الناشرون:

حجر الأساس لقطاع الرياضات الإلكترونية

pwc

SAUDI ESPORTS FEDERATION

2024 ©بي دبليو سي .جميع الحقوق محفوظة

قائمة المحتويات

01 الملخص التنفيذي 03

02 مقدمة 04

03 المحركات الرئيسية

أ أفضل الناشرين في مجال الرياضات الإلكترونية 06

ب الشرق الأوسط :الوجهة المستقبلية للرياضات الإلكترونية 08

04 استشراف المستقبل 09
دعم الأحداث العابرة للناشرين والشراكات الحكومية

الملخص التنفيذي

يتمتع **ناشرو الألعاب** بمكانة بارزة في سوق الرياضات الإلكترونية سريع النمو، مما يقود الصناعة نحو آفاق جديدة .إذ تتحمل هذه الشركات الرائدة مسؤولية تصميم وتسويق الألعاب التي تجذب ملايين اللاعبين حول العالم، كما تعمل على تعزيز مشهد الألعاب التنافسية وتحفيز الابتكار .

تُعد منطقة الشرق الأوسط، وبالأخص **المملكة العربية السعودية**، واحدةً من أكثر أسواق الرياضات الإلكترونية حيوية ويعود ذلك إلى مجتمعها الشاب المواكب لتكنولوجيا، الى جانب الدعم الحكومي القوي للقطاع .وتقدم المنطقة وفرة من الفرص للناشرين الساعين لتأسيس حضور عالمي .إذ يمكن للناشرين إطلاق العنان الكامل لإمكانيات **سوق الرياضات الإلكترونية** في منطقة الشرق الأوسط وتأسيس أنفسهم كلاعبين رئيسيين في هذه الصناعة الديناميكية من خلال إنتاج ألعاب مصممة خصيصاً للعب التنافسي، ورعاية الأنظمة البيئية الحيوية للرياضات الإلكترونية، والتعاون مع أصحاب المصلحة المحليين.

مقدمة

خلال العقد الأخير، تحولت الرياضات الإلكترونية من مجرد هواية متخصصة إلى ظاهرة عالمية تجذب جماهير واسعة وتستقطب استثمارات ضخمة .ويأتي دور الناشرون في قلب هذه الثورة، فهم مسؤولون عن ابتكار وتسويق الألعاب التي تمثل أساس اللعب التنافسي، حيث يمتد تأثيرهم المتزايد إلى فضاءات تتجاوز العالم الافتراضي.

لعب الناشرون دوراً محورياً في تشكيل مشهد الرياضات الإلكترونية منذ بداياتها المتواضعة في أواخر التسعينيات، عندما بدأت الألعاب التنافسية باكتساب الزخم، إلى أن أصبحت اليوم **صناعة بمليارات الدولارات** .المسابقات للهواة والتي كانت في البداية مجرد جمعات للهواة باستخدم الشبكات المحلية (LAN)قبل أن تتحول لاجتماعات عبر الإنترنت، كانت حجر الأساس لما أصبح لاحقاً رياضة عالمية .حملت ألعاب مثل ***Counter-Strike***، و***StarCraft***، و***Warcraft III***، و **Quake**راية هذا العصر الجديد، حيث جذبت الجماهير وألهمت جيلاً من اللاعبين التنافسيين.

وفي نهاية المطاف، أنشأ الناشرون نماذج لتقاسم العائدات، وأنظمة امتياز، وشراكات مع المؤسسات الإعلامية والرعاة لتعزيز الاستدامة المالية لقطاع الرياضات الإلكترونية الناشئ. يشهد السوق العالمي للرياضات الإلكترونية مسار نمو قوي، حيث وصلت قيمته التقديرية إلى **1.72مليار دولار في عام** .**2023**ومن المتوقع أن يستمر هذا الاتجاه التصاعدي، مع تقديرات تشير إلى أن السوق قد ينمو ليصل إلى حوالي **2.39مليار** دولار في عام **2024** وربما يبلغ **9.29مليار** دولار بحلول عام .**2032**

https://www.demandsage.com/esports-statistics/

تفصيل عائدات الرياضات الإلكترونية العالمية لعام 2022

الحقوق الإعلامية **207.8مليون دولار** **(2.24%)**	**الرعايات** **8,737.3مليون دولار** (94.11%)
المنتجات الترويجية والتذاكر **107.9مليون دولار** **(1.16%)**	**رسوم الناشرين** **130.7مليون دولار** **(1.41%)**
البث المباشر **46.3مليون دولار** **(0.50%)**	**العائدات الرقمية** **53.9مليون دولار** **(0.58%)**

