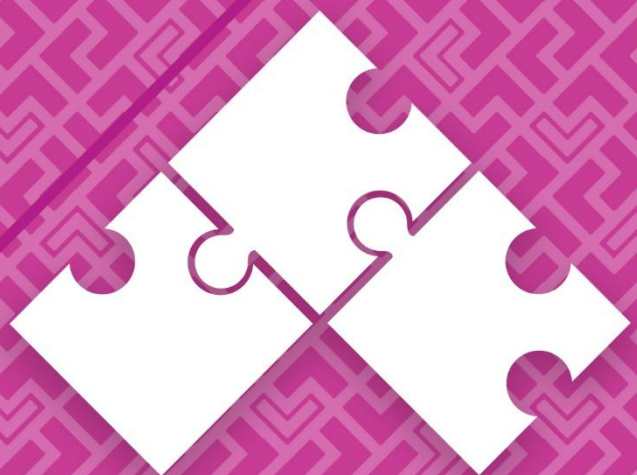
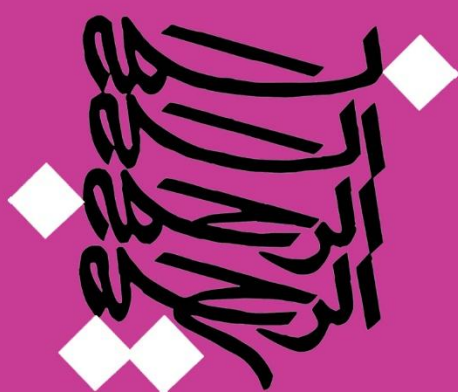


باز آرایشی صنعت بازی ویدئویی خاورمیانه در جنگ رمضان



DIREC

Digital games Research Center



بازارایی صنعت بازی ویدئویی خاورمیانه در جنگ رمضان
تهیه و تنظیم: فاطمه حیدری، محمدعلی امینی
مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال «دایرک»
صفحه‌آرا: محمد قدیم‌آبادی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش
www.ircg.ir

جنگ ۲۰۲۶ (مجموعه عملیات نظامی اسرائیل و آمریکا علیه ایران که از ۲۸ فوریه ۲۰۲۶ (۹ اسفند ۱۴۰۴) تا ۱۹ فروردین ۱۴۰۵ (۸ آوریل) به طول انجامید) صرفاً یک رویداد امنیتی نبود؛ این جنگ شتاب‌دهنده یک بازآرایی ساختاری در صنعت بازی ویدئویی خاورمیانه بود. این گزارش، به‌جای تمرکز بر یک کشور، نقشه کل منطقه را در میانه این بازآرایی ترسیم می‌کند. گزاره محوری این پژوهش ساده اما تعیین‌کننده است: جنگ واگرایی ازپیش‌موجود صنعت بازی منطقه را تشدید کرد و آن را به یک ساختار سه‌لایه تبدیل نمود. این سه لایه نه بر اساس جغرافیا، بلکه بر اساس نسبت هر کشور با سرمایه، زیرساخت و مشروعیت بین‌المللی از هم جدا می‌شوند.

لایه نخست، متمرکزکنندگان سرمایه (حاشیه خلیج‌فارس): عربستان سعودی، امارات و قطر. این کشورها سه ویژگی مشترک دارند که موقعیت آن‌ها را در بُعد سرمایه و مالکیت تثبیت کرد: سرمایه حاکمیتی عظیم، زیرساخت مالی پیشرفته و توانایی جذب استعداد و سرمایه جابه‌جاشده؛ اما این برتری به‌معنای مصونیت از جنگ نبود. عربستان از طریق Savvy Games Group و صندوق سرمایه‌گذاری عمومی (PIF) به بزرگ‌ترین بازیگر مالی صنعت بازی جهان بدل شد: از خرید ۵۵ میلیارد دلاری Electronic Arts (بزرگ‌ترین خرید اهرمی تاریخ) تا تملک استودیوهای ترکیه‌ای و چینی. با این حال، حتی این لایه نیز از سرریز جنگ مصون نماند: نمادین‌ترین رویداد سال، انتقال جام جهانی Esports ۲۰۲۶ با جایزه ۷۵ میلیون دلاری از ریاض به پاریس (۲۰ مه ۲۰۲۶) به‌دلیل تنش منطقه‌ای بود؛ هشدار که نشان داد قطب باثبات منطقه نیز در برابر ریسک ادراکی جنگ آسیب‌پذیر است. افزون بر این، خلیج‌فارس از آسیب اقتصادی و امنیتی مستقیم جنگ نیز در امان نماند: امارات هدف مستقیم حملات موشکی و پهپادی قرار گرفت و موجی از خروج اتباع و کسب‌وکارها را تجربه کرد، بسته‌شدن تنگه هرمز و تعطیلی گسترده پروازها زنجیره‌های اقتصادی منطقه را مختل کرد و بانک جهانی پیش‌بینی رشد منطقه را از ۴.۴ به ۱.۳ درصد کاهش داد (The Conversation, ۲۰۲۶; Stimson Center, ۲۰۲۶; Council on Foreign Relations, ۲۰۲۶). ازاین‌رو انتفاع خلیج‌فارس را باید در بُعد سرمایه و مالکیت فهمید، نه به‌معنای مصونیت از هزینه‌های جنگ.

لایه دوم، قطب‌های میانی منتفع مشروط (ترکیه، اردن، مصر): این کشورها در میدان مستقیم جنگ نبودند اما به‌اندازه خلیج‌فارس هم سرمایه نداشتند. نقش آن‌ها «جذب‌کننده سرریز» بود: استعداد، استودیو و سرمایه‌ای که از کشورهای درگیر جنگ خارج می‌شد. ترکیه با ۷۴۰ استودیوی فعال، دومین قطب بازی اروپا و برنامه مشوق بازی‌سازی شده.

۵۰ درصدی، به مقصد اصلی بازی‌سازان ایرانی و میزبان سرمایه سعودی (تملک استودیوی Loom Games توسط Scopely با ارزش‌گذاری حدود یک میلیارد دلار) تبدیل شد. اردن با میراث Maysalward (نخستین شرکت بازی موبایل خاورمیانه) و مصر با جمعیت جوان و نرخ رشد ۱۵.۶ درصدی، مسیر رشد باثبات‌تری را دنبال کردند.

لایه سوم، بازندگان مستقیم (ایران و رژیم اسرائیل): نکته بنیادین این گزارش آن است که هر دو طرف جنگ بازنده شدند، اما به شکل نامتقارن. ایران از ناحیه زیرساخت آسیب دید: خاموشی اینترنت ۸۸ روزه با خسارت ۱.۸ میلیارد دلاری، سقوط ۸۰ درصدی فروش آنلاین و موج مهاجرت بازی‌سازان (زومجی، ۱۴۰۵). اسرائیل از ناحیه مشروعیت و سرمایه ضربه خورد: تحریم بین‌المللی (جنبش «TheGamer»؛ «No Games for Genocide», ۲۰۲۶)، اخراج‌های گسترده غول‌های موبایلی (Playtika و Moon Active) و سقوط سرمایه‌گذاری خطرپذیر.

یافته‌های کلیدی متقاطع:

نخست، تمرکز بی‌سابقه سرمایه در خلیج فارس بزرگ‌ترین پیامد ساختاری جنگ است. در حالی که دو قطب فنی منطقه (ایران و اسرائیل) تضعیف می‌شدند، سرمایه حاکمیتی سعودی صنعت جهانی را می‌خرید. این یعنی مرکز ثقل صنعت از «تولید» به «مالکیت» جابه‌جا شد.

دوم، عربی‌سازی (Arabic Localization) به مزیت راهبردی پایدار منطقه بدل شد. بر پایه پیمایش Niko Partners و فدراسیون ورزش الکترونیک عربستان، ۴۱ درصد گیمرهای کشورهای حوزه خلیج فارس (عربستان، امارات، قطر) یا فقط بازی‌های دارای بومی‌سازی عربی را بازی می‌کنند یا به آن‌ها گرایش دارند؛ این داده ناظر به کاربران عرب‌زبان خلیج است، نه کل خاورمیانه و نشان می‌دهد مزیت رقابتی پایدار منطقه نه در فناوری، بلکه در اصالت فرهنگی و زبانی است.

سوم، جریان استعداد یک‌سویه شد: از کشورهای درگیر جنگ به سوی قطب‌های امن. ویزای ۱۰ ساله گیمینگ امارات (برنامه‌ای که پیش از جنگ راه‌اندازی شد و در طول بحران نیز پابرجا ماند) و مشوق‌های مالیاتی ترکیه، زیرساخت نهادی این مهاجرت را فراهم کردند. چهارم، آسیب‌پذیری زیرساخت دیجیتال و زنجیره تأمین به یک یافته محوری بدل شد. توقف پروژه کابل زیردریایی خلیج فارس و تهدید کابل‌های هرمز و دریای سرخ از یک سو و خروج حدود ۳۰ درصد عرضه جهانی هلیوم در پی آسیب به تأسیسات گازی قطر از سوی دیگر، نشان داد که حتی قطب‌های امن خلیج فارس نیز به زیرساخت فیزیکی و زنجیره تأمین تراشه وابسته‌اند و از همین کانال آسیب دیدند (Stimson Center, ۲۰۲۶; Fortune, ۲۰۲۶).

