شركة الإتمام
الاستشـــارية

تقارير إتمام

تقرير رقم 3

الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية

تقنيات

ثقافة

الألعاب الإلكترونية

يناير 2024م

محتويات العرض

01 نظرة عامة عن الألعاب الإلكترونية

02 حجم سوق الألعاب الإلكترونية حول العالم

03 تأثير الألعاب الإلكترونية على الاقتصاد العالمي

04 واقع الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية

05 أبرز جهود المملكة العربية السعودية في قطاع الألعاب الإلكترونية

06 الاستثمارات السعودية والاتجاهات المستقبلية في قطاع الألعاب الإلكترونية

نظرة عامة عن الألعاب الإلكترونية

تتمتع الألعاب الإلكترونية بشعبية كبيرة في العصر الحديث، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الملايين حول العالم. تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية مثيرة ومسلية تجمع بين التكنولوجيا والتفاعل الشخصي، كما تتميز بتنوعها الكبير وقدرتها على جذب اهتمام اللاعبين من مختلف الأعمار والثقافات، حولتها هذه الشعبية والإقبال من مجرد كونها مجال للترفيه إلى سوق ضخمة للاستثمارات.

ماهي الألعاب الإلكترونية؟

وفقا للتعريف الوارد في قاموس أكسفورد (Oxford Advanced Learners Dictionary)، فإن الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو هي التي تُستخدم فيها الأجهزة الإلكترونية مثل الكمبيوتر والهواتف الذكية أو غيرها من الأجهزة الإلكترونية الحديثة التي تعتمد على وجود اتصال بالانترنت، حيث تسمح هذه الخوادم للمستخدمين باللعب بمفردهم أو مع لاعبين آخرين بغرض الترفيه.

الألعاب الإلكترونية عبر التاريخ

فكرة الألعاب موجودة منذ أقدم العصور، وكان لها عشاقها ومُحبيها. «ميهين» على سبيل المثال، هي لعبة تُشبه لعبة الثعبان تم اكتشافها في المدافن المصرية القديمة، وظل الشغف بفكرة الألعاب قيد التطوير على مر العصور بأشكالها وفنونها المختلفة، إلى أن وصلنا إلى اللحظة التي كانت بمثابة حجر الأساس الذي سيُبنى عليه ثورة الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي.

ثورة الألعاب الإلكترونية في القرن العشرين

1950م

في عام 1950م، أتى عالم الرياضيات «كلود شانون» بفكرة لتطوير لعبة عبر الكمبيوتر بهدف مُمارسة لعبة الشطرنج، وظلت محاولات العلماء في تطوير الألعاب الإلكترونية قائمة من أجل أن تُستخدم كإثباتات تقنية في مشاريعهم البحثية والعلمية، إلى أن شهد عام 1952م إطلاق أول لعبة إلكترونية على الكمبيوتر والتي عُرفت باسم لعبة (OXO).

1962م

أما في عام 1962م، قام ستيف راسيل من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا بتطوير «لعبة حرب الفضاء» وهي أول لعبة إلكترونية يتم تشغيلها عبر عدّة أجهزة. لكن حتى هذا الوقت لم تكن الألعاب الإلكترونية مُتاحة للاستخدام بشكل واسع، وذلك بسبب عدم قدرة الجميع على شراء أجهزة الكمبيوتر بسبب تكلفتها العالية آنذاك، على العكس من أجهزة التلفاز التي كان يملكها الجميع؛ وهنا خطرت فكرة للمهندس رالف باير، وهي تشغيل الألعاب الإلكترونية على أجهزة التلفاز، وبالفعل نجح في تطوير أول نظام لألعاب الفيديو عبر التلفاز.