يعكس النمو المستمر زيادة الاستثمارات في هذا القطاع، وتوسُّع قاعدة الجماهير بسرعة، وازدهار منظومة متكاملة من الفعاليات والشراكات الاستراتيجية، وكل ذلك يساهم في الجاذبية التجارية المتزايدة للرياضات الإلكترونية على مستوى العالم

المحركات الرئيسية

تنمية المواهب وبناء المجتمعات

من خلال توفير المنصات التي تمكن اللاعبين من التواصل، والتنافس، ومشاركة التجارب يساهم الناشرون في إنشاء قاعدة جماهيرية شغوفة تدفع نمو الرياضات الإلكترونية .بدايةً من تنظيم البطولات ودورات الألعاب، وصولاً إلى دعم صانعي المحتوى ونجوم البث، يتفاعل الناشرون بشكل نشط مع مجتمعاتهم لخلق **شعور بالانتماء والولاء**.

ريادة استراتيجيات مبتكرة لتوليد الدخل

مع نضوج صناعة الرياضات الإلكترونية، يستكشف الناشرون **استراتيجيات توليد دخل** جديدة لتحقيق الإيرادات والحفاظ على النمو .بدايةً من عمليات الشراء داخل الألعاب وبطاقات المعارك، ومروراً بالرعايات، وانتهاءً بالحقوق الإعلامية، يستفيد الناشرون من ملكيتهم الفكرية لتنويع مصادر دخلهم .ومع ذلك، يُعد تحقيق التوازن الصحيح بين توليد الدخل و**رضا اللاعبين** أمراً بالغ الأهمية، فيجب ألا يؤدي حرص الناشرين على توليد الدخل إلى التضحية بإنفار جمهورهم الأساسي.

> مع استمرار المملكة العربية السعودية في صعودها كمركز عالمي للرياضات الإلكترونية، تصبح الشراكة بين ناشري ألعاب الفيديو وأصحاب المصلحة الإقليميين أمراً حيوياً .من خلال تعزيز الابتكار وتنمية المواهب، نسعى إلى بناء منظومة ديناميكية تجذب اللاعبين والأندية والجماهير، وتضع المملكة في طليعة مشهد الرياضات الإلكترونية العالمي.
> رؤيتنا المشتركة مع الناشرين تضمن تطوير تجارب شاملة ومُخصصة تعكس الإمكانيات الغنية التي تتمتع بها هذه المنطقة.

مشعل القباني

المدير التنفيذي للرياضات الإلكترونية في الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

مع نضوج صناعة الرياضات الإلكترونية، ازداد إدراك الناشرين لإمكانياتها كسوق مستقل، وليس كأداة لجذب اللاعبين والاحتفاظ بهم فحسب .وقد أدى هذا التحول في المنظور الى زيادة **استثمارات الناشرين** بشكل كبير، وهو ما يعد أساس تشكيل مستقبل الألعاب التنافسية.

أفضل الناشرين في مجال الرياضات الإلكترونية

لقد حقق العديد من الناشرين الكبار خطوات كبيرة في صناعة الرياضات الإلكترونية، حيث استفادوا من ألعابهم الشهيرة لإنشاء مجتمعات ألعاب تنافسية مزدهرة .ويشمل كبار اللاعبين في المجال:

شركة Riot Games

تشتهر شركة Riot Gamesبألعابها الناجحة للغاية **League of Legends**و**Valorant**، حيث تمتلك ثقلاً كبيراً وتأثيراً محركاً لصناعة الرياضات الإلكترونية .وقد أدى التزام الشركة بإنشاء نظام بيئي مستدام للرياضات الإلكترونية إلى ظهور مشهد تنافسي مزدهر، حيث تجذب البطولات الكبرى مثل **League of Legends World Championship**ملايين المشاهدين من مختلف أنحاء العالم.

شركة Valve

تقود شركة Valve، صاحبة منصة توزيع ألعاب الفيديو Steamالشهيرة، في طليعة ثورة الرياضات الإلكترونية، مع ألعاب أيقونية مثل **Dota 2**و**Counter-Strike: Global Offensive**. وتظهر بطولة Valveالرائدة، The International، التزام الشركة بدعم مجتمع الألعاب التنافسية.

