

قطاع: اقتصاد التطبيقات والألعاب

# متجر مايكت ونمو التطبيقات

ملخص عربي لتقرير «رواية رشد مايكت — گزارش سال ۱۴۰۳» معدّ لقارئ الأعمال في العراق

**800**

مليار تومان تقريباً، إيراد تشغيلي في 1403  
صفحة 14

**1.5**

مليار تنزيل ألعاب وبرامج خلال 1403  
صفحة 19

**26**

مليون مستخدم نشط شهرياً، نهاية 1403  
صفحة 4

الناشر

مايكت، متجر تطبيقات أندرويد

الرابط

[myket.ir/report-1403](https://myket.ir/report-1403)

المصدر

رواية نمو مايكت، تقرير سنة 1403

سنة البيانات

2024/25 ~ 1403

ملخص عربي من إعداد جسر — 1403 ~ 2024/25، وإدراج 1404 ~ 2025/26. المبالغ تبقى بالتومان.

## 01 الملخص التنفيذي

مايكت متجر أندرويد إيراني بدأ في 1390، ثم أضاف الإعلان في 1398 والفيلم والمسلسل في 1399. تقرير 1403 يصف المتجر في نهاية تلك السنة: برامج وألعاب، وإعلان، ومشاهدة. في 1404 (≈ 2025/26) أُدرج سهم الشركة «هوشمند گستر هوتن پارس» في فرا بورس باسم مايكت.

في نهاية 1403 كان هناك 26 مليون مستخدم نشط شهرياً و50 مليون تثبيت نشط. التنزيلات الشهرية 140 مليون، والتنزيلات خلال السنة 1.5 مليار. البحث الشهري 180 مليون، وبحث السنة 2,176,000,000. الكatalog 350 ألف لعبة وبرنامج، ومعه 22 ألف مطور.

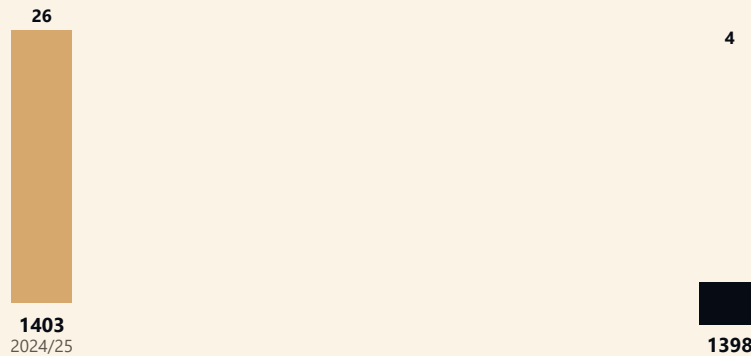
الإيراد التشغيلي للشركة نحو 800 مليار تومان، وصافي الربح أكثر من 340 مليار تومان. دخل المطورين من الشراء داخل التطبيق بلغ 374 مليار تومان. هذه ثلاث خانات: إيراد الشركة، وربحها، وما وصل إلى المطورين.

|                                                                                                   |                                                                                          |                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1.5</b><br><b>مليار تنزيل</b><br>تنزيل ألعاب وبرامج خلال سنة 1403<br>صفحة 19 PDF               | <b>50</b><br><b>مليون تثبيت نشط</b><br>تثبيتات مايكت النشطة في لوحة النظرة<br>صفحة 4 PDF | <b>26</b><br><b>مليون مستخدم</b><br>مستخدم نشط شهرياً في نهاية 1403، بعد نحو 4 ملايين في 1398<br>صفحتا PDF 11 و 4 |
| <b>10</b><br><b>ملايين تعليق</b><br>تعليقات المستخدمين في 1403، بلا ردود التعليقات<br>صفحة 29 PDF | <b>16,472</b><br><b>بائع نشط</b><br>من سجل بيعاً واحداً على الأقل في 1403<br>صفحة 31 PDF | <b>374</b><br><b>مليار تومان</b><br>دخل المطورين من الشراء داخل التطبيق في 1403<br>صفحة 32 PDF                    |

المبالغ بالتومان كما وردت. «مليار تومان» هي وحدة المصدر هنا، لا «همت». لا تحويل إلى دولار أو دينار. التنزيل الشهري (140 مليون) والتنزيل السنوي (1.5 مليار) رقمان منشوران منفصلان.

