اللاعبون والأندية:
روح الرياضات الإلكترونية

SAUDI ESPORTS FEDERATION

pwc

مع جوائز مالية بملايين الدولارات وجمهور عالمي، يرسم الأفراد الموهوبون والأندية ملامح مستقبل الصناعة.

قائمة المحتويات

01 الملخص التنفيذي 04

02 مقدمة 05

03 المحركات الرئيسية

أ أفضل أندية الرياضات الإلكترونية 07

ب لاعبو الشرق الأوسط يتركون بصماتهم 10

04 استشراف المستقبل

تنامي صناعة الرياضات الإلكترونية :تحديات مهمة ومستقبل واعد للألعاب التنافسية 11

الملخص التنفيذي

تطورت الرياضات الإلكترونية لتتحول من مجرد هواية متخصصة إلى ظاهرة عالمية، إذ أصبح اللاعبون المهرة والأندية المرموقة نجوماً لامعة للصناعة .

وصل بعض اللاعبون إلى مكانة أيقونية في المجال، ويتضمن هؤلاء اللاعبون **يوهان ساندستين «N0tail»**، لاعب الرياضات الإلكترونية الأعلى دخلاً في التاريخ[1]، و**لي سانج-هيوك «Faker»**، الذي غالباً ما يُشاد به باعتباره أعظم لاعب في لعبة League of Legends (LOL). وعلى وجه الخصوص، قاد Faker فريقه لتحقيق خمس انتصارات في بطولة العالم، مثبتاً سمعته وإرثه كنجم على المستوى العالمي.[2]

توفر الأندية العالمية البارزة، مثل T1، وTeam Liquid، وG2، وTeam Vitality، Gen.G، و FaZe Clan، وغيرها، البنية التحتية والدعم اللازمين للاعبين كي يتألقوا .[3]ومن الشرق الأوسط، تكتسب أندية مثل فريقFalcons، وTwisted Minds، وNasr، و Geekay Esportsسمعة طيبة على الساحة العالمية .[4]ويعكس صعود اللاعبين الإقليميين، مثل **أمجد الشلبي «AngryBird»** و**محمد العتيبي «trk511»**، مستوى التنافسية المتزايدة الذي يشهده ميدان الرياضات الإلكترونية في الشرق الأوسط .

مع نمو الصناعة، لا بد من معالجة التحديات الرئيسية، بما في ذلك رفاهية اللاعبين، والاستقرار المالي، واللوائح الموحدة .لكن وعلى الرغم من التحديات، يبدو مستقبل الرياضات الإلكترونية واعداً في ظل التقنيات الناشئة، والألعاب، والمنصات المتطورة التي تتولى دفع النمو والابتكار.

مقدمة: رواد اللاعبين والأندية في العالم

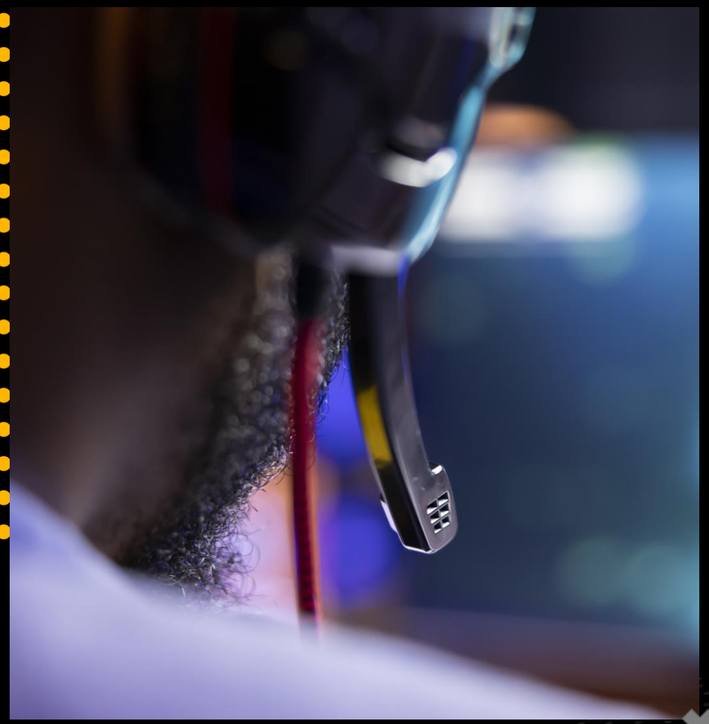
شهد عالم الرياضات الإلكترونية تحولاً ملحوظاً في السنوات الأخيرة .وانطلاقاً من البدايات المتواضعة في حفلات **الشبكات المحلية (LAN parties)**[5] ومنتديات الإنترنت، غدت الرياضات الإلكترونية ظاهرة عالمية تشد أنظار الجماهير وتولد مليارات الدولارات من الإيرادات .وفي طليعة هذه الثورة، هناك لاعبون موهوبون وأندية كرست نفسها للسعي نحو التميز في الألعاب التنافسية وأصبحت نجوماً في الصناعة.

