صناعة ألعاب الفيديو

تتصدر إنفاق الوسائط الرقمية في الشرق الأوسط

الأســـــواق	ألعـــــاب الفيديـــو		خدمات الفيديو	الموسيقى الرقميـــة
	الإنفاق	نسبة الإنفاق % من إجمالي الوسائط الرقمية الأخرى	حسب الطلب	
المملكة العربية السعودية	1 مليار	69%	310 مليون	140 مليون
جمهورية مصر العربيـــــة	1.1 مليار	61%	602 مليون	101 مليون
الإمارات العربية المتحـــدة	421 مليون	57.5%	246 مليون	65.7 مليون
الإجمالـــي	2.52 مليار	63.2%	1.16 مليار	306.7 مليون

- القيمة بالدولار الأمريكي.

الدول الثلاث محل الدراسة:

(المملكة العربية السعودية، والإمارات العربية المتحدة، وجمهورية مصر العربية)

(المملكة العربية السعودية، والإمارات العربية المتحدة، وجمهورية مصر العربية):

- ألعاب الفيديو: 2.52 مليار دولار.
- خدمات الفيديو حسب الطلب: 1.16 مليار دولار لخدمات الفيديو حسب الطلب،
- الموسيقى الرقمية: 306.7 مليون دولار للموسيقى

تستحوذ الألعاب على 63.2% من إجمالي إنفاق المستهلكين على الوسائط الرقمية في هذه الأسواق.

المملكة العربية السعودية (السوق الأعلى قيمة):

- ألعاب الفيديو: 1.00 مليار دولار.
- خدمات الفيديو حسب الطلب: 310 مليون دولار.
- الموسيقى الرقمية: 140 مليون دولار.

تستحوذ الألعاب على 69% من إجمالي الإنفاق على الوسائط الرقمية ضمن الفئات محل الدراسة.

الإمارات العربية المتحدة:

- ألعاب الفيديو: 421 مليون دولار.
- خدمات الفيديو حسب الطلب: 246 مليون دولار.
- الموسيقى الرقمية: 65.7 مليون دولار.

تستحوذ الألعاب على 57.5% من إجمالي الإنفاق على الوسائط الرقمية

مصر (السوق الأكبر حجماً):

- ألعاب الفيديو: 1.10 مليار دولار.
- خدمات الفيديو حسب الطلب: 602 مليون دولار.
- الموسيقى الرقمية: 101 مليون دولار.

تستحوذ الألعاب على 61% من الإنفاق على الوسائط الرقمية

© G & K and OPG