المملكة المغربية
وزارة الشباب والثقافة والتواصل

Royaume du Maroc
Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication

Bilan de la première édition du

Morocco Gaming Expo (MGE 2024)

MGE MOROCCO GAMING EXPO 2024

Premier Salon de l’industrie du Gaming au Maroc

Sommaire

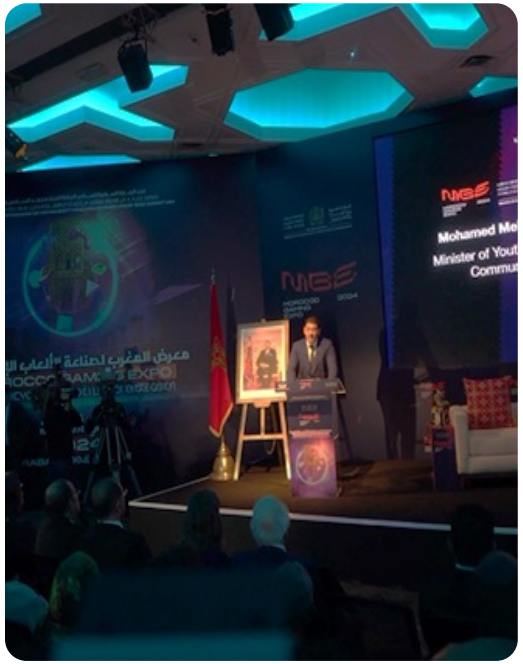
1 Panorama général du Salon

2 Engouement suscité par le Salon

3 Programmation riche et diversifiée mise en œuvre

4 Partenariats noués à l’occasion du Salon

Un évènement de taille déployé dans le cadre de la mise en œuvre de la Stratégie Nationale de Développement de l'Industrie du Gaming…



"Sous l'égide de la Haute Vision de Sa Majesté le Roi Mohammed VI, que Dieu L'assiste, qui fait de la culture, du patrimoine et du capital humain le socle de notre projet de développement, nous projetons de faire du Gaming un des fleurons de nos Industries Culturelles et Créatives, lieu de convergence des capacités marocaines : la créativité de notre jeunesse, la richesse de notre patrimoine et l'excellence de nos industries"

Extrait de l'allocution d'ouverture du Ministre de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication,
M. Mohamed Mehdi Bensaid

… Avec un invité d’honneur qui a donné une connotation particulière au Salon

Takaya Imamura

Né en 1966, c’est une icône chez Nintendo

Avec plus de 30 ans de carrière, il a donné vie à de nombreux personnages emblématiques, notamment pour les séries F-Zero, Star Fox... Il est également l’esprit créatif derrière l’univers captivant du jeu culte « The Legend Of Zelda: Majora’s Mask »

Aujourd’hui, en tant qu’indépendant, il poursuit son exploration dans le monde du jeu vidéo et s’aventure également dans d’autres domaines, tels que la publication de mangas avec Omega 6

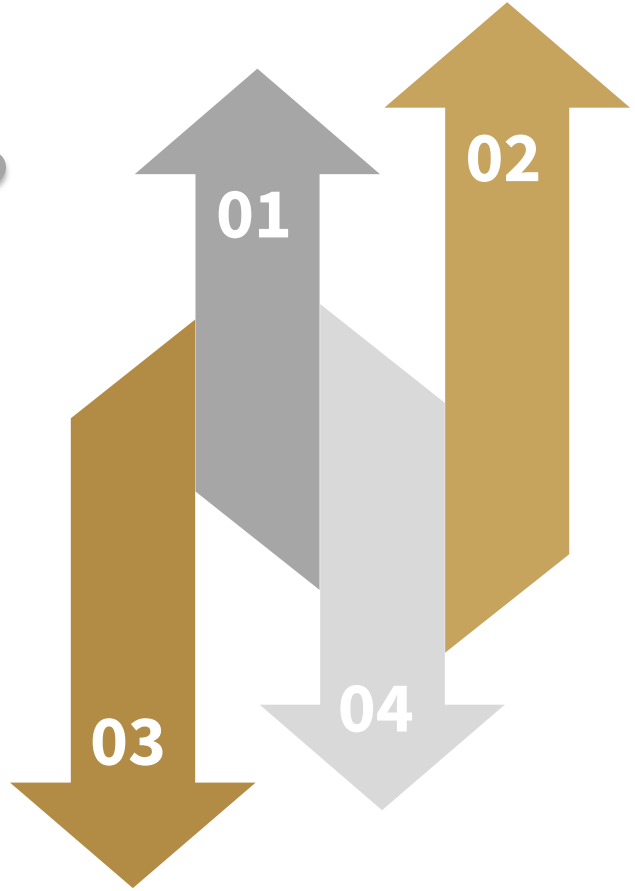
“ Le MGE aura des répercussions considérables à l’international et au niveau local pour le développement de cette industrie. A cet effet, le développement du jeu vidéo en Afrique exige que les développeurs de tous les pays africains laissent libre cours à leur imagination, ce qui permettra l’émergence de nombreuses bonnes idées ”

Intervention de M. Takaya Imamura lors du MGE 2024

… Et aussi quatre composantes en un seul Salon pour atteindre l'ensemble des résultats visés

Opportunités d'échange et de coopération

- Occasion pour les entreprises et les startups marocaines de rencontrer d'autres entreprises mondiales du Gaming, de nouer des partenariats nationaux et internationaux et de participer à des conférences et à des sessions de formation dans toutes les filières de l'Industrie du Gaming
- Opportunité pour les jeunes entrepreneurs passionnés du Gaming de participer à plusieurs activités : Réseautage professionnel, formation, veille concurrentielle et accès aux nouvelles opportunités d'affaires