في فترة البدايات، تألق **دينيس فونج «Thresh»** في ألعاب مثل Doom و .Quakeولا يكتمل أي نقاش حول نجوم الرياضات الإلكترونية دون التطرق لذكر اللاعبَين يوهان ساندستين «N0tail»، ولي سانج-هيوك «Faker». حيث يتنافس N0tail في لعبة **Dota 2** بشكل رئيسي، وقد تمكن من مراكمة كمٍّ مثير للإعجاب من الأرباح التي بلغت 7.18 مليون دولار خلال مسيرته المهنية، وهو ما جعله أعلى لاعبي الرياضات الإلكترونية تحقيقاً للأرباح على الإطلاق.[6]

يمكن أن يُعزى نجاح ساندستين إلى أدائه المذهل في بطولة The International المتخصصة بلعبة Dota 2 الرائدة في المقام الأول .وبصفته قائد فريق *OG*، وجّه ساندستين فريقه لتحقيق انتصارين متتاليين في بطولة The International في عامي 2018 و2019، وهو إنجاز استثنائي لم يسبق أن تحقق من قبل .ولا يزال إرث N0tail محفوظاً رغم أنه خارج أجواء التنافس في الوقت الراهن.

في حين يحمل ساندستين لقب لاعب الرياضات الإلكترونية الأعلى ربحاً، يُعتبر لي سانج-هيوك «Faker» أكثر الشخصيات أيقونية في تاريخ الرياضات الإلكترونية .فخلال منافساته في لعبة League of Legends **(LoL)** مع فريق T1، قاد Faker فريقه إلى خمس انتصارات في بطولة العالم)في أعوام 2013، و2015، و2016، و2023، و[7](2024، معززاً بذلك مكانته الأسطورية .ولطالما أظهر Faker تفوقه في المحافل العالمية، حيث عرف عنه أسلوب لعبه الاستثنائي وبصيرته الاستراتيجية.

يُلقب Faker **«Unkillable Demon King»**، وقد بات مساره المهني معياراً للنجاح والاستمرارية في مجال الرياضات الإلكترونية على مدى عقد من الزمان .كما ويتجاوز تأثيره نطاق لعبة LOL وفئة ألعاب حلبات **المعارك الجماعية عبر الإنترنت)تعرف اختصاراً باسم «موبا» أو MOBA)**، ليلهم اللاعبين في جميع أنحاء المعمورة مشكلاً مشهد الرياضات الإلكترونية .ولا يزال إرثه في المجال معيار تحديد معنى أن تكون أيقونة رياضات إلكترونية.



مع ذلك، من المهم التأكيد على أن الرياضات الإلكترونية تشمل العديد من الأنواع والتنوع في الألعاب .إذ يشتهر كل من اللاعبين N0tailو Fakerبلعبهما ألعاب حلبات **المعارك الجماعية عبر الإنترنت**، ولكن هناك نجوم آخرين يتألقون في فئات مختلفة أقل شيوعاً وشهرة.