## 02 من أربعة ملايين إلى ستة وعشرين

المستخدم النشط شهرياً هو من فتح مايكت مرة واحدة على الأقل في الشهر. الرسم يكتفي بطرفي السلسلة لأن السنوات الوسطى بلا رقم مطبوع. في 1 فروردين 1403 بلغ التثبيت اليومي 8.6 مليون، وهو أعلى يوم في السنة. الزيارات اليومية في لوحة النظرة 180 مليون، وحركة البيانات الشهرية 40 مليون غيغابايت.



مليون مستخدم نشط شهرياً. السنوات 1399 إلى 1402 ظاهرة في الرسم الأصلي بلا رقم، فلم تُرسم هنا.  
الشكل 1 — طرفاً سلسلة المستخدم النشط. المصدر: صفحة 11 PDF، ورقم 1403 أيضاً في صفحة 4 PDF.

### 02.1 إيرادات الشركة ودخل المطور

نحو 800 مليار تومان إيرادات تشغيلي وأكثر من 340 مليار تومان صافي ربح في 1403. دخل المطورين 374 مليار تومان من الشراء داخل التطبيق، وهو غير ربح الشركة. أكثر المستخدمين في طهران ثم أصفهان وشيراز ورشت وتبريز، بلا حصص مطبوعة. التثبيت الجديد الأشهر: تطبيق روبیکا ولعبة 2 Special Forces Group. التحديث الأشهر: خرائط غوغل ولعبة Call of Duty Mobile.

مصادر الدخل في التقرير ثلاثة أبواب بلا نسب: بيع البرامج والشراء داخلها وحركة البيانات، وإيجار المساحة الإعلانية، ثم الاشتراك في الفيلم والمسلسل. النشر مجاني للمطور وللمستخدم، وشراء البرامج المدفوعة قابل للرد خلال 24 ساعة إلى المحفظة.

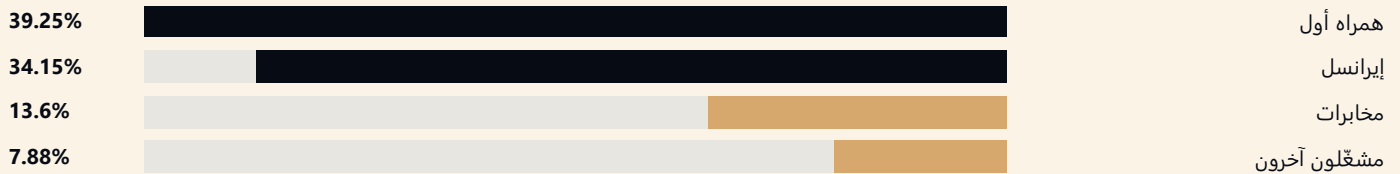
## 03 الكتالوج ومن ينشر

في 1403 نُشر 7,739 لعبة إيرانية جديدة و6,121 برنامجاً محلياً جديداً. من الكتالوج القائم، 9,152 عنواناً مدفوعاً سجّل بيعاً ناجحاً واحداً على الأقل، و7,320 عنواناً سجّل دفعة داخل التطبيق. البائع النشط 16,472 والمطور المتعاون أكثر من 22 ألف. التعليقات 10 ملايين. تذاكر دعم المطورين 37,642، وتذاكر المستخدمين 122,117 مع 8,653 مكالمة. درع الأمان نبّه حتى الآن إلى 75,000 برنامج، والمجلة نشرت 1,700 مقالة في السنة.



الشكل 2 — الإصدارات الإيرانية الجديدة، لا حجم الكتالوج كله (350 ألف عنوان في صفحة 4 PDF). المصدر: صفحات PDF 39 و38.

### 03.1 من أي شبكة يحملون



الشكل 3 — حصة مشغلي الإنترنت في استخدام مايكت. المصدر: صفحة 41 PDF. رايتل 2.62% وبقية الأسماء الصغيرة في الصفحة نفسها.

