

JWC

للتواصل الاستراتيجي والعلاقات العامة
Strategic Communication & PR

قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة



jwc.sa



قراءة في المشهد

يشهد قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة تحولاً نوعياً من كونه قطاع ترفيهي إلى **قطاع اقتصادي واستراتيجي**. وتستهدف الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية إلى جعل المملكة مركزاً عالمياً للألعاب والرياضات الإلكترونية بحلول عام **2030**، من خلال تطوير سلسلة القيمة للقطاع، واستقطاب الشركات العالمية، ودعم الشركات المحلية، وتطوير المواهب والكفاءات السعودية.



%90

الاتصال بالإنترنت

%67

من سكان المملكة

23.5

مليون من عشاق الألعاب في
السعودية

تبرز جاذبية السوق السعودي في وجود قاعدة جماهيرية واسعة للألعاب والرياضات الإلكترونية، إذ تشير الاستراتيجية إلى وجود أكثر من **23.5 مليون** من عشاق الألعاب في السعودية، بما يعادل **67%** من سكان المملكة، إلى جانب وصول الاتصال بالإنترنت إلى أكثر **90%** من السكان. كما تشير إلى أن عوائد المصروفات من اللاعبين السعوديين هي **أعلى** من متوسط العائد العالمي لكل مستخدم **ARPU**.





كما أن حضور المملكة في هذا القطاع لم يعد مقتصرًا على الاستهلاك فقط، وإنما يتجه نحو الإنتاج، والاستثمار وتطوير الملكية الفكرية، واستضافة الفعاليات العالمية في هذا القطاع، وبناء منظمة محلية متكاملة.



حجم الاستثمار في القطاع



أكثر من

33

مجالاً استثمارياً

يتمتع قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة بحجم استثماري متنامي، إذ تشير الاستراتيجية إلى استهداف **أكثر من 33 مجالاً استثمارياً** في القطاع، والذي يعكس اتساع الفرص الاستثمارية أمام الشركات والمستثمرين.



من أبرز المؤشرات التي تعكس حجم الاستثمار

استثمارات مرتبطة بتطوير القطاع وعناصر سلسلة القيمة في مجالات الألعاب والرياضات الإلكترونية.

إنشاء مجموعة سافي للألعاب بقيمة 129 مليار ريال، ودمج ESL Faceit & في أكبر منظم للبطولات في تاريخ الرياضات الإلكترونية.

استحواذ صندوق الاستثمارات العامة على حصة بقيمة مليار دولار في مجموعة Embracer للألعاب.

سيطلق القطاع مساهمات اقتصادية تصل إلى 50 مليار ريال بحلول عام 2030.

وبناء على ذلك فإن الفرصة لا تقتصر على الاستثمار المباشر في تطوير الألعاب وإنما تمتد إلى **خدمات مساندة** تشمل التسويق والإعلام والتعليم والتدريب.



129

مليار ريال

مليار دولار

50

مليار ريال





مستقبل القطاع في المملكة

يتجه القطاع نحو بناء منظومة ألعاب سعودية متكاملة قادرة على الإنتاج والمنافسة عالميًا. وتحدد الاستراتيجية عدة مسارات للنمو، من أبرزها:





الرياضات الإلكترونية

- تحويل المملكة إلى وجهة عالمية لأكبر فعاليات الرياضات الإلكترونية
- تطوير وامتلاك الملكية الفكرية للبطولات والفعاليات وتصديرها عالميًا
- تمكين المواهب السعودية من المنافسة على المستوى الدولي.



إنتاج الألعاب والملكية الفكرية

- استقطاب وتوطين مطوري الألعاب العالميين وشركات النشر.
- تطوير الشركات الناشئة المحلية.
- إنتاج ألعاب تروج للثقافة السعودية والعربية.