على سبيل المثال، يتفرد أولكسندر كوستلييف «S1mple»عن سواه في لعبة **Counter-Strike (CS)**، والتي تنتمي إلى فئة ألعاب التصويب من منظور **الشخص الأول (FPS)التكتيكية** .**وكوستلييف** هو لاعب أوكراني عُرف عنه تصويبه المذهل وعقليته الاستراتيجية، وقد ثبت مكانته كواحد من أعظم لاعبي Counter-Strikeفي التاريخ، حيث لعب لصالح فريق **Natus Vincere (NAVI)**وفاز بالعديد من البطولات الكبرى، بما في ذلك بطولة PGL Major Stockholmلعام 2021[10].

في يوليو من عام 2024،

عزز Fakerإرثه بقيادته لفريق **T1**إلى النصر في الإصدار الأول من **كأس العالم للرياضات الإلكترونية (EWC)**، وعاد في نوفمبر من نفس العام ليفعل ذلك في بطولة LOL World Championship[8]. وبفضل أسلوب لعبه الاستثنائي، حصل Fakerعلى لقب **اللاعب الأعلى قيمة (MVP)**في كلتا البطولتين.[9]

بشكل مشابه، وفي لعبة ***PUBG: Mobile***من صنف ألعاب باتل رويال (Battle Royale)، صعد **تشو بوتشنغ «Paraboy»** إلى القمة كواحد من أكثر اللاعبين نجاحاً وتأثيراً، وقاد فريق **Nova Esports**إلى تحقيق العديد من الانتصارات في بطولات كبرى، بما في ذلك فوزان في عامي 2020و 2021في بطولة PUBG Mobile Global Championship[11]. وتبرهن إنجازات كل من S1mpleو Paraboy على أن التميز في الرياضات الإلكترونية ليس محصوراً بفئة وحيدة من الألعاب، بل أنه يزدهر في مختلف ساحات الألعاب التنافسية .

أفضل أندية الرياضات الإلكترونية

فيما يستحوذ اللاعبون الأفراد مثل N0tailو Fakerعلى اهتمام الإعلام، تنبع أهمية أندية الرياضات الإلكترونية من كونها توفر البنية التحتية والدعم اللازمين لهؤلاء النجوم للازدهار .وتشمل بعض الأندية الأكثر نجاحاً في العالم الأسماء التالية:

نادي T1

تأسس نادي T1عام 2003في كوريا الجنوبية وكان يعرف باسم **SK Telecom T1**سابقاً، ومع الوقت بات قوة مهيمنة في مشهد لعبة .LOLومع ضمه للاعبين من طراز **لي ساتج-هيوك «Faker»**، فاز نادي T1بعدة بطولات LOLعالمية وأصبح أحد أكثر أندية الرياضات الإلكترونية نجاحاً في العالم.

نادي Team Vitality

تأسس نادي Team Vitalityفي عام 2013في فرنسا، وأصبح أحد أبرز مؤسسات الرياضات الإلكترونية في أوروبا . يتنافس النادي في عناوين رئيسية مثل CS:GO، وValorant، وRocket League (RL)، وLOL، وقد حقق نجاحات بارزة، بما في ذلك الفوز **ببطولة العالم لـ Rocket League العام 2023**وأول لقب CS:GO في Major BLAST Paris Major 2023. يمتلك النادي مرافق عالمية المستوى مثل V.Hiveفي باريس ومركز أداء في استاد فرنسا، مما يعزز استمرار هيمنته وابتكاراته على الساحة العالمية للرياضات الإلكترونية.

