازی شرکت کنند.



باشد که فقط از طریق نمایش تبلیغ، درآمد کسب می‌کنند.

## بازی‌های رایانه‌ای؛ برنده بزرگ

شاید بتوان گفت بازی‌های رایانه‌ای، بزرگ‌ترین برنده این جریان هستند. از اواسط ماه مارس، ۴۸ درصد از افراد مشارکت‌کننده در این پژوهش تجربه بازی رایانه‌ای داشتند که بیشتر آنها در بازه سنی ۲۰ تا ۳۰ سال بودند.

از هر ۱۰ نفر، تقریباً سه نفر گفتند بازی رایانه‌ای را به فیلم و سریال ترجیح می‌دهند. یک سوم از پاسخ‌دهندگان نیز اعلام کردند بازی‌های رایانه‌ای به آنها کمک کرد بهتر بتوانند دوره سخت خانه‌نشینی را سپری کنند.



از شروع همه‌گیری کرونا

تعداد رسانه‌های پخش

آنلاین فیلم که یک فرد

معمولی بابت اشتراک

آنها پول می‌دهد، به

رقم چهار رسیده است.

موسسه پژوهشی

دیلویت پیش‌بینی

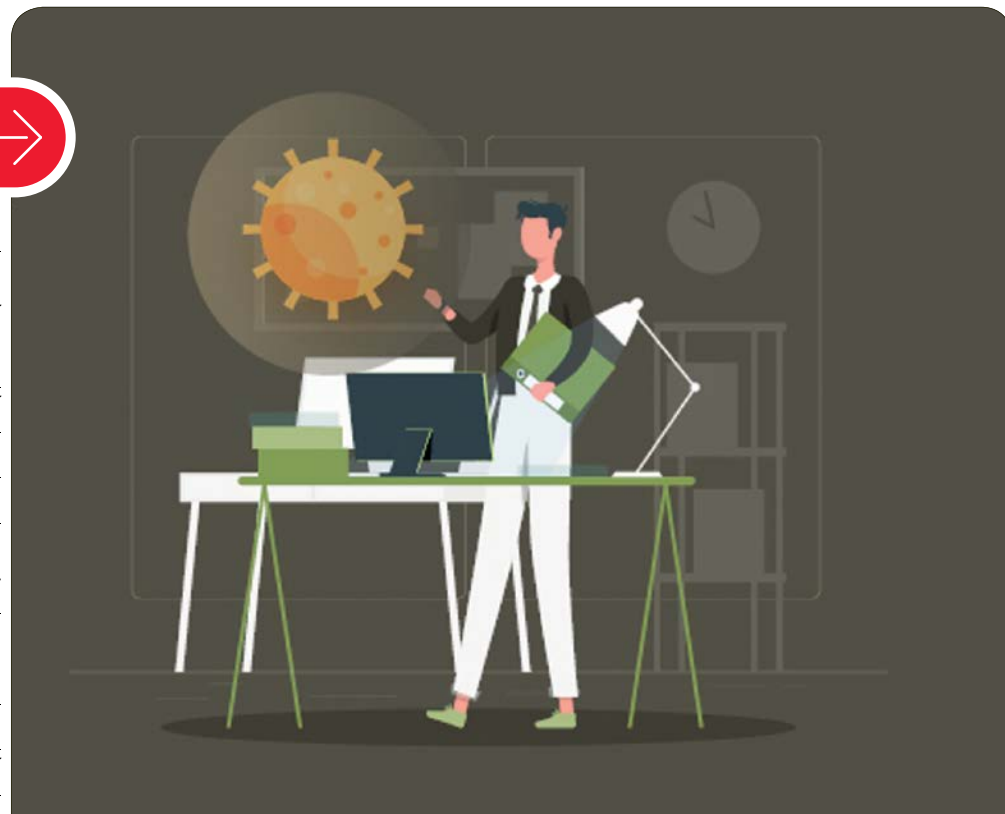
کرده ۲۷ درصد از این

افراد در سال آینده حتی

اشتراک تعداد بیشتری

از رسانه‌های پخش

آنلاین فیلم را می‌خرند



بازار بازی‌های رایانه‌ای و تماشای آنلاین فیلم بعد از کرونا هم داغ می‌ماند

# سرگرمی‌های دیجیتال در اوج

همه‌گیری ویروس کرونا بر سرگرمی‌های دیجیتال مردم نیز تأثیر گذاشته است. پژوهشی جدید که توسط موسسه معتبر دیلویت (Deloitte) انجام شده، نشان می‌دهد مواردی که بسیاری از مردم طی چند ماه گذشته به آن عادت کرده‌اند، می‌تواند تا مدت‌ها پایدار بماند. در واقع، همه‌گیری ویروس کرونا به تغییری پایدار در الگوی تفریحات دیجیتال مردم می‌انجامد. در این مطالعه، ۳۸ درصد از پرسش‌شوندگان اعلام کردند برای اولین بار در عمرشان، طی چند ماه اخیر، در یک فعالیت رسانه دیجیتال جدید (نظیر بازی‌های رایانه‌ای یا سامانه‌های پخش فیلم) عضو شده‌اند. بیش از دو سوم این افراد گفتند از این انتخاب راضی هستند و پس از دوره همه‌گیری نیز همچنان به انتخاب خود پایبند می‌مانند. در این مطالعه گسترده مشخص شد تعداد کاربران سامانه‌های پخش آنلاین فیلم نیز طی این چند ماه دو برابر شده است.



صالح سپهری‌فر

مشاور کسب و کارهای نوآور

اتمام تخفیف‌های موجود یا امکان استفاده آزمایشی رایگان را دلیل این کار اعلام کردند.

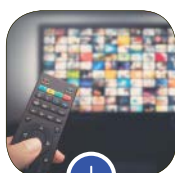