البنية التحتية

- تطوير مرافق ومنشآت متخصصة
- توفير مرافق إنتاج لشركات الألعاب والرياضات الإلكترونية
- تطوير البث والبنية الرقمية



التقنية والابتكار

- الاستثمار في الألعاب السحابية
- تطوير تقنيات وتجارب الألعاب المستقبلية
- إنشاء بيئة داعمة للابتكار

هذا يعني أن القطاع سينتقل تدريجيًا من سوق استهلاكي كبير
إلى مركز إقليمي وعالي للإنتاج والابتكار والملكية الفكرية.





المستهدفات الوطنية في القطاع

وضعت الاستراتيجية مجموعة من المستهدفات الطموحة حتى عام 2030، من أبرزها:

30

لعبة محليًا

250

شركة ألعاب إلكترونية

39

ألف فرصة عمل

50

مليار ريال

مساهمات اقتصادية تصل إلى 50 مليار ريال.



خلق أكثر من 39 ألف فرصة عمل في التنمية والنشر- والبنية التحتية والمهنة المرتبطة بالقطاع.



الوصول إلى 250 شركة ألعاب إلكترونية وإنتاج أكثر من 30 لعبة محليًا تصل لقائمة أفضل الألعاب عالميًا.





تعزيز مكانة المملكة كمركز عالمي للألعاب والرياضات الإلكترونية.



دخول المملكة قائمة الدول الثلاث الأولى في تعداد اللاعبين المحترفين لكل فرد.



استقطاب الشركات العالمية وتوطينها في المملكة.



استضافة أكبر الفعاليات العالمية في الرياضات الإلكترونية.



زيادة مشاركة المملكة في الاتحادات الدولية للرياضات الإلكترونية.



تطوير ملكيات فكرية سعودية وتصديرها إلى الأسواق العالمية.



تطوير منظومة تعليمية وأكاديمية ومراكز تميز لدعم المواهب والكفاءات المحلية.

من اللافت أن الاستراتيجية تركز على **بناء المواهب السعودية وتطوير المحتوى المحلي واستقطاب الشركات العالمية ونقل المعرفة.**



الدور الإعلامي والاتصالي في تعزيز القطاع

مع هذا الحجم من الطموح والاستثمار، يصبح الاتصال الاستراتيجي جزءًا من تطوير القطاع نفسه، فالانتقال من كون المملكة سوقًا كبيرًا للألعاب إلى كونها مركزًا عالميًا لصناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية يحتاج إلى **بناء صورة ذهنية جديدة محليًا وعالميًا** من خلال:





إبراز قصص النجاح السعودية عبر
تحويل الاستثمارات والبطولات والمشاريع
إلى قصص عالمية تُظهر أثر القطاع على
الاقتصاد والمواهب والشبكات والابتكار.



بناء صورة المملكة كمركز عالمي
للقطاع والترويج لها كوجهة للاستثمار
وتطوير الألعاب واستضافة البطولات
واستقطاب المواهب والشركات العالمية.



بناء الثقة مع المجتمع من خلال شرح
القيمة الاقتصادية والاجتماعية للقطاع،
وإبراز فرص العمل والتطوير المهني للشباب
السعودي.



جذب الشركات والمستثمرين
العالميين عن طريق استخدام العلاقات
الإعلامية والاتصال المؤسسي. لإبراز الفرص
الاستثمارية.



إدارة السمعة والأزمات
وتدريب المتحدثين
والقيادات وإدارات التواصل
مع مختلف أصحاب
المصلحة.



**التوطين الثقافي ومواءمة
المحتوى والرسائل
العالمية مع الثقافة
السعودية** خصوصاً أن
الاستراتيجية نفسها تضع
ضمن أهدافها إنتاج ألعاب
تروج للثقافة السعودية.



**دعم المواهب والهوية
السعودية** عبر إبراز اللاعبين
والمطورين وصناع المحتوى
السعوديين وربط نجاحهم
بصورة أوسع عن المملكة
وقدراتها في المجالات
الرقمية والإبداعية.

