مركز الاقتصاد الرقميّ
Digital Economy Center
بيـت الخبـرة

كأس العالم للرياضات الإلكترونية ESport بالمملكـة العـربيـة السـعـوديـة

التأثير الإقتصادي المحلي والعالمي

أغسطس 2024

المقدمة:

تُعد الرياضات الإلكترونية من أسرع الرياضات نموًا في العالم، وقد شهدت المملكة العربية السعودية تطورًا ملحوظًا في هذا المجال وقد اتضح ذلك خلال تنظيم كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024 م لتكون البطولة بمثابة تأسيس لتنافسية المملكة المبكرة في هذا القطاع و تعزيز مكانتها كمركز عالمي للرياضات الإلكترونية، بما يساهم ويتكامل مع أهداف رؤية 2030م ويحقق تنوع مصادر واتجاهات الاقتصاد الرقمي.

أولا: الرياضات الإلكترونية ... صناعة عالمية ضخمة

الرياضات الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تُمارس في بيئة تنافسية منظمة، حيث يتنافس الأفراد أو الفرق في ألعاب فيديو شهيرة، يمكن أن تشمل هذه الألعاب مجموعة متنوعة من الألعاب، ومنها الألعاب الاستراتيجية مثل League of Legends، وألعاب القتال مثل Fortnite، وألعاب الرماية مثل Call of Duty. وتُقام هذه المنافسات على مستويات متعددة، بدءًا من البطولات المحلية وصولًا إلى المسابقات العالمية، وتستقطب جمهورًا واسعًا سواء عبر الإنترنت أو من خلال الحضور الشخصي.

والرياضات الإلكترونية ليست مجرد تسلية، بل أصبحت مهنة لبعض اللاعبين المحترفين، الذين يحصلون على دخل من خلال الجوائز والرعاية والعقود، حيث تسهم بشكل كبير في الاقتصاد العالمي من خلال العديد من القنوات، وتعتبر هذه الصناعة جزءًا من التحول الرقمي السريع الذي يشهده العالم، حيث يتزايد عدد المشاهدين والمشاركين عامًا بعد عام، ووفقا للشكل رقم (1) تجاوزت إيرادات صناعة الرياضات الإلكترونية عالميًا 2.5 مليار دولار في عام 2021، في عام 2022، قُدِّرت سوق الرياضات الإلكترونية العالمية بما يزيد قليلاً عن 3.2 مليار دولار، ومن المتوقع أن تنمو إيرادات السوق العالمية لصناعة الرياضات الإلكترونية إلى ما يصل