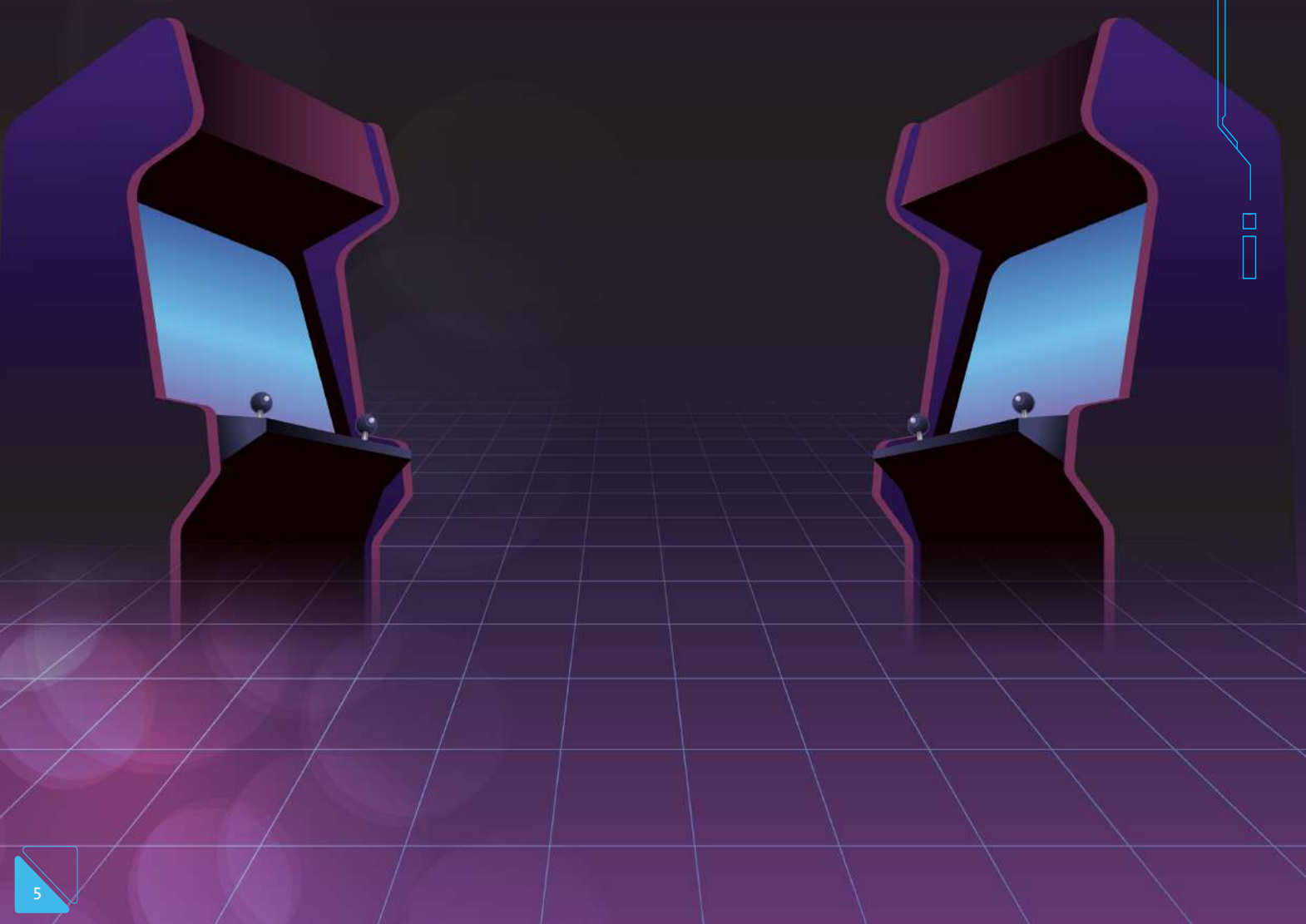
1977م

توالت التطورات في عالم الألعاب الإلكترونية في تلك الفترة إلى أن أصدرت شركة أتاري عام 1977م جهاز فيديو منزلي يُتحكّم فيه من خلال أذرع تحكّم، وبعد أن أصبحت أجهزة الكمبيوتر متاحة في أيدى الجميع ظهر ما يُعرف بالألعاب ثلاثية الأبعاد، لتبدأ بعدها أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تعمل بالقطع النقدية في الظهور مثل ألعاب الصالات أو ألعاب آركيد.

الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي

استمر الشغف بالألعاب الإلكترونية يقود المطورين إلى أن وصلنا إلى عصرنا الحالي الذي شهد ثورة كبيرة وتطورًا مطردًا في عالم الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الألعاب المُتخصصة بألعاب الفيديو كجهاز البلايستيشن وجهاز الإكس بوكس، بالإضافة إلى الألعاب التي أصبحت متوفرة ومنتشرة بكثرة عبر الإنترنت والهاتف المحمول ومنصات وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة.