Conférences, tables rondes et master classes

Interventions axées sur les nouveautés en matière d'industrie du Gaming et animées par des intervenants de renom

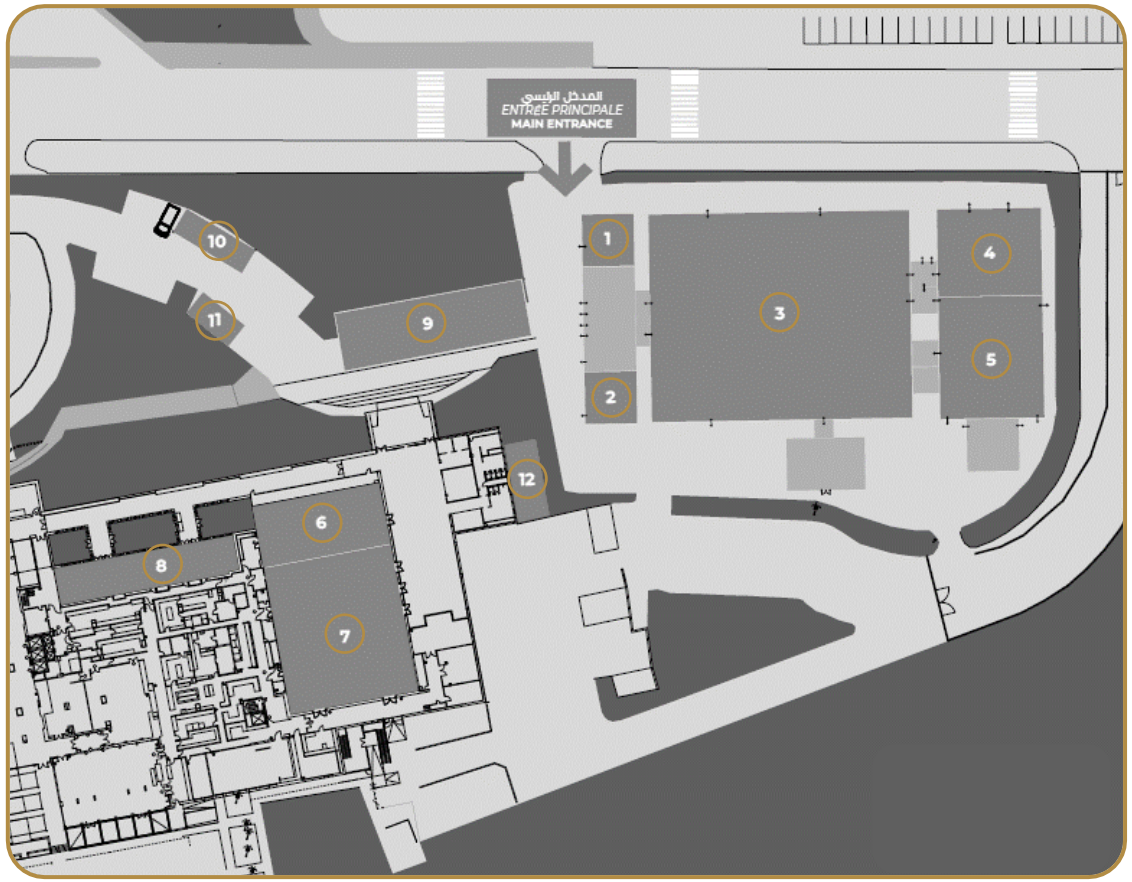
Espace d'exposition

Présentation de l'écosystème de l'industrie du Gaming au Maroc. L'espace d'exposition a été composé de stands regroupant un pavillon central de Rabat Gaming City, les startups et les incubateurs, les opérateurs de formation, les opérateurs d'investissement et les fournisseurs d'infrastructures

Tournois e-sport

- Aréna ayant abrité la finale de 3 compétitions (EAFC 24, League of Legends et PUBG)
- Espace de divertissement (Fun Zone)

… Ainsi qu’une infrastructure et des aménagements de premier ordre



1	Espace de presse
2	Commissariat du Salon
3	Plateforme d’exposition
4	Fun Zone (Espace Free To Play)
5	Atlas Arena
6	Salle Odyssée (Espace Conférences)
7	Salle Horizon (Espace Conférences)
8	Salle Synergie (Espace B2B)
9	Restaurants
10	Unité médicale
11	Salle de prière
12	Sanitaires

… Ayant permis au Salon d'être un véritable succès

41 845

Nombre total des visiteurs du Salon sur les trois jours de sa tenue

120

Nombre d'intervenants dont 50 experts internationaux dans l'espace Conférences et 70 dans l'espace Pitch

