الإمارات العربية المتحدة
وزارة الاقتصاد

استثمر في قطاع الألعاب في الإمارات

قائمة المحتويات

- قطاع الألعاب كصناعة
- توقعات نمو قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- النظام البيئي للاستثمار في قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- أصحاب المصلحة الرئيسين: الحكومة والجهات ذات العلاقة في قطاع الألعاب بدولة الامارات العربية المتحدة

غير شاملة

يتكون قطاع الألعاب من عدة قطاعات:

ألعاب الرياضات الإلكترونية

الرياضات الإلكترونية أو الرياضة الإلكترونية هي: ألعاب فيديو تنافسية منظمة. إنها تتضمن في المقام الأول الفرق التي تتنافس ضد بعضها البعض في بطولات الرياضات التقليدية.
مثال: كأس العالم، هي لعبة الكترونية، إلخ

ألعاب الكمبيوتر اللوحي

ألعاب الكمبيوتر اللوحي هي:
طريقة لممارسة الألعاب على الأجهزة اللوحية الإلكترونية. إنها أحد الخيارات الشائعة نظرًا للشاشة الأكبر وعمر البطارية الجيد وقوة المعالجة المحسّنة.
أمثلة: ماين كرافت ، فروت نينجا ، إلخ.

ألعاب الكمبيوتر

ألعاب الكمبيوتر هي:
طريقة لممارسة ألعاب الفيديو على جهاز كمبيوتر باستخدام أجهزة الإدخال الخاصة به مثل لوحة المفاتيح والماوس وعصا التحكم وما إلى ذلك.
أمثلة: ضربة مضادة ، الهجوم العالمي ، الفلك المفقود ، إلخ..

الألعاب السحابية

الألعاب السحابية هي:
خدمة البث التي توفر محتوى عالي الجودة على حساب النطاق الترددي للإنترنت وسعة الخادم.
أمثلة: بخار ، اكس بوكس الألعاب السحابية ، إلخ.

الألعاب المحمولة

ألعاب الهاتف المحمول هي ألعاب فيديو عبر الإنترنت قد تكون متصلة بالإنترنت ومصممة خصيصًا للأجهزة المحمولة. تتراوح ألعاب الجوال من الأساسية(مثل الأفعى على نوكيا القديمة الهواتف) المتطورة والذكية (ألعاب الواقع المعزز ثلاثية الأبعاد).
مثال : ببجي موبايل كاندي كراش ساغا ،الخ.

ألعاب وحدة التحكم

يشار إلى ألعاب وحدة التحكم بشكل أكثر شيوعًا باسم ألعاب الفيديو. يتم لعبها على جهاز مصنوع خصيصًا للعبة تسمى وحدة التحكم في ألعاب الفيديو. يتفاعل اللاعب مع اللعبة من خلال جهاز تحكم أو جهاز محمول باليد به أزرار وعصي تحكم أو وسادات. مثال: اكس بوكس بلاي ستيشن، ووي

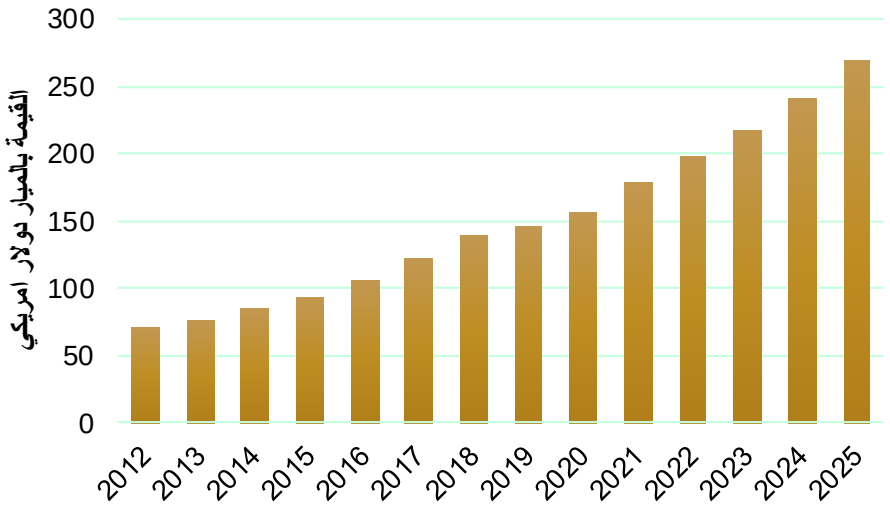
ألعاب VR و AR

ألعاب الواقع الافتراضي هي طريقة للعب باستخدام تقنية الواقع الافتراضي التي تمنح اللاعبين منظورًا غامرًا حقًا من منظور الشخص الأول لحركة اللعبة. ألعاب الواقع المعزز هي دمج محتوى اللعبة المرئي والمسموع مع بيئة المستخدم في الوقت الفعلي. مثال: بوكيمون اذهب(AR)
ونصف العمر: أليكس (VR)