شركة Activision Blizzard

شركة Activision Blizzard، المملوكة الآن من قبل Microsoft، لها تاريخ طويل في مشهد الرياضات الإلكترونية، حيث لاقت عناوين مثل **StarCraft** و **Overwatch**و **Hearthstone**اهتمامًا تنافسيًا كبيرًا . كانت Overwatch Leagueالخاصة بالشركة، وهي دوري رياضات إلكترونية بنظام الامتياز، رائدة في الصناعة، مما مهد الطريق للناشرين الآخرين لاستكشاف نماذج مشابهة . تم إطلاق سلسلة أبطال Overwatchفي عام 2024، بالشراكة مع مشغلين إقليميين حول العالم، وتتبّع هذه السلسلة نموذج البطولات المفتوحة.

أفضل الناشرين في مجال الرياضات الإلكترونية

شركة Electronic Arts

تُعد شركة Electronic Artsلاعباً رئيسياً في عالم الرياضات الإلكترونية، مع وجود قوي لألعابها الرياضية مثل **FC24**، و **Madden NFL**، وسلسلة **FIFA**في السنوات السابقة .وهي معروفة أيضًا بلعبة **Apex Legends**، التي اكتسبت زخماً كبيراً في مشهد الألعاب التنافسي . حيث استثمر قسم الألعاب التنافسية في EA Esportsفي الرياضات الإلكترونية بشكل فعال من خلال تنظيم بطولات كبرى وتعزيز الشراكات مع منظمات رائدة للرياضات الإلكترونية.

شركة Tencent Games

بصفتها الناشر لعناوين شهيرة مثل :**PUBG Mobile**و**Honor of Kings**، أصبحت Tencent Gamesقوة رئيسية في مشهد الرياضات الإلكترونية .وقد ساعد تركيز الشركة على ألعاب الهواتف المحمولة، والتجارب المبتكرة داخل الألعاب، والتفاعل القوي مع المجتمع في تشكيل الصناعة وتوسيع نطاق الرياضات الإلكترونية على مستوى العالم.

شركة Epic Games

شركة Epic Gamesتركت أثراً كبيراً في مجال الرياضات الإلكترونية، بفضل عناوين مثل **Fortnite**، المعروفة بالبطولات الضخمة مثل Fortnite World Cup، و **Rocket League**التي انضمت إلى قائمة ألعابها بعد الاستحواذ على شركة Psyonixفي عام 2020.وقد عززت هذه الألعاب مكانة Epic في مشهد الألعاب التنافسية، مدعومة بفعاليات مبتكرة وشراكات تفاعلية تجذب اللاعبين والمعجبين من جميع أنحاء العالم.

الوجهة المستقبلية للرياضات الإلكترونية: الشرق الأوسط

معاً، يشكل الشباب دون 35عاماً واللاعبون 70%من سكان المملكة، مما يمنح السعودية فرصةً اقتصاديةً كبيرةً للاستفادة من تركيبتها السكانية من خلال الاستثمار في صناعة الألعاب ووضع نفسها كمركز عالمي للألعاب والرياضات الإلكترونية.

أظهرت المملكة التزاماً شديداً بدعم نمو الرياضات الإلكترونية، حيث أدركت إمكانياتها في دفع التنوع الاقتصادي وخلق فرص جديدة للشباب .ففي عام 2022، أعلنت المملكة عن استثمار حوالي 38مليار دولار في مجموعة سافي للألعاب الإلكترونية، والمملوكة لصندوق الاستثمارات العامة السعودي (PIF)، بهدف بناء قطاع ألعاب إقليمي .وبجانب ما سبق، أقامت المملكة كأس العالم للرياضات الإلكترونية (EWC)في الرياض هذا الصيف بمجموع جوائز تتجاوز قيمتها ال 60مليون دولار .كما تعمل المملكة على بناء بيئة مواتية لازدهار الناشرين من خلال منظمات مثل الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية واتحاد كأس العالم للرياضات الإلكترونيةوالاستثمارات في البنية التحتية الحديثة للألعاب.