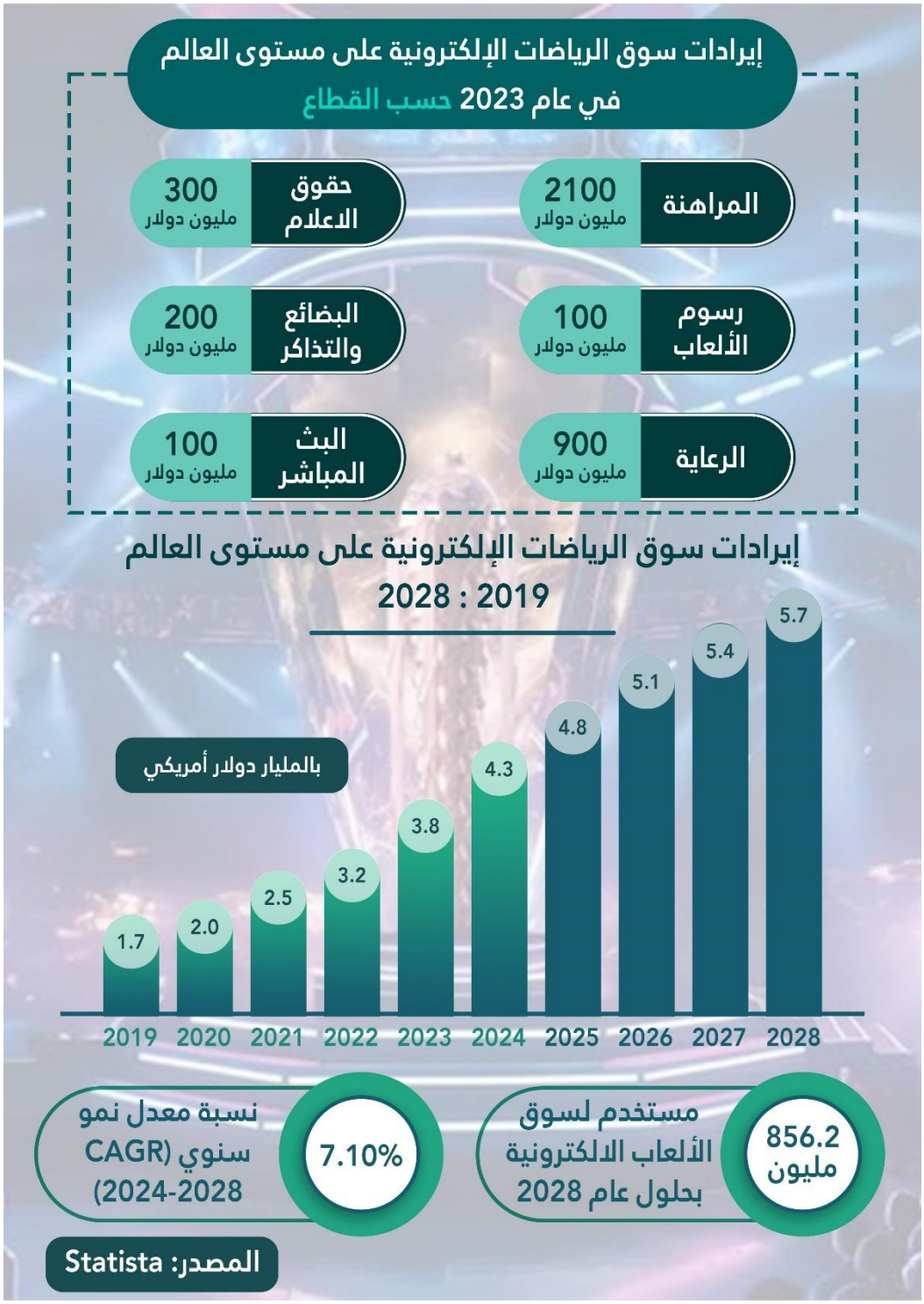
إلى 4.8 مليار دولار أمريكي في عام 2025. وتمثل آسيا وأمريكا الشمالية حاليًا أكبر أسواق الرياضات الإلكترونية من حيث الإيرادات، حيث تمثل الصين وحدها ما يقرب من خمس السوق. [1]

وتتأتى هذه الإيرادات من عدة مصادر، ليتم تقسيم السوق إلى عدة قطاعات تساهم في تحقيق الإيرادات ومنها الرعاية والتذاكر والبضائع وغيرها. وتلعب الرعاية دورًا كبيرًا في إجمالي إيرادات سوق الرياضات الإلكترونية، ففي عام 2023، تم تحقيق حوالي 900 مليون دولار إيرادات من خلال الرعاية وحدها تليها حقوق الإعلام التي حققت 300 مليون دولار. بينما تم تحقيق 100 مليون دولار من رسوم الألعاب، وحققت إيرادات البضائع والتذاكر 200 مليون دولار وساهم البث المباشر بحوالي 100 مليون دولار. [2]

وعلى الرغم من إيرادات سوق الرياضات الإلكترونية العالمية الضخمة، الا انه قابل للزيادة خاصة وان هناك زيادة ثابتة في جماهير هذه الألعاب ومتابعيها في السنوات الأخيرة، مما أدى إلى فرص جديدة للنمو وزيادة الاستثمارات ، وليتطور مشهد الاستثمار بشكل كبير بسبب الفرص المتنوعة، حيث تتم الاستثمارات في السوق بشكل رئيسي من قبل شركات رأس المال الاستثماري التقليدية والمستثمرين الاستراتيجيين والأسهم الخاصة. وبالمثل، تتضمن منصات الألعاب المختلفة إعلانات داخل التطبيقات لتعزيز تحقيق الإيرادات.

ولقد ساهمت هذه الصناعة في توفير فرص عمل جديدة في مجالات متعددة، تشمل إدارة الفرق، وتنظيم البطولات، والبث، والتعليق على المباريات، وتحليل البيانات، كما ظهرت فرص عمل في مجالات ذات صلة مثل تطوير البرمجيات وتصميم الألعاب والتسويق الإلكتروني.

