



خرمین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۹۲ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



چطور بازی به یک صنعت مهم تبدیل شده است؟

بازی شوخی شوخی جدی شد!

صالح سپهری‌فر

امروزه همه می‌توانند روی گوشی، تبلت یا لپ‌تاپ خود بازی کنند. همچنین امکان رقابت با دوستان و حتی غریبه‌ها هم وجود دارد. بسیاری از کاربران، پول زیادی را صرف خرید بازی و همچنین انواع امتیازها و اقلام مجازی در بازی‌ها می‌کنند. هک شدن هم به پدیده‌ای آشنا در دنیای بازی‌ها تبدیل شده است. از آن طرف، والدین می‌کوشند به شیوه‌های مختلف بر بازی فرزندان‌شان نظارت کنند تا جلوی مشاهده محتوای نامناسب برای آنها را بگیرند. بازی‌های ویژه افراد بزرگسال نیز همزمان رشدی چشمگیر داشته است. امروزه بیش از دو میلیارد گیمر در سراسر دنیا وجود دارد. نرخ رشد این صنعت نیز به رقم باورنکردنی ۱۰/۷ درصد رسیده و درآمدی ۱۱۶ میلیارد دلاری را به همراه دارد. خلاصه این که بازی به یک صنعت بزرگ و پول‌ساز تبدیل شده است.

چطور به اینجا رسیدیم؟

تردیدی نیست که پیشرفت‌های صورت‌گرفته در فناوری رایانه، اصلی‌ترین موتور محرک پیشرفت صنعت بازی به شمار می‌رود. فناوری نوین این امکان را به افراد می‌دهد تا هر زمانی، از هر جایی و با هر وسیله‌ای به اینترنت متصل شوند. این قابلیت، نقش مهمی در پیشرفت صنعت بازی داشته است. بهره‌گیری از فناوری ابری به تنهایی سبب شده افراد از هر نقطه‌ای در دنیا بتوانند با یکدیگر در یک بازی مشارکت یا رقابت کنند. امروزه شرکت‌های بازی‌سازی از فناوری کلان‌داده (big Data) برای جمع‌آوری انواع اطلاعات مختلف درباره رفتار گیمرها (که شامل بررسی تمکن مالی آنها نیز می‌شود) بهره می‌برند. این شرکت‌ها با استفاده از این داده‌ها می‌توانند درباره طراحی بازی‌هایی جذاب‌تر برای گروه‌هایی خاص بهتر تصمیم‌گیری کنند و به این ترتیب، به درآمد و سود بیشتری هم دست یابند. جالب است بدانید بسیاری از ابزارهایی که امروزه برای جمع‌آوری داده از کاربران و تحلیل آنها در صنایع مختلف

کاربرد دارد، ابتدا در صنعت بازی طراحی شده و مورد استفاده قرار گرفتند.

صنعت بازی همچنین یکی از مهم‌ترین منابع اشتغال‌زایی در حوزه فناوری اطلاعات به شمار می‌رود. طیف متنوعی از تخصص‌های مرتبط با فناوری اطلاعات (نظیر برنامه‌نویس، گرافیکست، تحلیلگر داده و ...) در این صنعت به کار مشغول هستند. از آنجا که این صنعت به‌شدت در حال رشد است، نیاز به نیروهای متخصص در آن نیز همواره وجود دارد. صنعت بازی یک صنعت نه چندان گسترده (در مقایسه با بسیاری دیگر از صنایع) به شمار می‌رود، اما درآمد کلان این صنعت، آن را از دیگر صنایع کم‌اهمیت متمایز می‌کند. گیمرها علاوه بر خرید انواع کنسول و رایانه قدرتمند برای بازی بهتر، انواع اقلام مجازی (نظیر امتیاز، اسلحه، تجهیزات و ...) را نیز می‌خرند تا بتوانند نسبت به رقبای خود برتری داشته باشند.

تاثیر صنعت بازی بر دیگر صنایع

این‌طور نیست که دامنه تاثیرات صنعت

بازی فقط به گیمرها یا فعالان این صنعت محدود باشد. فناوری‌های مختلفی در این صنعت ایجاد شده که اهدافی فراتر از تفریح و سرگرمی را دنبال می‌کنند.

صنعت بازی توانسته انواع فناوری‌های سودمند نظیر شبیه‌سازهای رانندگی و ابزارهای مختلف مرتبط با پزشکی و جراحی را به دنیا عرضه کند. هر کدام از این فناوری‌ها، نقش مهمی در افزایش بهره‌وری و اثربخشی در حوزه‌های مختلف دارند. برای نمونه، ابزار شبیه‌ساز لاپاراسکوپی که شرکت نیتندو طراحی کرده، به پزشکان این امکان را می‌دهد تا مهارت‌های لاپاروسکوپی خود را در قالب یک بازی جذاب به نام زیرزمین (The Underground) تقویت کنند. همچنین شبیه‌سازهای رانندگی نیز می‌تواند به بهبود مهارت افراد در هدایت خودرو بینجامد. سرگرم‌کننده بودن این ابزارها اصلی‌ترین دلیل جذابیت آنهاست و همین نکته است که آنها را از ابزارهای کمک آموزشی سنتی متمایز می‌کند.