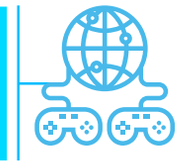
ونتيجة لهذا التطور المهول في عالم الألعاب الإلكترونية وحجم الاستثمارات التي يتم ضخها فيها ظهرت سوق خاصة بالألعاب الإلكترونية تضم استثمارات كبيرة تعادل ميزانيات دول بأسرها.



حجم سوق الألعاب الالكترونية

أصبحت الألعاب الإلكترونية **إحدى أكبر الصناعات نموا وتأثيرا في الاقتصاد العالمي**؛ نظرا للتطور الكبير في هذا المجال، وشراسة المنافسة فيه بين الشركات الكبرى، وكذلك حجم الاستثمارات في هذا السوق.

مع تفشي فيروس كوفيد-19 مؤخرا، شهد سوق الألعاب في المنطقة نموا كبيرا بسبب زيادة استخدام الألعاب الأونلاين. بالإضافة إلى ذلك، تعد الشعبية المتزايدة لألعاب الهواتف الذكية والألعاب عاملا فعالاً في زيادة نمو السوق. ومن المتوقع أن يؤدي التطوير الكبير للألعاب والتطبيقات التي تعتمد في عملها على تقنيات الواقع المعزز إلى خلق فرص كبيرة في السوق، وفيما يلي نظرة على حجم سوق الألعاب الإلكترونية.



وصل حجم سوق الألعاب الإلكترونية العالمية

عام 2022م

881

مليار ريال سعودي

بحسب تقديرات شركة «Newzoo» المتخصصة في دراسة إحصاءات وحجم سوق الألعاب الإلكترونية.

عام 2023م

957

مليار ريال سعودي

بحسب الموقع المتخصص في الإحصائيات «Statista».

حجـم سـوق الألعـاب الإلكترونيـة العالميـة (مليـار ريـال سـعودي)

وفي تصـور مسـتقبلي لحجـم سـوق الألعـاب الإلكترونيـة العالميـة حتـى عـام 2026م فمـن المتوقـع أن يصـل حجـم السـوق إلى حـوالي 1199.6 مليـار ريـال سـعودي بنـاءً على وتيرة الزيـادات والتطـورات الحاليـة.

مـن المتوقـع أن ينمـو السـوق بمعـدل سـنوي قـدره 9.32٪ بين عامـي 2023م و2028م، مما يـؤدي إلى حجـم سـوق متوقـع يبلـغ قرابـة 1421 مليـار ريـال سـعودي بحلـول عـام 2028م.

متوقع إيرادات صناعة الألعاب الإلكترونية حتى عام 2026م

عام 2017م

إجمالي

445

مليار ريال

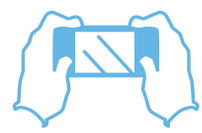
عام 2026م

إجمالي

1199

متوقع

مليار ريال



ألعاب الهواتف الذكية

251
مليار ريال

ألعاب الهواتف الذكية

907
مليار ريال

ألعاب الكمبيوتر

93.7
مليار ريال

ألعاب الكمبيوتر

157
مليار ريال

ألعاب وحدات التحكم

86.2
مليار ريال

ألعاب وحدات التحكم

118
مليار ريال

الإعلانات التفاعلية داخل التطبيق

12.7
مليار ريال

الإعلانات التفاعلية داخل التطبيق

17.6
مليار ريال

تأثير الألعاب الإلكترونية على الاقتصاد العالمي

ينفق الكثير من الأشخاص الكثير من الأموال على الألعاب الإلكترونية بهدف التسلية والاستمتاع وقضاء الوقت، لكن أيضًا قد أصبحت هذه الألعاب التي يمارسها الشباب عبر الكمبيوتر والانترنت والهواتف المحمولة مصدرًا للربح وجمع الثروات.

فبعد أن استعرضنا حجم السوق العالمي الكبير للألعاب الإلكترونية على مدار السنوات الأخيرة لم يكن لأحد أن يتوقع أن تسهم الألعاب الإلكترونية - التي كانت مجرد تسلية للمراهقين - في **دعم الاقتصادات المختلفة**، فبعد أن اعترف العالم بأهمية الألعاب الإلكترونية أصبح الأثر الاقتصادي لها كبير على جميع المستويات.