نادي OG

نادي OGهو الفريق الذي ساعد في جعل **ساندستين** اسماً متداولاً بين الجماهير، وقد بات اسم النادي مرادفاً للنجاح في مشهد لعبة .Dota 2تأسس نادي OGفي عام 2015في الدنمارك، وعلاوة على انتصاراته المتلاحقة في بطولة The International، فاز نادي OGبالعديد من البطولات الكبرى وتوسع في ألعاب أخرى من بينها لعبتا Counter Strike و .Valorantكما يتضمن أبرز لاعبي نادي OG**جيسي فاينيكا «JerAx»، وتوبياس تافيستاين «Topson».**

نادي *Team Liquid*

تأسس نادي Team Liquidفي عام 2000في هولندا، وهو **أحد أقدم** وأنجح نوادي الرياضات الإلكترونية في العالم . وبامتلاكه فرقاً تتنافس في ألعاب مختلفة تتضمن Dota 2، وLOL، وCounter-Strike، مما جعلها علامة تجارية عالمية ذات إنجازات عديدة، بما في ذلك الفوز بالحدث الأبرز في لعبة DOTA 2، The International، في عامي 2017و .2024كما تفخر Team Liquidبامتلاكها **Liquipedia**، أكثر موسوعة شاملة للرياضات الإلكترونية، والتي حصدت العديد من الجوائز لمساهماتها في الصناعة وتعد مرجعًا أساسيًا للاعبين والمشجعين والمحللين على حد سواء.

أفضل أندية الرياضات الإلكترونية

نادي Natus Vincere (NAVI)

تأسس نادي NAVI في عام 2009 في أوكرانيا وحقق نجاحاً كبيراً في العديد من الألعاب، و بالأخص، ذاع صيت الفريق بفضل هيمنة فريقه في لعبة CS. بقيادة اللاعب النجم ***أولكسندر كوستليف «S1mple»****، فاز نادي NAVI بالعديد من بطولات CS الأهم واثنتين من البطولات الكبرى، وأصبح بالنتيجة أحد أكثر الأندية مهابة في اللعبة.*

نادي Fnatic

تأسس نادي Fnatic في عام 2004 في المملكة المتحدة، ولديه سجل طويل من النجاح .ويشتهر بهيمنته المبكرة في لعبة Counter-Strike، حيث تضمنت إنجازاته الفوز ببطولة **2015 ESL Major Series One Katowice**، كما كان قوة كبرى في لعبة League of Legends أيضاً، بفوزه بالنسخة الأولى من بطولة العالم في اللعبة عام 2011، وحصد ألقاب عدة لبطولة LEC)بطولة League of Legends في أوروبا والشرق الأوسط وإفريقيا .(كما حظي فريق Fnatic في لعبة Dota 2 بحضور قوي ومستمر كمنافس في بطولة The International وغيرها من البطولات العالمية، وأثبت نفسه كفريق رياضات إلكترونية متنوع ومن الطراز الرفيع .

نادي G2 Esports

برز النادي كمنظمة رياضات إلكترونية أوروبية، وبات معروفاً بنجاحه في لعبتي League of Legends و Counter-Strike وسواها من الألعاب الشهيرة .حيث تأسس النادي عام 2014 في المانيا، ولطالما تنافس لاعبوه في الصفوف الأولى، حيث وصلوا إلى نهائيات ونصف نهائيات البطولات العالمية مثل **PGL Major Championships و League of Legends World Championship.**

نادي Gen.G

تأسست Gen.G Esports في عام 2017 في كوريا الجنوبية، وهي منظمة رياضات إلكترونية عالمية مقرها في لوس أنجلوس وسيول وشنغهاي .تتنافس في ألعاب مثل LoL، وValorant، وPUBG، وحققت إنجازات بارزة تشمل الفوز بـ **PUBG Global Invitational في عام 2018**، وبطولة LoL Mid-Seasonal Invitational لعام 2024، بالإضافة إلى تحقيق مراكز متقدمة ضمن أفضل أربعة فرق في بطولة LoL Worlds. تشتهر Gen.G بمبادراتها مثل **Gen.G Global Academy**، وهو أول برنامج أكاديمي متكامل للرياضات الإلكترونية، ومبادرة **#TeamBumble** التي تدعم النساء في الألعاب، مما يسهم في بناء مستقبل شامل لرياضات الإلكترونية.

