pwc

SAUDI ESPORTS FEDERATION

مركز اللعبة:

المملكة العربية السعودية تقود التحول في قطاع الرياضات الإلكترونيّة العالمية

مقدمة

تقوم المملكة العربية السعودية بإحداث ثورة في قطاع الرياضات الإلكترونية والألعاب، مما يفتح آفاقاً واسعة أمام اللاعبين الطموحين وأصحاب المصلحة للتفوق في هذا المجال الديناميكي. ترسخ المملكة مكانتها كقوة رئيسية على الساحة العالمية للرياضات الإلكترونية والألعاب من خلال إطلاق ملكيات فكرية رائدة، وتحفيز القطاع الخاص، وإعادة تشكيل الحوكمة العالمية للقطاع. هذا التحول يضع المملكة في طليعة الدول كمركز حيوي ومؤثر لنشاطات الرياضات الإلكترونية.

نفتخر في بي دبليو سي الشرق الأوسط بكوننا في طليعة هذا التغيير. نحن مُلتزمون بدعم نمو قطاع الرياضات الإلكترونية ونتطلع إلى التعاون مع الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية، الذي كان محركًا رئيسيًا لهذا النجاح. تهدف شراكتنا الاستراتيجية إلى فهم المسار المستقبلي لقطاع الرياضات الإلكترونية والألعاب واكتشاف الفرص في المجالات الحيوية مثل تطوير البنية التحتية، وتفاعل المواهب الشابة، والتقدم التكنولوجي. ولقد قمنا بتطوير سلسلة من ثلاثة تقارير تناقش نُمو قطاع الرياضات الإلكترونية. تسلط هذه التقارير الضوء على الجهود المشتركة بين الحكومة والقطاع الخاص في تطوير هذا القطاع، وتفاعل الشباب، ودور الناشرين، بالإضافة إلى تطوير الأندية واللاعبين.

نتطلع إلى المساهمة في تطوير قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية مع شركائنا في المستقبل بما يعزز استدامة هذا القطاع الذي يشهد نمواً سريعاً.

عبدالرحمن الكنفاني

شريك في الخدمات الاستشارية - القطاع الحكومي والعام بي دبليو سي الشرق الأوسط

يسُرنا أن نقدم تقريرنا الأخير، وهو نتيجة التعاون بين الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية وبي دبليو سي الشرق الأوسط ويسلط الضوء على النظام البيئي سريع التطور لقطاع الرياضات الإلكترونية والألعاب في المملكة العربية السعودية. يعتبر الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية محركا رئيسياً في تطوير قطاع الرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السعودية حيث أنشأ مجتمعًا يمكن اللاعبين، ويرعى المواهب المحلية، ويدعم التفاعل المجتمعي بشكل كبير.

لا يقتصر هذا التقرير على الاحتفاء بنجاح المملكة في هذا المجال، بل يبرز التزام المملكة بالابتكار والنمو المستدام. وفي إطار تحقيق رؤية المملكة 2030، يعزز الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية التزامه بدعم مستقبل الرياضات الإلكترونية في المملكة من خلال مبادرات استراتيجية وشراكات مبتكرة وبحوث شاملة.

يُمثل هذا التقرير التزامنا في تعزيز مكانة الرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السعودية. ندعو قراءنا للانضمام إلينا في هذه الرحلة التحويلية، حيث يعمل هذا القطاع على تحفيز تنويع اقتصاد المملكة وإثراء ثقافاتها المختلفة.