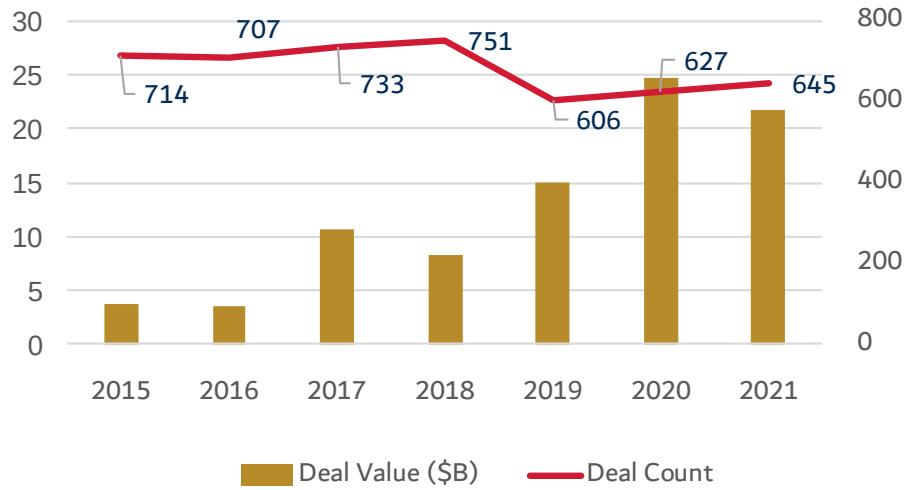
نظرة عامة على قطاع الألعاب عالميا

- بلغت قيمة سوق الألعاب العالمي 198.40 مليار دولار أمريكي في عام 2021 ، ومن المتوقع أن تصل قيمتها إلى 339.95 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2027 ، مسجلاً معدل نمو سنوي مركب بنسبة 8.94 ٪ خلال الفترة 2022-2027.
- بين عامي 2015 و 2021 ، بلغ حجم الاستثمار 87.73 مليار دولار عبر 4783 صفقة في صناعة الألعاب العالمية. سجل عام 2020 أعلى مبلغ تمويل ، حيث بلغ إجمالي التمويل المتراكم 24.72 مليار دولار عبر 627 صفقة.
- بسبب عمليات الإغلاق على الصعيد الوطني التي تم تنفيذها بسبب جائحة COVID-19 ، تحول بعض الأشخاص إلى منصات الألعاب لتمضية الوقت. وبالتالي ، جذبت هذه المنصات مئات وآلاف الزوار الجدد إلى حركة المرور عبر الإنترنت.
- زادت صناعة الألعاب بمقدار نصف مليار لاعب بين 2018-2021 ، ليبلغ إجمالي عددهم 2.7 مليار شخص على مستوى العالم. تتوقع أكسنتشر أكثر من 400 مليون لاعب جديد بحلول نهاية عام 2023.
- تمت إضافة التركيبة السكانية الجديدة إلى صناعة الألعاب بنسبة 60 ٪ من النساء و 30 ٪ تحت سن 25 عامًا.
- تمت دراسة 500 مليون لاعب متنوع تمت إضافتهم حديثًا بين الفترة 2018 - 2021 بشكل أساسي لتغذيها اعتماد الألعاب المحمولة والرغبة في الخبرات الاجتماعية.
- تمتلك منطقة آسيا والمحيط الهادئ أكبر حصة في السوق - وتعتبر الصين واليابان والولايات المتحدة أكبر أسواق الألعاب.
- يقضي اللاعبون ما معدله 16 ساعة في الأسبوع في اللعب ، و 8 ساعات في الأسبوع في مشاهدة بث اللعبة أو المشاركة فيها و 6 ساعات في الأسبوع في التفاعل مع المنتديات والمجتمعات داخل اللعبة. تعد هذه التفاعلات الاجتماعية أحد الدوافع الرئيسية وراء نمو الألعاب عبر الإنترنت.

حجم سوق الألعاب العالمي 2012-2025



الاستثمار في قطاع الألعاب 2015-2021 (بالمليار)



المصدر: ذكاء موردو وإنفستيرا

نظرة عامة على قطاع الألعاب عالميا

- أدى ظهور منصات ألعاب جديدة وتغيير التركيبة السكانية إلى دفع شركات الألعاب بعيدًا عن كونها تركز على المنتج إلى أن تصبح منصات موجهة نحو الخبرة. مثل مايكروسوفت، نينتندو،تويتش،وأكتيفيجن ،ووصلت إلى آفاق جديدة في استثمار اللاعبين.

- ذكرت مايكروسوفت أن المشتركين في لعبة اكس بوكس يمر،نيتفليكس- مثل خدمة الاشتراك ، وتجاوزت 10 ملايين في أبريل 2020 .

- يسعى مطورو الألعاب باستمرار إلى تحسين تجربة الألعاب من خلال إطلاق وإعادة كتابة الرموز لوحدات تحكم متنوعة /لمنصات ، مثل دمج PlayStation و Xbox و Windows PC في منتج مستقل يتم توفيره للاعبين من خلال منصة سحابية.

- أدى تزايد اتصال الإنترنت ، وزيادة اعتماد الهواتف الذكية ، وظهور اتصال الشبكة ذي النطاق الترددي العالي ، مثل 5 G ، إلى زيادة الطلب على سوق الألعاب في جميع أنحاء العالم.

- تركز خدمات الألعاب السحابية على الاستفادة من الإمكانات السحابية واسعة النطاق وخدمات الوسائط المتدفقة وشبكات توصيل المحتوى العالمية لبناء الجيل التالي من منصات الترفيه الاجتماعي.

مستقبل قطاع الألعاب

مقدمة من ألعاب بلوكشين

- مع وجود عدد قليل من ألعاب التشفير الناجحة وتشغيلها ، أصبحت بلوكشين بالفعل في عصر الألعاب الرقمية.
- السبب الرئيسي لذلك هو أن ألعاب بلوكشين تسمح للأشخاص بإضفاء قيمة على الوقت الذي يقضونه في الألعاب.
- مع زيادة اعتماد تقنية بلوكشين والعملة مشفرة و NFTs ، من المتوقع أن تنمو صناعة الألعاب المشفرة خلال العقد القادم.

ارتفاع الطلب على ألعاب AR / VR

- تقدر التقارير أن سوق ألعاب AR / VR قد يصل إلى 26 مليار دولار بحلول عام 2026.
- منذ أن بدأت شركات الألعاب التقليدية مثل سوني و الفنون الإلكترونية في المنافسة على AR / VR ، فقد شهدت ارتفاعًا حادًا في أسعارها.
- لذلك ، يستعد عمالقة مثل امازون و ابل و قوقل و فيسبوك لركوب موجة النمو هذه من خلال المقامرة في الأماكن الساخنة مثل محركات ألعاب AR / VR ووحدات التحكم والمنصات.

زيادة في الألعاب عبر الأنظمة الأساسية لتجربة الألعاب المحسّنة

- من المرجح أن تؤدي الاستفادة من التكنولوجيا السحابية في سوق الألعاب إلى زيادة الطلب والمشاركة من قبل اللاعبين المتعددين في ألعاب مختلفة ، مما يعزز نمو السوق خلال فترة التوقعات.
- يجذب سحب التجارب المحسّنة والمثيرة انتباه المزيد والمزيد من اللاعبين.
- تعتبر الولايات المتحدة من أكبر المستفيدين بـ60 مليون مستخدم نشط يوميًا في عام 2020 ، مقارنة بـ1800 مستخدم فقط في عام 2018.