تلعب الألعاب الإلكترونية دورًا لا يقل أهمية في **تنمية التفكير النقدي والإبداعي**، وتشجيع التفكير العلمي وتعزيز الذكاء وسرعة التفكير والشعور بالإنجاز لدى اللاعبين. كما تساهم في تطوير مهارات المبادرة والتخطيط، وتحفيز التركيز والانتباه.

وهناك فرص كبيرة تخلقها الألعاب الإلكترونية من خلال **الابتكارات التكنولوجية والخدمية** التي تم تطويرها لألعاب الترفيه والتي بدورها يتم استغلالها في قطاعات ومجالات أخرى غير ترفيهية، مما يخلق فرص كبيرة في تبادل المعارف والمعلومات والبرمجيات المرتبطة بتطوير الألعاب.

هناك أيضًا بطولات عالمية يتم تنظيمها للألعاب الإلكترونية ويتم تعيين **جوائز لها بالملايين**، الأمر الذي ساهم في زيادة شهرتها وعدد لاعبيها حتى أن بعض الجامعات أصبحت تخصص منحاً دراسيةً ومناهج تختص في مجال الألعاب الإلكترونية.

وفي وسط هذا الطلب المتزايد للألعاب الإلكترونية والمنافسة بين كبرى الشركات والتي يسعى الكل فيها إلى التصدر على المشهد العالمي بتطوير لعبة تستحوذ على شريحة ونسبة كبيرة من المستخدمين قد **يغيب الالتزام بالقوانين والعوامل النفسية التي تقع على اللاعبين** جراء الألعاب الحديثة وليدة هذه المنافسة، ولهذا فهناك تحدي كبير تواجهه الشركات في الالتزام بكل هذه القيود أثناء تطوير ألعابها والذي ينعكس بدوره على مدى قبول اللعبة أو رفضها من قبل المستخدمين وبالتالي حجم الإيرادات والأرباح المتوقعة.

واقع الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية

في السنوات الأخيرة، استطاعت المملكة العربية السعودية تحقيق قفزة نوعية في مختلف المجالات والقطاعات، حيث أطلقت مجموعة كبيرة من الممكنات والمحفزات. ولعلّ قطاع الألعاب الإلكترونية هو أحد **أهم القطاعات الواعدة التي تستهدفها المملكة** وذلك بفضل الانتشار الهائل للألعاب الرقمية خاصة بين فئة المراهقين والشباب، إضافة إلى الإيرادات والأرباح الضخمة التي يحققها القطاع بوتيرة متسارعة كما ذكرنا سابقًا.

ذكر الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية أن المملكة العربية السعودية أصبحت حاليًا موطناً لما يزيد عن

23.5 مليونًا من عشاق الألعاب الإلكترونية

ما يمثل حوالي **67%** من عدد السكان

يتجاوز عدد اللاعبين المحترفين في السعودية أكثر من

100 لاعب محترف متفرغ للرياضات الإلكترونية في البطولات المحلية أو الدولية

تشير بيانات بنك التنمية الاجتماعية، أن سوق الألعاب الإلكترونية يقدر في المملكة العربية السعودية بحوالي

3.7 مليار ريال

وتهدف المملكة إلى زيادة القيمة السوقية إلى **9.3** مليار ريال بحلول عام 2030م

كما سجل عدد من السعوديين إنجازات ونجاحات كبيرة في مجال الألعاب الإلكترونية على الصعيد العالمي خلال السنوات الأخيرة، وكان أبرزهم هو "مساعد الدوسري" الذي فاز مرتين متتاليتين ببطولة العالم للألعاب الإلكترونية في لعبة فيفا (2017م و2018م)، وأول فائزٍ في الدوري السعودي الإلكتروني ، والفائز بكأس eMBS السعودي، بالإضافة إلى كونه الشخص الوحيد الذي حقق بطولة العالم في تاريخ الفيفا لمرتين متتاليتين.

وتمكن المنتخب السعودي من الفوز بلقب بطل العالم في لعبة Overwatch بعد مواجهة تاريخية مع نظيره المنتخب الصيني بثلاث جولات مقابل جولتين بالنهاية ليتوج بالبطولة. كما سبق للمنتخب السعودي تحقيق الفوز في بطولة كأس العالم للعبة Overwatch على كل من اليابان بنتيجة 2 / 0، وبنفس النتيجة على أمريكا وفرنسا، كما فاز أيضاً على إسبانيا بنتيجة 3 – 0، وتفوق على فنلندا 3 / 2.