تركي الفوزان

الرئيس التنفيذي للإتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

قائمة المحتويات

01 الملخص التنفيذي 04

02 مقدمة 05

03 المحاور الرئيسية

أ ازدهار الرياضات الإلكترونيّة وتحدياتها المستقبلية 06

ب الابتكار والنهضة الرقميّة يقودان النمو التحوّلي للرياضات الإلكترونيّة 08

ج يعزز أصحاب المصلحة دورهم في سلسلة قيمة الرياضات الإلكترونية 09

د بروز المملكة العربية السعودية والشرق الأوسط في عالم الرياضات الإلكترونيّة 11

04 التطلع إلى المستقبل: إشراك الشباب وتنمية المواهب 13

الملخص التنفيذي

شهد قطاع الرياضات الإلكترونيّة خلال العقد الماضي نموًا هائلًا، مدعومًا بظهور أسواق جديدة، وسطوع نجم اللاعبين المحترفين، والفرق المُتنافسة على البطولات الحماسيّة، فضلًا عن التمويل الضخم والجوائز الكبرى. من المتوقع أن تصل الإيرادات العالمية من هذا القطاع إلى 1.86 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2025، أي حوالي ضعف ما كانت عليه في عام 2020 وهو 996 مليون دولار أمريكي. ويُعزى هذا التوسّع المُتوقّع بصورةٍ رئيسيّة إلى الاستثمارات المتزايدة في القطاع، وتوجّه الجماهير إلى منصّات البثّ المباشر، ما أدّى إلى مُضاعفة نسب المشاهدة ومبيعات التذاكر، وازدياد الاستثمار في البنية التحتية اللازمة لإقامة البطولات على مستوى العالم.

يحظى قطاع الرياضات الإلكترونيّة في الشرق الأوسط باهتمامٍ مُتزايد، مدفوعٍ باستثمار الحكومات ومؤسسات القطاع الخاص في البنية التحتية للرياضات الإلكترونية، بدءًا من قاعات الألعاب إلى استضافة البطولات العالميّة. بلغت إيرادات قطاع الألعاب الإلكترونيّة عام 2023 في الشرق الأوسط وأفريقيا حوالي 7.2 مليار دولار أمريكي[2]، مع بروز المملكة العربية السعودية ضمن البُلدان الدافعة لهذا النمو. قُدّر عدد اللاعبين في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا بنحو 68 مليون لاعبٍ في عام 2022، ومن المتوقع أن تتوسّع هذه القاعدة إلى حوالي 87 مليون لاعب بحلول عام 2026.[3] وقد أدّى انتشار الهواتف المحمولة وانتشار الثقافة الرقمية إلى زيادة ممارسة الرياضات والألعاب الإلكترونيّة في المنطقة.

هذا التقرير هو الجزء الأوّل ضمن سلسلة مُكوّنة من ثلاثة أجزاء، تتناول نُموّ قطاع الرياضات الإلكترونيّة في جميع أنحاء العالم وفي المملكة العربية السعودية على وجه الخصوص. كما يُسلّط الضوء على الدور الفعّال الذي تضطلع به الجهات الحكومية والخاصّة في تطوير هذا القطاع، مع التركيز بصورةٍ خاصّة على إشراك الشباب ورعاية المواهب.

من المتوقع أن تنمو إيرادات الرياضات الإلكترونيّة حول العالم إلى **1.86 مليار** دولار أمريكي بحلول عام 2025، أي حوالي ضعف إيراداتها البالغة **996 مليون** دولار أمريكي لعام 2020

تبرز **المملكة العربية السعودية** باعتبارها واحدةً من الدول الرائدة في قطاع الرياضات الإلكترونيّة و الألعاب في المنطقة، إذ من المتوقّع أن يضيف هذا القطاع **13.3 مليار** دولار أمريكي إلى الاقتصاد بحلول عام 2030

يشهد سوق **الرياضات الإلكترونيّة** في الشرق الأوسط نموًا ملحوظًا، إذ قُدّر عدد اللاعبين في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا بنحو **68 مليون** لاعبٍ في عام 2022، ومن المتوقع أن ينمو إلى حوالي **87 مليون** لاعب بحلول عام 2026

يشهد عالم الرياضات الإلكترونيّة تحوّلًا سريعًا، مدفوعًا بالتطوّراتُ التكنولوجيّة عبر سلسلة القيمة بأكملها، ومجتمعات الألعاب المُزدهرة، فضلًا عن الاستثمارات الحكومية الضخمة في القطاع، واستعدادات إقامة كأس العالم للرياضات الإلكترونيّة

مُقدّمة

تُمثّل **الرياضات الإلكترونيّة** أحد قطاعات الترفيه سريعة النمو والمفعمة بالحيوية، إذ تتمحور حول الألعاب الإلكترونيّة التنافسيّة، وتضمّ قاعدةً واسعةً من لاعبي ألعاب الفيديو المُحترفين، منهم من يُفضّلون اللعب بمُفردهم، ومنهم من انضمّ للّعب في فرق تنافسيّة، لإبراز مهاراتهم واستراتيجياتهم، وبراعتهم في العمل الجماعي. وعلى مر السنين، تطوّرت الرياضات الإلكترونيّة من مسابقات مُخصّصةٍ إلى ظاهرةٍ رائجةٍ جذبت الملايين من اللاعبين والمشجّعين المتحمسين.

