صفر لـ1 واحد

نظرة على الرياضات الإلكترونية واستديوهات تطوير الألعاب في السعودية

أغسطس 2024

١٠

محتويات التقرير

عن التقرير	3
مقدمة	4
مشهد الألعاب والرياضات الإلكترونية في السعودية	5
مجموعة سافي للألعاب وقيادة السوق	6
نظرة على أبرز منصات الألعاب الإلكترونية واستديوهات الألعاب في السعودية	7
– منصات الألعاب الإلكترونية في السعودية	7
– استديوهات وشركات تطوير الألعاب الإلكترونية في المملكة	8
– أبرز استديوهات تطوير الألعاب في المملكة	9
الخاتمة	11
المصادر	12

١٠

عن التقرير

تسـلط المعلومات الواردة تاليًا الضوء علـى نمو قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السـعودية لاسـيما بعد إطلاق اسـتراتيجية ولي العهد الأمير محمد بن سـلمان في عام 2022 لتطوير القطاع ومعها إطلاق مجموعة سـافي للألعاب.

بجانب تقديم لمحة عن أبرز شركات واسـتديوهات تطوير الألعاب في السـعودية سواء الـتي انطلقـت من المملكة على أيدي رواد أعمال سـعوديين أو انتقلت مؤخرًا لافتتاح مقراتهـا بعـد الاسـتحواذ عليها مـن مجموعة سـافي المملوكة لصندوق الاسـتثمارات العامة.

01

مقدمة

في عـام 2022 أعلـن سـمو ولي العهـد الأمير محمد بن سـلمان عن اسـتراتيجية تطوير قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، ووقتها انطلقت شركة مجموعة سافي للألعاب (Savy Games) لتبـدأ معهـا مرحلـة جديدة للقطاع مسـتهدفة تحويل المملكة إلى مركـز لمحبي الرياضات والألعـاب الإلكترونية في العالم.

وترمـي الاسـتراتيجية للاسـتفادة مـن سـوق الرياضـات الإلكترونية الضخـم وزيادة مسـاهمته في الناتـج المحلـي، حيـث يتوقـع أن تسـاهم الرياضـات الإلكترونية بأكثر مـن **13.3 مليـار دولار (50 مليـار ريـال)** في الناتـج المحلـي بحلـول 2030، موفـرة معهـا نحـو **39 ألـف فرصة عمـل.** فيما يُتوقـع أن ترتفع مسـاهمة سـوق الألعاب الإلكترونيـة مـن **3.75 مليـار ريـال في 2023 إلى 10 مليـارات ريـال في 2026.**

وضحت بعض التقارير بأن سـوق الرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السـعودية قـد ينمو بمعدل سـنوي مركـب (CAGR) يـتراوح بين **20% و30%** خلال السـنوات الخمس القادمة، ممّا يجعله أحد أسرع الأسـواق نموًا في العالم وذلك بفضل الدعم الحكومـي، وازدياد عدد لاعبي الألعاب الإلكترونية، وتحسـين البنية التحتية، وتنظيم المزيد من الفعاليات.

ويتوقـع أن يبلـغ حجم سـوق الألعـاب الإلكترونية العالمـي نحـو **282.3 مليار** دولار بنهايـة 2024، **ويسـتمر بالنمـو بنسـبة 8.76% سـنويًا حـتى 2027 ليصـل إلى 363.2 مليـار دولار.**

مشهد الألعاب والرياضات الإلكترونية في السعودية

خصصت المملكة استثمارات بقيمة **38 مليار دولار** للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية تستهدف من خلالها **بناء 250 شركة ألعاب** والاستثمار في شركات عالمية أو الاستحواذ عليها، بجانب تطوير البنية التحتية في السعودية خاصة مع بناء مدينة للرياضات الإلكترونية بقيمة **500 مليون دولار** وأول منطقة في العالم مخصصة للرياضات الإلكترونية في القدية **تهدف لجذب 10 ملايين زائر سنويًا** وتوفر 4 قاعات كبيرة إحداها ضمن أكبر 3 قاعات ألعاب في العالم.