أفضل أندية الرياضات الإلكترونية

نادي FaZe Clan

تعد علامة نادي FaZe Clanالتجارية واحدة من الأشهر في مجال الرياضات الإلكترونية .حيث ظهرت المنظمة في عام 2010في الولايات المتحدة، ونالت الشهرة سريعاً من خلال نجاحها في **ألعاب التصويب** من منظور الشخص الأول مثل Call of Duty، وCounter Strike، و .Fortnite وإلى جانب إنجازاتها على مستوى البطولات والمنافسات، بنت منظمة FaZe Clanحشداً ضخماً من المتابعين مع تركيز علامتها التجارية على أسلوب الحياة وشعبية منتجاتها الترويجية .وفي أبريل عام 2024، أجرت FaZe Clanتجديداً لعملياتها، فأعادت التركيز إلى الرياضات الإلكترونية، مع تبسيط جهودها في إنشاء المحتوى.

نادي Evil Geniuses

تأسس نادي Evil Geniusesفي الولايات المتحدة منذ عام 1999كمجموعة تركز على لعبة Quake، ومنذ حينها، نمى كمنظمة أصبحت واحدة من الأكثر عراقة و**الأطول استمرارية** في المجال .وعلى مر السنين، ترك النادي بصمته في ألعاب مثل LOLو Counter-Strike، وفاز بألقاب بطولات مثل CS ESL One New York، و .League of Legends LCSلكن وفي السنوات الأخيرة، حوّل النادي تركيزه، حيث ترك لعبة LOLفي نوفمبر 2023، كما ابتعد عن Counter-Strikeفي يناير 2024.لكن رغم هذه التغييرات، يستمر نادي Evil Geniusesبحضوره القوي في لعبة **Dota 2**التي فاز فيها ببطولة **The International في عام 2015**، وفي لعبة Valorantالتي حصد فيها لقب بطولة **Valorant Champions**في عام 2023.

نادي Karmine Corp

تأسست KCorpفي عام 2020في فرنسا، وهي واحدة من أسرع منظمات الرياضات الإلكترونية نمواً في العالم . حققت KCorpإنجازات إقليمية بارزة، بما في ذلك عدة **ألقاب في LoL European Masters**وحضور قوي في .VALORANT. تشتهر KCorpبقاعدتها الجماهيرية الشغوفة للغاية، التي يُطلق عليها **"الجدار الأزرق ."**وتُعد هذه الجماهير واحدة من الأكثر حماسة وولاءً في عالم الرياضات الإلكترونية، حيث تملأ المدرجات باستمرار لدعم KCorpفي الفعاليات المباشرة وفي الحدث المميز الخاص بالنادي، .**KCX**وتعد KCXمباريات استعراضية سنوية تُبرز فرق KCorpفي الرياضات الإلكترونية وتُحتفى خلالها بجماهيرها الوفية.

نادي Team BDS

تأسس Team BDSفي عام 2020في جنيف، وهو منظمة رياضات إلكترونية سويسرية معروفة بإنجازاتها في عناوين متعددة .يُعد فريقها في Rainbow Six Siege من بين الأفضل عالميًا، حيث فاز **بكأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024**، و Gamers8في عامي 2023 و2022، وبطولة Six Jönköping Major 2022، مع تحقيق مراكز متقدمة ضمن أفضل أربعة فرق في بطولات كبرى أخرى .كما فاز فريق **Rocket League**التابع لها ببطولة العالم في عامي 2022و 2024وحقق المركز الثاني في 2023، في حين يتنافس فريقها في LoLعلى أعلى المستويات في **.LEC**يظل Team BDS**قوة مهيمنة** في عالم الرياضات الإلكترونية.

