



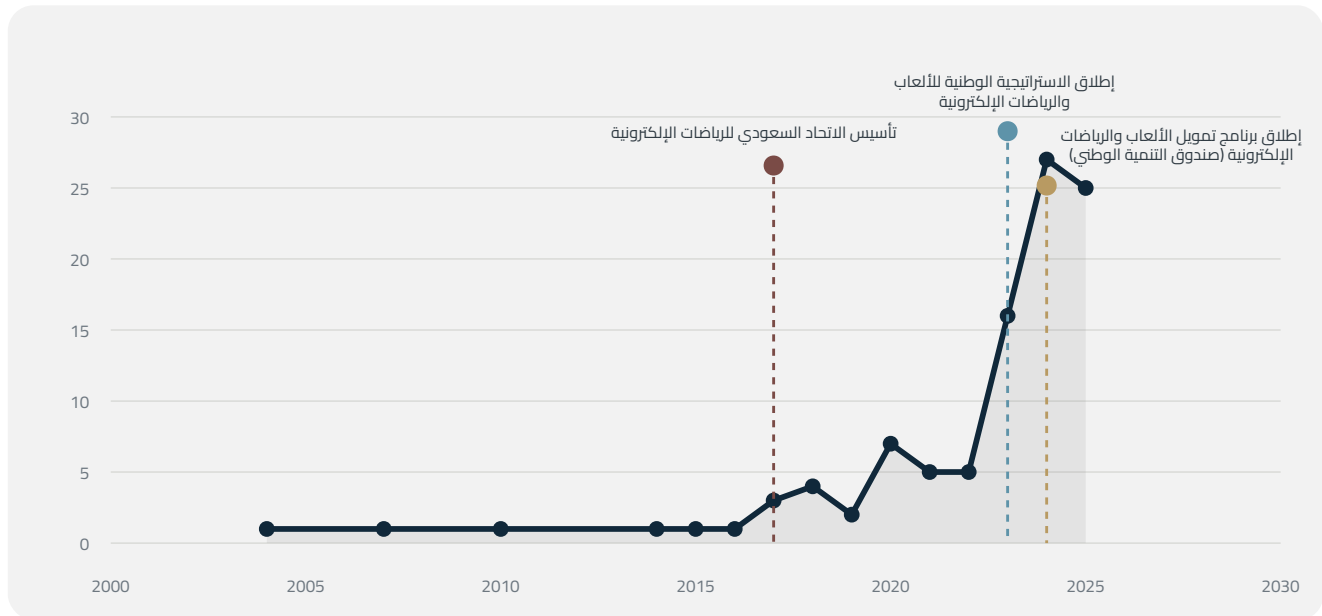
قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية من منظور تنموي



قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية من منظور تنموي

منذ إطلاق رؤية المملكة 2030، قامت برامج وخطط التحول بالتركيز على عدد من القطاعات غير النفطية والقطاعات الناشئة، ومن أبرزها قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية. حيث حظيت هذه القطاعات خلال السنوات الماضية بدعم حكومي، سواءً من خلال مبادرات الدعم التمويلية أو غير التمويلية، إلى جانب تزايد اهتمام القطاع الخاص بالاستثمار في القطاع وذلك استجابةً للنمو المستمر في الطلب المحلي والعالمي، وكل هذه الجهود التي تهدف إلى تنمية القطاع تتم بقيادة الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية. ويرتبط قطاع الألعاب بالرياضات الإلكترونية ارتباطاً وثيقاً إلا أن كلا منهما يمثل نشاطاً اقتصادياً مختلف. وتقوم أنشطة قطاع الألعاب الإلكترونية على تصميم ألعاب الفيديو وتطويرها ونشرها لأغراض ترفيهية عبر منصات متعددة، في حين نشأت الرياضات الإلكترونية من الممارسة التنافسية لألعاب الفيديو، ومن ثم تطورت إلى نشاط اقتصادي مميز يتقاطع مع قطاعات الألعاب والرياضة والإعلام والترفيه، حيث يشمل القطاع المنافسات الاحترافية بين اللاعبين، وتنظيم البطولات والدوريات، واستضافة الفعاليات المتخصصة. ويحظى قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة باهتمام متزايد، كما يشهد نمو متسارع ليعكس الارتفاع الملحوظ في حجم الطلب، وزيادة أعداد المنشآت في القطاع خلال السنوات القليلة الماضية. ويأتي هذا النمو مدعوماً بعدد من المبادرات الحكومية، والبرامج القطاعية، بالإضافة إلى الجهود التي تهدف إلى تطوير صناعة الألعاب، وتجدر الإشارة أيضاً إلى أهمية التغييرات والتحسينات التشريعية التي تستهدف تحسين بيئة الأعمال وتعزيز نمو القطاعات الناشئة، ومن بينها قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية.