جهود المملكة العربية السعودية في قطاع الألعاب الإلكترونية

2017 م

انشاء الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

نظـرا لشـغف السـعوديين الكـبير بكافـة الألعـاب الإلكترونيـة، فقـد قـررت المملكـة إنشـاء الاتحـاد السـعودي للألعـاب الإلكترونيـة. حيـث قـام الاتحـاد بتنظيـم العديـد مـن البطـولات والفعاليـات المحليـة والدوليـة على أعلى المسـتويات، كما جـذب اسـتثمارات كـبيرة مـن القطـاع الخـاص في المملكـة، فـضلاً عـن العمـل مـع مطوريـن دوليين على تطويـر المحتـوى المـحلي في السـعودية.

كما قـام الاتحـاد السـعودي للألعـاب الإلكترونيـة **بـإطلاق الـدوري السـعودي الإلـكتروني عـام 2022م**، والـذي نظّـم منافسـات احترافيـة في معظـم الألعـاب التنافسـية بين أبـرز الفـرق الرياضيـة. مـن أبـرز الألعـاب التـي دخلت ضمن منافسـات الـدوري السـعودي الإلـكتروني بجانـب ألعـاب فيفـا الخاصـة بكـرة القـدم Rocket League، Overwatchg، وRainbow 6g Siege، وCall of Duty Vanguardg. حيـث تضـم بطـولات الـدوري السـعودي للألعـاب الإلكترونيـة حـوالي 55 بطولـة، بمجمـوع جوائـز يصـل إلى 5 ملايين ريـال سـعودي، بينـما يصـل عـدد الفـرق المشـاركة فيـه إلى 50 فريـق، تضـم أكثر مـن 400 لاعـب، فـاز منهـم في النهايـة 40 لاعـب فقـط.

والإعلان عـن **إطلاق الأكاديميـة السـعودية للرياضـات الإلكترونيـة عـام 2022م**، وهـي منصـة تعلم إلـكتروني تتيـح للهاوي فرصـة تحـسين مهاراتـه والوصـول بـه للاحترافيـة ثـم لـكبرى محافـل الرياضـات الإلكترونيـة العالميـة كما تتيـح لهـم اكتسـاب المعـارف في جميـع مجـالات الرياضـات الإلكترونيـة، لبنـاء سيرة مهنيـة تجعـل منهـم قـادة مسـتقبليين لقطـاع الرياضـات الإلكترونية.

بالإضافـة إلى **اسـتضافة بطولـة الاتحـاد العالمـي للرياضـات الإلكترونيـة 2023م**، المعروفـة بـ #GEG23، مؤخـرًا في الريـاض بالتعـاون بين الاتحـاد السـعودي للرياضـات الإلكترونيـة والاتحـاد العالمـي للرياضـات الإلكترونيـة. وقـد شـهدت هـذه البطولـة نجاحًـا باهـرًا وصـل صداهـا إلى جميـع أنحـاء العـالم.

وأكـد تـركي الفـوزان، الرئيـس التنفيـذي للاتحـاد السـعودي للرياضـات الإلكترونيـة: "حققـت بطولـة الاتحـاد العالمـي للرياضـات الإلكترونيـة 2023 في العاصمـة الريـاض نجاحـاً باهـراً، نحـن فخـورون باسـتضافة هـذا الحـدث العالمـي الـذي أكّـد مركـز الريـاض كعاصمـة عالميـة للرياضـات الإلكترونيـة"

2023م

الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الالكترونية

لقد سعت المملكة العربية السعودية وبذلت جهود مضنية في تطوير قطاع الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الاستراتيجية الوطنية للألعاب الإلكترونية والتي سعت إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التي تشكل استثمارًا شاملًا لتطوير قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، والذي يقوده طاقة كبيرة من شغف وعشق اللاعبين للألعاب الإلكترونية مع رؤية طموحة بأن تصبح المملكة العربية السعودية مركز اللعبة بحلول عام 2030م.

وتشمل أهداف الاستراتيجية الوطنية للألعاب الإلكترونية:

- الارتقاء بتجربة اللاعبين ونقلها إلى مستوى احترافي.
- خلق فرص ترفيهية نوعية وجديدة.
- مساهمة قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في الناتج المحلي الإجمالي بنحو 50 مليار ريال.
- خلق أكثر من 39000 فرصة عمل جديدة بحلول عام 2030م.
- الوصول إلى الريادة العالمية في قطاع الألعاب الرقمية وتعزيز مكانة السعودية على الساحة الدولية.
- إنتاج أكثر من 30 لعبة في استوديوهات المملكة قادرة على المنافسة على الصعيد العالمي.
- أن تكون السعودية ضمن الدول الثلاث الأولى في العالم من عدد اللاعبين المحترفين للرياضات الإلكترونية.