ساهمت هذه الأندية وسواها في تحديد معالم الشكل الحالي لصناعة الرياضات الإلكترونية .ومن خلال نجاحها في ميادين المعارك الافتراضية، وقدرتها على بناء علامات تجارية عالمية، وجذب رعاة كبار، مهدت هذه المنظمات الطريق للجيل القادم من نجوم الرياضات الإلكترونية.

لاعبو الشرق الأوسط يتركون بصماتهم

في حين تركز جل الاهتمام في عالم الرياضات الإلكترونية على اللاعبين والأندية من أمريكا الشمالية، وأوروبا، وآسيا، فقد بدأت منطقة الشرق الأوسط بالبروز سريعاً باعتبارها حاضنة للمواهب في مشهد الألعاب التنافسي .ففي السنوات الأخيرة، نجح العديد من لاعبي المنطقة في ترك بصماتهم على الساحة العالمية، واستعراض مهاراتهم، وإثبات قدرتهم على المنافسة مع الأفضل في العالم.

يتضمن هؤلاء اللاعبين **مساعد الدوسري «MSdossary7»**، لاعب FIFAالسعودي الذي نال تقديراً دولياً عقب فوزه ببطولة FIFA eWorld Cup عام 2018[12]. ومع مراكمته لجوائز تزيد عن 650ألف دولار، يمثل الدوسري فريق Falcons[13]، ويصنف كأحد أفضل اللاعبين في العالم .كما أسهم نجاح الدوسري بشدة في صعود الرياضات الإلكترونية في الشرق الأوسط، وخاصة في المملكة العربية السعودية .حيث أسس فريق Falcons، ويعتبر شخصية رئيسية في محفل الرياضات الإلكترونية.

بالإضافة للدوسري، يتضمن اللاعبون المتميزون في منطقة الشرق الأوسط **أمجد الشلبي «AngryBird»**، المقيم في أبوظبي والفائز مؤخراً بمنافسات لعبة Street Fighter 6ضمن بطولة EVO؛ وهي بطولة مرموقة لألعاب القتال .وعلى مدار ثلاثة أيام في أغسطس 2023جذبت البطولة المقامة في لاس فيجاس أكثر من 9آلاف متنافس من جميع انحاء العالم.[14]

محمد العتيبي «trk511» هو لاعب سعودي موهوب في لعبة Rocket Leagueويمثل فريق Falcons، أحد أبرز فرق الرياضات الإلكترونية في المنطقة .حقق نجاحات كبيرة في البطولات الدولية، بما في ذلك حصوله على **المركز الثاني في بطولة EWC 2024 لـ Rocket League**التي أقيمت في صالة SEFفي الرياض، وحصوله على **المركز الرابع في بطولة العالم لسلسلة Rocket League Championship Series (RLCS) العام 2024[15].**

ظهر نمو المنطقة في مجال الرياضات الإلكترونية بوضوح في نوفمبر 2023، حينما فازت المملكة العربية السعودية، ممثلة بنادي Twisted Mindsالذي يتخذ من المملكة مقراً له، ببطولة Overwatch World Cupلعام 2023والتي أقيمت خلال مؤتمر BlizzConفي كاليفورنيا .واستمر هذا النجاح في بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024، حيث حققت أندية من المنطقة، مثل فريق Falcons، ألقاباً متعددة في ألعاب مثل Call of Duty: Warzone and Free Fire، بالإضافة إلى المركز الثاني في كل من Mobile Legends، وApex Legends، وRocket League، و Tekken 8[16]. وكان لهذه الإنجازات أن ساعدت فريق Falconsعلى الصعود في قوائم متصدري بطولة الأندية بالفوز بجائزة »منظمة العام للرياضات الإلكترونية «المرموقة .إلى جانب هذه الانتصارات، حقق فريق Falconsالفوز في نهائيات بطولة World Series of Warzone 2024العالمية في سبتمبر 2024، وانتصر في نهائيات بطولة Overwatch Champions Series 2024العالمية في نوفمبر 2024، مما يعزز بشكل أكبر هيمنة المنطقة المتزايدة على الساحة العالمية.[17]

بقيادة لاعبين مثل الشلبي، والعتيبي، والدوسري، وأندية مثل FalconsوTwisted Minds، تسلط هذه الموجة من النجاح الضوء على رصيد المواهب الزاخر في الشرق الأوسط .ومع إقبال مزيد من الشباب في المنطقة على اكتشاف الرياضات الإلكترونية والانخراط في الألعاب التنافسية، يتوقع أن تشهد السنوات المقبلة بروز أعداد أكبر من اللاعبين من المنطقة.