شكل (1) سوق الرياضات الإلكترونية عالمياً



ثانيا: المملكة وتطور جهودها نحو الرياضات الإلكترونية

بدأت الرياضات الإلكترونية في المملكة تنمو بشكل متسارع مع إطلاق استراتيجيات التحول الرقمي التي تهدف إلى تنويع الاقتصاد وزيادة الاستثمار في المجالات غير النفطية، حيث تعتزم المملكة استثمار 142 مليار ريال (38 مليار دولار)، ويعد تأسيس **الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية** في أكتوبر 2017، هو خطوة مهمة في هذا الاتجاه، ليكون جزء من رؤية المملكة العربية السعودية 2030، بهدف دعم وتطوير قطاع الرياضات الإلكترونية في المملكة. ويرأس الاتحاد الأمير فيصل بن بندر بن سلطان، وتشمل أنشطة الاتحاد تنظيم بطولات محلية وعالمية، بالإضافة إلى دعم اللاعبين المحترفين وتطوير البنية التحتية للرياضات الإلكترونية. [3]

كذلك تهدف **الاستراتيجية الوطنية لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية** التي تم إطلاقها في سبتمبر 2022، إلى تطوير كل مراحل سلسلة القيمة في هذا القطاع داخل المملكة، بالإضافة إلى زيادة مساهمته في الناتج المحلي الإجمالي من خلال خلق مسارات مهنية وفرص عمل جديدة، مما يضع المملكة في قلب صناعة الألعاب بحلول عام 2030، ومن بين أبرز أهداف الاستراتيجية، تطوير جميع جوانب القطاع والوصول إلى 250 شركة ألعاب إلكترونية، وإنتاج أكثر من 30 لعبة محلية تصل إلى قائمة أفضل 300 لعبة عالميًا، كما تسعى الاستراتيجية لجعل المملكة من بين أفضل 3 دول من حيث عدد اللاعبين المحترفين، واستضافة أكبر فعالية عالمية في هذا المجال وتصديرها للعالم. ومن المتوقع أن تقدم هذه الاستراتيجية مساهمات اقتصادية تتجاوز 50 مليار ريال سعودي وتوفر فرصًا نوعية في مجالات متنوعة، مما يجذب الاستثمارات المحلية والأجنبية إلى المملكة. [4]

ومن جهود المملكة ومبادراتها على مستوى المنطقة المبادرة والإعلان عن تأسيس **الاتحاد الخليجي للرياضات الإلكترونية** في أغسطس 2023 خلال فعاليات

"منتدى العالم القادم" في الرياض، على غرار الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية الذي يقع مقره في كوريا الجنوبية الذي تم تأسيسه عام 2008، وكان الهدف من الاتحاد الخليجي للرياضات الإلكترونية هو تعزيز التعاون بين دول الخليج العربي في مجال الرياضات الإلكترونية ودعم اللاعبين المحترفين في المنطقة. يشمل الاتحاد ممثلين من السعودية، الإمارات، الكويت، قطر، والبحرين وعمان. [5]

كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض

تُقام البطولات الكبرى في الرياضات الإلكترونية، والمعروفة أحيانًا باسم كأس الرياضات الإلكترونية، في عدة دول حول العالم، والتي تختلف من حيث الألعاب التي تتنافس فيها الفرق، فقد قامت الولايات المتحدة الأمريكية بطولة الرياضات الإلكترونية في سياتل من عام 2012 حتى 2017، وبدءًا من يوليو وحتى أغسطس عام 2024، افتتحت المملكة أبوابها في مكان عالي المستوى في الرياض بوليفارد سيتي مسابقة كأس العالم للرياضات الإلكترونية والذي يضم رياضات إلكترونية نخبوية متعددة الأنواع والذي يقام سنويًا في المملكة العربية السعودية ، حيث وفرت فعاليات هذا الحدث تجربة رياضية تقنية فريدة لمحبي الألعاب الإلكترونية حول العالم، بجهود ودعم من المملكة العربية السعودية. وسيجمع كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024 أكثر من 2500 لاعب ولاعبة من نخبة الفرق والأندية الدولية، في منافسة للفوز بجوائز مالية تعد الأعلى في تاريخ قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، بإجمالي يتجاوز 60 مليون دولار. [6]

فقد عزز هذا الكأس التواصل بين مجتمع الألعاب الإلكترونية العالمية، من لاعبين ومشجعين إلى منتجي وناشري الألعاب، تحت مظلة أكبر حدث في تاريخ الرياضات الإلكترونية، مما يسهم في تعزيز الرياضات الإلكترونية كمجال أساسي للاستثمار، بالإضافة إلى ما سبق يساهم هذا الحدث في تشجيع العلامات التجارية والشركات على تبني الرياضات الإلكترونية، ويطلق كأس العالم برامج ومبادرات متميزة مثل برنامج دعم الأندية الذي يقدم جوائز ومكافآت سنوية للأندية المنضمة إليه، بهدف بناء قدراتها التنافسية ودعم نموها المالي واستدامتها.