تمثل منطقة الشرق الأوسط فرصةً فريدةً للناشرين لدخول سوق يتمتع بإمكانيات هائلة . ويمكن للناشرين تأسيس حضور قوي ووضع أنفسهم في مقدمة ثورة الرياضات الإلكترونية في المنطقة من خلال توطين المحتوى، وتعزيز الشراكات مع أصحاب المصلحة الإقليميين والحكومات، والاستثمار في المبادرات الشعبية.

كأس العالم للرياضات الإلكترونية إجمالي الجوائز أكثر من

+$60

مليون دولار

استثمار المملكة في الألعاب والرياضات الإلكترونية 2022

$38+

مليار دولار

استشراف المستقبل :
دعم الأحداث العابرة للناشرين والشراكات الحكومية

بالتطلع للمستقبل، يقدم المشهد الحالي للرياضات الإلكترونية في المملكة رؤى مفيدةً حول اتجاه تغيير الصناعة، فبالإضافة إلى الأحداث المُنظمة من قبل ناشر واحد، هناك زيادة في الأحداث التي تجمع بين ناشرين وأنواع ألعاب مختلفة، مما يخلق مسابقات أكثر شمولاً وتنوعاً .ويُعد **كأس العالم للرياضات الإلكترونية (EWC)** أحد الأمثلة الرائدة لهذا الاتجاه، حيث تضم البطولة 21لعبة من مجموعة من الناشرين والأنواع المختلفة.

يشير هذا التحول إلى اتجاه أوسع نحو أنظمة مترابطة، حيث يتعاون الناشرون والمطورون ومنظمو الفعاليات لابتكار تجارب أكثر غنىً وتفاعلاً للجماهير.

على الرغم من ديناميكية مشهد الألعاب في المنطقة، يواجه أصحاب المصلحة **عقبات** مثل الوصول المجزأ إلى الأسواق، والاختلافات في الأطر التنظيمية، والحاجة إلى موازنة التوجهات الثقافية المحلية مع الاتجاهات العالمية .يتطلب التعامل مع هذه التعقيدات **نهجاً مدروساً** :يتمثل في تخصيص المحتوى ليتماشى مع الجماهير المحلية، وبناء شراكات قوية داخل المنطقة، ومتابعة الفروق التنظيمية لضمان عمليات سلسة.

للاستفادة القصوى من هذا المشهد المتغير، من الضروري الذهاب أبعد من مجرد إطلاق الفعاليات أو بناء المرافق .يتعلق الأمر بتبني نهج شامل يركز على إشراك المجتمع، ورعاية المواهب الناشئة، واستكشاف مصادر دخل مبتكرة تناسب التفضيلات المحلية .يمكن أن يوفر التعاون مع الحكومات الدعم اللازم من حيث السياسات، بينما يساعد **المحتوى المحلي داخل الألعاب** على الحفاظ على ارتباط قوي مع الجمهور.

عدد الألعاب المدرجة في البطولة

21 لعبة

يركز الشرق الأوسط على الدعم العام والابتكار، مما يخلق أساساً قوياً للنمو في قطاع الرياضات الإلكترونية .من خلال دمج الخبرة في السوق المحلية مع الرؤى العالمية، يمكن لأصحاب المصلحة استغلال الإمكانات الكاملة للمنطقة ودفع القطاع نحو التقدم.

لكن الحفاظ على هذا الزخم يتطلب نهجاً سريع الاستجابة ورؤية مستقبلية . سيساعد تبني التعاون، وفهم الفروق الثقافية، والحفاظ على المرونة أصحاب المصلحة على بناء نظام بيئي مزدهر للرياضات الإلكترونية لا يزدهر فقط اليوم ولكنه يستمر في **النمو** لسنوات قادمة.

المراجع

.1 https://www.demandsage.com/esports-statistics/

.2 https://www.bbc.co.uk/news/business-67080391

.3 https://esportsinsider.com/2024/03/overwatch-2-esports-world

.4 https://www.reuters.com/world/middle-east/saudi-wealth-funds-savvy-games-group-invest-378-billion-2022-09-29/

.5 https://esportsworldcup.com

.6 https://www.prnewswire.com/news-releases/esports-world-cup-to-feature-record-breaking-prize-pool-of-more-than-60-million-302118030.html#:~:text=The%20EWC's%20groundbreaking%20lineup%20of,Rainbow%206%20Siege%2C%20ESL%20R1%2C

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

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

2024 ©بي دبليو سي .جميع الحقوق محفوظة