التحول نحو الألعاب السحابية

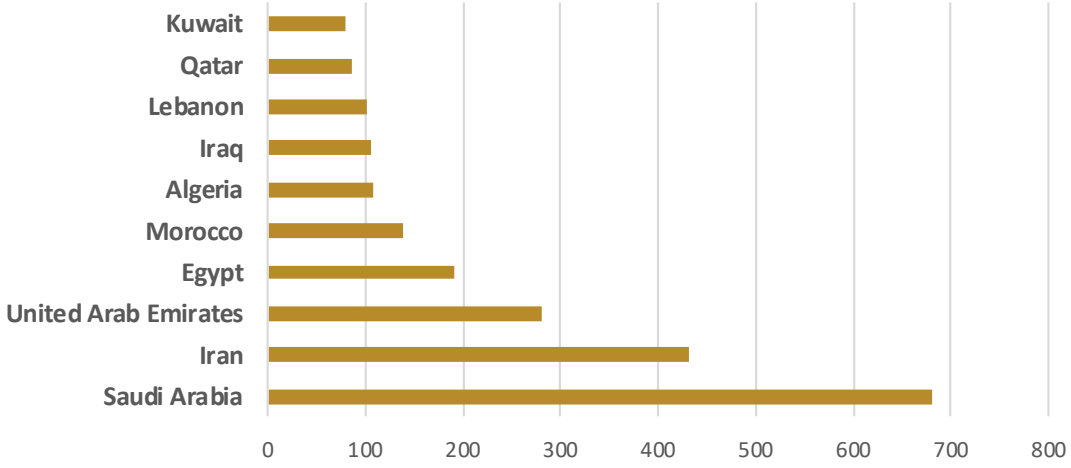
- مع تقدم واعتماد خدمات الإنترنت عالية السرعة G 5 ، من المتوقع أن تنمو صناعة الألعاب السحابية بنسبة هائلة تصل إلى 29 ٪ على مدى السنوات الثلاث المقبلة من عام 2021.
- ومن المقرر أيضًا أن تتوسع شركة نيتفليكس العملاقة للترفيه في سوق ألعاب الفيديو القائمة على السحابة.
- مع التكنولوجيا التي من المحتمل أن تمثل نهاية وحدات التحكم ، فإن الألعاب السحابية مهيأة لتغيير وجه الألعاب الإلكترونية.

المصدر:بكسل بلكس

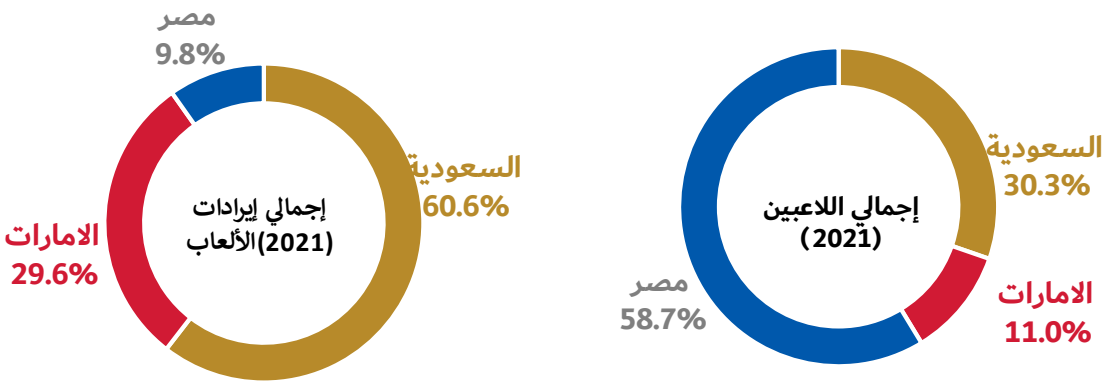
قطاع الألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا لمحة عامة (1/2)

- تعد منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا من بين أسواق الألعاب والرياضات الإلكترونية الرائدة في العالم. من المتوقع أن تشهد الصناعة طفرة في المستقبل بسبب مشاركة جمهورها العالي في الألعاب.
- بالإضافة إلى ذلك ، يعد الانتشار المتزايد للهواتف الذكية والألعاب عبر الإنترنت عاملاً حاسمًا في دفع نمو السوق ، حيث يُتوقع أن تخلق التطبيقات والألعاب القائمة على الواقع المختلط المزيد من فرص السوق في الفترة المقبلة.
- في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، تمتلك المملكة العربية السعودية وإيران والإمارات ومصر عددًا أكبر من الألعاب مقارنة بفرنسا والسويد والنرويج والدنمارك.
- بين الفترة 2015 - 2021 ، تم استثمار ما مجموعه 391.74 مليون دولار عبر 170 صفقة في صناعة الألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا.
- تمثل المملكة العربية السعودية ومصر والإمارات العربية المتحدة ، مقارنة ببقية دول الشرق الأوسط ، قلب جمهور الألعاب ، حيث حققت إيرادات قدرها 1.76 مليار دولار في عام 2021 ، ومن المتوقع أن ترتفع إلى 3.14 مليار دولار في عام 2025 بمعدل نموسنوي مركب يبلغ 13.8٪ .
- يشكل اللاعبون من الشرق الأوسط وإفريقيا 15٪ من الإجمالي البالغ 434 مليار - بينما لاعبو آسيا والمحيط الهادئ يبلغ عددهم 1.61 مليار.
- في عام 2019 ، تجاوز إجمالي اللاعبين من منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا نظرائهم من أمريكا الشمالية ، وفي غضون السنوات القليلة المقبلة ، من المتوقع أن يفوق عدد اللاعبين في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا وتركيا أوروبا من حيث عدد اللاعبين.
- كان لدى الدول الثلاث مجتمعة 65.32 مليون لاعب في عام 2021 ، ومن المتوقع أن يرتفع إلى 85.76 مليون لاعب في عام 2025.

أسواق الألعاب الرائدة في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا اعتبارًا من يناير2021 ، من حيث الإيرادات (بملايين الدولارات الأمريكية)



أكبر3 أسواق للألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا



المصدر:نيكو بارتنرز ، ستاتيستا والناشيونال

قطاع الألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا لمحة عامة (2/2)

مساهمة الألعاب عبر الإنترنت حسب نوع الجهاز في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا (2020)

- ، تشكل ألعاب الأجهزة المحمولة والأجهزة اللوحية في المنطقة الشرق الأوسط وشمال افريقيا 58٪ من السوق ، وألعاب الكونسول 20٪ ، بينما تمثل ألعاب الكمبيوتر التقليدية 3٪.
- من المتوقع أن تصل صناعة ألعاب الهاتف المحمول في الشرق الأوسط إلى 0.4 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2022 ، وهو ما يزيد عن ثلاثة أضعاف النمو الذي بلغ 1.06 مليار دولار أمريكي في عام 2016.
- تعد ألعاب الرماية والرياضات أكثر الأنواع شيوعًا في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، حيث تعد هي الالعاب الكترونية و فيفا و ملاحظة ومراقبة و دوري صواريخ هي أكبر الألعاب.
- أدخلت الحكومات في المملكة العربية السعودية والإمارات العربية المتحدة سياسات لتشجيع توطين الألعاب ، وتطوير الألعاب المحلية ، واستوديوهات ومكاتب جديدة لشركات الألعاب العالمية ، واستضافة بطولات الرياضات الإلكترونية الكبرى.