## چالش حفظ کاربر

تقریباً همه سامانه‌های پخش آنلاین فیلم و سریال، امکان استفاده آزمایشی را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهند که البته بازه زمانی محدودی دارد. ظاهراً برخی از کاربران از این الگو به نفع خود بهره می‌برند و برای نمونه پس از آغاز نمایش یک سریال محبوب، طرح رایگان را فعال کرده و طی این بازه، همه قسمت‌های سریال را تماشا می‌کنند.

با وجود این که این الگو به نفع این دسته از کاربران تمام می‌شود، اما برای صاحبان رسانه‌های دیجیتال خبرچندان خوشایندی نیست. اصلی‌ترین چالشی که سامانه‌های پخش آنلاین فیلم و سریال دارند، حفظ کاربران پس از اتمام تماشای یک سریال مشخص و سوق دادن آنها به خرید اشتراک است. به نظر می‌رسد در حال حاضر و به دلیل فشارها و دغدغه‌های مالی که بسیاری از افراد و خانواده‌ها دارند، کفه ترازو به نفع سامانه‌های رایگانی

## رونق سرگرمی‌های رایگان

پیش از همه‌گیری، یک فرد معمولی در ایالات متحده در ۱۲ سامانه تفریحی و رسانه دیجیتال عضو بود و به‌طور متوسط، بابت اشتراک سه تا از آنها پول می‌داد. از شروع همه‌گیری، تعداد رسانه‌های پخش آنلاین فیلم که یک فرد معمولی بابت اشتراک آنها پول می‌دهد، به رقم چهار رسیده است. این موسسه پژوهشی پیش‌بینی کرده ۲۷ درصد از این افراد در سال آینده حتی اشتراک تعداد بیشتری از رسانه‌های پخش آنلاین فیلم را می‌خرند. دیلویت در این مطالعه به این نتیجه رسید که تعداد زیادی از شهروندان ایالات متحده نگران اثرات همه‌گیری و بیکاری گسترده ناشی از آن بر وضعیت مالی خود هستند و به همین دلیل، گرایش بیشتری به سامانه‌های رایگان سرگرمی دارند. البته همه این سامانه‌ها از طریق پخش تبلیغات، درآمد کسب می‌کنند. همچنین از ابتدای همه‌گیری تاکنون، ۱۷ درصد از کاربران پرسش‌شونده، اشتراک خود در حداقل یکی از سامانه‌های پولی سرگرمی را لغو کرده‌اند. ۳۶ درصد از این افراد می‌گویند دلیل این اقدام‌شان «هزینه‌های بالا» بوده است و ۳۵ درصد دیگر نیز



دیلویت در مطالعه انجام شده به این نتیجه رسید که تعداد زیادی از شهروندان ایالات متحده نگران اثرات همه‌گیری و بیکاری گسترده ناشی از آن بر وضعیت مالی خود هستند و به همین دلیل، گرایش بیشتری به سامانه‌های رایگان سرگرمی دارند