وتعتزم المملكة تنفيذ هذه الاستراتيجية من خلال 86 مبادرة تغطي كافة سلسلة القيمة، تقوم بإطلاقها وإدارتها حوالي 20 جهة حكومية وخاصة، من إطلاق حاضنات أعمال واستضافة فعاليات كبرى للألعاب والرياضات الإلكترونية وتأسيس أكاديميات تعليمية وتطوير اللوائح التنظيمية المحفزة التي تضمن مواكبة وتيرة النمو المتسارعة في هذا القطاع.

سمو ولي العهد صاحب السمو الملكي الأمير محمد بن سلمان بن عبدالعزيز آل سعود:

«إن طاقة وإبداع الشباب السعودي وهواة الألعاب الإلكترونية هما المحرك للاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية، التي تلبي طموحات مجتمع الألعاب محلياً وعالمياً من خلال توفير فرص وظيفية وترفيهية جديدة ومميزة لهم بهدف جعل المملكة مركزًا عالميًا لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية بحلول 2030.»

2023 م

إنشاء الهيئة السعودية للألعاب والرياضات الإلكترونية

أعلن مجلس الوزراء برئاسة خادم الحرمين الشريفين الملك سلمان بن عبدالعزيز على إنشاء هيئة باسم الهيئة السعودية للألعاب والرياضات الإلكترونية كقفزة نوعية في عالم الرياضات الإلكترونية والأولى عالميًا في المجال.

2023 م

بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية

تم الإعلان عن إطلاق أكبر مسابقة عالمية للرياضات الإلكترونية والتي ستقام سنويًا في الرياض اعتبارًا من الصيف القادم 2024. وستشكل منصة مهمة تسهم في الارتقاء بقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية الذي يشهد نمواً متزايداً عالميًا وسترسخ مكانة المملكة كوجهة رائدة لأبرز المنافسات الرياضية والعالمية.

كما أعلن سمو ولي العهد صاحب السمو الملكي الأمير محمد بن سلمان بن عبدالعزيز آل سعود إنشاء مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية وهي مؤسسة غير ربحية ستتولى تنظيم البطولة وستكون المحرك الذي سينقل هذا القطاع إلى مرحلة جديدة من التعاون بين جميع الشركاء والجهات المعنية بمنظومة الألعاب والرياضات الإلكترونية للاستفادة من إمكاناتها الحقيقية وتعزيز نمو واستدامة القطاع.

وقال سموه "إن بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية هي الخطوة الطبيعية التالية في رحلة المملكة لتصبح المركز العالمي الأول للألعاب والرياضات الإلكترونية، حيث ستقدم تجربة لا مثيل لها، تفوق ما هو متعارف عليه في القطاع"

مستمرة

جهود وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات في قطاع الألعاب الإلكترونية

أطلقت وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات عدة مبادرات وبرامج مختلفة تسعى إلى تحفيز الابتكار والريادة في عالم الألعاب الإلكترونية، وتزويد المطورين والمبتكرين والشغوفين بمجال صناعة الألعاب الإلكترونية بالمهارات المطلوبة في ظل التسارع المستمر الذي تشهده هذه الصناعة المتطورة يوما تلو الآخر، بما يدعم الجهود الرامية لجعل المملكة وجهة رئيسية وعالمية للرياضات الإلكترونية في ظل وجود بنية رقمية قادرة على تمكينها من تحقيق الريادة في هذا المجال. من ضمن مبادراتها وبرامجها التي هدفت إلى تحفيز المبرمجين والمصممين والمسوقين والفنانين على الابتكار والريادة في عالم الألعاب الإلكترونية، وعرض تجارب ناجحة في هذا المجال، إضافة إلى تأهيل وتطوير الكفاءات في مجال صناعة الألعاب الإلكترونية وإنشاء استوديوهات ألعاب سعودية تصنع ألعاب محلية تصدر عالميا، احتضنت الوزارة بطولة لاعبون بلا حدود، معسكر همة لتطوير الألعاب، اللقاءات الرقمية في الألعاب الإلكترونية، واصنعها والعبها للناشئين في **ThinkTech** .