100

Nombre des finalistes aux **3** tournois organisés

70

Nombre total des exposants locaux

31

Nombre d'investisseurs de premier ordre drainés à l'occasion du Salon

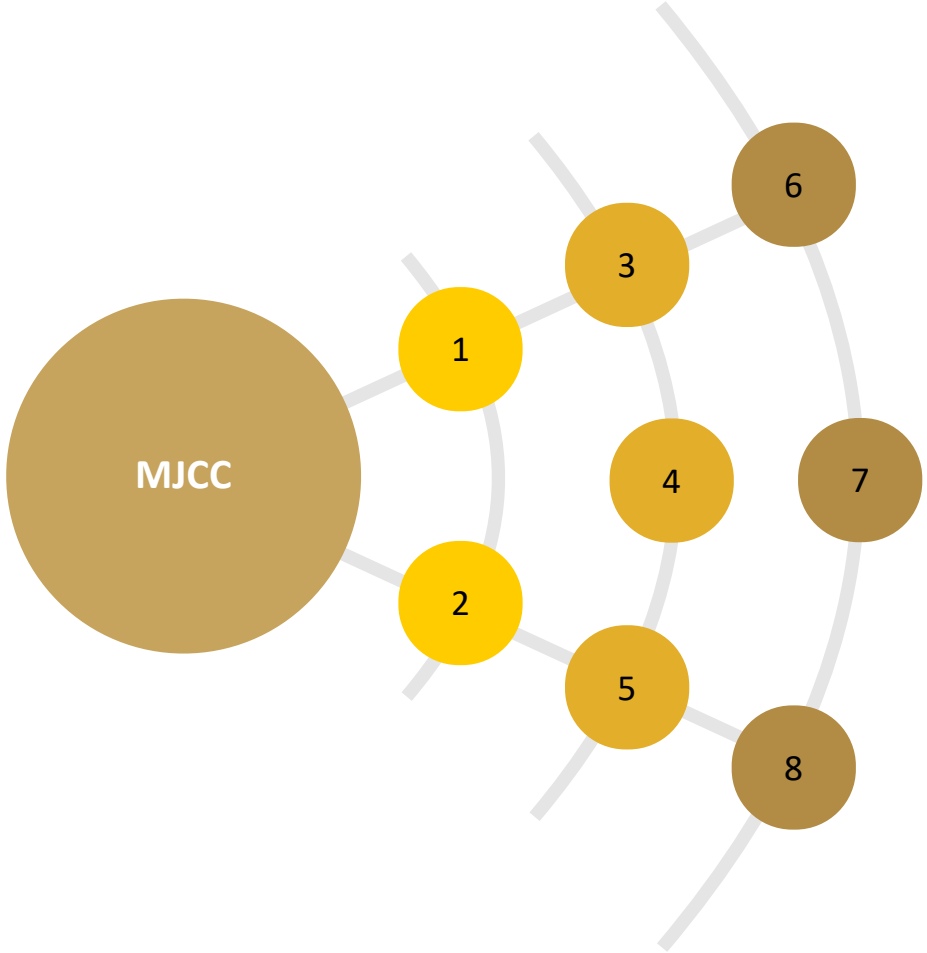
17

Nombre des nationalités représentées à l'occasion du Salon

Un évènement marqué par la participation de personnalités de taille…

- Le Conseiller de Sa Majesté le Roi, M. André Azoulay
- Le Wali de la Région de Rabat-Salé-Kénitra, Gouverneur de la Préfecture de Rabat, M. Mohamed Yacoubi
- Le Ministre de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication, M. Mohamed Mehdi Bensaid
- La Ministre Déléguée de la Transition Numérique et de la Réforme de l'Administration, Mme Ghita Mezzour
- La Ministre de l'Aménagement du Territoire National, de l'Urbanisme, de l'Habitat et de la Politique de la Ville, Mme Fatima Ezzahra El Mansouri
- Le Ministre Délégué de l'Investissement, de la Convergence et de l'Évaluation des Politiques Publiques, M. Mohcine Jazouli
- Le Directeur Général de la Caisse de Dépôt et de Gestion, M. Khalid Safir
- Plusieurs représentants du corps diplomatique accrédité au Maroc et de Hauts Fonctionnaires de l'Etat…

Huit catégories d'opérateurs drainés à l'occasion du Salon



1. Startups
2. Opérateurs d'investissement
3. Incubateurs
4. Institutionnels
5. Fédérations et Fondations
6. Constructeur de matériel
7. Opérateurs télécoms et de datacenters
8. Opérateurs de formation

Une large participation de startups marocaines et d'incubateurs évoluant dans le secteur du Gaming

2MOTION
2TU
A314LAB GAMING AND ADVERTISING
GAMES STUDIO
ARTCHEMIST STUDIO Animation & CGI STUDIO
ARTCOUSTIC
CLOVER STUDIO CREATING TO INSPIRE
ENIGMA GAME STUDIO
COCOON 9D
Compucom.ma LA CONFIANCE NUMÉRIQUE
DIEZE
DINO WITE Studios
EMERGING BUSINESS Factory
GEEK CULTURE AGENCY
DROPLEET TECHNOLOGIES
Gee MAROC AGENCY
KAZALABS
KNC LAB Event & Media
KOKORO GAMES
Lab Digital Maroc
Lgame
Palm Grove software
Outcast Digital Media
SECOND WORLD
SHOTAKU
STUDIO tx Triaxis-Studio
ZVEX TECH
LGAMINGMA
LWACHONE
الخارقون
MOKO STUDIO
MGE
NextLevel
OCTAV

Une forte mobilisation aussi des acteurs institutionnels constituant les partenaires clés du projet Rabat Gaming City

MJCC
- Département de la Communication

Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche Scientifique et de l'Innovation (MESRSI)

Agence de Développement du Digital (ADD)

Agence Marocaine de Développement des Investissements et des Exportations (AMDIE)

Centre Régional d'Investissement (CRI) de Rabat-Salé-Kénitra (RSK)