۲	خلاصه مدیریتی
۶	فصل ۱ روش‌شناسی و چارچوب تحلیلی
۶	۱-۱- پرسش پژوهش و واحد تحلیل
۶	۲-۱- چارچوب سه‌لایه
۷	۳-۱- روش گردآوری داده و محدودیت‌ها
۸	۴-۱- تصویر کلان بازار: ارقام و برآوردها
۹	فصل ۲ کالبدشکافی جنگ ۲۰۲۶ و کانال‌های اثرگذاری بر صنعت بازی
۹	۱-۲- چهار کانال اثرگذاری
۱۰	۲-۲- زیرساخت دیجیتال منطقه: کابل‌های زیردریایی و مراکز داده در میدان جنگ
۱۱	۳-۲- شوک زنجیره تأمین: هلیوم و نیمه‌هادی
۱۲	فصل ۳ لایه نخست: متمرکزکنندگان سرمایه در حاشیه خلیج فارس
۱۲	۱-۳- عربستان سعودی: از سرمایه‌گذار به مالک صنعت جهانی
۱۳	۲-۳- نقطه آسیب‌پذیری لایه نخست: انتقال جام جهانی Esports از ریاض به پاریس
۱۳	۳-۳- امارات متحده عربی: قطب جذب و زیرساخت
۱۴	۴-۳- قطر: تمرکز بر ورزش الکترونیک
۱۴	۵-۳- جمع‌بندی لایه نخست
۱۶	فصل ۴ لایه دوم: قطب‌های میانی منتفع‌شروط
۱۶	۱-۴- ترکیه: دروازه استعداد و سرمایه جابه‌جاشده
۱۶	۲-۴- اردن: معماری نهادی یک قطب کوچک اما پایدار
۱۷	۳-۴- مصر: مزیت جمعیتی و بازار مصرفی
۱۷	۴-۴- جمع‌بندی لایه دوم
۱۸	فصل ۵ ایران: بازنده زیرساختی
۱۸	۱-۵- تصویر کلان بازار پیش از جنگ
۱۸	۲-۵- ضعف ساختاری پیش‌موجود: سقوط سهم بازی بومی
۱۸	۳-۵- سه ضربه جنگ
۱۹	۴-۵- واکنش بومی: تاب‌آوری و بازی‌های مقاومت
۲۰	۵-۵- جمع‌بندی: بازنده زیرساختی
۲۱	فصل ۶ رژیم اسرائیل: بازنده مشروعیت و سرمایه
۲۱	۱-۶- نقطه قوت تاریخی: غول‌های موبایلی
۲۱	۲-۶- سه ضربه جنگ: متفاوت با ایران

۲۲	۶-۳- نشانه‌های تاب‌آوری
۲۲	۶-۴- جمع‌بندی: تقارن نامتقارن دو طرف جنگ
۲۴	فصل ۷ موارد حاشیه‌ای
۲۵	فصل ۸ دینامیک‌های متقاطع منطقه‌ای
۲۵	۸-۱- تمرکز سرمایه: از تولید به مالکیت
۲۵	۸-۲- جریان استعداد: یک‌سویه به‌سوی امن
۲۵	۸-۳- عربی‌سازی: مزیت پایدار راهبردی منطقه
۲۶	۸-۴- ریسک ادراکی: سرریز جنگ به لایه امن
۲۶	۸-۵- اثرهای مرتبه‌دوم: شتاب فناوری در دل بحران
۲۷	فصل ۹ جمع‌بندی ساختار منطقه‌ای
۲۸	۹-۱- ساختار نوظهور: هسته-پیرامون
۲۸	۹-۲- ملاحظات پایانی
۲۹	منابع

۱-۱- پرسش پژوهش و واحد تحلیل

این پژوهش به یک پرسش توصیفی-تحلیلی پاسخ می‌دهد: صنعت بازی ویدئویی کشورهای خاورمیانه در جریان جنگ ۲۰۲۶ چگونه بازآرایی شد و این بازآرایی چه الگویی دارد؟ در این گزارش واحد تحلیل کشور منطقه است و هدف، ترسیم یک نقشه منطقه‌ای خنثی؛ نه استخراج توصیه سیاستی برای یک بازیگر خاص.

۱-۲- چارچوب سه‌لایه

برای سازمان‌دهی یافته‌ها، چارچوبی سه‌لایه به‌کار گرفته شده که کشورها را نه بر اساس جغرافیا یا اندازه بازار، بلکه بر اساس نسبت‌شان با سه متغیر تعیین‌کننده دسته‌بندی می‌کند:

- ۱) دسترسی به سرمایه (به‌ویژه سرمایه حاکمیتی پایدار)
 - ۲) تاب‌آوری زیرساختی (به‌ویژه پایداری اینترنت و دوری از میدان نبرد)
 - ۳) مشروعیت بین‌المللی (توانایی فروش و جذب سرمایه در بازار جهانی بدون تحریم یا تحریم مصرف‌کننده)
- بر این اساس، سه لایه شکل می‌گیرد: متمرکزکنندگان سرمایه (هر سه متغیر مثبت، اما نه مصون از آسیب جنگ)، قطب‌های میانی (متغیر سرمایه ضعیف اما دو متغیر دیگر مثبت) و بازندگان مستقیم (دست‌کم یک متغیر بحرانی منفی). مبنای «تعیین‌کننده» بودن این سه متغیر، ماهیت خود صنعت بازی است: محصول به‌صورت آنلاین توزیع و درآمدزایی می‌شود (وابستگی به اتصال)، توسعه و انتشار آن سرمایه‌بر است (وابستگی به سرمایه) و فروش در بازار جهانی نیازمند دسترسی بدون تحریم به پلتفرم‌ها و درگاه‌های پرداخت است (وابستگی به مشروعیت/دسترسی). از همین‌رو پایداری اتصال، سرمایه و مشروعیت بازار سه شرط حداقلی بقا و رشد در این صنعت‌اند و جایگاه هر کشور در این سه، موقعیت آن را در بازآرایی تعیین می‌کند.

شکل ساختار سه‌لایه صنعت بازی منطقه در جنگ ۲۰۲۶



سه متغیر تعیین‌کننده: دسترسی به سرمایه | تاب‌آوری زیرساختی | مشروعیت بین‌المللی

شکل ۱: ساختار سه‌لایه صنعت بازی منطقه در جنگ ۲۰۲۶ (متمرکزکنندگان سرمایه در خلیج فارس، قطب‌های میانی منتفع مشروط و بازندگان مستقیم: ایران و اسرائیل)

۳-۱- روش گردآوری داده و محدودیت‌ها

داده‌ها از طریق بیش از ۷۵ منبع متنوع گردآوری شده‌اند: گزارش‌های بازار مؤسسات تحلیلی (Mordor Intelligence، Precedence Research، Niko Partners، Statista)، رسانه تخصصی صنعت (PocketGamer، Mobidictum، Naavik، Calcalist)، اسناد و آمار رسمی (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، AD Gaming، Dubai Program for Gaming) و منابع تحلیلی سیاسی-اقتصادی (Council on Foreign Relations، Goldman Sachs، Middle East Council). برای داده‌های مربوط به ایران، اولویت با منابع رسمی فارسی بوده است.

سه محدودیت باید صادقانه ذکر شود: نخست، جنگ ۲۰۲۶ رویدادی در حال جریان است و بسیاری از آمارها مقدماتی‌اند. دوم، داده مستقیم درباره تأثیر جنگ بر «صنعت بازی» (در تمایز از کل اقتصاد) در برخی کشورها محدود است و ناچار از داده‌های مجاورتی استفاده شده. سوم، آمار بازار از منابع مختلف ارقام متفاوتی ارائه می‌دهند؛ در این گزارش به جای تکیه بر یک رقم، بازه تخمینی گزارش شده است.

۱-۴- تصویر کلان بازار: ارقام و برآوردها

با وجود بحران، بازار بازی منطقه یکی از پررشدترین بازارهای جهان باقی ماند. بر پایه مدل Niko Partners، درآمد بازار بازی آسیا و خاورمیانه از حدود ۸۸/۹ میلیارد دلار در ۲۰۲۵ به حدود ۱۰۳/۶ میلیارد دلار تا ۲۰۳۰ می‌رسد (نرخ رشد مرکب حدود ۳/۱ درصد) و هزینه بازیکنان سه‌گانه MENA (عربستان، امارات، مصر) تا ۲۰۳۰ به حدود ۳ میلیارد دلار خواهد رسید. برآوردهای دیگر نیز همین روند را تأیید می‌کنند؛ از جمله گزارش‌های Mordor و IMARC که بازار خاورمیانه را در میان‌مدت با نرخ رشد دورقمی پیش‌بینی می‌کنند (Niko Partners, Mordor Intelligence, ۲۰۲۶b, ۲۰۲۶).

۲-۱- چهار کانال اثرگذاری

جنگ از چهار کانال متمایز بر صنعت بازی منطقه اثر گذاشت:

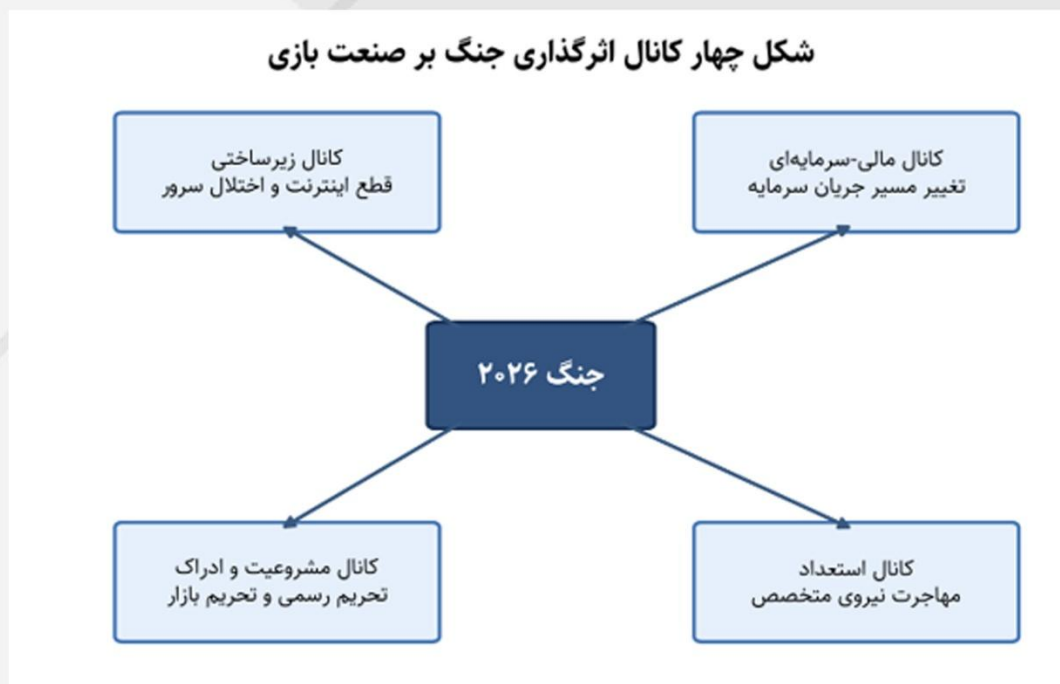
(۱) کانال زیرساختی: قطع اینترنت، اختلال در سرورها و آذیرهای امنیتی که چرخه توسعه را مختل کرد (هم در ایران و هم در اسرائیل).