من المُهمّ أن نُميّز بين الرياضات الإلكترونيّة وألعاب الفيديو. ألعاب الفيديو تُمثّل مُصطلحًا يشمل مُمارسة أيّ لعبة فيديو على العموم، بينما تُشير الرياضات الإلكترونيّة إلى مُمارسة ألعاب الفيديو على مستوى احترافيّ وتنافسيّ. ففي عالم الرياضات الإلكترونيّة، تحتدم المنافسة على مستوى بطولات كبرى والتي يناهز مجموع جوائزها ملايين الدولارات، بالإضافة إلى إمكانية تحقيق فُرص للرعاية.

إضافة إلى كون الرياضات الإلكترونيّة شكلًا من أشكال الترفيه، فهي تُمثّل قوّةً ثقافيّةً واقتصاديّةً تعيد صياغة كيفية تفاعل الناس في جميع أنحاء العالم مع ألعاب الفيديو وانخراطهم في الألعاب التنافسيّة؛ ولا سيما في منطقة الشرق الأوسط، التي تتميّز بارتفاع نسبة الشباب من سكانها، والتي تشهد نموًا على صعيد قطاع الاتصال الرقمي، وتحظى بدعمٍ ملحوظٍ من الحُكومات.

ازدهار الرياضات الإلكترونيّة وتحدياتها المستقبلية

يشهد قطاع الرياضات الإلكترونيّة نموًا ملحوظًا على مر السنين، مصحوبًا بتوسّع السوق بوتيرةٍ مُتسارعة. من المتوقع أن ينمو سوق الرياضات الإلكترونيّة العالمي من 2.06 مليار دولار أمريكي في عام 2024 إلى 9.29 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2032.[4]

$2.06 مليار

تُقدّر قيمة سوق الرياضات الإلكترونية العالمي حاليًا بأكثر من

كما يستمدّ سوق الرياضات الإلكترونية إيرادات من عدّة مصادر مُختلفة:

- حقوق الإعلام
- الإعلانات
- التذاكر
- الرعاية
- مبيعات السلع
- رسوم ناشري الألعاب

ومن الجدير بالذكر أنّ الرياضات الإلكترونيّة باتت تكتسب رواجًا مُتزايدًا في مناطق مُتنوّعة في جميع أنحاء العالم، حيث اكتسبت ألعاب معينة شعبية في مناطق جغرافية مختلفة. على سبيل المثال، تحظى لعبة (Mobile Legends: Bang Bang) بشعبيّةٍ هائلةٍ في آسيا، وفي حين أن لعبة (CS:GO)، إحدى أشهر ألعاب الرياضات الإلكترونيّة في العالم، يتركز غالبية لاعبيها في أوروبا. أنواع مسابقات الرياضات الإلكترونية متعددة، والتي يمكن تقسيمها إلى مسابقات احترافية، شبه احترافية، والبطولات الشعبية الوطنية.

ازدهار الرياضات الإلكترونيّة وتحدياتها المستقبلية

يشكل لاعبو ألعاب الفيديو حول العالم، الذين يُقدّر عددهم بنحو 3.228 مليار لاعب في عام 2022[5]، قاعدة الرياضات الإلكترونيّة، ويتفاعلون مع ألعاب الفيديو بطرق متنوعة (مثل من يمارسها للتسلية، واللاعبين المهووسين بالتنافس والفوز، إلى جانب الهواة وشبه المحترفين والمحترفين في الرياضات الإلكترونيّة، والمحترفين السابقين في الرياضات الإلكترونية). وفي عام 2022، أشارت التقديرات إلى وجود أكثر من 32,000 لاعبٍ نشط في قطاع الرياضات الإلكترونية (غالبيتهم من شبه المحترفين / المحترفين) في عدة دول حول العالم[6]، تتصدرها الولايات المتحدة الأمريكية والصين والبرازيل وكوريا وألمانيا وفرنسا والمملكة المتحدة واليابان. ومع سعي منطقة الشرق الأوسط للحاق بتلك الدول، أبدت المملكة العربية السعودية اهتمامًا كبيرًا بهذا القطاع، وذلك بفضل العدد المُتزايد من البطولات مثل ("موسم الجيمرز 8"، "لاعبون بلا حدود"، GWB، الدوري السعودي للرياضات الإلكترونيّة) التي ينظمها الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية (SEF).