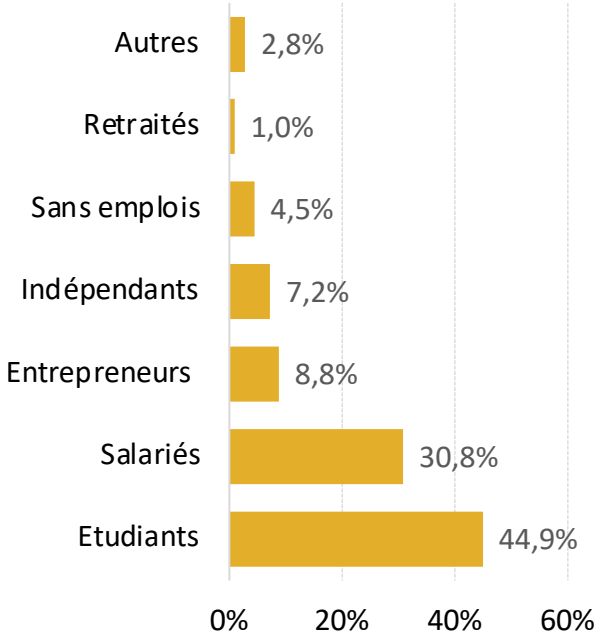
Commission Nationale de Contrôle de la Protection des Données à caractère Personnel (CNDP)

Direction Générale de la Sécurité des Systèmes d'Information (DGSSI)

Une fréquentation importante du Salon par le public issu de différents statuts et tranches d'âges

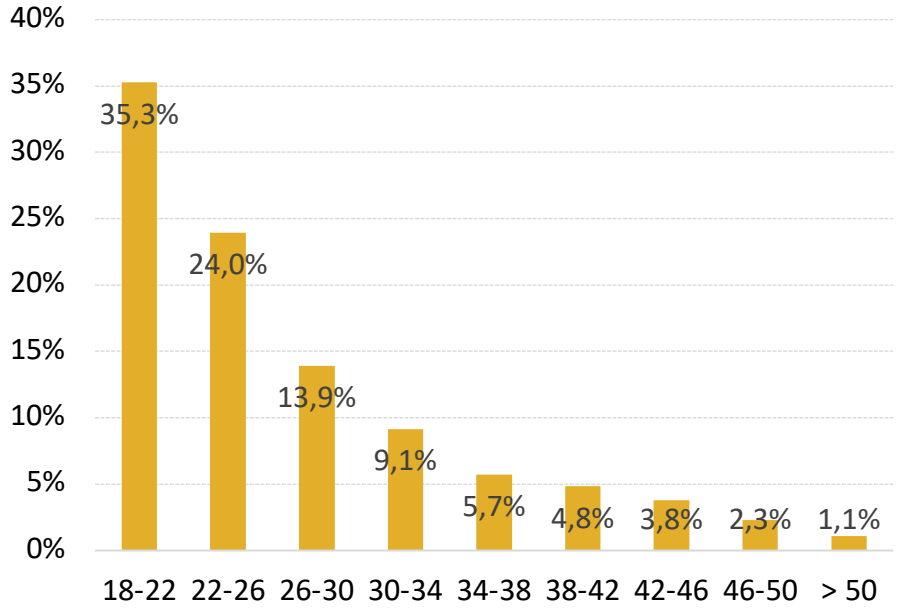
41 845 visiteurs au total

Répartition des visiteurs par statut



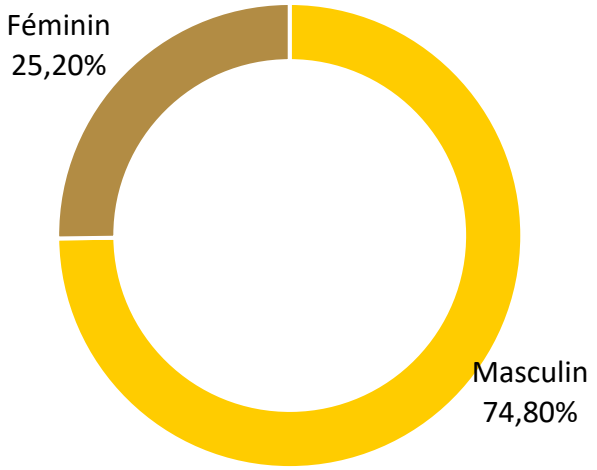
Fort engouement suscité chez les étudiants et les salariés

Répartition des visiteurs par tranche d'âge
(Hors catégorie enfants)



Domination des visiteurs jeunes

Répartition des visiteurs par genre



Trois quarts des visiteurs du genre masculin

En plus de l'**audience streaming : 15 995**

Un évènement bien relayé aussi au niveau de la presse, dont celle électronique

(Extrait illustratif de certains titres)

MAP

Published on *MapNews* (https://www.mapnews.ma/fr)

Accueil > Rabat : Ouverture de la première édition du "Morocco Gaming Expo"

Rabat : Ouverture de la première édition du "Morocco Gaming Expo"

24 mai 2024 Version Imprimable

Rabat - La première édition du Morocco Gaming Expo, salon pionner en son genre au Maroc et en Afrique, s'est ouverte vendredi à Rabat, dans la perspective de promouvoir l'industrie nationale du gaming (jeux vidéo) et de présenter ses diverses composantes techniques, artistiques, créatives, éducatives et financières.

finances News

Moroccan Gaming Expo: le Maroc entre dans la cour des grands

Le 26 mai, la première édition du Moroccan Gaming Expo (MGE) a pris fin après trois jours d'activités intenses et enrichissantes. Un tournant décisif pour l'industrie du jeu vidéo au Maroc.

Par K. A.