(۲) کانال مالی-سرمایه‌ای: تغییر مسیر جریان سرمایه. سرمایه حاکمیتی خلیج فارس که پیش‌تر عمدتاً به آمریکا سرازیر بود، با ریسک منطقه‌ای مواجه شد (Council on Foreign Relations, ۲۰۲۶)، درحالی‌که سرمایه‌گذاری در ایران و اسرائیل متوقف یا معکوس شد (The Media Line, ۲۰۲۶; Council on Foreign Relations, ۲۰۲۶).

(۳) کانال مشروعیت و ادراک: تحریم مصرف‌کننده علیه محصولات اسرائیلی و تحریم رسمی علیه محصولات ایرانی، هر دو دسترسی به بازار جهانی را محدود کردند (TheGamer, ۲۰۲۶; WANA, ۲۰۲۴).

(۴) کانال استعداد: مهاجرت نیروی متخصص از کشورهای درگیر به قطب‌های امن، که هم ضربه‌ای به مبدأ و هم فرصتی برای مقصد بود.

این چهار کانال، الگوی اثرگذاری جنگ بر صنعت بازی هر کشور را شکل می‌دهند. در کنار این چهار کانال، شوک زنجیره تأمین تراشه و زیرساخت دیجیتال منطقه‌ای (کابل‌های زیردریایی و مراکز داده) در بخش‌های بعدی بررسی می‌شود.



شکل ۲: چهار کانال اثرگذاری جنگ بر صنعت بازی (زیرساخت، سرمایه، مشروعیت و استعداد)

۲-۲- زیرساخت دیجیتال منطقه: کابل‌های زیردریایی و مراکز داده در میدان جنگ

بیش از ۹۵ درصد ترافیک داده بین‌المللی از کابل‌های فیبرنوری زیردریایی عبور می‌کند و اجرای روان بازی‌های آنلاین و مسابقات ورزش الکترونیک به پایداری شبکه و تأخیر پایین وابسته است. جنگ ۲۰۲۶ این بستر را به یک گلوگاه راهبردی بدل کرد؛ با کشیده شدن دامنه تنش به تنگه هرمز و دریای سرخ، دو مسیر اصلی ارتباطی منطقه هم‌زمان پرمخاطره شدند (Arab News, ۲۰۲۶; TIME, ۲۰۲۶).

نمادین‌ترین رویداد، توقف پروژه کابل زیردریایی Africa Pearls ۲ (کنسرسیوم به‌رهبری Meta) بود؛ پیمانکار فرانسوی ASN در مارس ۲۰۲۶ به‌دلیل مخاطرات نظامی در خلیج فارس رسماً وضعیت فورس ماژور اعلام کرد و کشتی کابل‌گذارش در عربستان متوقف ماند (Tom's Hardware, ۲۰۲۶; Submarine Networks, ۲۰۲۶).

این بحران نشان داد که حتی قطب‌های امن خلیج فارس نیز از کانال زیرساخت دیجیتال آسیب‌پذیرند: بر پایه گزارش‌ها، پهپادهای ایرانی برخی مراکز داده در بحرین و امارات را هدف گرفتند و ایران اختلال در کابل‌های هرمز را تهدید کرد؛ هشدار درباره افزایش تأخیر شبکه در منطقه، مستقیماً بازی‌های آنلاین سرورمحور و مسابقات زنده را تهدید می‌کند. به این ترتیب، پایداری اتصال در کنار سرمایه و مشروعیت، به متغیری تعیین‌کننده در بازآرایی صنعت بدل شد (Stimson Center, ۲۰۲۶).

۲-۳- شوک زنجیره تأمین: هلیوم و نیمه‌هادی

در کنار کابل‌های زیردریایی، جنگ یک گلوگاه پنهان‌تر را نیز فعال کرد: تأمین تراشه. قطر حدود ۳۰ درصد هلیوم جهان را عرضه می‌کند؛ گازی که در خنک‌سازی ویفر و فرایند ساخت نیمه‌هادی نقش حیاتی دارد. در پی آسیب به تأسیسات راس‌لافان و اعلام فورس‌ماژور صادرات گاز در اوایل مارس ۲۰۲۶، حدود ۳۰ درصد عرضه جهانی هلیوم از مدار خارج شد و غول‌های حافظه مانند SK hynix و Samsung را زیر فشار گذاشت (Fortune, ۲۰۲۶; CNBC, ۲۰۲۶).

برای صنعت بازی، پیامد دوگانه بود: نخست، افزایش هزینه سرمایه‌ای راه‌اندازی و نگهداری سرورهای بازی ابری؛ دوم، محدود شدن دسترسی کاربران به سخت‌افزار مقرون‌به‌صرفه که می‌تواند نفوذ فناوری‌هایی مانند واقعیت مجازی را در منطقه کند سازد. به این ترتیب وابستگی صنعت دیجیتال به زنجیره فیزیکی تراشه یک‌بار دیگر آشکار شد.

۳-۱- عربستان سعودی: از سرمایه‌گذار به مالک صنعت جهانی

در میان کشورهای منطقه، عربستان سعودی بیش از همه توانست موقعیت سرمایه‌ای و مالکیتی خود را در جریان جنگ تثبیت کند. راهبرد عربستان در حوزه بازی، بخشی از چشم انداز ۲۰۳۰ و راهبرد ملی بازی و ورزش‌های الکترونیک، بر پایه صندوق سرمایه‌گذاری عمومی (PIF) و بازوی تخصصی آن Savvy Games Group بنا شده است (Bloomberg, ۲۰۲۶; PocketGamer, ۲۰۲۶a).

در جریان همان ماه‌هایی که صنعت ایران تضعیف می‌شد، عربستان مجموعه‌ای از بزرگ‌ترین معاملات تاریخ صنعت را رقم زد:

(۱) خرید **Electronic Arts**: کنسرسیومی متشکل از PIF، Silver Lake و Affinity Partners، شرکت EA را با ارزش ۵۵ میلیارد دلار خریداری کرد؛ بزرگ‌ترین خرید اهرمی (LBO) یک شرکت بورسی در تاریخ و بزرگ‌ترین معامله take-private صنعت بازی. این معامله در فوریه ۲۰۲۶ به تأیید سهام‌داران رسید و پس از طی بررسی تنظیم‌گری، انتظار می‌رفت تا ۳۰ ژوئن ۲۰۲۶ نهایی شود (Respawn/Outlook, ۲۰۲۶; Lexology, ۲۰۲۶; SEC, ۲۰۲۶).

(۲) انتقال سید ۱۲ میلیارد دلاری: PIF حدود ۱۲ میلیارد دلار سهام شرکت‌های بازی (ازجمله Nintendo و Bandai Namco) را به Savvy منتقل کرد؛ پس از تکمیل، Savvy حدود ۱۰ درصد شرکت‌هایی مانند Nexon، NCSOFT، Koei Tecmo و Square Enix را در اختیار خواهد داشت (Bloomberg, ۲۰۲۶; PocketGamer, ۲۰۲۶a).

(۳) معاملات تهاجمی‌تر: نزدیک‌شدن Savvy به خرید شرکت چینی Moonton از ByteDance به ارزش ۶ میلیارد دلار و خرید استودیوی ترکیه‌ای Loom Games توسط Scopely (زیرمجموعه Savvy) به ارزش تا یک میلیارد دلار (Semafor, ۲۰۲۶; Mobidictum, ۲۰۲۶). این‌ها بر معاملات پیشین مانند تملک ۳.۵ میلیارد دلاری بخش بازی Niantic (سازنده Pokémon Go) در مارس ۲۰۲۵ افزوده شد (GameSpot, ۲۰۲۵; PocketGamer, ۲۰۲۵).

نکته راهبردی این است که عربستان هم‌زمان روی ساخت بوم‌سازگان داخلی نیز سرمایه‌گذاری کرد: تفاهم‌نامه Savvy و NEOM برای تقویت زنجیره استارت‌آپ‌های بازی و راه‌اندازی دیپلم‌های بازی و ورزش الکترونیک با همکاری دانشگاه ملک عبدالعزیز (NEOM, ۲۰۲۶; PocketGamer, ۲۰۲۶b). عربستان با سهم ۳۳.۴ درصدی، بزرگ‌ترین سهم بازار منطقه را در اختیار دارد (Mordor Intelligence, ۲۰۲۶).

در ابوظبی، ابتکار AD Gaming (به رهبری twofour۵۴ و با مشارکت Unity، Flash، Entertainment، لیگ حرفه‌ای امارات و انجمن ورزش الکترونیک امارات) بوم‌سازگانی جامع ساخت. نشانه بلوغ این بازار، سرمایه‌گذاری ۲۵۰ میلیون دلاری Blackstone در «Advanced Digital Gaming Technology» (نخستین یونیکورن گیمینگ-فین‌تک ابوظبی) در مارس ۲۰۲۶ بود (Gulf Business، ۲۰۲۶؛ Pulse۲، ۲۰۲۶). استودیوهایی با حجم سرمایه‌گذاری ۱۶ میلیون درهم و بالاتر، امارات را به خانه جدید خود تبدیل کردند (Gulf News، ۲۰۲۶). این سرمایه‌گذاری در مارس ۲۰۲۶ (یعنی در بحبوحه همین بحران) انجام شد و نشان می‌دهد جریان سرمایه به سوی ابوظبی در طول جنگ نه‌تنها متوقف نشد، بلکه ادامه یافت.