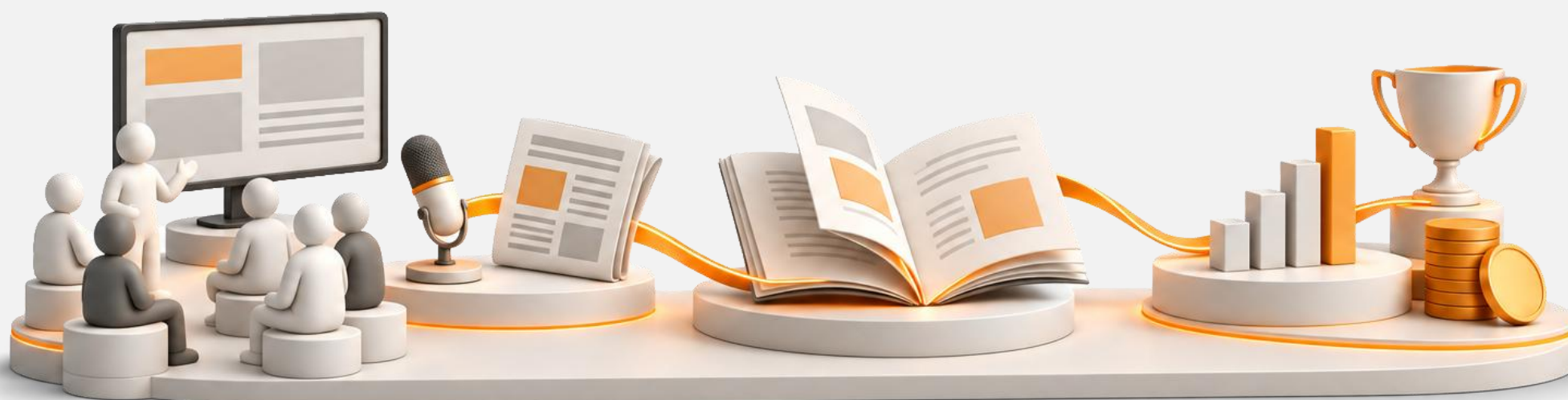
خدمات JWC في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

التواصل المؤسسي وبناء السردية الإعلامية:



01

بناء الهوية السردية للجهة، وصياغة قصتها ورسائلها الإعلامية، وإدارة علاقاتها الإعلامية محليًا ودوليًا وإبراز إنجازاتها أمام الجمهور والشركاء والجهات الرسمية، لتحويل الأرقام والاستثمارات والبطولات إلى سردية مؤثرة يفهمها الإعلام والجمهور والمستثمرين.





إدارة العلاقات الإعلامية لإطلاق الألعاب والبطولات والفعاليات

02

استنادًا إلى خبرتنا في إدارة المراكز الإعلامية للفعاليات والمعارض الكبرى، نقدم نموذج متكامل من بناء الاستراتيجيات الإعلامية والرسائل وإدارة المراكز الإعلامية وتقارير الرصد.



التوطين الثقافي للشركاء والمنصات العالمية

03

%67

عشاق الألعاب

نعيد خلق الرسائل والحملات بسرد وهوية ونبرة سعودية بما يضمن وصول حقيقي لجمهور يشكل عشاق الألعاب نحو **%67** من سكانه.

بناء صورة المواهب السعودية لتحويلها إلى قصص نجاح تمثل القطاع والمملكة عالميًا



04

نصنع باقات متكاملة لصناعة نجوم القطاع من اللاعبين، ومطوري الألعاب، والمصممين، وصناع المحتوى، ورواد الأعمال والشركات الناشئة، بحيث نقدم لهم خدمات تشمل التدريب الإعلامي وبناء الحضور والمحتوى، وصياغة القصص وإدارة السمعة بما يتوافق مع اشتراطات برامج الدعم الرسمية.

إدارة السمعة والأزمات



05

نرصد مخاطر السمعة قبل تحولها إلى أزمات، ونبني سيناريوهات مخصصة للأزمات، كما ندرب القيادات والمتحدثين لمحاكاة الأزمات الحقيقية.

JWC

للتواصل الاستراتيجي والعلاقات العامة
Strategic Communication & PR

شكراً لكم

Thank you