MEDIAS24

MEDIAS24 | SOCIETE

SOCIETE

Morocco Gaming Expo : le Royaume a enfin sa grand-messe des jeux vidéo

L'exposition, qui s'est tenue du 24 au 26 mai, a proposé des séminaires, des tables rondes et des sessions de formation animées par des experts de haut niveau. Des compétitions ont également eu lieu dans les jeux vidéos PUBG Mobile, League of Legends et EA FC 24. Cette 1re édition a enregistré une affluence de plus de 40.000 visiteurs.

le360

Morocco Gaming Expo: Rabat aspire à devenir la première cité industrielle des jeux électroniques d'Afrique

Mehdi Bensaïd, ministre de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication, et Takaya Imamura, créateur japonais de jeux vidéos, à l'inauguration du Morocco Gaming Expo, le 24 mai 2024 à Rabat. © Maroc en Europe

LAVIE ÉCO

INFLUENCES

Morocco Gaming Expo: Le designer japonais Takaya Imamura, invité d'honneur

Morocco gaming expo vise à renforcer et promouvoir l'industrie des jeux électroniques au Maroc. Cela en en mettant en avant le projet de "Rabat gaming city", qui a pour objectif, notamment, de créer un cluster d'entreprises nationales et étrangères.

Publié le 22 mars 2024 à 12h41
Par Leconeco avec MAP

africanews. FR INFOS

INFOS ECONOMIE SPORT CULTURE SCIENCE & TECHNOLOGIE NO COMMENT PROGRAMMES CORONAVIRUS

Morocco Gaming Expo 2024 : Rabat au cœur de l'industrie du jeu vidéo

HESPRESS

POLITIQUE ECONOMIE SPORT SOCIÉTÉ MONDE CULTURE VIDÉOS OPINIONS

Hespress Français – Actualités du Maroc | Culture

La promotion de l'industrie du gaming au cœur de la 1ère "Morocco Gaming Expo"

© Mounir Mehimdate

le Desk

INDUSTRIES CRÉATIVES Rabat : ouverture de la première édition du Morocco Gaming Expo

Rabat : 1ère édition de la « Morocco Gaming Expo ». Crédit: MAP

L'Opinion

Régions

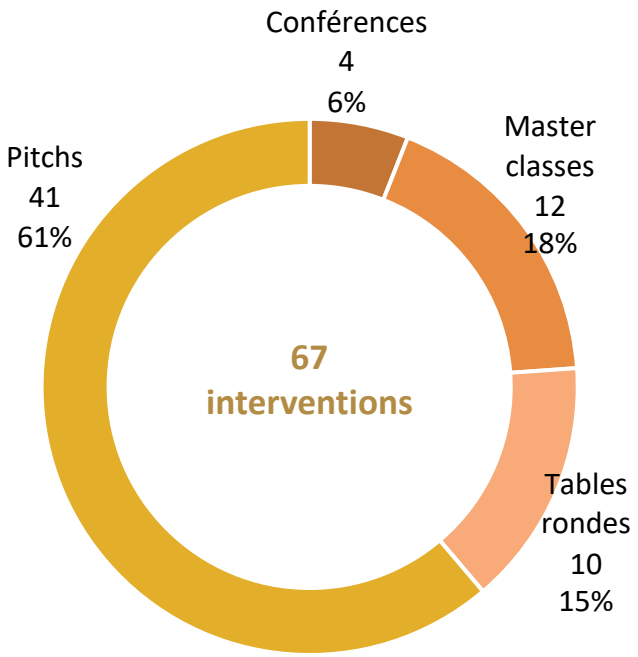
1ère édition de la "Morocco Gaming Expo", du 24 au 26 mai à Rabat

Rédigé par L'Opinion avec MAP le Mercredi 15 Mai 2024

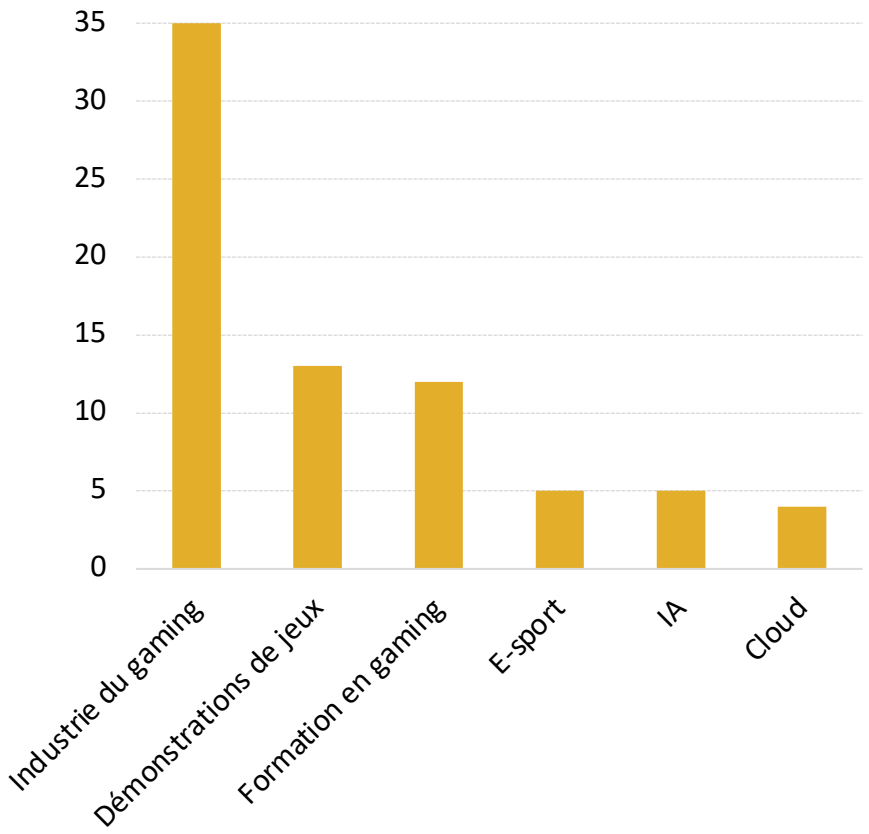
La première édition de la "Morocco Gaming Expo" se tiendra du 24 au 26 mai à Rabat à l'initiative du Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication.