وتتزامن التغيرات والاستثمارات مع تزايد نسبة المهتمين بالرياضات الإلكترونية واللاعبين المحترفين، حيث **أظهرت بيانات الاتحاد السعودية للرياضات الإلكترونية أن 23.5 مليون شخص يمارسون الرياضات الإلكترونية في المملكة** ويمثلون **67%** من إجمالي عدد السكان. كما أن المملكة أصبحت تمتلك **100 لاعب محترف متفرغ** بالكامل للرياضات الإلكترونية في البطولات المحلية والعالمية بينهم بطبيعة الحال مساعد الدوسري بطل العالم السابق في لعبة فيفا، لاسيما مع تواجد عدد من الفرق الاحترافية بينهم **Twisted Minds** الذي حقق جوائز بقيمة **10 ملايين ريال** وحصل على **جائزة أفضل ناد لعام 2023 و Falcons Esports.**

وتماشيًا مع التطورات الخاصة بالقطاع في المملكة أقر الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية تشريعات للقطاع في عام 2023، حيث شكل لجنة انضباط ولجنة استئناف، وأصدر لائحة انضباط ولائحة عمل للجان القضائية.

على جانب آخر، فقد لُوحظ زيادة نسبة الشركات المنشآة محليًا للألعاب بأكثر من النصف، بحسب تقرير وزارة التجارة السعودية **"نمو السجلات في قطاع تطوير الألعاب الإلكترونية 59% خلال الربع الأول من عام 2024".**

مجموعة سافي للألعاب وقيادة السوق

عندما أعلن صندوق الاستثمارات العامة في عام 2022 تأسيس مجموعة سافي للألعاب، كان الخبر غريبًا لفئة كبيرة من الناس خاصة مع التوجه الجديد للصندوق ورغبته ببناء منظومة للألعاب والرياضات الإلكترونية تهدف لتحويل المملكة لعاصمة الرياضات الإلكترونية مستقبلًا.

جاء إطلاق المجموعة مع صندوق استثماري بقيمة **38 مليار دولار** للاستثمارات في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية عبر المساهمة في شركات عالمية ومحلية، بجانب بناء شركات محلية. **كما خصصت المجموعة 8 مليارات دولار للاستحواذ الكامل على علامات تجارية عالمية.** وأصبحت المجموعة نفسها لاعبًا محوريًا في القطاع مع عمليات الاستحواذ واستثماراتها في أكبر شركات الألعاب العالمية، **بما فيها:**

- الاستحواذ على شركة **Scopely** مقابل **4.9 مليار دولار**؛ وهي شركة مطورة لألعاب الهواتف بينها Monopoly Go!.
- الاستحواذ على **ESL**، وهي شركة ألمانية تنتج وتنظم مسابقات الرياضات الإلكترونية في العالم.
- الاستحواذ على **Faceit**، وهي شركة بريطانية تنظم بطولات الألعاب **ودمجت عملياتها مع ESL بعد الاستحواذ.**

تأسيس شركات:

تمتلك حصصًا في:

Nintendo® 8.3%

CAPCOM® 5.0%

EA 9.0%

NEXON 10.2%

EMBRACER GROUP 8.3%

وحصصًا غير معلنة في:

Take-Two Interactive

Activision Blizzard

NCSoft

نظرة على أبرز منصات الألعاب الإلكترونية واستديوهات الألعاب في السعودية:

منصات الألعاب الإلكترونية:

PLAYHERA
الشرق الأوسط

تأسست الشركة بعد شراكة بين **PlayHera الإيرلندية وشركة زين السعودية باستثمارات تصل 100 مليون دولار**، وتمكن المستخدمين من تنظيم بطولات الرياضات الإلكترونية واللعب التشاركي من خلال الأجهزة المختلفة من خلال خدماتها السحابية للألعاب، بجانب تقديم خدمات أخرى بينها المتجر الإلكتروني.