امارات در کنار جذب سرمایه، روی ساخت ظرفیت بومی نیز سرمایه‌گذاری کرد: شتاب دهنده GameForward (با مشارکت نهادهای توسعه کسب‌وکار و فرهنگ دبی) به استودیوهای اماراتی کمک کرد مفهوم‌های اولیه را به محصول تجاری برسانند. نمونه شاخص، بازی وحشت و بقای Darkness Road از استودیوی Foxrito است که با تکیه بر فولکلور و لهجه اماراتی ساخته شد و دمو آن در استیم بیش از ۱۰ هزار بار دانلود شد؛ نشانه‌ای از کارکرد بازی به‌مثابه ابزار صدور فرهنگی (The National، ۲۰۲۶؛ Khaleej Times، ۲۰۲۶).

۳-۴- قطر: تمرکز بر ورزش الکترونیک

قطر مسیر تخصصی‌تری را برگزید: تمرکز بر ورزش الکترونیک به‌عنوان امتداد راهبرد تبدیل شدن به قدرت ورزشی جهانی. بازار گیمینگ دیجیتال قطر حدود ۲۹۰ میلیون دلار برآورد می‌شود که با نرخ بیش از ۵ درصد تا ۳۸۰ میلیون دلار در ۲۰۳۰ رشد خواهد کرد؛ بازار ورزش الکترونیک نیز از ۴۰۲۲ میلیون دلار (۲۰۲۴) با نرخ رشد ۱۷ درصدی به ۱۷۰۳۶ میلیون دلار تا ۲۰۳۳ می‌رسد (Trade.gov، ۲۰۲۶؛ IMARC Group، ۲۰۲۶a). این راهبرد ذیل چشم‌انداز ملی قطر ۲۰۳۰ و فدراسیون ورزش الکترونیک قطر (QESF) هدایت می‌شود (Taylor & Francis، ۲۰۲۵).

۳-۵- جمع‌بندی لایه نخست

لایه خلیج فارس در بُعد سرمایه و مالکیت از بازآرایی منتفع شد، هرچند خود از آسیب اقتصادی و امنیتی جنگ مصون نماند؛ برتری نسبی آن بر دو متغیر سرمایه بی‌رقیب و دسترسی کامل به بازار جهانی استوار بود. مجموع این لایه، بازار منطقه‌ای را به سمت مرز

۳ میلیارد دلار سوق داد (PocketGamer, ۲۰۲۶c). اما درس انتقال جام Esports نشان داد که این مصونیت مطلق نیست؛ بی‌ثباتی پایدار می‌تواند بُعد «حضور فیزیکی» این راهبرد را تهدید کند، حتی اگر بُعد مالی آن دست‌نخورده بماند.

وضعیت سه کشور این لایه (ترکیه، اردن، مصر) با تمرکز بر آنچه در جریان بحران ۲۰۲۶ رخ داد بررسی می‌شود؛ این کشورها در میدان مستقیم جنگ نبودند، اما هر سه در طول بحران به مقصد استعداد، استودیو و سرمایه جابه‌جاشده از کشورهای درگیر بدل شدند. برای هر کشور نخست وضعیت پیش از جنگ و سپس رخدادهای دوران بحران تا حال حاضر تشریح می‌شود.

۴-۱- ترکیه: دروازه استعداد و سرمایه جابه‌جاشده

ترکیه مهم‌ترین کشور لایه دوم و یکی از گره‌های کلیدی بازآرایی منطقه است. با ۷۴۰ استودیوی فعال، ۱۲ مرکز شتاب‌دهی و هشت صندوق تخصصی بازی، ترکیه دومین قطب بزرگ گیمینگ اروپا محسوب می‌شود و از سال ۲۰۱۵ حدود ۲.۴ میلیارد دلار سرمایه جذب کرده است (Naavik, ۲۰۲۶; Mobidictum, ۲۰۲۶).

عامل تعیین‌کننده در سال ۲۰۲۶، بازطراحی نظام مشوق‌های دولتی بود: استودیوهای مستقر در ترکیه اکنون می‌توانند تا ۵۰ درصد هزینه‌های جذب کاربر، کارمزد اپ‌استور و گوگل‌پلی، زیرساخت ابری و حقوق تیم‌های رشد بین‌المللی را بازپس بگیرند؛ و نرخ مالیات شرکتی بر درآمد درون‌برنامه‌ای برای شرکت‌های با مالکیت خارجی به صفر رسیده است (Gamigion, ۲۰۲۶; Prism News, ۲۰۲۶). این ساختار، ترکیه را به مقصد طبیعی بازی‌سازی تبدیل کرد که از کشورهای درگیر جنگ خارج می‌شدند.

این جذابیت با موج سرمایه‌گذاری تقویت شد: Grand Games با جذب ۷۰ میلیون دلار در دور Series B (به‌رهبری Balderton) مجموع سرمایه‌اش را به ۱۰۳ میلیون دلار رساند؛ TaleMonster Games دور ۳۰ میلیون دلاری Series A را با مشارکت a۱۶z بست؛ و مهم‌تر از همه، Scopely (متعلق به Savvy سعودی) استودیوی استانبولی Loom Games را با ارزش‌گذاری حدود یک میلیارد دلار خرید؛ نمادی از پیوند لایه یک و دو (Mobidictum, ۲۰۲۶; Naavik, ۲۰۲۶). با این حال، ترکیه با گلوگاه استعداد بومی مواجه است: سرعت رشد بوم‌سازگان از سرعت تربیت نیروی متخصص پیشی گرفته است.

۴-۲- اردن: معماری نهادی یک قطب کوچک اما پایدار

اردن نمونه‌ای از رشد مبتنی بر میراث و نهادسازی است، نه سرمایه کلان. بازار بازی اردن در ۲۰۲۴ حدود ۳۱۲.۸ میلیون دلار ارزش داشت و انتظار می‌رود تا ۲۰۳۰ با نرخ بیش از ۱۱ درصد دو برابر شود (AGBI, ۲۰۲۵). محور این بوم‌سازگان، شرکت Maysalward است که در نوامبر ۲۰۰۳ تأسیس شد و نخستین شرکت توسعه بازی موبایل خاورمیانه به‌شمار می‌رود.

در سال‌های اخیر، Maysalward با راه‌اندازی فهرست آنلاین Games.۹۶۲ (برای معرفی استودیوها و توسعه‌دهندگان اردنی)، افتتاح مقر جدید در بلوار العبدلی امان و راه‌اندازی برنامه ظرفیت‌سازی The Capsule (منتورینگ و فضای کار برای توسعه‌دهندگان نوظهور)، نقش لنگرگاه نهادی منطقه را ایفا کرد (MEA TechWatch, ۲۰۲۵؛ Maysalward, ۲۰۲۶). اردن به دلیل ثبات نسبی و سرمایه انسانی آموزش‌دیده، مقصد جذابی برای استعداد منطقه ای باقی ماند.

۴-۳- مصر: مزیت جمعیتی و بازار مصرفی

مصر بزرگ‌ترین مزیت ساختاری منطقه را دارد: جمعیت جوان و انبوه. بازار بازی مصر با نرخ رشد مرکب ۱۵.۶ درصدی (۲۰۲۴-۲۰۳۰) به سمت ۱.۵۷ میلیارد دلار تا ۲۰۳۰ حرکت می‌کند و موبایل با سهم بیش از ۴۵ درصد، بخش غالب آن است (Grand View Research, ۲۰۲۶؛ Statista, ۲۰۲۶a). ظهور توسعه‌دهندگان بومی که بازی‌هایی متناسب با ترجیحات فرهنگی مصری می‌سازند و رشد ورزش الکترونیک، مصر را در کنار عربستان و امارات به عنوان یکی از سه بازار اصلی MENA-۳ (با ارزش حدود ۲.۸ میلیارد دلار تا ۲۰۲۶) تثبیت کرده است (Global Business Outlook, ۲۰۲۶؛ GlobeNewswire, ۲۰۲۳). نقش مصر بیش از آنکه «تولیدکننده» باشد، بازار مصرفی بزرگ و روبه‌رشد است.

۴-۴- جمع‌بندی لایه دوم

ویژگی مشترک این لایه «انتفاع مشروط» است: هر سه کشور از جابه‌جایی استعداد و سرمایه ناشی از جنگ بهره بردند، اما هیچ‌یک سرمایه حاکمیتی لازم برای تبدیل شدن به هسته مالی منطقه را نداشتند. آن‌ها «پیرامون تولیدی» اند: جایی که بازی ساخته می‌شود، اما مالکیت و سرمایه کلان عمدتاً در لایه نخست متمرکز است. شرط پایداری انتفاع آن‌ها، حفظ ثبات داخلی و عدم سرایت جنگ است.

۵-۱- تصویر کلان بازار پیش از جنگ

پیش از جنگ، بازار بازی ایران عمدتاً موبایل محور و در توزیع و درآمدزایی کاملاً وابسته به اتصال اینترنت و فروشگاه داخلی کافه بازار بود (فرارو ۱۴۰۲؛ زومیت، ۱۴۰۲). همین وابستگی ساختاری به اتصال، آسیب پذیری صنعت را در برابر خاموشی دوران بحران توضیح می دهد.

۵-۲- ضعف ساختاری پیش موجود: سقوط سهم بازی بومی

مهم ترین ضعف ساختاری ایران، که جنگ آن را تشدید کرد، سقوط سهم بازی های بومی است. سهم بازی های ایرانی که زمانی تا ۴۰ درصد رشد کرده بود، در سال ۱۴۰۲ با افتی شدید به تنها ۶ درصد رسید. محمد حاجی میرزایی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این روند را برای جامعه بازی سازان «خبر خوبی» ندانست (زومجی، ۱۴۰۲؛ صداوسیما، ۱۴۰۲). این یعنی بازار بزرگ ایران عمدتاً مصرف کننده محصول خارجی است، نه تولیدکننده رقابتی. تأکید می شود که این رقم ۶ درصد متعلق به سال ۱۴۰۲ (پیش از جنگ) است و یک ضعف ساختاری پیش موجود را نشان می دهد، نه پیامد مستقیم بحران ۲۰۲۶؛ تا کنون داده رسمی منتشر شده ای درباره سهم بازار بومی در جریان بحران در دست نیست.