Une riche programmation mise en œuvre au cours du Salon

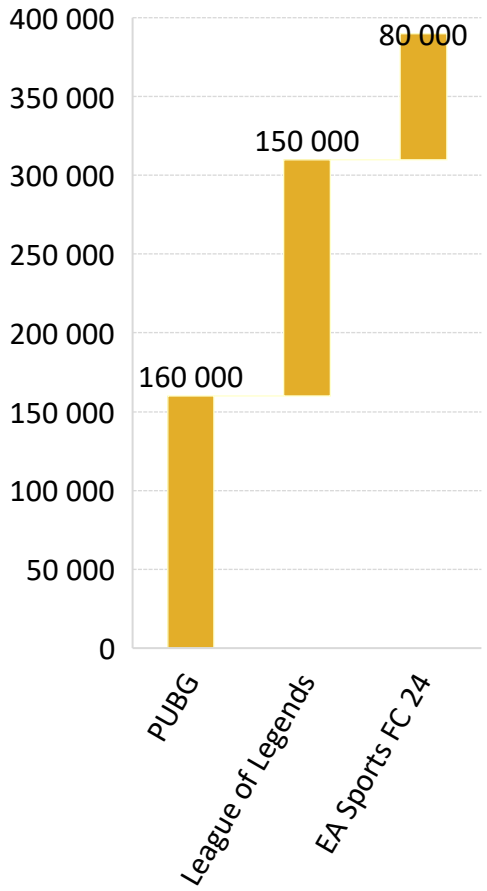
Programmation des interventions au cours du Salon



Thématiques complémentaires traitées lors des interventions réalisées lors du Salon



Trois compétitions d'e-sport tenues pour un total Cash Prize de 390 000 DH



Quatre conférences animées de premier plan

C1 : **Rabat Gaming City** - Présentation de l'offre Maroc
MJCC, MESRI, CNDP, DGSSI, ADD, CRI et AMDIE

C2 : **Industrie du Gaming** - Tendances et perspectives
Parc Young Mok, Proxy Planet

C3 : **Construire un écosystème de jeu au Maroc** - Leçons de leaders globaux
Julien Villedieu, Président de Level Link Partners

C4 : **Design des jeux** - Comment l'expérience de Nintendo a façonné le développement moderne des jeux ?
Takaya Imamura, Ex. Nintendo

Dix tables rondes structurées autour de trois thématiques phares

Aperçu de l'industrie du Gaming

TR1 : Jeu vidéo amélioré : Innovations et défis du divertissement de demain
David Uslan IP3, LLC
Hicham Nouhou, Country Manager, Asie centrale, Tencent Jeux

Maîtrise technique et vision artistique dans le Gaming

TR2 : Développement de jeux indépendants : Stratégies pour réussir
Parc Young Mok, Proxy Planet
Ismaël Soler, Responsable IP de Yodo 1

TR3 : L'art du jeu : Visuels et au-delà
Omar Sabrou, Artiste concept principal, Construisez un Rocket Boy
Daniel Dociu, Consultant

TR4 : Techniques avancées d'IA dans la conception de jeux modernes
Kalantari Mahzad, Believer Entertainment
Gibeault Anne, Directeur Créatif chez Reflector/Bandai Namco à Montréal

TR5 : Santé mentale dans le développement des jeux
Farha Ali, Producteur senior Star Stable Entertainment
Hall Joonas, IGDA Finlande
Ibrahim Salla, Cofondateur et co-Dirigeant de Laavu Performance

Soutenir la croissance et élargir les horizons dans le jeu

TR6 : E-sport : La nouvelle frontière de la compétition digitale
Désiré Koussawo, Président France Esport
Soufiane El Filali, FRMJE

TR7 : Cultiver les écosystèmes d'esports
Abdelatif Sakkoum, DG, Groupe ESL Faceit / EFG
Sangrak Choi, PDG d'OP.GG & OGN
Othmane Guerrou, Proxy Planet
Hans Saleh Responsable Moyen-Orient et Afrique

TR8 : Nouvelles frontières : Le jeu dans l'éducation et le développement professionnel
Azad Lusbaronien, ISART
Jorrel Batac, NASEF (Réseau des Académies et écoles d' d'Esports des Fédérations)
Kim Jeongtae, Université de Dongyang
Antii Laiho, Doyen de la formation en Gaming à l'Université Metropolia

TR9 : Naviguer à l'horizon de la science du jeu : Un dialogue mondial sur la recherche et la collaboration
Yaewon Jin
Julia Hiltscher Ex-Directeur RSE chez ESL Faceit Group
Velli-Matti Karhulahti, Chercheur principal à l'Université de Jyvaskyla