Rize Esports

تعرف كذلك باسم **Rize.gg**، وتوفر أدوات تساعد اللاعبين على بناء فرقهم وفي عمليات البث المباشر وتنظيم البطولات من خلال نظام مرتبط بواجهة برمجة التطبيقات لشركات الألعاب. **وسبق لها الحصول على استثمار بقيمة 1.6 مليون ريال في جولة استثمارية (Pre-Seed) في بداية 2024.**

كفو قيمز

كفو قيمز منصة سعودية للألعاب الإلكترونية تستضيف بطولات إلكترونية في مختلف الألعاب، وقد **احتضنت أكثر من 12 ألف لعبة، وما يزيد عن 610 ألف لاعب، وأكثر من 171 ألف فريق، كما قدمت جوائز بقيمة تجاوزت 10 ملايين ريال للفائزين في مسابقاتها.**

HOPLAY
هوبلاي

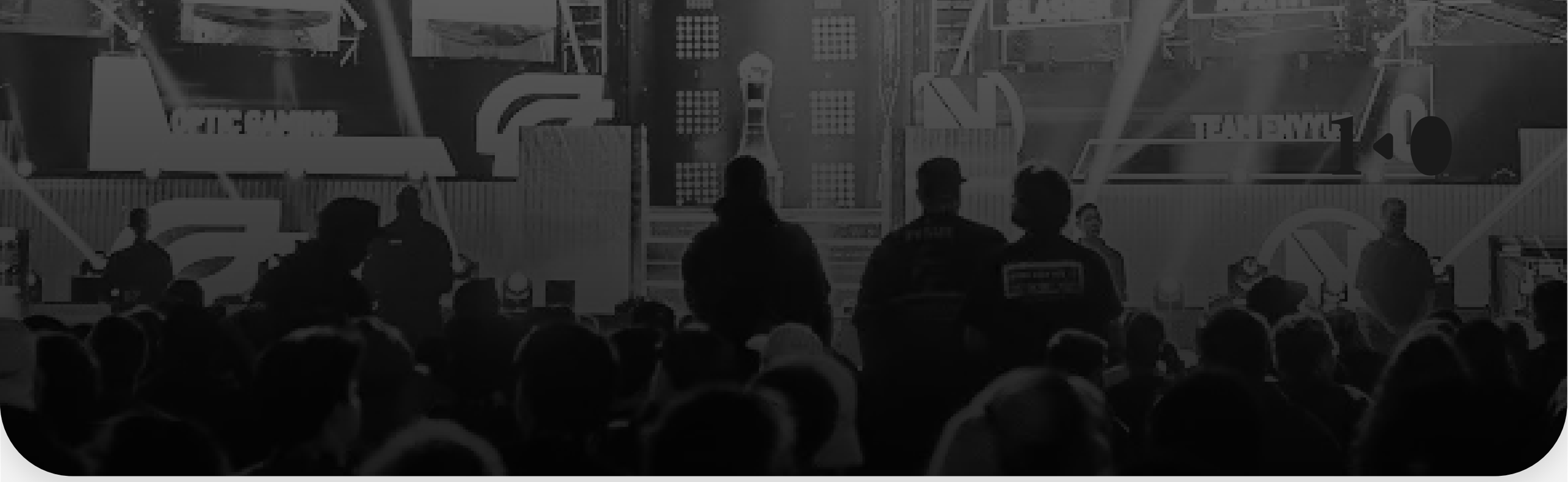
منصة تواصل اجتماعي للاعبين من خلال ربطهم لتكوين الفرق والتنافس على البطولات ومشاركة الاهتمامات، ويمتلك تطبيق المنصة بوابة تنظيم للبطولات آليًا للراغبين في عمل البطولات. **سبق وأعلنت شركة ألعاب الأساطير في عام 2022 الاستحواذ على هوبلاي لكن دون الافصاح عن قيمة الصفقة.**