مصدر:نيكو بارتنرز ، ستاتيستا والناشيونال

قائمة المحتويات

- قطاع الألعاب كصناعة
- **توقعات نمو قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة**
- النظام البيئي للاستثمار في قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- أصحاب المصلحة الرئيسين: الحكومة والجهات ذات العلاقة في قطاع العاب بدولة الامارات العربية المتحدة

نمو قطاع الألعاب في الإمارات (1/2)

- ينتشر قطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة، ويوجد بها أكثر من ثلاثة أرباع جمهور الألعاب عبر الإنترنت ،مع تزايد الاهتمام والاستثمار في تطوير المواهب والألعاب المحلية

- احتلت دولة الإمارات العربية المتحدة المرتبة 35 في قائمة أكبر أسواق الألعاب في العالم من حيث الإيرادات اعتبارًا من عام 2019 ، كما احتلت المرتبة الخامسة عالميًا بالنسبة إلى مؤثري الألعاب.

- في عام 2021 ، قُدرت القيمة الإجمالية لسوق الألعاب في الإمارات العربية المتحدة بنحو 0.4 مليار دولار ، 73٪ من السكان البالغ عددهم 10 ملايين هم لاعبون و 41٪ منهم يلعبون ب دفع القيمة.

- في عام 2020 ، حققت صناعة الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة إيرادات بلغت 344 مليون دولار ، منها 200 مليون دولار من ألعاب الهاتف المحمول و 143 مليون دولار من ألعاب الكمبيوتر وأجهزة الألعاب.

- خلال نفس العام ، أنفقت الغالبية العظمى من اللاعبين الذين يدفعون في السوق (91٪) الأموال على عناصر داخل اللعبة أو سلع افتراضية في غضون ستة أشهر. لقد تمت دراسة أن اللاعب العادي في الدولة ينفق 115 دولارًا سنويًا.

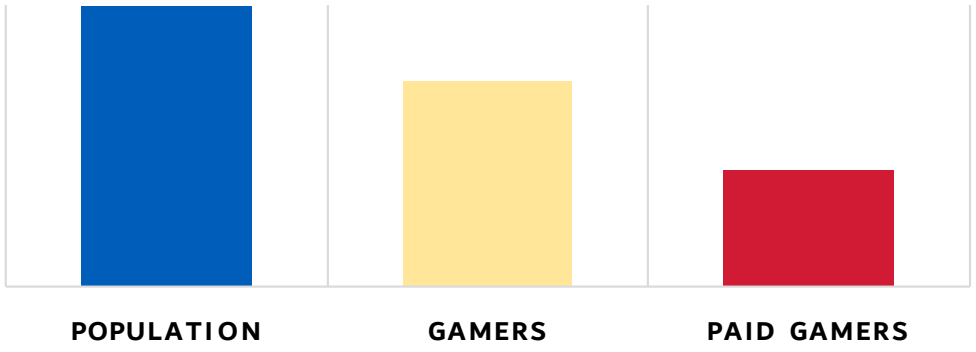
- ضمن مستخدمي الإنترنت في الإمارات العربية المتحدة لعام 2020 ، يلعب 70٪ من النساء و 74٪ من الرجال ألعاب الهاتف المحمول ، بينما يلعب49٪ من النساء و 64٪ من الرجال على أجهزة الألعاب.

- شجعت دولة الإمارات العربية المتحدة التي تتمتع بنسبة انتشار عالية للهواتف المحمولة والإنترنت الاستثمار الصيني في سوق الألعاب في الإمارات العربية المتحدة.

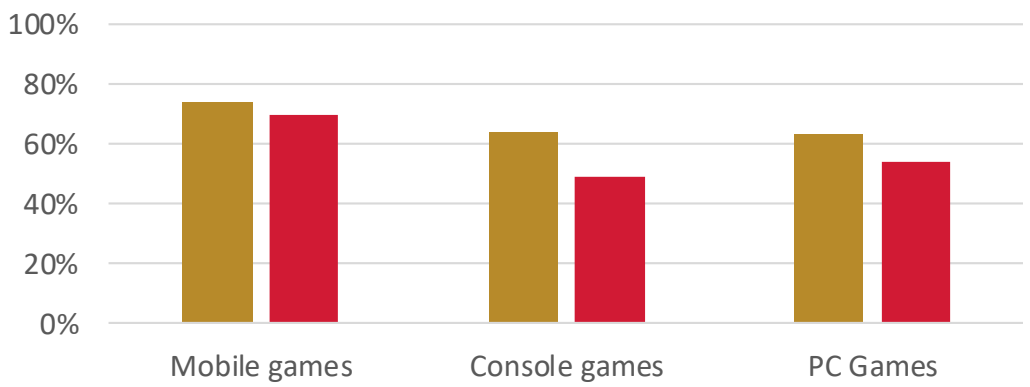
- وقعت شركة تينسنت ، أكبر شركة تطوير ألعاب صينية ، مذكرة تفاهم مع مدينة دبي للإنترنت لإنشاء مقرها الإقليمي في الإمارات العربية المتحدة.

- تعد توطين المحتوى والاستثمار في أجهزة الواقع الافتراضي والأجهزة القابلة للارتداء والترويج للرياضات الإلكترونية وتنظيمها من المبادرات الرئيسية وراء نمو سوق الألعاب في الإمارات.

مسار المستخدم للاعبين على الإنترنت: الإمارات العربية المتحدة (2021)



نسبة سكان الألعاب الحضرية عبر الإنترنت (2020)



المصدر: ذا ناشيونال ونيوزو ووايا والخليج تايمز

نمو قطاع الألعاب في الإمارات (2/2)

- في الإمارات العربية المتحدة ، أصبحت مشاهدة تدفقات ألعاب الفيديو شائعة مثل تشغيلها. تتمتع منصات مثل العاب الفيسبوك،توتش،العاب اليوتيوب بمستويات متفاوتة من الشعبية.

- في عام 2020 ، يشاهد 68 ٪ من مستخدمي الإنترنت في الإمارات محتوى فيديو مرتبطًا بالألعاب. من بينهم 23 ٪ من سكان الحضر يشاهدون الرياضة الإلكترونية و 10 ٪ من مستخدمي الإنترنت هم من عشاق الرياضة الإلكترونية.