على الرغم من التوسّع السريع الذي تشهده الرياضات الإلكترونيّة، يواجه القطاع العديد من التحديات على المستوى العالمي؛ مثل المسائل المُتعلّقة بتحقيق الإيرادات، كمبيعات التذاكر والسلع، وحقوق البث. بالإضافة إلى ذلك، يجدر ذكر المخاوف التي تتعلّق برفاهية اللاعبين، والنزاعات التعاقدية، و تعاطي المُنشطات، وتداول اللعبة وشعبيتها، وتشتت الجماهير بين المنصّات، والنزاهة، والقبول الثقافي، والاستدامة. ولا يخلو الصعيد التكنولوجي أيضًا من التحدّيات، ومن بينها التنافس في سوق الأجهزة، والتقدّم السريع في التكنولوجيا، وتفضيلات المُستهلكين وتوجّهاتهم المُتنوّعة، والتوافق التقني، وعدم كفاية القواعد التنظيمية.

في عام 2022، أشارت التقديرات إلى وجود أكثر من **32,000** لاعبٍ نشط في قطاع الرياضات الإلكترونية (غالبيتهم من شبه المحترفين / المحترفين) في عدة دول حول العالم.

الابتكار والنهضة الرقميّة يقودان النمو التحوّلي للرياضات الإلكترونيّة

لعِبت النهضة التكنولوجيّة والتطور الرقمي أدوارًا رئيسيّةً في نمو قطاع الرياضات الإلكترونيّة، إذ يؤثران بصورةٍ مُباشرة على أداء اللاعبين المحترفين وجودة بث الرياضات الإلكترونيّة والبنية التحتية الشاملة للألعاب التنافسيّة. يؤثر التطوّر التكنولوجيّ المتسارع على معدات الألعاب الإلكترونيّة ومُلحقاتها، والأنظمة المُصمّمة خصيصًا حسب الطلب، وسماعات الواقع الافتراضي والواقع المُعزَّز، وساحات الرياضات الإلكترونيّة، ومعدّات البث المباشر للجمهور، وخوادم الألعاب والبنية التحتية للشبكات، وبرامج مكافحة الغش، وتحليلات البيانات وتتبع الأداء، وتحليل أداء اللاعبين، والرياضات الإلكترونيّة للهاتف المحمول، وتفاعل الجمهور، والسلع والمقتنيات، والأمن والنزاهة.

توازيًا مع النمو المُتواصل لقطاع الرياضات الإلكترونيّة، يتزايد الطلب على الأجهزة والتكنولوجيا عالية الجودة لتعزيز تجربة الألعاب الإلكترونيّة. حيث أنّ التقدّم في التكنولوجيا، مثل الألعاب السحابية والواقع المُعزّز / الافتراضي، من شأنه أن يوفر فرصًا جديدةً لمُطوّري الألعاب والناشرين لإطلاق العنان لابتكاراتهم.

على الرغم من وجود التحدّيات على صعيد التكنولوجيا، يتزايد الطلب على مُلحقات الألعاب الإلكترونيّة، وأجهزة الكمبيوتر وغيرها من المكونات والأجهزة المُشغّلة للألعاب، ومعدّات الاتصال عبر الشبكات، ومنصّات الألعاب. وقد ساهم ذلك أيضًا في انتشار الشركات الناشئة والمبادرات في الشرق الأوسط، على غرار شركة مانجا للإنتاج - (السعودية)، وڤانجارد - (السعودية)، و باور ليج جيمنج - (الإمارات)، ويلا إيسبورتس - (الإمارات).

يعزز أصحاب المصلحة دورهم في سلسلة قيمة الرياضات الإلكترونية

يتكون النظام البيئي للرياضات الإلكترونية من مجموعة مختلفة من أصحاب المصلحة، كل منهم يلعب دورًا حيويًا في تطويره ونجاحه. نتناول في هذه القسم أنواع أصحاب المصلحة المختلفة داخل القطاع، مع تقديم شرح موجز لكل منهم ومساهماتهم.

