

دبي للسلع» يطلق مركزاً لشركات تطوير الألعاب والرياضات الإلكترونية»



دبي: «الخليج»

أعلن مركز دبي للسلع المتعددة، إطلاق مركز الألعاب التابع له بهدف دعم صناعة ألعاب الفيديو التي تشهد نمواً بوتيرة متسارعة على الصعيدين الإقليمي والعالمي. وتبلغ الإيرادات التي تحققتها الألعاب الإلكترونية في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا حالياً 1.8 مليار دولار، ومن المتوقع أن تصل إلى 5 مليارات دولار بحلول عام 2025.

ويأتي مركز الألعاب، الذي أطلقه مركز دبي للسلع المتعددة خلال مهرجان دبي للرياضات الرقمية، تنوياً لجهود المركز الحديثة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، والذي سيوفر بدوره بيئة داعمة تساعد شركات القطاع على تحقيق النمو والازدهار. يضم مركز دبي للسلع المتعددة حالياً ما يزيد على 50 شركة ألعاب تتنوع أنشطتها من التطوير والإنتاج، إلى الرياضات الإلكترونية وتنظيم البطولات.

وسيقع مقر مركز الألعاب في المنطقة الحرة التابعة لمركز دبي للسلع المتعددة الحائزة جوائز عالمية، ما يتيح للشركات التي ستعمل فيه وصولاً غير محدود إلى مجتمع أعمال نابض بالحياة من شركات الألعاب ويفتح آفاق تعاون جديدة مع الشركات المماثلة في القطاع. كما ستستفيد شركات الألعاب، التي تتطلع إلى توسيع حضورها وقاعدة جماهيرها على مستوى العالم، من الخدمات التي يقدمها مركز دبي للسلع المتعددة من إجراءات إنشاء الشركة إلكترونياً، والبنية

التحتية عالمية المستوى، والالتزام بشكل عام بزيادة سهولة ممارسة الأعمال.

برنامج تسريع الألعاب

وستتمكن الشركات الأعضاء في مركز الألعاب من الوصول إلى مجتمع الرياضات الإلكترونية الأوسع من خلال الفعاليات وبطولات الرياضات الإلكترونية المنتظمة، وستستفيد أيضاً من دعم شريك مركز دبي للسلع المتعددة وهي شركة رائدة في مجال الرياضات الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة. كما [«YaLa Esports»] ستتاح للشركات الأعضاء الفرصة للانضمام إلى برنامج تسريع الألعاب ودخول السوق من خلال شريك مركز دبي للسلع المتعددة «أسترولابز»، الشركة الرائدة في مجال تطوير المنظومة الرقمية عبر منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا.

وكان مركز دبي للسلع المتعددة قد عقد شراكة في وقت سابق من العام الجاري مع شركة رأس المال الاستثماري العالمية «برينك» لتسهيل فرص وصول أعضاء مركز كريبتو التابع لمركز دبي للسلع المتعددة إلى تمويل بقيمة 150 مليون دولار من خلال برنامجي مسرّعات الأعمال «زد كيه أدفانسر» و«ذا ساند بوكس ميتافيرس». وسيُتاح هذين الأعضاء في مركز Web3 البرنامجين كذلك لشركات تطوير تقنيات البلوك تشين والجيل الثالث من شبكة الويب الألعاب التابع لمركز دبي للسلع المتعددة.

نمو مذهل

وفي هذه المناسبة، قال أحمد بن سليم، الرئيس التنفيذي الأول والمدير التنفيذي لمركز دبي للسلع المتعددة: «تُعدّ صناعة الألعاب من بين الصناعات الأسرع نمواً في العالم، وهناك ما يقارب من 3.2 مليار شخص يمارسون الألعاب وأنفقوا 196.8 مليار دولار في عام 2022. إن حجم الصناعة في الوقت الراهن والنمو الذي تشهده مدهل، مقارنةً بوقت ظهور ألعاب الفيديو لأول مرة في سبعينيات القرن الماضي. ودوماً ما تبحث المجتمعات الشغوفة بالألعاب عن تجارب غامرة وسرد قصصي استثنائي وفقاً لنمط الترفيه الذي تختاره. ومع توسع قاعدة شركات الألعاب في مركز دبي للسلع المتعددة بوتيرة متسارعة، ودخول عدد متزايد من الشركات الأعضاء في مركز كريبتو التابع لمركز دبي للسلع المتعددة في مجال ألعاب البلوك تشين، فإن الوقت مثالي الآن لتتويج مساعيها وإضفاء الصفة الرسمية عليها من خلال افتتاح مركز الألعاب. وسيسهّم المركز الجديد في تعزيز مكانة دبي كمركز عالمي للألعاب والرياضات الإلكترونية على اختلافها».

وقد أصبحت الألعاب نمط الترفيه الرقمي الأكثر شعبية في العالم، إذ تقدم سرداً قصصياً غنياً وتجربةً غامرةً أكثر من أي محتوى آخر. وأظهرت دراسات مركز دبي للسلع المتعددة أن ثمانية من أصل 10 أفراد من «جيل زد» وجيل الألفية يمارسون الألعاب الإلكترونية، وأن اللاعبين الذين تتراوح أعمارهم بين 25 و40 عاماً يقضون ما يصل إلى سبع ساعات لعب كل أسبوع.

كما تُعد الرياضات الإلكترونية صناعة سريعة النمو، حيث يشاهد 68% من زوار الإنترنت المحتوى المتعلق بالألعاب، و10% منهم هم من عشاق الرياضات الإلكترونية. هذا وقد توسعت شعبية الرياضات الإلكترونية حول العالم، لتصبح ودوري «NBA» أكثر مشاهدة من العديد من الدوريات الرياضية البدنية مثل دوري كرة السلة الأمريكي للمحترفين «MLB» البيسبول.