TR10 : Façonner l'avenir de l'industrie du jeu au Maroc et au-delà
Parc Young Mok
Chris Hong
Abdelatif Sakkoum
Daniel Dociu

Douze master classes tenues durant les trois jours du Salon

MC1 : **Localisation** : Adaptation des jeux pour les marchés globaux
Olivier Deslandes, Vice-président principal, Technologie audio et vocale PTW/SIDE

MC2 : **Comment une communauté de joueurs peut créer un jeu Triple-A** ?
Carl Jones, Directeur de la stratégie

MC3 : **Gardiens de la créativité** : Sauvegarder la propriété intellectuelle dans les jeux vidéo
Ryszard Frelek, conseiller, WIPO

MC4 : **Création d'un master Jeux vidéo comme outil de structuration d'un écosystème**
Christophe Laduron, Walga

MC5 : **Pénétrer dans la construction de mondes ouverts et la conception**
Mustapha Mahrach, Directeur créatif chez Funplus
Réda Amati, PDG de Next Level

MC6 : **Créer des mondes interactifs**
Mathieu Muller, Expert Unité

MC7 : **Annonce du XBOX Game Camp**
Peter Zetterberg, responsable du Xbox Game Camp Microsoft

MC8 : **Vidéo Game VFX**
Soufiane Touzline, TiMi Studio Group
Khalid Nait Zlay

MC9 : **Musique dans les jeux vidéo** - Créer une partition dynamique - Comment la musique réagit avec le jeu vidéo ?
Mohamed Rabia

MC10 : **Développement chez Unity** : Créer des moments mémorables dans les jeux vidéo
Fawzi Mesmar, directeur créatif primé

MC11 : **Mondes virtuels et impact réel** : La puissance de la RV/RA
Fabien Barati, Fondateur & PDG d'Emmessive

MC12 : **Comment la XR et l'IA sont-elles utilisées dans les secteurs de la défense, de la médecine, de la fabrication et de l'énergie nucléaire** ?
Kang Bae Choi, PDG de Like Corporation et Serious Games

Trois compétitions organisées à partir de jeux mondiaux, avec 1842 participants enregistrés au départ et 100 finalistes…

PUBG est un jeu vidéo multi-joueurs en ligne de type battle royale développé et édité par PUBG Studios. Il dispose d'une version mobile nommé PUBG Mobile et est joué en plusieurs modes : Battle Royal, Deathmatch…
PUBG Mobile est le meilleur jeu e-sport sur mobile durant l'année 2024 à l'échelle nationale et internationale. Il est largement accessible car il peut être joué sur des appareils mobiles moyenne gamme

League of Legends est un jeu vidéo sorti en 2009 de type arène de bataille en ligne, free-to-play, développé et édité par Riot Games sur Windows et Mac OS. Il se joue en équipe (mode 5vs5) en temps réel dans des parties d'une durée de ~0,5h. Le jeu possède l'une des scènes e-sportives les plus développées et compétitives au monde. La communauté de League of Legends est très active, créative et engagée. Riot Games, le studio derrière League of Legends, est connu pour son soutien à la scène e-sportive

EA Sports FC 24 est un jeu vidéo de football développé par Electronic Arts et édité par EA Sports, sorti le 29 septembre 2023 sur les plateformes de jeu. Il s'agit du successeur de FIFA 23 et du premier épisode de la série EA Sports FC. Il est le jeu de football le plus apprécié par les Marocains. De plus, il compte plusieurs champions marocains qui se sont distingués à l'échelle internationale par leurs performances exceptionnelles

…Et des équipes et joueurs couronnés au terme des trois compétitions

- **Compétition PUBG Mobile :**
  - Première place : Equipe Cryptics
  - Seconde place : Equipe 1 Bullet
  - Troisième place : Equipe Ocean on Fire
- **Compétition League of Legends :**
  - Première place : Equipe Void Walkers
  - Seconde place : Watched Noobs
- **Compétition EA FC 24 :**
  - Première place : Nizar “TRG Xénon”
  - Seconde place : Adam “MDJS Hatake”
  - Troisième place : Fakhr Al Arab

Un mémorandum d'entente signé avec la SNGFE (Tamwilcom) pour le financement et l'accompagnement des startups marocaines

Mémorandum d'entente signé avec la
Société Nationale de Garantie et du Financement de l'Entreprise - **SNGFE**

تمويلكم
TAMWILCOM

- Développement de synergies entre les interventions de la SNGFE et des politiques et actions initiées par le MJCC en faveur des startups et entreprises intervenant dans l'industrie du Gaming
- Animation de l'écosystème de Gaming à travers des actions de communication, des formations et des événements, et ce plus des actions de renforcement des capacités de l'écosystème et des porteurs de projets sur des thématiques et domaines spécifiques
- Mise à disposition au profit des startups et des entreprises accompagnées des expertises techniques
- Mobilisation d'un réseau de partenaires (Etablissements de crédit, structures d'accompagnement des startups, fonds de capital-risque ...) au profit de l'écosystème de Gaming
- Mise en place d'un programme d'accompagnement spécialisé en dans l'industrie de conception de jeu électronique
- Développement de nouveaux outils ou mécanismes de financement pour les startups et les entreprises œuvrant dans l'industrie du Gaming

Une déclaration d'intention signée avec l'Ambassade de France au Maroc pour un transfert de l'expertise française