مطورون وناشرون الألعاب: مسؤولون عن إنشاء وترويج وصيانة ألعاب الفيديو. بينما يلعبون دورًا حاسمًا في تجربة الألعاب، يختلف مستوى مشاركتهم في مشهد الرياضات الإلكترونية لألعابهم، حيث يقوم البعض بتطوير أو تنسيق مشهد الرياضات الإلكترونية للألعاب بشكل نشط، في حين يتخذ البعض الآخر نهجًا أكثر تحررًا.

اللاعبون والأندية: تشمل هذه المجموعة اللاعبين من الهواة إلى المحترفين، بما في ذلك الفرق والأندية والمدربين. وهم يُشكلون الأساس الذي يقوم عليه مشهد الرياضات الإلكترونية، حيث يُظهرون مهاراتهم ويتنافسون في البطولات. مع تطور القطاع، باتت تحظى الأندية واللاعبون بعقود احترافية وحقوق، ويستفيدون من التنظيم الهيكلي للمسابقات.

منظمو الفعاليات والمشغلين: مسؤولون عن تنفيذ فعاليات الرياضات الإلكترونية، لتهييء بيئات ملائمة تُمكن اللاعبين من عرض مهاراتهم، والمشجعين من التفاعل مع المنافسات والبطولات القائمة.

تم اختراع ألعاب الفيديو لأول مرة في عام

1953

يعزز أصحاب المصلحة دورهم في سلسلة قيمة الرياضات الإلكترونية

اتحادات الرياضات الإلكترونية: تعمل الاتحادات الوطنية على تعزيز اللعب النظيف ونمو المجتمع ضمن قطاع الرياضات الإلكترونية في بلادهم، وتعمل على استكشاف وتبنّي اللاعبين الموهوبين من الأندية المُختلفة التي تمثل بلادها في البطولات الدولية. وتقع على عاتق الاتحادات الدولية مسؤوليّة توحيد الإرشادات واللوائح على مستوى العالم، ودعم تطوير الاتحادات الوطنية ومشهد الرياضات الإلكترونيّة على الصعيد العالمي.

الرعاة والشركاء: تقدم هذه الجهات دعمًا ماليًا هامًا للفعاليات والأندية واللاعبين. حيث تعزز مشاركتهم في دعم القطاع وتساهم بتنظيم بطولات أكبر مع توفير جوائز نقدية أكبر، مما يعزز المستوى التنافسي.

البنية التحتية والموردون: تشمل هذه الفئة الشركات التي تقوم بتطوير وتصنيع كل من برمجيات وأجهزة الألعاب. حيث يُشكِلون دورًا أساسيًا في ضمان حصول اللاعبين على موارد عالية الجودة تعزز من تجربتهم في اللعب. وفي ضوء الإمكانيات الكبيرة لقطاع الرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السعودية، تتخذ المنظمات خطوات للتوسع بشكل استراتيجي في المملكة كجزء من سلسلة قيمتها. مؤخرًا، وقعت شركة True Gamers المتخصصة في صالات الرياضات الإلكترونية صفقة امتياز كبيرة بقيمة 45 مليون دولار أمريكي.[7] يهدف هذا الاستثمار إلى تطوير بنية تحتية قوية للرياضات الإلكترونية في السعودية من خلال افتتاح أكثر من 150 صالة True Gamers، مما سيساهم بشكل كبير في تعزيز تجربة الألعاب للمشجعين ورفع مستوى مشهد الرياضات الإلكترونية المتنامي في المملكة.

قاعدة المعجبين: يعتبر المعجبين، بما في ذلك الحضور والمشاهدين عبر الإنترنت، هم المستهلكون الرئيسيون للرياضات الإلكترونية. يوفر تفاعلهم دعمًا حاسمًا للاعبين والفرق ويعزز نمو الصناعة من خلال مشاهداتهم وحضورهم للفعاليات.

تاريخيًا، تطورت مشاركة أصحاب المصلحة في سلسلة قيمة الرياضات الإلكترونية. في البداية، كان الاهتمام بالرياضات الإلكترونية مدفوعًا بشكل أساسي بالبطولات المحلية غير الرسمية وفعاليات LAN. ومع تطورالقطاع، أصبحت مشاركة أصحاب المصلحة أكثر تنظيمًا وتأثيرًا. حيث باتوا الآن "يرفعون مستوى اللعبة" في سلسلة القيمة ليس فقط من خلال تّنمية المشهد التنافسي، ولكن أيضًا من خلال تعزيز تجربة اللاعب بشكل عام من خلال هياكل أكثر تنظيمًا، وأنظمة دعم أفضل، وزيادة الاستثمار. ولقد أدت هذه التطورات إلى إنشاء نظام بيئي أقوى للرياضات الإلكترونية.