در جریان بحران ۲۰۲۶ اما تصویر مصرف دوسویه بود: قطعی گسترده اینترنت بازیکنان را به سمت بازی های آفلاین سوق داد و بازار نصب آفلاین عناوین خارجی (مانند فیفا و Call of Duty) و نیز بازی های سبک بومی که با اتصال حداقلی کار می کنند رونق گرفت؛ برای نمونه، بازی واژه ساز بومی «آمیرزا» در همین دوره از مرز چهار میلیون نصب فعال در کافه بازار گذشت (خبرآنلاین، ۱۴۰۵؛ زومجی، ۱۴۰۵). با این حال، هم بنیان گذار آمیرزا تأکید می کند که این رونق موضعی نسخه های آفلاین، صنعتی را که چرخه کسب و کارش آنلاین است سرپا نگه نمی دارد و پیامد اصلی قطعی برای صنعت، تعدیل نیرو توقف سرمایه گذاری و مهاجرت نیروی متخصص بوده است (زومجی، ۱۴۰۵).

۵-۳- سه ضربه جنگ

جنگ ۲۰۲۶ سه ضربه هم افزا بر صنعت ایران وارد کرد:

۱) خاموشی اینترنت (ضربه زیرساختی): خاموشی سراسری اینترنت حدود ۸۸ روزه با خسارت تجمعی برآوردی ۱.۸ میلیارد دلاری و سقوط ۸۰ درصدی فروش آنلاین، چرخه کسب و کار صنعتی کاملاً آنلاین را متوقف کرد (Al Jazeera, NPR, ۲۰۲۶b, ۲۰۲۶). برای استودیوهای کوچک که حاشیه سود محدودی دارند، حتی هفته ها قطعی می تواند به معنای ورشکستگی باشد.

۲) تحریم و انسداد پلتفرم (ضربه دسترسی): انسداد گوگل پلی به تنهایی ۳۰ تا ۴۰ درصد از درآمد شرکت‌های این بخش را از بین برده است؛ زیرا توان تبلیغاتی و توزیع تولیدکنندگان را محدود می‌کند و جایگزین‌های داخلی نمی‌توانند این خلأ را پر کنند (WANA, ۲۰۲۴). هم‌زمان، انسداد Steam دسترسی توسعه‌دهندگان و بازیکنان ایرانی به بزرگ‌ترین بازار توزیع PC جهان را قطع کرده است (WANA, ۲۰۲۴). تحریم‌های آمریکا عملاً امکان دریافت درآمد ارزی از پلتفرم‌های جهانی را از بین می‌برد.

۳) مهاجرت استعداد (ضربه سرمایه انسانی): فشار ترکیبی جنگ، تحریم و بی‌ثباتی، بسیاری از بازی‌سازان ایرانی را به مهاجرت یا ترک صنعت سوق داده است. نمونه نمادین، سازندگان بازی «گرشاسپ» هستند که پس از خروج از ایران استودیوی Dead Mage را تأسیس کردند. الگوی رایج آن است که مقامات به توسعه‌دهندگان توصیه می‌کنند برای انتشار بین‌المللی با شرکت‌های واسطه در کشورهای مانند ترکیه همکاری کنند؛ راهی که اغلب به معنای ازدست‌دادن مالکیت اثر (IP) است (Springer/Mothership, ۲۰۲۶; Arab Center, ۲۰۲۶). نمونه «گرشاسپ»/Dead Mage الگویی دیرینه و مربوط به پیش از جنگ است؛ اما همین روند در جریان بحران ۲۰۲۶ شتاب گرفت: بنا بر یادداشت هم‌بنیان‌گذار «آمیرزا»، قطعی طولانی اینترنت به تعدیل نیرو تعطیلی استودیوها و موجی از مهاجرت نیروی متخصص دامن زد (زومجی، ۱۴۰۵).

۴-۵- واکنش بومی: تاب‌آوری و بازی‌های مقاومت

در سوی مقابل ضربه‌ها، اکوسیستم داخلی واکنشی فعال نشان داد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جریان بحران مجموعه‌ای از اقدامات حمایتی را اجرا کرد؛ از جمله ایجاد کانال اضطراری با وزارت ارتباطات برای رفع انسداد نشانی‌های بین‌المللی و دسترسی ویژه تیم‌های توسعه (با ثبت بیش از ۵۰۰ درخواست) تا چرخه تولید در شرایط قطعی متوقف نشود (برنا، ۱۴۰۵).

شاخص‌ترین اقدام، پویش ملی بازی‌ران بود: عرضه رایگان حدود ۳۰ بازی بومی از طریق پلتفرم‌های داخلی و استقرار ایستگاه‌های بازی در میادین شهری و اتاق‌های بازی در ۱۰ هتل میزبان خانواده‌های آسیب‌دیده تهران با هدف کاهش اضطراب کودکان. این پویش بیش از یک میلیون کاربر تازه برای بازی‌های ایرانی جذب کرد؛ نشانه‌ای از ظرفیت بازار داخلی در شرایط محدودیت اتصال بین‌المللی (جام‌جم، ۱۴۰۵؛ برنا، ۱۴۰۵).

در لایه راهبردی نیز، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با همکاری بنیاد ملی نشست «بازی‌های ویدیویی و دیپلماسی عمومی» را برگزار کرد که در آن نقش بازی در جنگ شناختی و قدرت نرم بررسی شد. این واکنش نشان می‌دهد صنعت بازی ایران در کنار آسیب زیرساختی، بُعد فرهنگی و اجتماعی بازی را در بحران بازتعریف کرد (برنا، ۱۴۰۵).

این رویکرد به اقدام‌های نمادین محدود نماند: رویدادهایی مانند گیم‌جم «کودک و جنگ» ظرفیت بازی‌سازان مستقل را برای روایت تجربه جنگ به کار گرفت و عرضه بازی‌ها از طریق پلتفرم‌های داخلی مانند بازی‌کو و فضای ابری پلی‌پاد، تداوم دسترسی در شرایط محدودیت اینترنت بین‌الملل را ممکن کرد (برنا، ۱۴۰۵؛ جام‌جم، ۱۴۰۵).

۵-۵- جمع‌بندی: بازنده زیرساختی

ایران در دو متغیر تعیین‌کننده با محدودیت جدی روبه‌روست: تاب‌آوری زیرساختی (به دلیل خاموشی) و دسترسی بین‌المللی (به دلیل تحریم)؛ همین دو عامل، آن را در لایه بازندگان مستقیم قرار می‌دهد. در عین حال، ایران بازاری بزرگ و سرمایه انسانی قابل‌توجه دارد و در جریان بحران نیز نشانه‌هایی از انطباق (از جمله رونق بازی‌های آفلاین و بومی کم‌حجم) بروز یافت. بازسازی صنعت در گرو ترمیم زیرساخت اتصال و بازیابی دسترسی به بازار جهانی است.

در لایه راهبردی نیز، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با همکاری بنیاد ملی نشست «بازی‌های ویدیویی و دیپلماسی عمومی» را برگزار کرد که در آن نقش بازی در جنگ شناختی و قدرت نرم بررسی شد. این واکنش نشان می‌دهد صنعت بازی ایران در کنار آسیب زیرساختی، بُعد فرهنگی و اجتماعی بازی را در بحران بازتعریف کرد (برنا، ۱۴۰۵).

این رویکرد به اقدام‌های نمادین محدود نماند: رویدادهایی مانند گیم‌جم «کودک و جنگ» ظرفیت بازی‌سازان مستقل را برای روایت تجربه جنگ به کار گرفت و عرضه بازی‌ها از طریق پلتفرم‌های داخلی مانند بازی‌کو و فضای ابری پلی‌پاد، تداوم دسترسی در شرایط محدودیت اینترنت بین‌الملل را ممکن کرد (برنا، ۱۴۰۵؛ جام‌جم، ۱۴۰۵).

۵-۵- جمع‌بندی: بازنده زیرساختی

ایران در دو متغیر تعیین‌کننده با محدودیت جدی روبه‌روست: تاب‌آوری زیرساختی (به دلیل خاموشی) و دسترسی بین‌المللی (به دلیل تحریم)؛ همین دو عامل، آن را در لایه بازندگان مستقیم قرار می‌دهد. در عین حال، ایران بازاری بزرگ و سرمایه انسانی قابل‌توجه دارد و در جریان بحران نیز نشانه‌هایی از انطباق (از جمله رونق بازی‌های آفلاین و بومی کم‌حجم) بروز یافت. بازسازی صنعت در گرو ترمیم زیرساخت اتصال و بازیابی دسترسی به بازار جهانی است.

۶-۱- نقطه قوت تاریخی: غول‌های موبایلی

اسرائیل برخلاف ایران، یکی از موفق‌ترین صنایع بازی موبایل جهان را داشت. شرکت‌هایی مانند Moon Active، Playtika و CrazyLabs میلیاردها دلار درآمد داشتند، هرچند تمرکز اصلی آن‌ها بر بهینه‌سازی درآمد به‌ازای هر کاربر بود، نه خلق آثار خلاقانه نو (Calcalist، ۲۰۲۶a). Playtika در راهنمای ۲۰۲۵ درآمدی در محدوده ۲.۷ تا ۲.۷۵ میلیارد دلار اعلام کرد و Moon Active (سازنده Coin Master) در ۲۰۲۴ بیش از ۲ میلیارد دلار درآمد ثبت کرد (Gloves، ۲۰۲۶؛ CB Insights، ۲۰۲۶).