١٠

استديوهات وشركات تطوير الألعاب

تتواجد العديد من شركات واستديوهات تطوير ونشر الألعاب في المملكة منذ سنوات، وهناك الملايين من الأشخاص داخل وخارج السعودية الذين جربوا ألعابها لاسيما الألعاب على الهواتف الذكية لكن ربما لم يعرفوا الجهة المطورة وهو ما نحاول تسليط الضوء عليه. كما أن انطلاق مجموعة سافي مع استحواذات عدة ساهمت بنقل الشركات العالمية مثل Scopely لمقراتها إلى السعودية.

ووفقًا لمؤسس UMX Studio، على الحربي، فإن سوق الألعاب وخاصة ألعاب الجوال سريعة التطور والتغير ونسبة النجاح فيها منخفضة لاحتدام المنافسة وتغير ذائقة المستخدمين؛ وكمثال واقعي فإن الاستديو الخاص به طور 15 لعبة في تصنيفات مختلفة نجحت منها لعبتان فقط وفي تصنيف ألعاب السباقات، لكن التجارب السابقة تمدهم ببيانات وتحليلات كثيرة تساعد في دعم المشاريع القائمة والمستقبلية.



أبرز استديوهات تطوير الألعاب في المملكة:

UMX Studio

بـدأ يومكـس سـتديو في عام 2014 على يد شـخص واحد والآن يضـم ما يزيد عن 70 موظفًـا، وتجـاوز ظهـور ألعاب الاسـتوديو 4 مليـارات مرة، وقاربـت التحميلات 100 مليـون تحميـل وأصبحت بعـض ألعابها ضمـن الألعاب الأكـثر تحقيقًا للأرباح في نفـس التصنيفات.

وتعتبر لعبة ملك الطارة اللعبة الأكثر شـهرة للاسـتديو بجانب لعبة ملك التعطيس، وحققت لعبة الاستديو الأولى التي أطلقت في 2014 نجاحات كبيرة بوصولها للمراكز الأولى في 100 دولة في التصنيفات العامة أو تصنيف السباقات.

بفضـل الله ثـم الجهـود الدؤوبـة، حقـق سـتوديو يومكس نجاحًـا هائـلًا. تجاوزت ظهـور ألعـاب الاسـتوديو 4 مليارات مـرة، وقاربت التحميـلات 100 مليون تحميل بالاضافـة للألعـاب الأكثر تحقيقًـا للأرباح في نفـس التصنيفات.

واليـوم يقف اسـتوديو الألعـاب على أعتاب مرحلـة جديدة من النجـاح وفي المراحل الأخيرة للحصول على اسـتثمار دولي سيُسـاهم في توسـيع نطاق أعمال الاستوديو وتحقيق المزيد مـن الإنجازات.

بعيـدًا عن إنجازاتنا نحـن ملتزمون بالتأثير الإيجابي على صناعـة الألعاب ومجتمعنا. نسـعى للقيـادة بالمثال وإلهام الأجيال القادمـة من مطوري الألعاب.

علي الحربي، مؤسس UMX.

Scopely

شركة تطوير ونشر ألعاب تفاعلية للهواتف الذكية تأسست فى عام 2011 فى الولايات المتحـدة واسـتحوذت عليهـا مجموعة سـافي للألعاب مقابـل نحو **4.9 مليـار دولار**، وقـد افتتحت مقرها في السـعودية. طورت الشركة ألعابًا شـهيرة مثل:
Monopoly Go!، وThe Walking Dead: Road to Survival، وYahtzee With Buddies، وScrabble GO، وMayhem، وKingdom Maker.