تنامي صناعة الرياضات الإلكترونية :تحديات مهمة ومستقبل واعد للألعاب التنافسية

مع استمرار نمو وتطور صناعة الرياضات الإلكترونية، ستكون معالجة العديد من القضايا المحورية أمراً ضرورياً لضمان استدامتها على المدى الطويل .ولعل أحد أكثر المحاذير إلحاحاً هو رفاهية اللاعبين، إذ تغدو قضايا من قبيل الإجهاد، والصحة العقلية، والاستقرار المالي ذات أهمية متزايدة مع الارتفاع المستمر لقيمة ما هو على المحك.[18]

في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، أشعل نجاح شركة Riot Gamesشرارة تصاعد الاستثمارات الكبرى في الرياضات الإلكترونية، حيث جذب التمويل من كل من ناشري الألعاب والمستثمرين بشكل عام .لكن ومع نضوج الصناعة في عشرينيات القرن الحادي والعشرين، يتحول النهج السابق المركز على النمو والمعتمد على الاستثمار إلى نهج يركز على الربح بشكل أكبر .والآن باتت الأندية، وبالأخص في الغرب والشرق الأوسط، تعطي الأولوية لتنويع مصادر الدخل، مثل التركيز على إنشاء المحتوى، لبناء نماذج أعمال مستدامة.[19]

في شرق آسيا، يمكن لأندية الرياضات الإلكترونية العمل بشكل مستدام بالاعتماد على إيرادات أنشطة الألعاب فقط، وذلك بفضل الجماهير الكبيرة والمتفاعلة .لكن الحال مختلف للأندية الغربية وأندية الشرق الأوسط التي لم تصل إلى هذا المستوى من نضج السوق بعد .ونتيجة هذا التفاوت، اتجهت أندية الغرب والشرق الأوسط للابتكار بشكل أشد في مجالات متنوعة مثل إنشاء المحتوى الذي تبين أنه استراتيجية مربحة؛ فهو لا يتوقف عند كونه مولداً للإيرادات المباشرة فحسب، بل أنه يعزز انخراط المشجعين أيضاً، وهو ما يوفر دعماً غير مباشر لأنشطة الرياضات الإلكترونية الأساسية للأندية .