الشكل 1.1: تأسيس الشركات في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية (2004-2025)



محركات بناء قطاعات مستدامة ذاتياً

يعتمد نمو القطاعات الناشئة واستدامتها على مجموعة من المحركات والمتطلبات، وفي مقدمتها استمرار نمو الطلب، إلى جانب إحداث تحول هيكلي يعزز من كفاءة بيئة الأعمال ويزيد من قدرة القطاع على استقطاب الاستثمارات اللازمة لتلبية الطلب المتنامي. ويمكن أن يتحقق هذا التحول الهيكلي من خلال عدد من المسارات، من أبرزها تحسين بيئة الأعمال، وتحسين فرص الوصول إلى التمويل، وتعزيز الوصول إلى أسواق جديدة، وجذب الاستثمارات الأجنبية المباشرة. كما ينبغي أن تركز التغييرات الهيكلية على استقطاب الكفاءات الوطنية وتطويرها والمحافظة عليها، بما يساهم في تنمية رأس المال البشري وتعزيز قدرات القطاع على المدى الطويل. وتعد التقنية أحد أهم الإمكانات الرئيسية لنمو أي قطاع ناشئ، حيث يساهم في توفير بنية تحتية رقمية متقدمة، إلى جانب توظيف التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي والحوسبة السحابية، في دعم نمو القطاع وتسريع انتقاله نحو مسار تنموي مستدام ذاتياً. كما تؤدي برامج ريادة الأعمال، وحاضنات الأعمال، ومسرعات الأعمال دوراً مهماً في دعم التحول، إلى جانب أهمية تطوير سلاسل الإمداد المحلية، وخفض العوائق أمام دخول المستثمرين والمنشآت الجديدة إلى السوق.

برنامج تمويل الألعاب والرياضات الإلكترونية

يعد برنامج تمويل قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية الذي أطلقه صندوق التنمية الوطني أحد الركائز الرئيسية لتطوير منظومة قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة. وقد أطلق البرنامج خلال عام 2023م لدعم مستهدفات المملكة في أن تصبح مركزاً عالمياً للألعاب والرياضات الإلكترونية، وذلك من خلال توفير حلول تمويلية تشمل أدوات الدين والاستثمار في الملكية لدعم كامل شرائح سلسلة القيمة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، والتي تشمل على سبيل المثال مطوري وناشري الألعاب الإلكترونية وأندية الرياضات الإلكترونية والشركات التي تعمل في تنظيم الفعاليات والبطولات المتخصصة في الرياضات الإلكترونية. وتقدر ميزانية البرنامج نحو 1.09 مليار ريال، حيث يستهدف البرنامج خفض المخاطر في القطاع بهدف تحفيز استثمارات القطاع الخاص، وتمكين الشركات العاملة في القطاع من التوسع، بما يعزز انتقال القطاع نحو مسار تنموي مستدام ذاتياً. كما أسهم البرنامج في إطلاق أول صندوق رأس مال جريء متخصص في قطاع الألعاب الإلكترونية فُدار من قبل شركة (Impact46)، ويجدر بالذكر بأن شركة (Impact46) نفذت أكثر من 10 صفقات تستهدف مختلف مراحل سلسلة القيمة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية. ويدعم الصندوق الشركات في مراحل الاستثمار الأولية بهدف تعزيز أعمال النمو والتوسع، حيث يبلغ متوسط قيمة الاستثمار في الصفقة الواحدة 3.75 مليون ريال سعودي.