۶-۲- سه ضربه جنگ: متفاوت با ایران

ضربه‌های جنگ بر اسرائیل از کانال‌هایی کاملاً متفاوت با ایران وارد شد: (۱) اختلال عملیاتی جنگ: بخش بزرگی از توسعه در شرایط جنگی انجام شد؛ تیم‌ها مکرراً با آذیرهای امنیتی و اختلال در برنامه کاری مواجه بودند که بر تیم‌های کوچک اثر نامتناسب گذاشت. برخی استودیوها (مانند CloverBite) از پروژه‌های بلندمدت به چرخه‌های توسعه کوتاه‌تر روی آوردند تا ریسک مالی را کاهش دهند (Calcalist، ۲۰۲۶b).

(۲) تحریم مصرف‌کننده و بحران مشروعیت: این متمایزترین ضربه به اسرائیل است. جنبش «No Games for Genocide» برخی توسعه‌دهندگان مستقل را به بازگرداندن بودجه دریافتی از منابعی مانند مایکروسافت واداشت و تریلرهای بازی‌های اسرائیلی هدف کامنت‌های تحریمی قرار گرفتند (TheGamer، ۲۰۲۶؛ Calcalist، ۲۰۲۶a). برخلاف ایران که با تحریم رسمی دولتی مواجه است، اسرائیل با تحریم غیررسمی بازار روبه‌روست؛ پدیده‌ای که کنترل آن دشوارتر است.

(۳) سقوط سرمایه و اخراج: در ژانویه ۲۰۲۶، دو غول موبایلی اسرائیل هم‌زمان تعدیل گسترده اعلام کردند: Playtika با اخراج ۵۰۰ نفر (۱۵ درصد نیرو پنجمین دور از ۲۰۲۲) در گذار به تیم‌های کوچک‌تر متکی به هوش مصنوعی و Moon Active با اخراج ۱۱۰ نفر (۵ درصد) (Times of Israel، ۲۰۲۶؛ Gloves، ۲۰۲۶؛ Mobilegamer، ۲۰۲۶). در سطح کلان، سرمایه‌گذاری خطرپذیر در فناوری اسرائیل پیش‌تر افت شدیدی را تجربه کرده بود؛ «تحریم خاموش» این فشار را تشدید کرد و نگرانی از خروج شرکت‌ها به خارج را برانگیخت (The Media Line، ۲۰۲۶).

در سطح سرمایه انسانی، فشار جنگ به نگرانی جدی از فرار استعداد دامن زد. بر پایه گزارش انجمن صنایع فناوری پیشرفته اسرائیل (IATI)، حدود ۵۳ درصد شرکت‌های چندملیتی از افزایش درخواست انتقال کارکنان به خارج خبر دادند؛ در صنعتی که نزدیک به ۲۰ درصد تولید ناخالص داخلی و بیش از نیمی از صادرات این رژیم را شکل می‌دهد، این روند می‌تواند رهبری فناورانه آن را به تدریج فرسایش دهد (Reuters, ۲۰۲۶).

۳-۶- نشانه‌های تاب‌آوری

با این همه، صنعت اسرائیل نشانه‌هایی از تاب‌آوری نشان داد. بازی مستقل GRIME ۲ که در ۳۱ مارس ۲۰۲۶ (در میانه جنگ) منتشر شد، با امتیاز ۷۹ در متاکریتیک و بازخورد «بسیار مثبت» در استیم مواجه شد و ثابت کرد بازی‌های مستقل اسرائیلی می‌توانند عبور کنند؛ «اما نه به آسانی» (Calcalist, ۲۰۲۶a). نکته ساختاری آن است که اسرائیل، برخلاف کره جنوبی یا ترکیه، فاقد نظام گرنیت یا سرمایه‌گذاری عمومی برای بازی است و استودیوها عمدتاً به سرمایه داخلی و درآمدهای پیشین متکی‌اند (Calcalist, ۲۰۲۶a).

۴-۶- جمع‌بندی: تقارن نامتقارن دو طرف جنگ

مقایسه ایران و اسرائیل، یافته محوری این گزارش را آشکار می‌کند: هر دو طرف جنگ بازنده شدند، اما از کانال‌های متضاد. ایران از ناحیه زیرساخت و دسترسی (خاموشی، تحریم رسمی) و اسرائیل از ناحیه مشروعیت و سرمایه (تحریم بازار، فرار سرمایه) ضربه خورد. این تقارن نامتقارن نشان می‌دهد که در صنایع دیجیتال جهانی‌شده، جنگ نه تنها به زیرساخت فیزیکی، بلکه به سرمایه اجتماعی و دسترسی به بازار آسیب می‌زند؛ و گاه ضربه دوم ماندگارتر است.

شکل تقارن نامتقارن دو طرف جنگ



هر دو طرف بازنده شدند، اما از کانال‌های متضاد:

ایران از ناحیه زیرساخت و دسترسی در برابر اسرائیل از ناحیه مشروعیت و سرمایه

شکل ۴: تقارن نامتقارن دو طرف جنگ (ایران و اسرائیل)

سایر کشورهای منطقه نقش‌های پیرامونی ایفا کردند. کشورهای کوچک خلیج (کویت، بحرین، عمان) عمدتاً بازارهای مصرفی با نفوذ بالای موبایل‌اند. عراق و سوریه به‌دلیل بی‌ثباتی، خارج از معادله تولید باقی ماندند. این کشورها بیش از آنکه بازیگر تولیدی باشند، بخشی از بازار مصرفی منطقه‌ای را تشکیل می‌دهند که قطب‌های لایه یک و دو آن را هدف می‌گیرند.

این فصل چهار دینامیک فرامرزی را که الگوی بازاریابی را شکل دادند، تحلیل می‌کند.

۸-۱- تمرکز سرمایه: از تولید به مالکیت

بزرگ‌ترین پیامد ساختاری جنگ، تمرکز بی‌سابقه سرمایه در خلیج فارس است. درحالی‌که دو قطب فنی تاریخی منطقه (ایران و اسرائیل) تضعیف می‌شدند، سرمایه حاکمیتی سعودی صنعت جهانی را می‌خرید. این جابه‌جایی، مرکز ثقل صنعت منطقه را از «تولید» (جایی که بازی ساخته می‌شود) به «مالکیت» (جایی که سرمایه و IP متمرکز است) منتقل کرد. داده‌های کلان این روند را تأیید می‌کنند: هفت صندوق بزرگ حاکمیتی خلیج در ۲۰۲۵ مجموعاً ۱۱۹ میلیارد دلار سرمایه‌گذاری کردند که بخش عمده آن به آمریکا سرازیر شد. اما جنگ ۲۰۲۶ پرسش‌هایی درباره تداوم این جریان و ریسک منطقه‌ای آن مطرح کرد (Council on Foreign Relations, ۲۰۲۶). بااین‌حال، بازارهای خلیج به‌طور نسبی منظم باقی ماندند و شورای همکاری خلیج فارس با حفظ کانال‌های تجاری، از «شکست سیستمی» جلوگیری کرد (Goldman Sachs, ۲۰۲۶; Middle East Council, ۲۰۲۶).

۸-۲- جریان استعداد: یک‌سویه به‌سوی امن

جنگ، جریان استعداد را یک‌سویه کرد: از کشورهای درگیر به‌سوی قطب‌های امن. زیرساخت نهادی این مهاجرت از پیش آماده بود: ویزای ۱۰ساله گیمینگ امارات و مالیات صفر ترکیه برای شرکت‌های خارجی، مسیرهای رسمی جذب را فراهم کردند. نکته مهم آن است که منطقه به‌جای اتکای صرف به مهاجرت، روی ساخت خط لوله استعداد بومی نیز سرمایه‌گذاری کرد: برنامه Exel by Merak، The Gaming Lab اردن و دیپلم‌های Savvy با دانشگاه ملک عبدالعزیز نمونه‌های این رویکردند (PocketGamer, ۲۰۲۶c). بااین‌حال، گلوگاه استعداد بومی در ترکیه و سایر قطب‌ها نشان می‌دهد که مهاجرت همچنان نقش کلیدی دارد.

۸-۳- عربی‌سازی: مزیت پایدار راهبردی منطقه

شاید پایدارترین یافته این گزارش آن باشد که مزیت رقابتی بلندمدت منطقه نه در سرمایه (که قابل جابه‌جایی است) و نه در فناوری (که جهانی است)، بلکه در اصالت فرهنگی و زبانی نهفته است. تا سال ۲۰۲۶، بومی‌سازی دیگر صرفاً ترجمه نیست، بلکه مؤلفه‌ای محوری در طراحی بازی برای بازیکنان محلی است: روایت فرهنگی، افزودن جشن‌ها و سنت‌های

محلی و حتی مشارکت جوامع محلی به‌عنوان هم‌آفرین (Terra Localizations, ۲۰۲۶؛ Niko Partners, ۲۰۲۶).

داده‌ها این اولویت را تأیید می‌کنند: ۴۱ درصد گیم‌های کشورهای حوزه خلیج فارس (و نه کل خاورمیانه) فقط بازی‌های دارای بومی‌سازی عربی را بازی می‌کنند یا به آن‌ها گرایش دارند و مجموع هزینه بازیکنان خلیج تا ۲۰۲۸ به حدود ۳.۲ میلیارد دلار خواهد رسید (Niko Partners, ۲۰۲۶). استودیوهای عربستان، امارات و مراکش بازی‌هایی ریشه‌دار در روایت‌های محلی می‌سازند که سطح انتظار از عناوین جهانی ورودی به منطقه را بالا می‌برد. این «مزیت فرهنگی پایدار»، بازیگران منطقه‌ای را در برابر رقبای جهانی محافظت می‌کند. دلالت این یافته روشن است: برای ورود مؤثر به بازار خلیج، بومی‌سازی عربی یک پیش‌نیاز رقابتی است نه افزودنی اختیاری؛ همین، مزیتی است که با سرمایه قابل‌خرید و با فناوری صرف قابل‌جبران نیست.

۸-۴- ریسک ادراکی: سرریز جنگ به لایه امن

دینامیک چهارم، آسیب‌پذیری حتی لایه نخست در برابر ریسک ادراکی است. انتقال جام Esports از ریاض به پاریس نشان داد که بی‌ثباتی منطقه‌ای، پیش از آنکه به سرمایه آسیب بزند، به حضور فیزیکی بین‌المللی (رویدادها، تیم‌ها، گردشگری) ضربه می‌زند. این یعنی مدل رشد مبتنی بر «رویداد» که عربستان و امارات بخشی از راهبرد خود قرار داده‌اند، حساس‌ترین بخش در برابر تشدید تنش است.

۸-۵- اثرهای مرتبه‌دوم: شتاب فناوری در دل بحران

بحران ۲۰۲۶ علاوه بر تخریب، پذیرش برخی فناوری‌ها را تسریع کرد. کمبود نیروی متخصص و فشار هزینه، شرکت‌های منطقه را به‌سوی هوش مصنوعی مولد برای تولید محتوا، طراحی و بهینه‌سازی سوق داد و ساختار سنتی استودیوها را دگرگون کرد. هم‌زمان، تنش‌ها تمرکز بر بومی‌سازی عمیق و روایت‌های فرهنگی محلی را تقویت کرد؛ همان مزیت راهبردی پایداری که این گزارش بر آن انگشت گذاشته است (Strategy, ۲۰۲۶). دینامیک دیگر، تفکیک رویدادها بر پایه ریسک بود: رویدادهای مصرف‌کننده‌محور (B2C) مانند جام جهانی ورزش الکترونیک منطقه را ترک کردند، اما رویدادهای تخصصی سرمایه‌گذاری (B2B) مانند Global Games Show در ریاض و ابوظبی با پذیرش ریسک باقی ماندند. در غیاب رویدادهای کاملاً فیزیکی نیز مدل‌های ترکیبی فیزیکی-دیجیتال (Phygital) و واقعیت تعمیم‌یافته گسترش یافتند (Global Games Show, ۲۰۲۶).

۹-۱- ساختار نوظهور: هسته-پیرامون

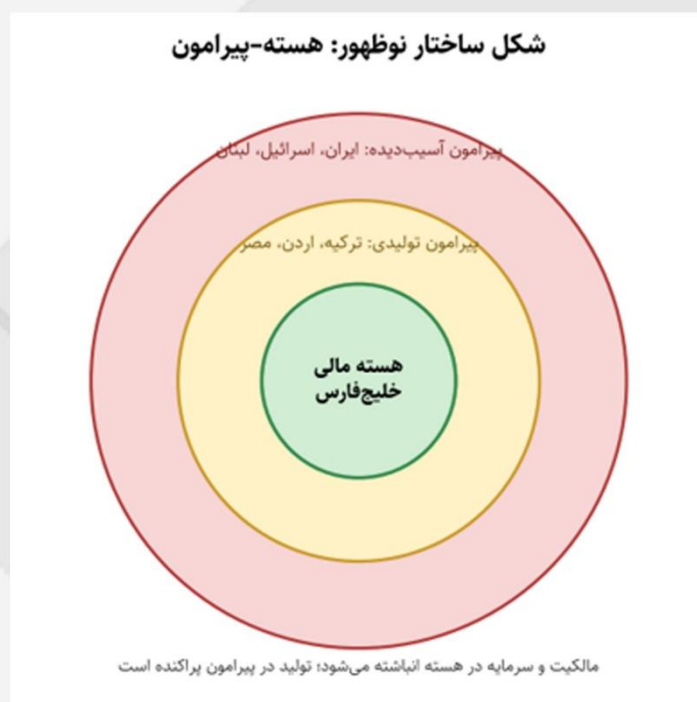
بر اساس یافته‌های این گزارش، صنعت بازی منطقه به سمت یک ساختار هسته-پیرامون حرکت می‌کند:

(۱) هسته مالی: حاشیه خلیج فارس (عربستان به عنوان مالک سرمایه، امارات و قطر به عنوان قطب زیرساخت و رویداد).

(۲) پیرامون تولیدی: ترکیه، اردن و مصر (جایی که بازی ساخته می‌شود و استعداد متمرکز است).

(۳) پیرامون آسیب‌دیده: ایران و اسرائیل (بازیگرانی با ظرفیت بالقوه اما محدودیت‌های بحرانی).

این ساختار، تمرکز مالکیت در هسته و پراکندگی تولید در پیرامون را ترکیب می‌کند؛ الگویی که در آن ارزش افزوده خلاقانه در پیرامون تولید می‌شود اما ارزش افزوده مالی در هسته انباشته می‌گردد.



شکل ۳: ساختار نوظهور: هسته-پیرامون

۹-۲- ملاحظات پایانی

این گزارش نشان داد که جنگ ۲۰۲۶ نه یک رویداد گذرا، بلکه شتاب‌دهنده یک بازآرایی ساختاری بود که احتمالاً تا یک دهه بر صنعت بازی منطقه اثر می‌گذارد. سه درس کلان از این بازآرایی برمی‌آید:

نخست، در صنایع دیجیتال جهانی‌شده، سرمایه حاکمیتی پایدار به تعیین‌کننده‌ترین متغیر بدل شده؛ قطبی که سرمایه دارد می‌تواند در بحران، صنعت را بخرد. با این حال، همین قطب نیز از هزینه‌های مستقیم جنگ مصون نیست؛ آنچه آن را متمایز می‌کند، توانایی حفظ و گسترش مالکیت در دل بحران است، نه مصونیت از آن.

دوم، مشروعیت و دسترسی به بازار به‌اندازه زیرساخت فیزیکی حیاتی است؛ تجربه اسرائیل نشان داد که تحریم بازار می‌تواند به‌اندازه تحریم رسمی مخرب باشد.

سوم، اصالت فرهنگی و زبانی تنها مزیتی است که نه با سرمایه قابل‌خرید و نه با جنگ قابل‌تخریب است؛ و به همین دلیل، مزیت راهبردی پایدار منطقه به‌شمار می‌رود.

منابع فارسی

۱. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. (۱۴۰۴). بازی‌های رایانه‌ای در ایران از آغاز تاکنون. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲. زومیت. (۱۴۰۲). گردش مالی ۷۰ هزار میلیارد تومانی بازار گیم ایران؛ سهم بازی‌های بومی فقط ۶ درصد است. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳. زومجی. (۱۴۰۲). چرا سهم بازی‌های ایرانی کاهش یافته است؟ [\(مشاهده منبع\)](#)
۴. فرارو. (۱۴۰۲). در ایران ۲۹ میلیون گیمر داریم که به‌طور میانگین، روزانه ۸۳ دقیقه بازی می‌کنند. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵. خبرگزاری صداوسیما. (۱۴۰۲). از هر ۱۰۰ ایرانی، ۳۴ نفر بازیکن بازی‌های رایانه‌ای هستند. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک). (۱۴۰۴). گزارش‌های پیمایش ملی. [\(مشاهده منبع\)](#)
۷. جام‌جم آنلاین. (۱۴۰۵). ایستگاه بازی مقاومت در میادین و هتل‌های تهران. [\(مشاهده منبع\)](#)
۸. جام‌جم آنلاین. (۱۴۰۵). تشریح اقدامات چهارگانه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جنگ رمضان. [\(مشاهده منبع\)](#)
۹. برنا. (۱۴۰۵). بر صنعت بازی ایران در جنگ ۱۲ روزه و جنگ رمضان چه گذشت؟ [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: جنگ ۲۰۲۶ و خاموشی اینترنت

۱۰. Al Jazeera. (۲۰۲۶a). US, Iran have launched multiple attacks during ceasefire: A timeline. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۱. Al Jazeera. (۲۰۲۶b). Iran's economy falters as internet shutdown hits people, businesses hard. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۲. Britannica. (۲۰۲۶). ۲۰۲۶ Iran war. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۳. House of Commons Library. (۲۰۲۶). Israel/US-Iran conflict ۲۰۲۶: Background and UK response. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۴. NPR. (۲۰۲۶). Internet blackout causes huge damage to Iran economy. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۵. TechTimes. (۲۰۲۶a). Iran Internet Blackout Ends at ۸۸ Days: Traffic at ۴۰%. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۶. The Jerusalem Post. (۲۰۲۶). The economic toll of Iran's internet blackout. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۷. Wikipedia. (۲۰۲۶a). ۲۰۲۶ Iran war. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۸. Wikipedia. (۲۰۲۶b). ۲۰۲۶ Internet blackout in Iran. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۹. Wikipedia. (۲۰۲۶d). Timeline of the ۲۰۲۶ Iran war. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۰. Wikipedia. (۲۰۲۶e). Economic impact of the ۲۰۲۶ Iran war. [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: بازار منطقه‌ای MENA

۲۱. Mordor Intelligence. (۲۰۲۶). Middle East Gaming Market Size, Trends, Share & Growth Report ۲۰۳۱. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۲. Precedence Research. (۲۰۲۶). Middle East Gaming Market Size is USD ۹٫۸۱ Billion in ۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۳. Verified Market Research. (۲۰۲۶). Middle East Gaming Market Size, Share, Trends & Forecast. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۴. Cognitive Market Research. (۲۰۲۶). Middle East Gaming Industry Report ۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۵. Statista. (۲۰۲۶b). Gaming industry in MENA — statistics & facts. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۶. Grand View Research. (۲۰۲۶b). Middle East Gaming Market Size, Industry Report, ۲۰۳۰. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۷. Allcorrect Games. (۲۰۲۶). The Gaming Market in the Middle East. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۸. GlobeNewswire. (۲۰۲۳). MENA-۳ Games Market Report ۲۰۲۳: A \$۲٫۸ Billion Market by ۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۲۹. Global Business Outlook. (۲۰۲۶). MENA Watch: Discussing region's prospects of becoming a gaming powerhouse. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۰. PocketGamer.biz. (۲۰۲۶c). Key MENA trends: Partnerships, console growth, and Saudi's strategic shift. [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: عربستان سعودی و ورزش الکترونیک

۳۱. Wikipedia. (۲۰۲۶c). Savvy Games Group. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۲. Bloomberg. (۲۰۲۶). Saudi Arabia Moves Billions In Video-Game Stock to Subsidiary Savvy. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۳. PocketGamer.biz. (۲۰۲۶a). Saudi Arabia's PIF to transfer \$۱۲bn in gaming shares to Savvy Games Group. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۴. Semafor. (۲۰۲۶). Saudi Arabia expands gaming investments. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۵. NEOM. (۲۰۲۶). Savvy Games Group and NEOM sign MoU to strengthen Saudi Arabia's games startup pipeline. [\(مشاهده منبع\)](#)

۳۶. PocketGamer.biz. (۲۰۲۶b). Saudi Arabia's PIF transfers \$۳bn Take-Two Stake to Savvy Games Group. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۷. Respawn/Outlook. (۲۰۲۶). Electronic Arts Shareholders Approve \$۵۵ Billion Buyout. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۸. Lexology. (۲۰۲۶). Game On: PIF's \$۵۵ Billion Takeover of Electronic Arts. [\(مشاهده منبع\)](#)
۳۹. U.S. Securities and Exchange Commission. (۲۰۲۶). Electronic Arts Inc. — Form ۸-K, FY۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۰. GameSpot. (۲۰۲۵). Pokemon Go Developer Set To Be Acquired By Saudi Arabia's Scopely In \$۳.۵ Billion Deal. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۱. PocketGamer.biz. (۲۰۲۵). Pokémon Go under new ownership as Scopely closes \$۳.۵bn Niantic deal. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۲. Esports World Cup. (۲۰۲۶). Official site. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۳. Field Level Media. (۲۰۲۶). Esports World Cup ۲۰۲۶ announces \$۷۵M prize pool. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۴. TechTimes. (۲۰۲۶b). Esports World Cup ۲۰۲۶ Moves to Paris: Middle East Conflict Forces Record \$۷۵M Event Out of Riyadh. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۵. Arab News. (۲۰۲۶). \$۷۵m prize pool, full game lineup and schedule announced for Esports World Cup ۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۶. Wikipedia. (۲۰۲۶f). ۲۰۲۶ Esports World Cup. [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: امارات و قطر

۴۷. Titan Digital UAE. (۲۰۲۶). How to Start a Gaming Studio in the UAE — ۲۰۲۶ Complete Guide. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۸. Dubai Program for Gaming. (۲۰۲۶). Official site. [\(مشاهده منبع\)](#)
۴۹. REVERA. (۲۰۲۶). Incentive Programs and Support for Video Game Developers in the UAE. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۰. DokanWay. (۲۰۲۶). Golden Opportunity for Gamers: UAE Gaming Visa and Major ۲۰۲۶ Investment. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۱. Gulf Business. (۲۰۲۶). AD Gaming formed to further gaming sector in Abu Dhabi. [\(مشاهده منبع\)](#)

۵۲. Enterprise AM. (۲۰۲۶). Blackstone invests USD ۲۰۵ mn in Abu Dhabi's first gaming-fintech unicorn. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۳. Gulf News. (۲۰۲۶). Gaming studios with investment sizes of Dh۱۶ million and above make UAE their new home. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۴. Pulse۲. (۲۰۲۶). Advanced Digital Gaming Technology: \$۲۵۰ Million Investment From Blackstone. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۵. twofour۵۴. (۲۰۲۶). Abu Dhabi Free Zone — Media Authority. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۶. U.S. Department of Commerce (Trade.gov). (۲۰۲۶). Qatar Esports and Digital Gaming Industry. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۷. IMARC Group. (۲۰۲۶a). Qatar Esports Market Size, Share, Trends and Forecast. [\(مشاهده منبع\)](#)
۵۸. Taylor & Francis. (۲۰۲۵). Game on: exploring Qatar's esports development through the lens of Vision ۲۰۳۰. [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: ترکیه، اردن، مصر

۵۹. Naavik. (۲۰۲۶). Why Turkish Game Development Matters in ۲۰۲۶. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۰. Mobidictum. (۲۰۲۶). Turkish gaming companies that received investment (۲۰۲۶). [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۱. Gamigion. (۲۰۲۶). Gaming Incentives in Turkey: The ۲۰۲۶ Guide for Foreign Game Studios. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۲. Prism News. (۲۰۲۶). Turkey Will Cover Half of Mobile Game Dev Costs Under New ۲۰۲۶ Incentive Program. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۳. Deconstructor of Fun. (۲۰۲۵). How Istanbul Became the New Capital of Mobile Gaming. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۴. AGBI. (۲۰۲۵). Jordan gaming industry exceeds \$۳۰۰m in value. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۵. MEA TechWatch. (۲۰۲۵). Maysalward Launches ۹۶۲.Games to Showcase Jordan's Gaming Ecosystem. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۶. Maysalward. (۲۰۲۶). Jordan: A pioneering history and promising future in mobile games. [\(مشاهده منبع\)](#)
۶۷. PocketGamer.biz. (۲۰۲۶e). How Jordan is building on solid foundations to take its game sector global. [\(مشاهده منبع\)](#)

۶۸. Grand View Research. (۲۰۲۶a). Egypt Video Game Market Size & Outlook, ۲۰۲۳-۲۰۳۰.

[\(مشاهده منبع\)](#)

۶۹. Statista. (۲۰۲۶a). Mobile Games — Egypt, Market Forecast. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۰. Enterprise AM Egypt. (۲۰۲۶). Can Egypt's growing gaming market pave the way for a *creative boom*? [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: ایران و اسرائیل

۷۱. PocketGamer.biz. (۲۰۲۴). Despite geo-political tensions, Iran's mobile game industry is *ready to scale*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۲. IMARC Group. (۲۰۲۶b). Iran Gaming Market Size, Share, Trends and Forecast ۲۰۲۵-۲۰۳۳. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۳. ۴۲matters. (۲۰۲۵). Iran Mobile Game Market Statistics in ۲۰۲۵ for Android. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۴. WANA. (۲۰۲۴). Iran's Gaming Industry Challenges. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۵. The Times of Israel. (۲۰۲۴). Iran gamers battle obstacles of US sanctions: 'We just want *to play*'. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۶. Mothership / Springer. (۲۰۲۶). Video Game Development in the Middle East: Iran, the *Arab World, and Beyond*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۷. Arab Center DC. (۲۰۲۶). Turkey and the War on Iran: Between Opportunity and *Catastrophe*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۸. The Times of Israel. (۲۰۲۶). Playtika cuts ۱۵% of its workforce amid shift to leaner teams *that rely on AI*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۷۹. Globes. (۲۰۲۶). Playtika lays off ۱۵% as "market reality changes". [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۰. Calcalist (Ctech). (۲۰۲۶a). GRIME ۲ proves Israeli indie games can break through, but not *easily*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۱. Calcalist (Ctech). (۲۰۲۶b). Gaming unicorn Moon Active cuts ۵% of workforce as it *reshapes operations*. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۲. MobileGamer.biz. (۲۰۲۶). Playtika to cut ۵۰۰ staff, plans to "leverage AI and automation *to do more with less*". [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۳. CB Insights. (۲۰۲۶). Moon Active — Products, Competitors, Financials. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۴. TheGamer. (۲۰۲۶). Indie Game Returns Funding To Microsoft As Part Of 'No Games For *Genocide*' Boycott. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۵. The Media Line. (۲۰۲۶). Quiet Boycott: Will Declining Investments in Israeli Tech Push Companies Abroad? [\(مشاهده منبع\)](#)

منابع انگلیسی: سرمایه، استعداد و عربی سازی

۸۶. Council on Foreign Relations. (۲۰۲۶). Disappearing Gulf Capital: The Iran War Risk Wall Street Isn't Watching. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۷. Goldman Sachs Asset Management. (۲۰۲۶). Market Brief: Investment Perspectives on the Middle East Conflict. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۸. Middle East Council on Global Affairs. (۲۰۲۶). Post-War Dynamics: The Gulf at the Center of a New World Order. [\(مشاهده منبع\)](#)

۸۹. Niko Partners. (۲۰۲۶). Arabic localization identified as a top priority for game developers with GCC total player spending set to reach \$۳٫۲ billion by ۲۰۲۸. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۰. Terra Localizations. (۲۰۲۶). Game Localization in the MENA Region. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۱. AGBI. (۲۰۲۶). Gulf's big-spending players push video game industry to next level. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۲. The Conversation. (۲۰۲۶). How severe has the economic impact of the Iran war been for the Gulf states? [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۳. Stimson Center. (۲۰۲۶). Where the American-Israeli War on Iran Leaves the Gulf Arabs. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۴. Tom's Hardware. (۲۰۲۶). Iran conflict delays Meta's ۲Africa undersea cable project; cable layer declares force majeure. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۵. Submarine Networks. (۲۰۲۶). War in the Gulf Severs the World's Digital Arteries. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۶. Stimson Center. (۲۰۲۶). Beneath the Strait: Iran Could Threaten Gulf Data Centers, Undersea Cables. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۷. TIME. (۲۰۲۶). How the Iran War Could Threaten Global Internet Access. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۸. Arab News. (۲۰۲۶). Subsea cables in Hormuz are being weaponized against the global economy. [\(مشاهده منبع\)](#)

۹۹. Fortune. (۲۰۲۶). Iran war cuts off helium from Qatar, threatening chip supply chains. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۰. CNBC. (۲۰۲۶). The Iran war is threatening supply of helium — what it means for markets. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۱. Niko Partners. (۲۰۲۶b). Asia & MENA video game revenue to surpass \$۱۰۰ billion by ۲۰۳۰. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۲. PwC. (۲۰۲۶). Saudi Arabia's economic potential in gaming and esports. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۳. The National. (۲۰۲۶). How GameExpo in Dubai is giving the next generation of developers a chance to level up. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۴. Khaleej Times. (۲۰۲۶). Anime, laser battle, Emirati horror games: What Dubai's GameExpo ۲۰۲۶ will look like. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۵. Reuters. (۲۰۲۶). Israel's tech sector says more staff seek relocation abroad. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۶. Strategy& (PwC). (۲۰۲۶). The future of gaming — Middle East. [\(مشاهده منبع\)](#)
۱۰۷. Global Games Show. (۲۰۲۶). MENA Gaming Events ۲۰۲۶: BYB Corridor Roadmap. [\(مشاهده منبع\)](#)