Déclaration d'intention signée avec
Ambassade de France au Maroc

AMBASSADE DE FRANCE AU MAROC
Liberté
Égalité
Fraternité

- Engagement financier de l'Ambassade de France de 10 MDH et planification des actions sur la période 2024-2025
- Mobilisation de l'expertise française (des institutions et des entreprises françaises, d'opérateurs et d'intervenants…) autour de plusieurs axes :
  - Mise en œuvre d'une formation certifiante multidisciplinaire dans les métiers liés au développement de jeux vidéo. Cette formation de 1000 h se déroulera à Rabat et touchera une centaine de bénéficiaires
  - Lancement d'un appel à projets pour soutenir les projets innovants et structurants dans le secteur du Gaming
  - Soutien à l'incubation d'entreprises marocaines via l'accompagnement et le renforcement de leurs compétences (Cadre référentiel, appui juridique, mise en œuvre de projets entrepreneuriaux...)
  - Soutien à la mobilité des acteurs marocains dans le domaine du jeu vidéo en les invitant à des salons et à des rencontres professionnelles en lien avec le secteur
- Instauration d'un comité de pilotage associant les Parties et chargé du suivi du bon déroulement des actions

Un convention cadre de partenariat signée avec la SMIT pour appuyer le Gaming de loisir en vue du rayonnement du patrimoine culturel et historique du Maroc

Convention cadre de partenariat signée avec la Société Marocaine d'Ingénierie Touristique - **SMIT**

SMIT MOROCCO
Tourism Engineering and Investment

- Mise en place et déploiement d'un dispositif pour accélérer la valorisation du patrimoine culturel et historique et l'impulsion de l'investissement dans le Gaming de loisir au niveau, notamment, des sites et actifs patrimoniaux, et ce afin d'améliorer leur rayonnement et attractivité, autour de ce qui suit :
  - Identification et mobilisation des actifs patrimoniaux pouvant abriter des activités de Gaming de loisir
  - Définition des concepts de valorisation appropriés aux actifs patrimoniaux identifiés
  - Mise en place des programmes d'incubation visant l'accompagnement des porteurs de projets en Gaming de loisir au niveau des actifs patrimoniaux identifiés
  - Mise en place de mécanismes d'appui financier à l'accompagnement des porteurs de projets de Gaming de loisir, au niveau des actifs patrimoniaux, à choisir par voie d'Appel A Projets (AAP)
- Participation de la SMIT au financement des projets à hauteur de 50 MDH
- Possibilité ouverte de signature d'autres conventions spécifiques entre les Parties concernées et éventuellement d'autres partenaires publics /privés, pour définir les modalités et les conditions de développement du Gaming de loisir au niveau des sites et actifs patrimoniaux

Un mémorandum d'entente stratégique signé avec Microsoft autour de la formation et du mentorat de studios et de développeurs marocains du Gaming

Mémorandum d'entente stratégique signé avec
Microsoft Maroc

- Réalisation de sessions de mentorat pour les studios de Gaming locaux, notamment, dans l'ingénierie du logiciel, la conception et les scénarios des jeux et en gestion de projets
- Animation de sessions de formation par des leaders de Xbox avec focalisation sur les meilleures pratiques de développement et les leviers de croissance des studios de Gaming
- Organisation du XBOX Game Camp Africa 2024 au Maroc :
  - Programme ouvert aux candidats majeurs, résidant dans n'importe quel pays du continent africain et étudiant ou travaillant, à temps plein ou partiel, dans les domaines liés au développement de jeux vidéo. Cela étant, les développeurs marocains auront un accès direct au programme
  - Réalisation projetée d'ateliers sur divers sujets liés au développement de jeux vidéo, permettant aux jeunes talents d'apprendre des leaders de l'industrie du Gaming. C'est aussi l'opportunité de présenter leurs idées de jeux à un panel d'experts, recevant ainsi des mentorats et des conseils ciblés
- Exploration d'autres possibilités de collaboration lors des XBOX Game Camps 2024 et 2025 au profit de l'écosystème marocain de Gaming

Une convention signée pour l'appui d'un cabinet sud-coréen à la revue et à l'implémentation de la Stratégie Marocaine du Gaming

Convention signée avec
Proxy Planet

- Création des conditions favorables à l'essor d'un écosystème de l'industrie du Gaming compétitif et au premier plan à l'échelle de l'Afrique
- Incitation à des partenariats public-privé et étrangers dans les différentes branches d'activités du Gaming
- Encouragement de l'innovation et l'entrepreneuriat
- Accompagnement des startups en phase d'incubation
- Création de la valeur pour toutes les Parties prenantes, en faisant du développement de jeux mobiles une rampe de lancement pour l'ensemble de l'écosystème marocain de l'industrie du Gaming
- Positionnement du Maroc comme hub des évènements de l'e-sport et pour la constitution de talents
- Organisation d'évènements locaux de Gaming
- Appui à la conception et à la mise en place des différentes composantes de l'offre de valeur de Rabat Gaming City
- Soutien à la création des meilleurs environnements pour l'émergence de développeurs indépendants de Gaming

ⵜⴰⴳⵍⴷⵉⵜ ⵏ ⵍⵎⵖⵔⵉⴱ
ⵜⴰⵎⴰⵡⴰⵙⵜ ⵏ ⵜⵓⵙⵙⵏⴰ
ⴷ ⵜⴷⵍⵉⵖⵜ ⴷ ⵓⵎⵣⵡⴰⵔⴻ

المملكة المغربيـــــة
وزارة الشبـــــاب
والثقافة والتواصل

Royaume du Maroc

Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication

Bilan de la première édition du Morocco Gaming Expo (MGE 2024)

MGE

MOROCCO GAMING EXPO 2024