امروزه مشتریان می‌توانند تور مجازی

آینده صنعت بازی

به نظر می‌رسد این صنعت در آینده نیز همچنان به رشد خود ادامه دهد. بازی جزو تفریحات به شمار می‌رود و به همین دلیل، نمی‌توان افتی برای آن پیش‌بینی کرد. این صنعت مجموعه‌ای از بهترین متخصصان حوزه‌های مختلف نظیر برنامه‌نویسی، گرافیک و تحلیل داده‌ها را در خود دارد. به همین دلیل، می‌توان انتظار داشت این صنعت در آینده همچنان با شتاب به پیش رود و وضعیت آن بهبود یابد. پیشرفت صنعت بازی فقط به این حوزه محدود نمی‌شود و دستاوردهای ارزشمند آن می‌تواند برای طیف گسترده‌ای از صنایع دیگر هم کاربرد داشته باشد.

همچنین این حوزه به دلیل در امان ماندن از بحران‌های اقتصادی در دنیا، گزینه‌ای جذاب برای سرمایه‌گذاران به شمار می‌رود و همین تزریق پیوسته سرمایه به آن، تضمینی برای رشد آن خواهد بود.

برای بازدید از مقصد سفر خود را تجربه کنند. همچنین امکان مشاهده لباس روی بدن یا عینک آفتابی روی چشم به صورت مجازی نیز وجود دارد. چنین گزینه‌هایی سبب افزایش اطمینان خاطر مشتریان و در نتیجه، افزایش احتمال خرید از سوی آنها می‌شود. نکته جالب اینجاست که همه این فناوری‌ها ابتدا در صنعت بازی شکل گرفتند.

همچنین ایموجی‌هایی که در شبکه‌های مختلف اجتماعی و پیام‌رسان‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد در ابتدا در بازی‌های ویدئویی طراحی و عرضه شدند.

ظرفیت بالای سرمایه‌گذاری

یک‌سری انسان تنبل و معتاد به بازی که به جنبه‌های دیگر زندگی خود توجهی ندارند، یک سری نخبه برنامه‌نویسی که بازی‌های جدید را طراحی می‌کنند و بچه‌هایی کم‌تحرک که به جای درس خواندن و ورزش فقط به بازی می‌پردازند. اینها تصویر غالبی است که بسیاری افراد از بازی‌های رایانه‌ای در ذهن دارند. با وجود این که همه اینها تا حدی درست است، اما به هیچ‌وجه تصویر کاملی از این صنعت را نشان نمی‌دهد.

صنعت بازی بستر مناسبی برای طراحی و عرضه فناوری‌های جدید به شمار می‌رود. این فناوری‌ها به راحتی در حوزه‌های دیگر نظیر فروشگاه‌های آنلاین، بانک‌ها، آموزش، سفر، بیمه و صدها حوزه دیگر کاربرد می‌یابد. در واقع، صنعت بازی نه تنها درآمد و رشد زیادی دارد، بلکه زمینه رشد سایر صنایع و کسب‌وکارها را نیز فراهم می‌کند.

به همین دلیل، صنعت بازی همواره یک گزینه جذاب برای سرمایه‌گذاران نیز بوده است. حضور سرمایه‌گذاران و تزریق پول به این کسب‌وکارها سبب می‌شود روند طراحی انواع بازی‌های جذاب و البته فناوری‌های مورد نیاز آنها شتابی دوچندان یابد. فعالیت بیشتر برای توسعه فناوری‌هایی نظیر واقعیت افزوده و واقعیت مجازی نیز از دیگر مزایای سرازیر شدن سرمایه بیشتر به این صنعت است.

یکی از نکات جالب و البته عجیب در صنعت بازی این است که بحران‌های اقتصادی تاثیر چندانی بر آن ندارد.

در سال‌های ۲۰۰۸ و ۲۰۰۹ میلادی که بحران مالی، دامن ایالات متحده و بسیاری از کشورهای پیشرفته را گرفت، بسیاری از صنایع متحمل زیان‌های سنگینی شدند. با وجود این، آمارها نشان می‌دهد تاثیر این بحران بر صنعت بازی بسیار ناچیز بود. پژوهشی که در این خصوص به انجام رسید نشان می‌دهد تمایل گیمرها به خرج کردن برای بازی‌های مورد علاقه‌شان طی دوره رکورد ده سال پیش تغییری نیافت، درحالی که قدرت خرید بسیاری از این افراد برای تامین نیازهای زندگی‌شان در آن زمان کاهش یافته بود. جالب است تجربه سال‌های دهه ۱۹۳۰ و رکورد بزرگ آمریکا هم مشابهت‌هایی با این الگو داشت. در آن زمان هم صنعت سینما چندان تحت تاثیر مشکلات اقتصادی قرار نگرفت. در واقع به نظر می‌رسد مردم در هر شرایطی برای تفریح و سرگرمی خود هزینه می‌کنند.

به همین دلیل، صنعت بازی از جذابیت‌های زیادی برای سرمایه‌گذاران برخوردار است، زیرا این صنعت به نوعی در برابر بحران‌های مالی ایمن است.