## 04 الإعلان داخل المتجر

الإعلان في خمسة قوالب: البحث، والبنر، وقائمة التوصية، والفيديو أثناء المشاهدة، وإعلان «الجابك» الذي يترك اختيار الموضوع للخوارزمية بعد تحديد الهدف. نموذج CPI يحسب التكلفة عند التثبيت الناجح لا عند الظهور أو النقرة. إعلانات البحث مزاد السعر الثاني: الفائز يدفع قرب حد الفوز لا عرضه الأقصى. التوافق مع متبوعات خارجية وداخلية أكثر من 80%. نحو 75% من تثبيتات الإعلان تتم في أقل من 5 دقائق بعد النقرة، وأكثر من 93% خلال ساعة، وأقل من 1% بعد أكثر من يومين. 80% من التثبيتات تقع في أول ظهورين للإعلان. رسم التحويل متعدد السنوات بلا أرقام على الأعمدة، فلم يُنقل.

### 04.1 الفيلم والمسلسل جمهور أصغر

قسم الفيديو، الذي يصفه التقرير بأنه صار في عامه الخامس، عنده 5 ملايين مستخدم يشاهدون 5 دقائق على الأقل شهرياً، و14 ألف عنوان فيديو و140 ألف فيلم وحلقة. تطبيق الفيديو المخصص 3 ملايين تثبيت، مقابل 50 مليون تثبيت لتطبيق مايكت، والمتوسط في النص «شخصان من كل أسرة إيرانية». بحث هذا القسم 445 مليون مرة في السنة. أكثر الأنواع مشاهدة: الرسوم، والأكشن، والكوميديا. الأنواع بلا حصص مئوية.

## 05 دلالة النتائج

تحليل جسر — ليس من التقرير الأصلي

## لماذا يهتم هذا قطاع الأعمال العراقي؟

مايكت مثال لمتجر أندرويد محلي يعيش إلى جانب قيود غوغل بلاي: نشر مجاني، ودفع ببطاقة مصرفية، وقياس تثبيت لا نقرة. الرقم الكبير هو المتجر لا منصة الفيديو الملحق به.

## استوديوهات الألعاب

7,739 لعبة إيرانية جديدة في سنة واحدة، و374 مليار تومان وصلت إلى المطورين من الشراء داخل التطبيق. التثبيت الإعلاني يُدفع عند النجاح، و93% منه يقع خلال ساعة من النقرة، و80% في أول ظهورين. ردّ ثمن البرنامج المدفوع خلال 24 ساعة يغيّر شرط التجربة الأولى.

## المعلنون والمتاجر

خمسة قوالب داخل المتجر نفسه، ومزاد سعر ثاني في البحث يمنع دفع العرض الأقصى. التوافق مع المتتبع أكثر من 80%. البحث السنوي 2,176,000,000، وروبیکا تتصدر التثبيت الجديد. الدخول إلى هذا السوق حملة بحث داخل المتجر قبل حملة انطباع عامة.

## الفيديو والدفع

26 مليون مستخدم نشط للمتجر مقابل 5 ملايين يشاهدون الفيديو خمس دقائق شهرياً، و3 ملايين تثبيت لتطبيق الفيديو مقابل 50 مليوناً للمتجر. شراكة المحتوى أصغر من شراكة التوزيع. دقائق المشاهدة الشهرية وردت برقمين مختلفين في المصدر، فلا تُسعر الشراكة بها.

## منهج المصدر وحدود هذا الملخص

الأرقام من نص PDF مايكت فقط. رسم المبيعات (صفحة 10) ورسم معدل تحويل الإعلان (صفحة 63) بلا أرقام على الأعمدة، فلم يُثقل. نسب نسخ أندرويد (صفحة 40) لا تقتصر بنسختها في الاستخراج بصورة مؤكدة، فأُغفلت. دقائق المشاهدة الشهرية: 1.3 مليار في لوحة صفحة 4 و2 مليار في صفحة 81 — يُرجى التحقق من الرقم في المصدر — ولم تُستخدم في البطاقات ولا الرسوم. التنزيل الشهري 140 مليون والتنزيل السنوي 1.5 مليار صيغتان منشورتان منفصلتان، ولم يُستنتج أحدهما من الآخر. جسر أبقى الوحدة بالتومان.

## رواية رشد مايكت — گزارش سال ۱۴۰۳

رواية نمو مايكت — تقرير سنة 1403

الناشر: مايكت، متجر تطبيقات أندرويد · سنة البيانات 1403

الرابط: <https://myket.ir/report-1403>

ملخص عربي من إعداد جسر — مركز الابتكار والتيسير، jisir.ir. هذا الموجز لقارئ الأعمال العراقي، وهو ليس الترجمة الحرفية للتقرير الأصلي.