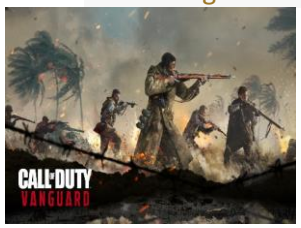
- لعبة اللغز هو أفضل نوع للهواتف المحمولة ، بينما تحتل السباقات والرياضة المرتبة الأولى على جهاز الكمبيوتر ووحدة التحكم ، على التوالي.

- السباق هو النوع الوحيد الذي يحتل المراكز الثلاثة الأولى على جميع المنصات ، ولكن تعتبر ألعاب القتال والسباق من النوع الرئيسي للاعبين في الإمارات العربية المتحدة.

- الألعاب الأكثر شيوعًا في الإمارات العربية المتحدة هي Candy Crush Saga و FIFA و Call of Duty مع امتيازات مثل Assassin's Creed و Resident Evil و Mario و Final Fantasy و Uncharted والتي تحظى بشعبية كبيرة بين لاعبي الإمارات العربية المتحدة أيضًا.

أفضل ثلاثة منصات في الإمارات (2020)

متحرك		الكمبيوتر		وحدة التحكم	
لغز	40%	Racing	30%	Sports	38%
Racing	35%	Fighting	30%	Fighting	37%
Shooter	33%	Shooter	29%	Racing	35%



المصدر: ذا ناشيونال ونيوزو ووايا والخليج تايمز

سوق قطاع الألعاب المحمولة في الإمارات العربية المتحدة

- أصبحت الإمارات العربية المتحدة مقر للألعاب مع ازدياد عدد اللاعبين عبر الأجهزة المحمولة. يميل اللاعبون في الإمارة أكثر إلى استخدام الأجهزة المحمولة ، حيث يستخدم 76٪ منهم الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية.

- نظرًا لأن نصف سكان الإمارات العربية المتحدة ينفقون الأموال على الألعاب ، فإن جمهور الألعاب في الإمارات العربية المتحدة يعد من بين أكبر المنفقين على الألعاب في العالم مما يؤدي إلى تحقيق أرباح عالية من الألعاب في الإمارات العربية المتحدة.

- ينفق حوالي 39٪ من اللاعبين في السوق على الألعاب المحمولة ، مقارنة بـ38٪ على أجهزة الألعاب و 33٪ على أجهزة الكمبيوتر.

- الخلاصة الرئيسية هي أن العديد من اللاعبين في الإمارات العربية المتحدة أكثر استعدادًا للدفع مقابل تجارب ألعابهم المحمولة - وهو تناقض صارخ مع الأسواق الناضجة الموجودة في أوروبا الغربية.

- يميل حوالي 55٪ إلى أجهزة الكمبيوتر المكتبية والمحمولة ، بينما يستخدم 43٪ أجهزة الألعاب.

- في الإمارات العربية المتحدة ، تلعب ألعاب الهاتف المحمول ما بين 20 إلى 40 دقيقة من ألعاب الفيديو يوميًا

- ينتج الطلب المتزايد على الألعاب المحمولة بشكل مباشر عن التطورات التكنولوجية المختلفة مثل AR و VR والألعاب السحابية و G.5

- وفقًا لمؤشر الويب العالمي ، 69.1٪ من البالغين في الإمارات العربية المتحدة يلعبون ألعاب الهاتف المحمول. من بينهم 66.5٪ نساء و 69.8٪ رجال.

- تشمل أنواع الألعاب المحمولة التي يتم لعبها بشكل شائع الحركة والمغامرة والرياضة والسباق.

- بين الولايات المتحدة ، تعد لعبة كرة القدم PES 2021 و Subway Surfers و PUBG و Fortnite من الألعاب المحمولة الشهيرة التي يتم لعبها في الإمارات العربية المتحدة اعتبارًا من عام 2021.

مصدر:كولوني ،الوطني،الخليج للأعمال ،

سوق الألعاب المحمولة في الإمارات العربية المتحدة

- سيشهد سوق الرياضات الإلكترونية نموًا سريعًا خلال السنوات القادمة ، ولن يجتذب هذا فقط مجموعة متزايدة من المواهب المحلية والعالمية ، ولكن أيضًا يجتذب الاستثمار في هذا المجال.

- تدعم دولة الإمارات العربية المتحدة الجهود نحو زيادة الرياضة الإلكترونية داخل الدولة ، حيث وقعت شركة مبادلة للاستثمار وشركة أبو ظبي للألعاب مذكرة تفاهم بهدف بناء نظام بيئي للألعاب والرياضات الإلكترونية في أبو ظبي والإمارات العربية المتحدة.

- سيكون إنشاء أنظمة قوية للألعاب والرياضات الإلكترونية بمثابة حافز لجذب المواهب العالمية والتعليم المتقدم في الواقع الافتراضي والترميز وتصميم الألعاب والتطوير ، من بين أمور أخرى.

- بالإضافة إلى ذلك ، أعلن مكتب دبي الإعلامي ومشغل المنطقة الحرة ، مجموعة تيكوم ، عن خطط لإنشاء أول ملعب للرياضات الإلكترونية في الشرق الأوسط.

- تهتم دولة الإمارات العربية المتحدة بقطاع الرياضات الإلكترونية قطاعًا، وتعمل على تطوير المزيد من الفرص داخل هذا القطاع واستكمال الجهود في تنويع اقتصاد دولة الإمارات العربية المتحدة.

مصدر: الوطني، ألعاب طيران الشرق الأوسط وإفريقيا

سوق ألعاب الواقع المعزز والواقع الافتراضي في الإمارات العربية المتحدة

مصدر: الوطني، ألعاب طيران الشرق الأوسط وإفريقيا ،،

- يتزايد تسارع سوق الألعاب في الإمارات العربية المتحدة باستمرار مع إدخال واستخدام الواقع المعزز والواقع الافتراضي .
- ستساهم كل من العاب الواقع المعزز والواقع الافتراضي معًا نحو 4.1 مليار دولار (15.05 مليار درهم إماراتي) في اقتصاد الإمارات العربية المتحدة بحلول عام 2030 ، مما يعزز الناتج المحلي الإجمالي للدولة بنسبة 1٪.
- سيكون للواقع المعزز والواقع الافتراضي تأثير كبير على التوظيف في دولة الإمارات العربية المتحدة من خلال خلق 42000 فرصة عمل في الدولة بحلول عام 2030 .
- أدى إدخال تطبيقات الألعاب المحمولة وانخفاض أسعار سماعات الرأس إلى ارتفاع حصة سوق الإمارات العربية المتحدة للواقع المعزز والواقع الافتراضي.
- في محاولة من دولة الإمارات العربية المتحدة لتعزيز اهتمام الدولة بالواقع المعزز والواقع الافتراضي لجميع الأعمار ، أطلقت دولة الإمارات العربية المتحدة أكبر مدينة ترفيهية للواقع الافتراضي والمعزز في العالم تُعرف باسم في ار بارك.
- تقع الحديقة في دبي ، وتوفر للزائرين فرصة غير مسبوقة لتحدي الواقع ، وتوفر الحديقة مجموعة من التجارب التي تشوق ، وتخيف ، وتذهل.