بروز المملكة العربية السعودية والشرق الأوسط في عالم الرياضات الإلكترونيّة

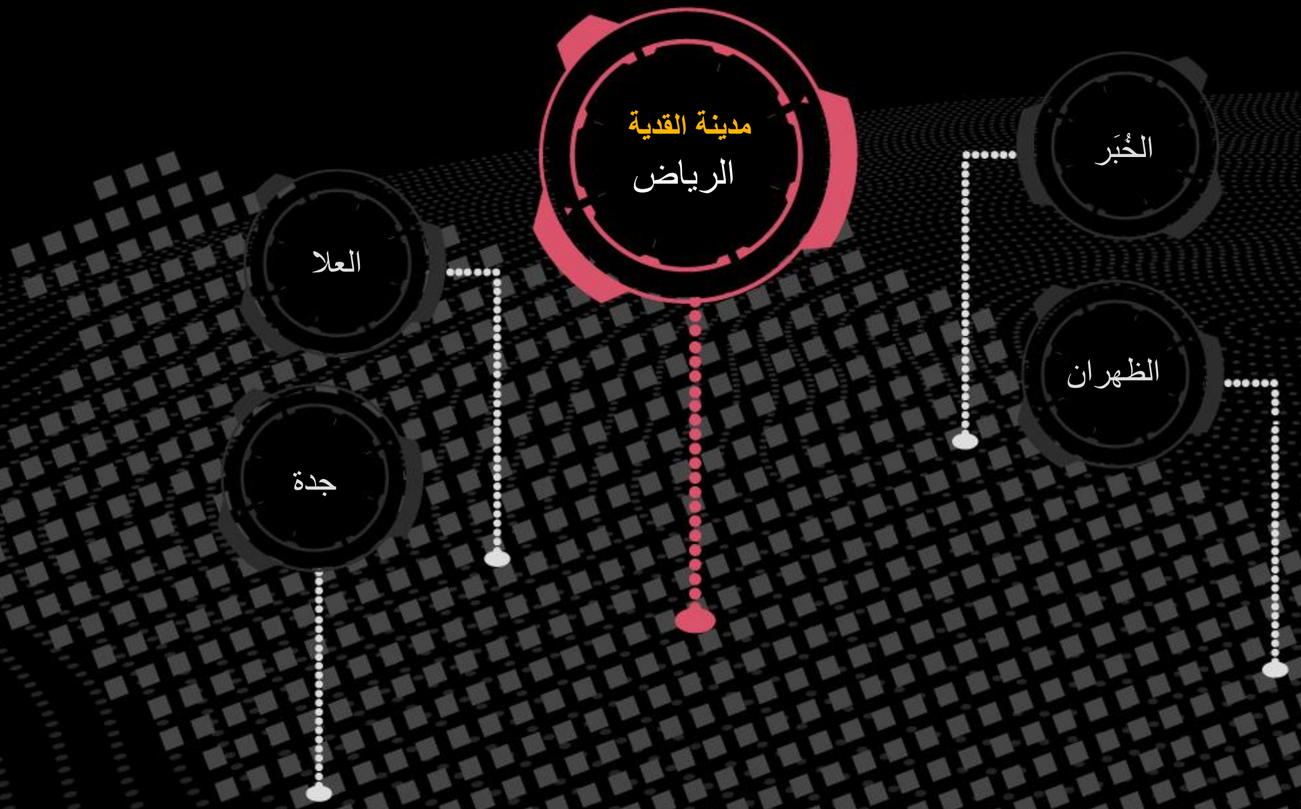
تحتل دول مثل المملكة العربية السعودية والإمارات ومصر الصدارة في تطور قطاع الرياضات الإلكترونية في الشرق الأوسط. ، إذ استضافت مؤخرًا بطولاتٍ ودوريّاتٍ كُبرى للرياضات الإلكترونيّة. كما تحظى صناعة المحتوى والبث المباشر أيضًا بشعبيّةٍ واسعةٍ بين اللاعبين من الشرق الأوسط على منصات مثل تويتش ويوتيوب. وتُدرك المؤسَّسات التعليميّة في الشرق الأوسط الإمكانات الواعدة للرياضات الإلكترونيّة، وهي آخذةٌ بتوفير برامج تتعلق بإدارة الرياضات الإلكترونيّة وتصميم الألعاب؛ كما باشرت بعض دول الشرق الأوسط ببناء أطر لتنظيم قطاع الرياضات الإلكترونيّة.