كما أطلقت الوزارة مركز ريادة الأعمال الرقمية " code " لتمكين رواد الأعمال وأصحاب المشاريع الرقمية الناشئة، ولنمو الأعمال الرقمية، ويقدم المركز مبادرات وبرامج ومسرعات أعمال يسعى من خلالها إلى تمكين رواد الأعمال المهتمين بالمجالات الرقمي والشركات التقنية الناشئة من مرحلة التأسيس وصولا إلى مرحلة النمو والانطلاقة.

الاستثمارات السعودية في قطاع الألعاب الإلكترونية

سافي جيمز جروب

لقد عقدت المملكة العزم على استثمار حوالي 142 مليار ريال سعودي تغطي مختلف أنواع الاستثمارات وعمليات الاستحواذ للتحول إلى مركز للرياضات الإلكترونية بحلول عام 2030، وذلك عبر مجموعة «سافي جيمز جروب» التابعة لصندوق الاستثمارات العامة السعودي. حيث ستنفق مجموعة سافي جيمز حوالي 50 مليار ريال سعودي للاستحواذ وتطوير واحدة من أفضل منصات الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى 70 مليار ريال سعودي للاستحواذ على حصص في عدد من شركات الألعاب، و20 مليار ريال سعودي في شركات رائدة في صناعة الألعاب، و2 مليار ريال سعودي في استثمارات متنوعة في شركات ناشئة متخصصة في الألعاب والرياضات الإلكترونية.

موسم الجيمرز

مثل موسم الجيمرز أحد أبرز الدلائل الواضحة على مدى تقدم وتطور الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية خلال الفترة الأخيرة، بما وصل إليه من شعبية وإقبال كبير في مختلف أنحاء العالم، ناهيك عن المشاركة الكبرى التي سجلها من أغلب دول العالم، فوفقا لصحيفة الشرق الأوسط السعودية فإن النسخة الأولى من موسم الجيمرز شهدت مشاركة 113 فريقًا محترفًا عالميًا في بطولات متعددة في أقوى الألعاب الإلكترونية الشهيرة عالميًا، حيث بلغت قيمة الجوائز فيه إلى 56 مليون ريال. كما وصل عدد اللاعبين المشاركين إلى 400 لاعب، والذين يمثلون نخبة من أفضل لاعبي الرياضات الإلكترونية العالميين وعشّاقها، على مستوى 60 دولة من مختلف أنحاء العالم، بينما وصل عدد زوار الفعاليات لنحو 1.4 مليون زائر، فيما تابع البث المباشر نحو 132 مليون شخص من جميع أنحاء العالم.

الألعاب الإلكترونية في نيوم

تعمل نيوم على إنشاء مركز إقليمي ليكون نقطة انطلاق محورية لقطاع الألعاب الإلكترونية، والمبدعين. وسيكون مركزاً متكاملاً فريداً، يستغل أحدث التقنيات والممارسات المتطورة لتحفيز الإبداع وفرص تطوير الأعمال والمشاريع.

شركة القدية للاستثمار

تعلن عن إطلاق أول منطقة في العالم مخصصة للألعاب والرياضات الإلكترونية كجزء من مشروع مدينة القدية الضخم لتشييد عاصمة المستقبل للترفيه والرياضة والثقافة في العاصمة الرياض، حيث تتجسد عوالم الألعاب على أرض الواقع على مساحة 500 ألف متر مربع، وسيكون في المدينة 30 مقراً رئيسياً لأهم شركات تطوير ألعاب الفيديو. وستعزز المنطقة مكانة المملكة العربية السعودية كقائدة في عالم الألعاب والرياضات الإلكترونية من خلال جذب عشاق المجال من جميع أنحاء العالم.

لا شك أن قطاع الألعاب الإلكترونية أصبح من أكثر القطاعات تطورًا على الصعيد العالمي جالبًا معه سيل كبير من الاستثمارات التي تدفع الدول للاستثمار فيه. وكانت المملكة العربية السعودية هي أولى الدول التي تستثمر في هذا المجال مع توجيه وتوحيد كافة الجهود في مختلف القطاعات لتكون مركز اللعبة الأول في هذا المجال.

المراجع

شركة الإتمام
الاستشـــارية