

# 游戏和电竞业成中东经济亮点

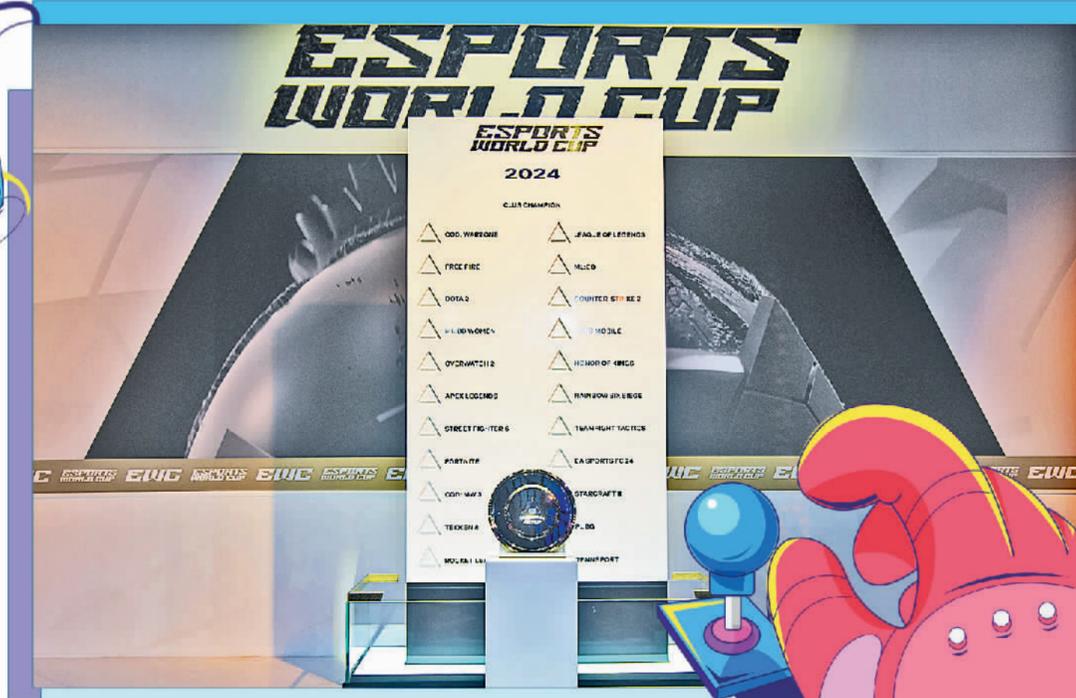


游戏具有更为丰富的故事性和更强的沉浸感,已成为目前全球最流行的数字娱乐形式。迪拜多种商品交易中心(DMCC)的研究表明,Z世代和千禧一代每10个人中就有8个是游戏玩家,25岁至40岁的游戏玩家每周花在游戏上的时间高达7小时。电子竞技也是一个快速发展的产业,电竞比赛的观看人数已超过NBA等许多传统体育联赛。得益于年轻的人口结构,当地举办的多种赛事、本土人才的成长、广播公司和赞助商的积极参与以及政府的支持举措,中东非地区的游戏和电竞产业有望获得强劲增长。

随着技术进步和文化演变,游戏和电竞已成为快速增长的消费领域。根据阿联酋经济部发布的数据,2021年,全球游戏市场价值为1984亿美元,预计到2027年将达到3400亿美元,2022年至2027年的年复合增长率为8.94%。2023年,全球游戏玩家人数达到33.1亿人,同比增长4.3%,其中大部分增长来自手机游戏。2023年,全球付费玩家人数达到14.3亿人,同比增长4.5%,到2026年底将达到15.9亿人。从2015年到2021年,全球游戏产业共完成4783笔交易,总投资额达877.3亿美元。其中2020年达到最高点,共完成627笔交易,投资额达247.2亿美元。

与此同时,全球电子竞技市场也蓬勃发展。根据Statista数据,到2025年,全球电竞爱好者的数量将超过3.18亿人,较2020年的2.152亿人大幅增长;与此同时,到2025年,预计约有3.227亿人会时常观看电竞比赛。在全球大部分地区,电竞的收视率超过了NBA等传统体育项目。预计到2028年,全球电竞实际参与人数将达到8.56亿人。根据迪拜多种商品交易中心发布的《贸易的未来:游戏电竞特别版》报告,全球电竞市场营收预计将从2023年的17.2亿美元增长到2030年的67.5亿美元,年复合增长率将达到21.5%。在电竞领域,增长最快的两个收入来源是数字和直播,2020年至2025年的年复合增长率分别超过了27.2%和24.8%。

根据迪拜多种商品交易中心报告,到2027年,中东非地区(MENA)的数字游戏收入预计将比2021年翻一番,接近60亿美元,中东非地区将成为全球游戏市场增



当地时间7月2日,在沙特阿拉伯首都利雅得举行的电子竞技世界杯开幕。(视觉中国)

长最快的地区。这主要得益于该地区精通数字技术的年轻人口比重、数字连通性水平高和政府支持等因素。中东地区人口约5亿人,超过60%的人口在30岁以下,人均国内生产总值高,购买力强,互联网渗透率高,互联网用户在线时间较长,对体验新颖娱乐方式的热情高。庞大的用户基础支撑起本地游戏市场的发展。该地区的三大游戏市场分别是沙特阿拉伯、阿联酋和埃及,即“中东非三强”,2021年的总营收达到17.6亿美元,预计到2025年将达到31.4亿美元,年复合增长率为13.8%。2021年,“中东非三强”游戏玩家人数为6530万人,预计2025年将增至8580万人。

中东非地区的电子竞技有望强劲增长。预计2019年至2024年间,电竞收入年复合增长率为23.3%。该地区的年轻人口、国际广播公司和赞助商的参与以及政府的支持推动了这一趋势。沙特阿拉伯和阿联酋两国政府都制定了经济多元化战略,大力发展文化创意产业,举办各类电竞赛事活动,已经成为本地区游戏和电竞行业的领导者。

从休闲游戏到虚拟现实游戏,再到电竞体育,随着互联网的高度普及和活跃游戏玩家队伍的不断壮大,加上政府的产业政策和投资支持,中东地区游戏和电竞产业将迎来更加繁荣的未来。

Z世代和千禧一代  
每10个人中就有  
8个是游戏玩家  
25岁至40岁游戏玩家  
每周花在游戏上时间高达 7小时



## 全球平板电脑市场回暖

近日,市场调研机构科纳仕咨询(Canalys)发布最新数据报告,今年二季度,全球平板电脑出货量同比增长18%,达到3590万台。这一数据标志着平板电脑行业在经历了数年的波谲云诡后迎来了复苏与增长。

从厂商来看,苹果公司继续巩固其在全球平板电脑市场的领先地位,二季度出货量达1390万台,占据了39%的市场份额。三星凭借旗舰型号的强劲表现和亚太地区新兴市场需求的激增,以680万台的出货量位居第二,同比增长13%。华为则在国内及欧中非(EMEA)市场的强劲需求推动下,稳居出货量第三位,出货量达到250万台,同比增长51%。联想通过加强全球业务布局,排在第四名,出货量同样达到250万台,同比增长16%。值得一提的是,小米以惊人的106%增长率超越亚马逊,排名第五,出货量达到210万台。

全球平板电脑市场的回暖得益于多方面因素的共同作用。首先,新产品的推出与周期性更新需求回升相吻合,使得出货量显著提升。其次,随着消费者对移动办公、在线教育和娱乐等方面的需求不断增加,对平板电脑的需求也明显上升。最后,国内厂商积极调整市场策略,不仅推动了平板电脑在国内的普及,使国内平板电脑市场呈现强劲增长势头,还将业务拓展至国际市场,特别在中东、中欧

全球平板电脑市场的复苏,为各大品牌提供了新的发展机遇,各大品牌纷纷计划推出新产品,旨在更好满足用户需求。8月6日,华为发布新款MatePad Air,不仅延续了一贯的高标准工艺和创新理念,更是搭载自研人工智能(AI)大模型,成为新一代AI生产力平板。同时,苹果也计划在今年年底前推出iPad入门版和iPad mini的迭代升级版。

总的来看,二季度全球平板电脑市场的强劲增长为整个行业带来了积极信号。随着5G、人工智能等技术的发展和普及,以及市场的不断成熟,平板电脑市场有望继续保持增长势头,但与此同时,市场竞争也将进一步加剧。

面对激烈的市场竞争,各大厂商需继续加大研发力度,优化产品设计、提升服务质量,推出更多创新型产品,为用户提供更多多元化的应用体验。



视频报道请扫二维码

## 阿联酋构建游戏创业生态

本报记者 李学华

学术机构合作提供培训和就业机会。

大力建设游戏生态系统。阿联酋政府推动了特定非金融自由区的发展,如twofour54和哈伊马角经济区,以支持创意活动。这些免税区拥有由核心和辅助电子竞技服务到广播支持服务、数字媒体服务和活动管理服务的各种许可证。阿布扎比媒体管理局(MZA)与twofour54合作,为游戏自由职业者和企业推出57个新的许可证类别。迪拜多种商品交易中心(DMCC)与专业电子竞技组织亚拉电竞(YaLLa Esports)合作,于2022年12月推出DMCC游戏中心。该中心是一个领先的游戏生态系统,支持游戏行业的合作、教育、内容开发、游戏活动和就业,为开发者提供全面支持和免税区服务,包括游戏和电竞方面的许可活动以及先进的基础设施、市场加速器及市场进入计划。

举办赛事活动,壮大名声。阿联酋在阿布亚斯岛主办了首届中东和北非游戏变革峰会,并将于2025年举办全球电竞联盟(GEF)的全球电竞比赛。2022年12月在阿布扎比举行的“BLAST Premier世界”总决赛,有8支队伍在阿提哈德竞技场角逐100万美元的奖金;2022年“迪拜电子竞技和游戏节(DEF2022)”举办了“PUBG全球锦标赛”,奖金200万美元。2024年5月,第三届迪拜电竞游戏节(DEF2024)取得了圆满成功,巩固了迪拜作为地区电竞产业中心的地位。

发挥区位优势,大力招商引资。阿联酋充满活力的商业环境和基础设施,以及作为通往中东和亚太地区门户的优越地理位置,吸引了众多国际游戏开发商在此设立地区总部。总部位于巴黎的国际游戏开发商育碧在阿布扎比设立了办事处,而腾讯公司、拳头游戏(Riot Games)则在迪拜设立了中东非地区总部。强力联盟游戏(Power League Gaming)和纳斯尔电竞(Nasr Esports)等地区电竞领军企业也将总部设在阿联酋。世界

上最成功的DOTA2电竞团队之一尼格玛星系(Nigma Galaxy)已迁至阿布扎比,成为阿布扎比游戏公司(AD Gaming)的一部分,并将与当地房地产公司阿尔达合作,探索在住宅区内纳入电竞空间,并为尼格玛星系球员开发电竞培训设施。总部位于阿联酋的游戏初创公司贾瓦克(Jawake)2021年被瑞典游戏公司静海集团(Stillfront Group)以2.05亿美元收购;同年,总部位于迪拜的兔子老板游戏(Boss Bunny Games)被美国娱乐公司维讯(Waysun)收购,成为其中东非非的发行部门。

加大基础设施建设,培训本土人才。阿布扎比游戏倡议(AD Gaming Initiative)于2021年初推出,旨在通过支持本地开发的游戏内容,并在虚拟现实(VR)、编码和游戏设计等领域提供教育和技能,使阿布扎比成为游戏产业的商业友好型地区。2021年12月,阿布扎比游戏公司(AD Gaming)与穆巴拉达投资公司签署协议,将在阿布扎比开发电子竞技生态系统,以吸引全球人才并推动当地创意产业。阿布扎比游戏公司与twofour54、软件公司统一技术(Unity Technologies)建立合作关系,设立卓越中心,为学生、专业人士和小型企业提供培训和支持。twofour54的亚洲创意中心则是阿布扎比首个专门为媒体、娱乐和游戏开发设立的社区。

阿联酋在海滨旅游胜地阿尔卡纳(Al Qana)打造了电子竞技和虚拟现实游戏中心皮克索尔(Pixoul Gaming),占地4500平方米,是一个综合性沉浸式娱乐综合体,设有5个不同的区域、10个VR体验区、一个电竞酒吧和电竞竞技场、体育学院和游戏广播工作室。阿联酋还开设了该地区首家经过认证的电子竞技学院,面向一年级至二年级学生,让他们有机会体验最先进的VR技术,了解电竞这门学科,也为游戏玩家提供了一个成长和发展专业技能的机会。