برزت المملكة العربية السعودية باعتبارها دولةً رائدةً في سوق الرياضات الإلكترونيّة في الشرق الأوسط، وذلك من خلال استراتيجيتها الوطنية لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونيّة، التي تهدف إلى تطوير سلسلة القيمة الكاملة للألعاب والرياضات الإلكترونيّة وتعزيز إمكانيّة جعلها بوّابةً لمسيرةٍ احترافيّةٍ كاملةٍ أو لتوفير فُرص أعمال جديدةٍ لأصحاب المصلحة لجعل المملكة العربية السعودية في مركز اللعبة بحلول عام 2030، عبر توفير 39,000 فرصة عمل والمساهمة بقيمة 13.3 مليار دولار في الناتج المحلي الإجمالي للمملكة.[8]

يساهم قطاع الرياضات الإلكترونية والألعاب للناتج المحلي الإجمالي للمملكة بقيمة

$13.3 مليار

بروز المملكة العربية السعودية والشرق الأوسط في عالم الرياضات الإلكترونيّة



مشروع القدية

يتضمن إنشاء أول منطقةٍ شاملةٍ للألعاب والرياضات الإلكترونيّة في العالم، إذ تستهدف المنطقة 10 ملايين زائر سنويًا[9] وقاد الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونيّة مساعي المملكة في قطاع الرياضات الإلكترونيّة، واضعًا نُصب عينيه تعزيز قطاع الرياضات الإلكترونيّة في المملكة وترسيخ مكانة السعودية باعتبارها مركزًا عالميًا للرياضات الإلكترونيّة. وقد ساهم الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونيّة بصورةٍ هائلة في تحقيق رؤى الألعاب والرياضات الإلكترونيّة في المملكة من خلال:

- **تنظيم دوريّات محلية** رائدة على مستوى العالم مثل الدوري السعودي للرياضات الإلكترونية
- **تطوير واستضافة** بطولات عالمية تحويلية، على غرار "موسم الجيمرز 8" و"لاعبون بلا حدود"
- **تجميع وإدارة** فِرق الرياضات الإلكترونية الوطنية ذات المستوى العالمي للتنافس والفوز في أفضل الناشرين والبطولات الدولية، مثل كأس العالم لـ Overwatch
- **تنظيم البطولات الشعبية الوطنية**، مثل البطولات المدرسية بالتعاون مع وزارة التعليم السعودية

التطلع إلى المستقبل: إشراك الشباب وتنمية المواهب

لقد شهد قطاع الرياضات الإلكترونية نموًا استثنائيًا خلال العقد الماضي، مما أدّى إلى ظهور لاعبين محترفين وفرق تنافسيّة، إلى جانب الدوريّاتٍ والجوائز النقديّة الكبيرة. وقد بات البث المباشر لمُباريات الرياضات الإلكترونيّة محطّ أنظار ملايين المشاهدين من حول العالم، مما رسّخ كونها رياضةً جذابةً للمشاهدين. ويعُزى النمو المتسارع لهذا القطاع إلى الاستثمارات الهائلة في عقود الامتياز والفرق وتطوير البنية التحتية.

وعلى الرغم من التحديات القائمة، يبقى التفاؤل حليف التطلّعات المستقبليّة. التي ستواصل نموها الإيجابي وتتصدر المملكة العربية السعودية تطوير سوق الرياضات الإلكترونيّة، مع التركيز المستمر على تمكين الشباب وصقل مواهبهم.

وبفضل الدعم الحكومي الكبير والاستثمار الواسع، إلى جانب انتشار ثقافة الألعاب الإلكترونية بين الجمهور، أصبحت المملكة العربية السعودية تحتل مكانة هامة تؤهلها لتكون لاعبًا رئيسيًا في هذا القطاع. حاليًا، تضم المملكة 23.5 مليون من عشاق الألعاب الإلكترونية، ما يمثل 67% من سكانها. كما تحتضن المملكة مايقارب 1000 لاعب محترف اختاروا الرياضات الإلكترونية كمهنة احترافية، مما يعكس تنامي هذا القطاع بوتيرة متسارعة ودوره المتزايد في المشهد الرقمي العالمي.