Spoilz Studio

شركـة تطويـر ألعـاب هواتـف ذكيـة سـعودية خالصة تأسسـت في عـام 2020 عن طريـق **مصعـب المالكي**، وطورت ونـشرت نحو **16 لعبة** تتنوع بـين مجالات مختلفة مثـل ألعـاب الـذكاء والسـباق والحركة. **وسـبق لها الحصـول على اسـتثمار بقيمة 2.6 مليـون ريـال في جولـة اسـتثمارية (Pre-Seed) في عام 2022.**

Sand Soft

شركـة سـعودية تأسسـت في عـام 2019 لتقديم تجـارب مختلفة لجمهـور الألعاب حـول العـالم من خلال نـشر وتطوير الألعاب والاسـتثمار في مشـاريع الألعاب، بجانب تقديمهـا ألعـاب الهواتف الذكية الـتي تنتهج نموذج لعب مختلف عـن المعتاد بحيث مـن خـلال اللعـب المجاني أو اللعـب مقابل تحصيل نقـاط يمكن اسـتخدامها لاحقًا بـدلًا من الدفع مقابـل اللعب.

توسـعت الشركـة عالميًـا وتمتلك حاليًـا مقرات لتطويـر وتصميم ونـشر الألعاب في الرياض في السـعودية، وبرشـلونة في إسـبانيا، وهلسـنكي في فنلندا، وشنغهاي في الصين.

حكواتي

تأسسـت حكـواتي في عـام 2018 في جـدة، وطـورت لعبـة قصصية سرديـة تفاعلية تسـاعد علـى الابتكار وتعزيـز العادات الحسـنة لاسـيما للأطفال.

Omelet Games

اسـتديو تطويـر ونـشر ألعـاب تأسـس في بدايـات 2017، ولـه ألعاب درفـت العرب وأخوة سـعود ولقيتها وطقطقة؛ حيث تجذب نحو 550 ألف لاعب نشـط شـهريًا.

ختامًا

تزايد الاهتمام في منصات الألعاب الإلكترونية واستديوهات تطوير ونشر الألعاب في السنوات القليلة الماضية بعد إطلاق استراتيجية الألعاب والرياضات الإلكترونية مقارنة مع السنوات السابقة، والاهتمام لم يعد يقتصر على أصحاب الشركات واللاعبين، بل امتد ليجذب المستثمرين لفرص مستحدثة يوفرها القطاع الذي ينمو بوتيرة سريعة جدًا **ومن المتوقع استمراره بالنمو بنسبة بين 20% و30% خلال السنوات الخمس القادمة.**

الخطوات السباقة لتطوير قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية من خلال إنشاء بنية تحتية متكاملة وتوفير الدعم لاحتضان بطولات عالمية ضخمة واستقطاب المهتمين من جميع أنحاء العالم لهذا الغرض، تفتح بدورها آفاقًا لاستكشاف الفرص وتحويلها إلى مشاريع ناشئة تركز على الألعاب والرياضات الإلكترونية نفسها أو المجالات المرتبطة بذلك.

المراجع

«الرياضات الإلكترونية».. صناعة واعدة تجتذب استثمارات ضخمة

10 مليارات ريال حجماً متوقعاً لسوق الألعاب الإلكترونية السعودية بحلول 2026

مجموعة سافي للألعاب

Gaming Market Size (2024-2029)

سوق الألعاب الإلكترونية في السعودية مرشحة لتسجيل 9.3 مليار ريال بحلول 2030

كيف يحقق نادي رياضات إلكترونية عوائد مليونية

شركة Rize.gg تغلق جولة استثمارية (Pre-Seed) بقيمة 1.6 مليون ريال عن طريق مستثمرين ملائكيين

ألعاب الأساطير تستحوذ على تطبيق هوبلاي

عن صفر لواحد

منصة إعلامية تغطي الشركات الناشئة المحلية

ماذا نقدم؟

أخبار ولقاءات	تقارير ومقالات	نشرة أسبوعية	استشارات إعلامية

صفر لواحد 100

newsletter@zto.sa