إضافةً إلى تلك الجهود، قام البرنامج بدعم إنشاء أول مسرعة أعمال متخصصة في القطاع فُدار من قبل شركة (Merak Capital) بهدف دعم نمو الشركات ودعم دخولها للأسواق ودعم منافستها تجارياً. وتجدر الإشارة إلى أن شركة (Merak Capital) تعمل عبر مسارين، حيث يركز المسار الأول على الاستثمار في شركات قائمة في القطاع والتي لديها سجل من الإيرادات، حيث يسعى الصندوق إلى توسيع نطاق أعمالها. و ساهمت هذه الجهود في تنفيذ خمس صفقات شملت شركات نشر ألعاب وأنشطة أخرى تدعم سلسلة القيمة في القطاع. أما المسار الثاني فهو متعلق ببرنامج مسرعة الأعمال (Excel by Merak)، والذي يستهدف دعم شركات الألعاب في مراحلها المبكرة من خلال برنامج مكثف صُمم خصيصاً لرفع جودة المنتجات وتعزيز جاهزية الشركات للدخول إلى الأسواق، حيث قدمت الشركة من خلال هذا البرنامج الدعم لـ 34 شركة في القطاع.

الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية

أطلقت المملكة في عام 2022م الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية، والتي تهدف إلى ترسيخ مكانة المملكة كمركز عالمي للألعاب والرياضات الإلكترونية، بما يتماشى مع مستهدفات رؤية المملكة 2030 في تنويع الاقتصاد، واستحداث فرص العمل، وتحسين جودة الحياة. كما تستهدف الاستراتيجية تعظيم الأثر الاقتصادي للقطاع من خلال تعزيز الابتكار، وتنمية رأس المال البشري، وتوسيع الفرص الاستثمارية عبر مختلف مراحل سلسلة القيمة في القطاع. وتستهدف الاستراتيجية رفع مساهمة القطاع في الناتج المحلي الإجمالي بنحو 50 مليار ريال بصورة مباشرة وغير مباشرة بحلول عام 2030م، إضافةً إلى استحداث 39 ألف وظيفة مباشرة وغير مباشرة، وبناء القدرات والكفاءات اللازمة لضمان نمو القطاع بصورة مستدامة. كما تهدف الاستراتيجية أيضاً إلى وصول عدد الشركات إلى 250 شركة متخصصة في قطاع الألعاب داخل المملكة، ودعم تطوير أكثر من 30 لعبة سعودية قادرة على المنافسة عالمياً، إلى جانب وضع المملكة ضمن أعلى ثلاث دول في العالم من حيث تعداد اللاعبين المحترفين في الرياضات الإلكترونية لكل فرد.

ومن منظور تنموي، لا يعتمد نجاح قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية على استمرار الدعم الحكومي فحسب، بل يرتبط بصورة أكبر بقدرته على تعزيز ديناميكية السوق، وتمكين القطاع الخاص، ودعم ريادة الأعمال، وتحفيز الابتكار، لتصبح هذه العناصر المحرك الرئيسي لنمو القطاع واستدامته. ومع استمرار تطور المنظومة، قد تسهم زيادة تنافسية القطاع في تعزيز صادرات الخدمات المرتبطة بالألعاب والرياضات الإلكترونية، وترسيخ مكانة المملكة ضمن الاقتصاد الرقمي والمعرفي العالمي، والإسهام في تحقيق مستهدفات رؤية المملكة 2030. ومن هذا المنطلق، لم يعد قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية يُنظر له بوصفه قطاع ترفيهي، بل أصبح يمثل أحد القطاعات الناشئة الواعدة، والقادرة على المساهمة في تنويع الاقتصاد الوطني والمساهمة في رفع القدرة التنافسية للمملكة على المدى الطويل.

المصادر:

- 1 الابتكار والتقنية اليوم، أبرز الفروقات بين الألعاب والرياضات الإلكترونية
- 2 تقرير برنامج تمويل الألعاب والرياضات الإلكترونية (2025)
- 3 أكيومي، سياسات داعمة لبناء قطاع خاص حيوي ليدفع التحول الهيكلي، مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد)، (2021)
- 4 الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية