TRUE GAMERS

ArabGamerZ

استبيـــان
حالة صناعة الألعاب
في المنطقة العربية

العمر
- 18 - 24: 40%
- 25 - 34: 26%
- 35 - 44: 22%
- 45+: 12%

الجنس
VS

73% | 27%

المستوى التعليمي
- مدرسة: 20%
- يدرس في جامعة: 20%
- متخرج من جامعة: 15%
- غير ذلك: 45%

كم مرة تلعب الألعاب؟
- يوميًا: 54%
- عدة مرات في الأسبوع: 24%
- أسبوعيًا: 10%
- نادرًا: 12%

ما هو الجهاز الذي تستخدمه والمفضل لديك؟
- الهواتف الذكية: 40%
- الواقع الافتراضي: 1%
- سويتش: 3%
- بلايستيشن: 20%
- الحاسب PC: 25%
- إكسبوكس: 7%

ما هو نوع ونمط الألعاب المفضل لك؟
- الألغاز: 30%
- الألعاب الرياضية: 35%
- الألعاب الاستراتيجية: 30%
- الاكشن والمغامرات: 65%
- أربيجي: 28%
- ألعاب المحاكاة: 30%
- غير ذلك: 8%

ما هو السبب الرئيسي لتمضية وقتك مع ألعاب الفيديو؟
- التفاعل الاجتماعي: 7%
- الترفيه: 54%
- المنافسة: 16%
- الاسترخاء: 16%
- الاحتراف لمسيرة مهنية: 7%

كيف تتفاعل مع مجتمع اللاعبين؟
- المنتديات في الإنترنت: 36%
- منصات التواصل الاجتماعي: 66%
- فعاليات الألعاب المحلية: 30%
- أنشطة وفعاليات الرياضات الإلكترونية: 27%

هل تشعر أن ألعاب الفيديو مقبولة في بيئتك المحلية؟
- نعم: 70%
- لا: 10%
- لا أعلم: 20%

هل واجهت صعوبات المتعلقة بالألعاب في منطقتك؟
- مشاكل الإتصال بالإنترنت: 65%
- سعر الألعاب: 42%
- مشاكل متعلقة بالبيئة والثقافة: 16%
- عدم وجود محتوى مناسب محليًا: 14%
- وصول محدود للألعاب: 25%

كيف ترى نمو صناعة الألعاب في العالم العربي؟
- إيجابي كثيرًا: 37%
- إيجابي: 32%
- عادي: 25.5%
- سلبي: 3%
- سلبي جدًا: 2.5%

ما هي العوامل التي تعتقد أنها تدفع نمو الألعاب في العالم العربي؟
- فعاليات الرياضات الإلكترونية: 35%
- وجود ألعاب مطورة محليًا: 46%
- زيادة إمكانية الوصول إلى الإنترنت: 54%
- الدعم المحلي: 35%
- الأسعار المناسبة محليًا: 33%
- زيادة شعبية ألعاب الهواتف: 46%

هل تعرف أي مطور عربي أو ناشر عربي للألعاب؟
- نعم: 18%
- لا: 82%

هل تعتقد أنك تستطيع الحصول على مهنة من نشاطك في ألعاب الفيديو؟
- نعم، بكل تأكيد: 16%
- نعم، ربما: 39%
- غير متأكد: 12%
- لا، لا اعتقد ذلك: 30%
- لا، بكل تأكيد: 3%

ما هي في نظرك أهم التحديات التي تواجه صناعة الألعاب في العالم العربي؟
- حدود تنظيمية وثقافية: 29%
- وصول محدود إلى التمويل والموارد الضرورية: 47%
- منافسة قوية من الألعاب العالمية: 32%
- تشبع السوق: 17%
- عدم وجود بنية تحتية مناسبة (مثل خدمة إنترنت مناسبة): 34%
- مشاكل متعلقة بعدم وجود نموذج عمل صحيح وأساليب تحقيق أرباح ناجحة: 28%
- عدم وجود مواهب كافية: 22%
- غير ذلك: 2%

هل تعتقد أن مطوري الألعاب المحليين مؤهلون لتطوير الألعاب للسوقين المحلي والعالمي؟
- نعم، بكل تأكيد: 40%
- نعم، ربما: 40%
- غير متأكد: 6%
- لا، لا اعتقد ذلك: 10%
- لا، بكل تأكيد: 4%

هل تستخدم خدمات VPN للوصول إلى الألعاب؟
- نعم، في بعض الأحيان: 27%
- نعم، باستمرار: 15%
- لا، ولكني فكرت في الأمر: 20%
- لا، لم استخدم VPN مطلقًا: 38%

هل أنت مهتم بالمشاركة في المزيد من أحداث الألعاب المحلية؟
- نعم: 66%
- لا: 10%
- لا أعلم: 24%

للمزيد من المعلومات أو لمناقشة فرص الشراكة، يُرجى التواصل معنا عبر INFO@7AWI.COM

ARABGAMERZ.COM

جزء من عائلة مجموعة حاوي الإعلامية

7AWI MEDIA GROUP