سوق ألعاب الواقع المعزز والواقع الافتراضي في الإمارات العربية المتحدة

مصدر: الوطني، ألعاب طيران الشرق الأوسط وإفريقيا ،،

- بدأت الإمارات العربية المتحدة التركيز على زيادة الألعاب السحابية في الدولة.
- في عام 2019 ، قدمت اتصالات (مزود خدمات الاتصالات متعددة الجنسيات الإماراتية) أول خدمة ألعاب سحابية في الإمارات العربية المتحدة على جهاز فك التشفير ايلايف الذي يمكّن اللاعبين من لعب أحدث الألعاب دون الحاجة إلى وجود وحدة تحكم منفصلة في الألعاب.
- الفكرة الرئيسية وراء هذه الخطوة هي تعريف غير اللاعبين بعالم الألعاب ودعم الإمارات العربية المتحدة في تحولها الرقمي.
- تم توفير مفتاح التشغيل في الشرق الأوسط (بما في ذلك الإمارات العربية المتحدة). بالإضافة إلى خدمة الألعاب الدولية
- تتيح خدمة الألعاب السحابية للاعبين في جميع أنحاء العالم لعب أحدث ألعاب الفيديو على أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة منخفضة المواصفات.

المبادرات الرئيسية لنمو قطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة

نظام الألعاب والرياضات الإلكترونية في الإمارات العربية المتحدة

- وقعت شركة مبادلة للاستثمار وشركة أبو ظبي للألعاب، مذكرة تفاهم بهدف بناء نظام بيئي للألعاب والرياضات الإلكترونية في أبو ظبي والإمارات العربية المتحدة.
- سيكون إنشاء نظام قوي للألعاب والرياضات الإلكترونية في الامارات بمثابة حافز لجذب المواهب العالمية وتعزيز التعليم في الواقع الافتراضي والترميز وتصميم الألعاب والتطوير ، من بين أمور أخرى.
- ستضع الصفقة إطارًا لكلا الكيانين لاستكشاف فرص التعاون ، ومساعدة الأفراد والشركات على ابتكار محتوى للصناعة ، ودعم الأحداث ، وخلق فرص عمل.

أبو ظبي للألعاب (AD)

- ألعاب (AD) هي مبادرة تقودها الحكومة وتكشف جهودًا واسعة في جميع أنحاء أبوظبي لتحويل الإمارة إلى مركز ألعاب عالمي.
- مع التركيز على تطوير المواهب وتطوير الألعاب والرياضات الإلكترونية ، تعمل العابAD على تسريع نمو صناعة الألعاب في المنطقة ، وتوفير فرص وظيفية للمواهب الطموحة وإنشاء محتوى عالمي المستوى من عاصمة الإمارات العربية المتحدة.
- من خلال تعزيز بيئة الابتكار والمعرفة ، توفر العابAD نظام دعم للجيل القادم من مطوري الألعاب واللاعبين والشركات والمشجعين على حدٍ سواء.

المبادرات الرئيسية لنمو قطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة

نظام الألعاب والرياضات الإلكترونية في الإمارات العربية المتحدة

- يُعد مركز الإبداع ياس من Twofour54أول مشروع تم إنشاؤه لهذا الغرض لوسائل الإعلام والترفيه والألعاب في المنطقة.
- سيكون مركز الإبداع موطنًا لمجتمع twofour54في أبوظبي والذي يتكون من مزيج متنوع من منشئي المحتوى من أصحاب الأعمال الحرة والشركات من جميع الأحجام ، من الإنتاج والتسويق إلى الألعاب والترفيه التعليمي. بالإضافة إلى شركاء الإسكان بما في ذلك CNNو صوت الاعلام ووحدة التقنيات
- سيوفر المركز حرمًا جامعيًا متصلًا وتصميمًا مستدامًا للمناظر الطبيعية ومكاتب مخصصة واستوديوهات داخل الحرم الجامعي ومرافق الإنتاج وما بعد الإنتاج ومواقع التصوير الداخلية.
- من المتوقع أن يجذب الحرم الجامعي 16000 متخصص بحلول عام 2030.

برنامج تطوير "تدريب المدرب"

- ستقود وحدة التقنيات، الشريكة لشركة ابوظبي للألعاب ، برنامج "تدريب المدرب" ، حيث تعمل مع العديد من المؤسسات التعليمية في الإمارات العربية المتحدة ، بما في ذلك جامعة أبوظبي ، وجامعة نيويورك أبوظبي ، وكليات التقنية العليا ، وجامعة الشارقة.
- يهدف البرنامج إلى تزويد الأساتذة والمعلمين بالمهارات التي يمكنهم نقلها إلى طلابهم في مجال الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي وتطوير الألعاب والبرمجة ..
- كما ستساعد ابوظبي للألعاب الطلاب على اكتساب خبرة في المجال من خلال مطابقتهم مع شركاء الألعاب والرياضات الإلكترونية.

twofour54
أبوظبي

Unity

AD GAMING

المبادرات الرئيسية لنمو قطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة

نظام الألعاب والرياضات الإلكترونية في الإمارات العربية المتحدة

- كما أعلنت مدينة دبي للإعلام أنها ستطلق سلسلة جديدة على انستغرام لايف تسمى GAME_ON، بالتعاون مع ON.DXB، والتي ستضم ورش عمل منتظمة لتطوير ألعاب الفيديو.
- ستسلط السلسلة الضوء أيضًا على موضوعات مثل النمذجة ثلاثية الأبعاد والتزوير والرسوم المتحركة وهندسة الصوت والواقع الافتراضي ونصائح للمطورين في الإمارات العربية المتحدة لتعزيز حياتهم المهنية.

برنامج تطوير "تدريب المدرب"

- أعلن مكتب دبي الإعلامي ومجموعة تيكوم المشغلة للمنطقة الحرة عن خطط لإنشاء أول ملعب للرياضات الإلكترونية في الشرق الأوسط.
- تهدف المنشأة ، وهي جزء من مبادرة 10 X للحكومة ، إلى جعل دبي مركزًا عالميًا لاستضافة أحداث ألعاب الفيديو.
- تهدف الفكرة إلى جذب الملايين من لاعبي الرياضات الإلكترونية والمتفرجين والمتحمسين من جميع أنحاء العالم وتقديم تجارب فريدة عبر الإنترنت وشخصية.