ليجمع كأس العالم للرياضات الإلكترونية بين التكنولوجيا، التنافسية، والترفيه على مستوى عالمي، ويقدم خيارات مستدامة للمسارات المهنية للاعبين والأندية، كما ينشئ هذا الحدث جسرًا يربط بين الثقافات المتنوعة ويفتح آفاقًا جديدة لتطوير الرياضات الإلكترونية، مؤكدًا على دورها المتزايد في تشكيل مستقبل الترفيه والرياضة العالمية.

شكل (2) كأس العالم للرياضات الإلكترونية

ثالثا: التأثير الاقتصادي لكأس العالم للرياضات الإلكترونية في المملكة

يعتبر كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024 في المملكة العربية السعودية حدثاً بارزاً يحمل معه تأثيرات اقتصادية واسعة على الصعيدين المحلي والعالمي، ومن المتوقع أن يجذب الحدث عدداً كبيراً من السياح والمشاركين من مختلف أنحاء العالم بحوالي مليون سائح، مما سيؤدي إلى زيادة الإنفاق في قطاعات مثل الضيافة، السفر، الطعام والشراب، والأنشطة الترفيهية. وتشير التقديرات إلى أن استضافة مثل هذه الأحداث الكبرى يمكن أن تحقق إيرادات تصل إلى مئات الملايين من الريالات من الإنفاق السياحي وحده. بالإضافة إلى ذلك، تساهم الإعلانات والرعاية التجارية في زيادة الإيرادات، حيث تتطلع الشركات العالمية والمحلية إلى الاستفادة من الترويج خلال هذا الحدث الدولي البارز.

يعد تنظيم كأس العالم للرياضات الإلكترونية فرصة كبيرة لخلق فرص عمل جديدة في مجالات متعددة مثل التسويق والتنظيم، كما يؤدي إلى تنشيط سوق العمل من خلال الطلب المتزايد على الخدمات المتعلقة بالحدث مثل الخدمات التقنية والبث المباشر، بالإضافة إلى ذلك، يشجع الحدث على الاستثمار في البنية التحتية للرياضات الإلكترونية.

من خلال استضافة حدث بهذا الحجم، تسعى المملكة إلى تعزيز دورها كمركز إقليمي للتكنولوجيا والابتكار. يمكن أن يؤدي ذلك إلى جذب شركات التكنولوجيا العالمية للاستثمار في المملكة وتأسيس مراكز للبحث والتطوير، مما يعزز من اقتصاد المعرفة ويساهم في تنويع مصادر الدخل. كما يعزز هذا الحدث من مكانة السعودية كمركز رائد للرياضات الإلكترونية، مما قد يؤدي إلى استضافة مزيد من الفعاليات الدولية في المستقبل.

شكل (3) استشراف التأثير الاقتصادي للرياضات الإلكترونية في المملكة

ويمكن توضيح التأثير الاقتصادي للرياضات الإلكترونية في المملكة في النقاط التالية:

الناتج المحلي الإجمالي: الأثر الاقتصادي لهذا الحدث يتجاوز الإنفاق المباشر، حيث من المتوقع أن يساهم في نمو قطاعات حيوية مثل التكنولوجيا، الإعلام، والاتصالات. علاوة على ذلك، سيؤدي توافد الزوار الدوليين إلى تحفيز قطاعات التجزئة والضيافة، مما يعزز من تأثير الحدث على الاقتصاد بشكل عام، ومن المتوقع أن يسهم كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2024 بشكل كبير في تعزيز الناتج المحلي الإجمالي للسعودية، ومن المتوقع أن يضيف أكثر من 50 مليار ريال إلى الاقتصاد السعودي بحلول عام 2030. يتماشى هذا مع أهداف رؤية 2030 التي تسعى لتنويع مصادر الدخل وتقليل الاعتماد على عائدات النفط. [7]