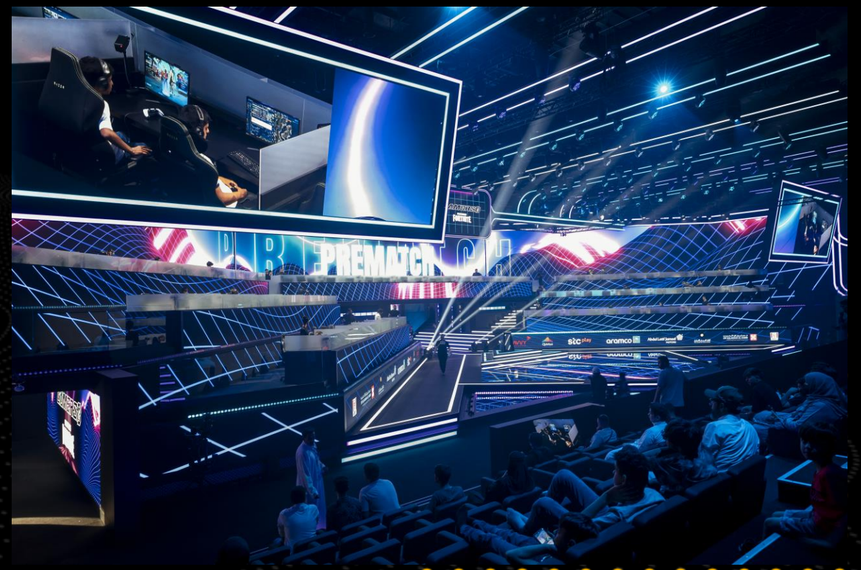
الأندية العالمية والإقليمية مثل FaZe Clanو 100 Thievesو R8وPowr وThe Ultimateتمثل هذا التحول، حيث تعمل كمنظمات رياضات إلكترونية وشركات إعلامية في الوقت نفسه .تسلط التكيفات السريعة داخل هذه الأندية الضوء على الطبيعة الديناميكية لصناعة الرياضات الإلكترونية مع استمرارها في النضج والسعي لتحقيق الأرباح من خلال قنوات متنوعة .وقد أثبت هذا النهج أنه مربح، حيث يدعم الأنشطة الأساسية للرياضات الإلكترونية ويوفر مسارًا لتحقيق الاستقرار المالي للأندية في الأسواق الأقل نضجًا.

مع استمرار هذه المناطق في تطوير قاعدتها الجماهيرية واستراتيجياتها التجارية، يمكن أن تتوافق نماذج أعمال الرياضات الإلكترونية بشكل أكبر في الأسواق العالمية .برغم هذه التحديات، يبدو مستقبل الرياضات الإلكترونية مشرقاً بشدة .ومع وجود ألعاب، ومنصات، وتقنيات جديدة تعمل على إعادة تشكيل المشهد باستمرار، فلا حدود أمام إمكانات النمو والابتكار.

وبينما يكتشف عدد أكبر من الناس إثارة الألعاب التنافسية حول العالم، ستستمر مكانة اللاعبين والأندية بالتصاعد، وهو ما يعزز موضع الرياضات الإلكترونية كواحدة من أكثر الصناعات إثارة وديناميكية في القرن الحادي والعشرين.

المراجع

1. https://www.esportsearnings.com/players/3304-n0tail-johan-sundstein
2. https://liquipedia.net/leagueoflegends/Faker
3. https://teamliquid.com/
4. https://www.vlr.gg/team/1464/yalla-esports
5. https://blog.ggcircuit.com/what-is-a-lan-party#:~:text=In%20a%20local%20area%20network,in%20the%20game%20being%20played.
6. https://www.redbull.com/int-en/n0tail-team-og-dota-incredible-year
7. https://www.oneesports.gg/league-of-legends/t1-worlds-2024-champion/
8. https://www.invenglobal.com/articles/18869/faker-wins-mvp-honor-for-league-of-legends-at-2024-esports-world-cup
9. https://www.oneesports.gg/league-of-legends/faker-worlds-2024-final-mvp/
10. https://www.hltv.org/news/32761/navi-win-pgl-major-stockholm-over-g2-make-history-by-going-undefeated
11. https://vocal.media/gamers/introducing-nova-paraboy
12. https://www.easports.com/fifa/ultimate-team/news/2018/msdossary-triumphs-fifa-eworld-cup-grand-final-london
13. https://www.esportsearnings.com/players/38673-msdossary7-mossad-aldossary
14. https://www.superpixel.com/article/595855/jordans-angrybird-soars-victory-evo-2023-street-fighter-6-showdown
15. https://escharts.com/players/trk511
16. https://esportsworldcup.com/en/news/FalconsChampions-EWC
17. https://www.esportsworldcup.com/en/competition/games-and-tournaments
18. https://www.ijesports.org/article/94/html
19. https://www.sportresolutions.com/news/view/regulation-and-governance-in-esports



تواصلوا معنا

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

أحمد برغوث

مدير الرياضة
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

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

2025 ©بي دبليو سي .جميع الحقوق محفوظة