المكتب الإعلامي
لحكومة دبي
GOVERNMENT OF DUBAI
MEDIA OFFICE

TECOM GROUP

DUBAI
MEDIA
CITY

ON.DXB

المبادرات الرئيسية لنمو قطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة

تطوير ألعاب بلوكشين

- وقعت شركة ابوظبي للألعاب اتفاقية شراكة مع Attarius Network، وهي شركة تشفير و بلوكشين محلية.
- تهدف الصفقة إلى تقديم حلول بلوكشين لمطوري الألعاب في الإمارة - الأول من نوعه في المنطقة.
- ستضيف الاتفاقية قيمة لكل من شركات الألعاب واللاعبين في جميع أنحاء العالم من أبوظبي من خلال دمج منصات بلوكشين والأصول الرقمية والرموز غير القابلة للاستبدال (NFTs) في صناعة الألعاب.
- أتاريوس سيساعد مطوري الألعاب في أبو ظبي على بناء لاعبيهم على بلوكشين ، وإنشاء الرموز المميزة للعبة و NFTs، وتوفير منصة انطلاق لمطوري الألعاب لإطلاق وإدارة مشاريع الألعاب الخاصة بهم.

قائمة المحتويات

- قطاع الألعاب كصناعة
- توقعات نمو قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- **النظام البيئي للاستثمار في قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة**
- أصحاب المصلحة الرئيسين: الحكومة والجهات ذات العلاقة في قطاع الألعاب بدولة الامارات العربية المتحدة

مكونات النظام البيئي - الشركات الرئيسية

- تم إطلاق شركة تنسنت للألعاب في عام 2003 ونمت منذ ذلك الحين لتصبح منصة عالمية رائدة لتطوير الألعاب ونشرها وتشغيلها.
- استنادًا إلى تصنيف نيزو ، كانت تكنيت أكبر شركة لتطوير الألعاب في عام 2021 بإيرادات إجمالية قدرها 8،299 مليون دولار.
- تعد الشجاع ، نداء الواجب، وموبايل، هي العاب الكترونية، النباتات، الأموات والاحياء، بعضًا من ألعاب الشركة الشهيرة.
- بالإضافة إلى ذلك ، تعد دبي موطنًا للمقر الإقليمي لشركة تنسنت في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا.
- يعد افتتاح المقر الإقليمي لشركة تنسنت للألعاب مؤشرًا على زيادة الأنشطة في صناعة الألعاب المحلية والإقليمية التي تغطي الترفيه الرقمي والتعليم والتجارب الثقافية.

- يوبيسوفت انترتينمنت هي شركة فرنسية لألعاب الفيديو يقع مقرها الرئيسي في مونتروي ولديها استوديوهات تطوير في جميع أنحاء العالم.
- تم افتتاح يوبيسوفت انترتينمنت ابوظبي في عام 2011 ، وهو أول استوديو رئيسي لألعاب الفيديو يقع مقره في عاصمة الإمارات العربية المتحدة.
- مع فريق يضم أكثر من 60 لعبة محمولة موهوبة وعاطفية ، أصدر المطورون ألقابًا ناجحة مثل :الجريمة الخفية، التي لعبها أكثر من 30 مليون لاعب.
- بالإضافة إلى ذلك ، قرش ضائع و يونو و فقط ارقص و ماريو هي بعض من علاماتهم التجارية الشهيرة الأخرى .

مكونات النظام البيئي - حاضنات ومسرعات

- مسرع جروثكس : هو برنامج تسريع تقدمه شركة مايكروسفت ، بالشراكة مع مكتب أبوظبي للاستثمار ، للشركات الناشئة في منطقة الشرق الأوسط وأفريقيا.
- تتمثل مهمة برنامج تسريع مايكروسوفت جروث اكس في ربط الشركات الناشئة بأفضل ما في مايكروسفت ومساعدتهم على التوسع.
- يتضمن مايكروسوفت جروث اكس ورش عمل ودورات تدريبية افتراضية ومادية ، بالإضافة إلى سلسلة من "أيام العروض التوضيحية" وأحداث التواصل حيث تحصل الشركات الناشئة على فرصة لعرض مفاهيمها لأصحاب رؤوس الأموال المغامرة وعملاء المؤسسات الإقليمية لشركة مايكروسوفت.
- ستقوم مايكروسوفت بتوظيف 15 شركة ناشئة من جميع أنحاء المنطقة لحل مجموعة من تحديات الشركات لشركائها على مدار البرنامج الذي يستغرق 12 أسبوعًا.

- تم إطلاق IN5 في عام 2013 ، وهو موطن لمئات من الشركات الناشئة العاملة في قطاعات رئيسية من الاقتصاد غير النفطي لدولة الإمارات العربية المتحدة.
- حتى الآن ، دعمت شركة in5 المئات من رواد الأعمال الذين جمعوا أكثر من 465 مليون درهم من التمويل.
- يقدم In5 للشركات الناشئة مساحات عمل على أحدث طراز ، وقاعات تدريب واجتماعات ، وتعرض لا مثيل له للمستثمرين المحليين والإقليميين والدوليين.
- كما أنها توفر دفقًا مستمرًا من الإرشاد والأنشطة التي تركز على الاستدامة مثل الندوات والدورات التدريبية وورش العمل.
- تعتبر الألعاب أحد القطاعات الرئيسية التي يعتبرها IN5.

مكونات النظام البيئي - التعليم

GEMS EDUCATION Lenovo

- وقعت جيمس للتعليم و لينوفو مذكرة تفاهم وأطلقتا برنامج الرياضات الإلكترونية لتسريع الفرص للطلاب في مجال الألعاب.
- كشفت لينوفو النقاب عن أول "منطقة ألعاب ليقون" في أكاديمية جيمس الحديثة في دبي كجزء من تعاونهم - وهو حل 360 درجة يتضمن أجهزة كمبيوتر ليقون وشاشات للألعاب ومحطات عمل ثينك ستيشن عالية الأداء للتصميم والبرمجة.
- كما ستزود مذكرة التفاهم المؤسسة التعليمية بأجهزة الكمبيوتر اللوحية علامة تبويب اليوغا، والتي ستوفر للمدربين الأدوات التي يحتاجون إليها لإجراء دورات مع تحسين الرؤية والكفاءة وتحقيق نتائج مهمة.