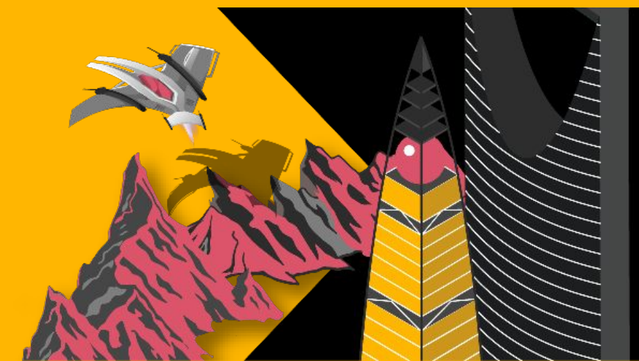
في إطار جهود المملكة العربية السعودية لدعم قطاع الرياضات الإلكترونية، يُعد استضافة كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض عام 2024[10]
دليـ
لاً بارزًا على التزامها الراسخ. هذا الحدث التاريخي، الذي يمثل أكبر قاعدة جوائز في[10] تاريخ الرياضات الإلكترو

عدد عشاق الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية

$23.5 مليار

في هذا التقرير، قدمنا نظرة عامة على النظام البيئي الحالي للرياضات الإلكترونية في المنطقة، وسلطنا الضوء على الدور المحوري للمملكة العربية السعودية في دفع النمو والابتكار لهذا القطاع. من خلال دراسة مساهمات مختلف أصحاب المصلحة، ونؤكد على الجهود التعاونية التي تُشكل مستقبل الرياضات الإلكترونية. ترقبوا تقاريرنا القادمة حيث نتعمق في أدوار أصحاب المصلحة الرئيسيين والفرص الناشئة، مما يوفر رؤى قيّمة حول التطور المستمر لهذا القطاع النابض بالحياة.

المجال المتس



المراجع

1. https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/
2. https://www.zawya.com/en/business/technology-and-telecom/gaming-revenues-in-mea-to-reach-72bln-in-2023-saudi-arabia-emerges-as-key-player-ud2s2fxp
3. https://allcorrectgames.com/insights/middle-east-game-market-overview/
4. https://www.fortunebusinessinsights.com/esports-market-106820
5. Newzoo Free Global Games Market 2023 Report. https://resources.newzoo.com
6. https://www.esportsearnings.com/history/2022/countries
7. https://www.arabnews.com/node/2445211/business-economy
8. https://www.arabnews.com/node/2346431/business-economy
9. https://gulfnews.com/business/retail/saudi-arabia-unveils-worlds-first-gaming-and-esport-district-at-qiddiya-1.1702615186624
10. https://www.reuters.com/sports/saudi-arabia-announces-esports-world-cup-statement-2023-10-23/

تواصلوا معنا

نك أوكلي

الشريك القائد في قطاع الرياضة، بي دبليو سي الشرق الأوسط

عبدالرحمن كنفاني

شريك في الخدمات الإستشارية - القطاع الحكومي والعام، بي دبليو سي الشرق الأوسط

مجدي دودخ

شريك في الخدمات الإستشارية - القطاع الحكومي والعام، بي دبليو سي الشرق الأوسط

فيصل حسونة

مدير أول - قطاع الرياضة، بي دبليو سي الشرق الأوسط

جواهر الرئيسي

مدير - قطاع الرياضة، بي دبليو سي الشرق الأوسط

أحمد غزال

استشاري أول - قطاع الرياضة، بي دبليو سي الشرق الأوسط

تأسست بي دبليو سي في الشرق الأوسط منذ أكثر من 40 عاماً ولديها 30 مكتباً في 12 دولة، حيث يعمل بها حوالي (11,000) موظف (www.pwc.com/me)
بي دبليو سي تشير إلى شبكة بي دبليو سي و/ أو واحدة أو أكثر من الشركات الأعضاء فيها، كل واحدة منها هي كيان قانوني مستقل. للمزيد من المعلومات يرجى زيارة موقعنا الالكتروني www.pwc.com/structure

© 2024 بي دبليو سي. جميع الحقوق محفوظة