سوق العمل: تعتمد صناعة الرياضات الإلكترونية بشكل كبير على التكنولوجيا، لذلك فإن الطلب على المتخصصين في تكنولوجيا المعلومات والمهندسين الشبكيين ومنشئي المحتوى الرقمي سيزداد بشكل ملحوظ.، كذلك ستتطلب عمليات الإنتاج والبث الخاصة بالحدث وجود مهنيين مؤهلين في مجالات الإعلام وإدارة الفعاليات والدعم الفني، كما سيزيد الطلب على العمالة في الفنادق والمطاعم وخدمات السفر بشكل ملحوظ نتيجة تزايد عدد الزوار، ومن المتوقع أن يوفر كأس العالم للرياضات الإلكترونية حوالي 39,000 وظيفة جديدة، ما سيساهم بشكل كبير في دعم مختلف القطاعات. [8]

تعزيز السياحة: من المتوقع أن يجذب كأس العالم للرياضات الإلكترونية أكثر من مليون زائر إلى الرياض، مما يشكل دفعة قوية لقطاع السياحة، خاصة خلال موسم الصيف الذي يكون عادة أقل نشاطًا. هذا التدفق من الزوار سيساهم في زيادة نسب الإشغال الفندقي، ويرفع من عائدات الشركات المحلية، بالإضافة إلى تعزيز الترويج للثقافة السعودية على المستوى الدولي. [9]

ختاماً:

إطلاق كأس العالم للرياضات الإلكترونية يتزامن مع التزام المملكة بتطوير القطاع الرقمي وتنويع اقتصادها بما يتماشى مع رؤية 2030 التي تهدف إلى تعزيز مكانة المملكة العربية السعودية كمركز دولي للألعاب والرياضات الإلكترونية. وتسعى المملكة من خلال استثمارها الكبير في هذه الصناعة إلى جذب الاهتمام والاستثمار العالمي، مما يساهم في تحقيق أهداف اقتصادية واجتماعية واسعة النطاق.

إن التأثير الاقتصادي المتوقع لهذا الحدث كبير، حيث سيساهم بشكل كبير في تعزيز الناتج المحلي الإجمالي، وخلق الآلاف من فرص العمل، وتعزيز قطاع السياحة في المملكة. ومن المتوقع أن تساهم بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية بشكل إيجابي في تعزيز البنية التحتية الرقمية، وجذب استثمارات جديدة، وتعزيز قدرة المملكة على استضافة الأحداث الدولية الكبرى في المستقبل.

في نهاية المطاف، تمثل بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض نقطة تحول مهمة في مجال الرياضات الإلكترونية، وتجسد النجاح في تحقيق الأهداف الاستراتيجية الطموحة للمملكة، ويهدف الحدث إلى مواصلة وضع الرياضات الإلكترونية في فتح آفاق جديدة للتطور والنمو في هذا القطاع الرائد.

المراجع:

1- eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025 ,statista,link:

https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/

visited 1/8/2024

2- eSports market revenue worldwide in 2022, by segment,statista,link:

https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/ visited 1/8/2024

3- **السعودية تستثمر 38 مليار دولار لتصبح مركزاً عالمياً للرياضات الإلكترونية**، اقتصاد الشرق، الرابط:

https://bit.ly/3LTFEWG تم الزيارة 2024/6/4

4- **استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية**، الموقع الرسمي للاستراتيجية، الرابط:

https://nges.sa/ تم الزيارة في 2024/8/2

5- **الاتحاد الخليجي للرياضات الإلكترونية**، الموقع الرسمي، الرابط:

https://gulfesports.org/team.html تم الزيارة في 2024/8/2

6- A new esports tournament in Saudi Arabia promises to be a game-changer, CNN, link:

https://edition.cnn.com/2024/07/06/sport/esports-world-cup-saudi-arabia-spt-intl/index.html visited 3/8/2024

7- Aiming to Make Saudi Arabia a Global Center for Gaming and Esports Sector by 2030, spa, link:

https://www.spa.gov.sa/2384241 visited 5/8/2024

8- Saudi Money Makes a Big Splash in Video Games, The New York Times, link:

https://www.nytimes.com/2024/07/12/technology/saudi-arabia-video-game-investment.html#:~:text=The%20Saudi%20government%20plans%20to,west%20of%20Riyadh%20called%20Qiddiya. Visited 5/8/2024

9- Esports World Cup Attracts Over One Million Visitors in Riyadh, gamesmarkt, link:

https://www.gamesmarkt.de/business/ewc-esports-world-cup-attracts-over-one-million-visitors-in-riyadh-0a09bf1917849d04b660c938c77b85da visited 6/8/2024

مركز الاقتصاد الرقمي
Digital Economy Center
بيت الخبرة