مكونات النظام البيئي - عوامل الجذب في قطاع الألعاب

- زيرو لاتنسي أبو ظبي هي الشركة الرائدة عالمياً في مجال الترفيه بالواقع الافتراضي داخل دولة الإمارات العربية المتحدة
- يقع زيرو لاتنس في مدينة أبو ظبي النابضة بالحياة والمزدهرة ، وتديره شركة كورتي ذ.م.م، مما يوفر تجربة ممتعة ومثيرة لن ينساها المرء أبدًا.
- تبلغ مساحتها 225 مترًا مربعًا ، يتمتع اللاعبون فيها بحرية التجول أثناء إطلاق النار على الزومبي ، والركض عبر المكان والزمان ، وتجربة الإثارة في العالم الافتراضي

- مع الجهود المبذولة لربط اللاعبين ببعضهم البعض في العالم الحقيقي ، تم افتتاح صالة ألعاب Alt في مجمع دبي للاستثمار في عام 2020.
- مكان الألعاب المثالي هو موطن لعدد من أجهزة ألعاب بلاستيشن وأجهزة الكمبيوتر ، إلى جانب مجموعة مختارة من ألعاب الطاولة المختلفة.
- بالإضافة إلى صالة ألعاب Alt، تنتشر العديد من مقاهي وصالات الألعاب في جميع أنحاء الإمارات للترفيه عن اللاعبين في الدولة.
- ستدعم هذه المقاهي والصالات الدولة في رعاية اللاعبين والرياضيين الناشئين ، وترسيخ الإمارات كقوة مستقبلية على صالة الألعاب والرياضات الإلكترونية.

الأحداث والمهرجانات الرئيسية لقطاع الألعاب في الإمارات العربية المتحدة

- **معرض الشرق الأوسط للألعاب**

هو أكبر حدث مخصص للألعاب في دول مجلس التعاون الخليجي. إنها تجربة ألعاب غامرة تمامًا ، تضم بطولات الرياضات الإلكترونية ، ووحدات تحكم الألعاب ، وما إلى ذلك.

- يمكن للاعبين مشاهدة المحترفين الإقليميين والدوليين وهم يتنافسون للحصول على جوائز نقدية. بالإضافة إلى المشاركة والمنافسة في البطولات الحية.
- كما يتضمن الحدث ورش عمل منظمة وجلسة مخصصة للمطورين.
- يمكن للاعبين أيضًا اختبار أحدث التقنيات والأدوات والأجهزة وأحدث الألعاب.

- **مهرجان أبوظبي للألعاب**

هو أول مبادرة ألعاب تهدف إلى الترويج لتجارب أبوظبي اللامتناهية في صناعة الألعاب.

- طريقة ممتعة لإشراك اللاعبين الجادين والعارضين من منازلهم الآمنة.
- مهرجان الألعاب مفتوح للجميع في دول مجلس التعاون الخليجي.
- ستشمل 30 يومًا من الألعاب التي سيتم لعبها على الكمبيوتر الشخصي و بلاستيشن و بوكس اكس و المتحرك

- **Insomnia Dubai**

هو أكبر مهرجان للألعاب في الشرق الأوسط.

- يعد المهرجان حدثًا ضخمًا للألعاب ، حيث يوجد اللاعبين لقضاء عطلة نهاية أسبوع مليئة بالمرح والألعاب والمعارض التفاعلية تحت سقف واحد.
- يحتوي الحدث المرموق على شيء لكل لاعب ، من إحضار قاعة لعب الكمبيوتر الخاص بك إلى أكشاك ريترو للألعاب وحتى إلقاء نظرة أولى حصرية على بعض أعظم الألعاب التي لم يتم إصدارها بعد.

قائمة المحتويات

- قطاع الألعاب كصناعة
- توقعات نمو قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- النظام البيئي للاستثمار في قطاع الألعاب في دولة الإمارات العربية المتحدة
- **أصحاب المصلحة الرئيسين: الحكومة والجهات ذات العلاقة في قطاع الألعاب بدولة الامارات المتحدة**

منظمي سوق قطاع الألعاب والترخيص

https://www.dubaitourism.gov.ae/en/about-us

- دائرة الاقتصاد والسياحة في دبي هي السلطة الرئيسية للتخطيط والإشراف والتطوير والتسويق والسياحة في دبي.
- في فبراير 2022 ، أضاف قطاع الأعمال والترخيص (DET) (RBL) 98 نشاطًا اقتصاديًا جديدًا عبر عدد من القطاعات الحيوية في عام 2021 إجمالي عدد الأنشطة الاقتصادية إلى أكثر من 2,200
- الأنشطة الجديدة التي تغطيها فريق التدريب العملي والمتعلقة بقطاع الألعاب هي خدمات توطين الألعاب ، ومقدمو خدمات إنتاج الألعاب ، والواقع الافتراضي وخدمات تطوير المعزز ، وتصنيع وحدات التحكم في ألعاب الفيديو .

https://www.mzaabudhabi.ae/en/

- أنشئت الهيئة بموجب مرسوم أبوظبي بقانون رقم 12 لسنة 2007 ، هي الهيئة التنظيمية للمنطقة الحرة ، المنطقة الإعلامية - أبوظبي.
- قررت هيئة المنطقة الإعلامية ((MZA، بالشراكة مع twofour54، تقديم 57 فئة ترخيص جديدة مذهلة للعاملين المستقلين في مجال الألعاب والشركات.
- المهن في مجالات مثل تطوير الألعاب ، والرياضات الإلكترونية ، والواقع الافتراضي والمعزز ، والرسوم المتحركة ، وتطوير الويب والتطبيقات لها القدرة على إنشاء أعمال تجارية في أبوظبي بشكل أكثر كفاءة وسلاسة.

منظمي سوق قطاع الألعاب والترخيص

هيئة رأس الخيمة لتنمية السياحة
ras al khaimah tourism development authority

https://corporate.visitrasalkhaimah.com/

- تم إنشاء قسم تنظيم الترفيه والألعاب في هيئة رأس الخيمة لتنمية السياحة ، وهو القسم الذي تم إنشاؤه حديثًا لتنظيم عمليات الترفيه والألعاب.
- يغطي نطاق أنشطتها الترخيص والإجراءات الضريبية والتشغيلية وضمانات المستهلك ،
- تتمثل إحدى الأولويات القصوى للقسم الجديد في إنشاء إطار عمل قوي يضمن ممارسة الألعاب المسؤولة على جميع المستويات.
- يتعامل الهيكل التنظيمي مع مؤسسة الألعاب بأكملها داخل المنتجعات المتكاملة ، مما يتطلب الامتثال لجميع القوانين واللوائح المعمول بها (بما في ذلك قوانين الجرائم المالية) من المشغلين والموردين والموظفين.