



ألعاب إلكترونية في المملكة العربية السعودية



بيانات

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 جزءاً لا يتجزأ من حياة الملايين حول العالم. تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية مثيرة وromosome تجمع بين التكنولوجيا والتفاعل الشخصي، كما تميز بتنوعها الكبير وقدرتها على جذب اهتمام اللاعبين من مختلف الأعمار والثقافات، دوّلتها هذه الشعبية والإقبال من مجرد كونها مجال للترفيه إلى سوق ضخمة للاستثمارات.

ما هي الألعاب الإلكترونية؟

وفقاً للتعریف 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 بالإنترنت، حيث تسمح هذه الخوادم للمستخدمين باللعب بمفردهم أو مع لاعبين آخرين بغض النظر.



الألعاب الإلكترونية عبر التاريخ

فكرة الألعاب موجودة منذ أقدم العصور، وكان لها عشاً عنها ومربيها. «ميدين» على سبيل المثال، هي لعبة تشبه 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 جر الأساس الذي سيبني عليه ثورة الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي.

ثورة الألعاب الإلكترونية في القرن العشرين

١٩٥٠م



في عام ١٩٥٠م، أتى عالم الرياضيات «كلود شانون» بفكرة لتطوير لعبة عبر الكمبيوتر بهدف ممارسة لعبة الشطرنج، وظلت محاولات العلماء في تطوير الألعاب الإلكترونية قائمة من أجل أن تُستخدم كإثباتات تقنية في مشاريعهم البحثية والعلمية، إلى أن شهد عام ١٩٥٢م إطلاق أول لعبة إلكترونية على الكمبيوتر والتي عُرفت باسم لعبة (OXO).

١٩٦٢م

أما في عام ١٩٦٢م، قام ستيف راسيل من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا بتطوير «لعبة حرب الفضاء» وهي أول لعبة إلكترونية يتم تشغيلها عبر عدة أجهزة. لكن حتى هذا الوقت لم تكن الألعاب الإلكترونية مُنادلة لاستخدام بشكل واسع، وذلك بسبب عدم قدرة الجميع على شراء أجهزة الكمبيوتر بسبب تكلفتها العالية آنذاك، على العكس من أجهزة التلفاز التي كان يملكتها الجميع؛ وهنا ذكرت فكرة للمهندس رالف باير، وهي تشغيل الألعاب الإلكترونية على أجهزة التلفاز، وبالفعل نجح في تطوير أول نظام لألعاب الفيديو عبر التلفاز.



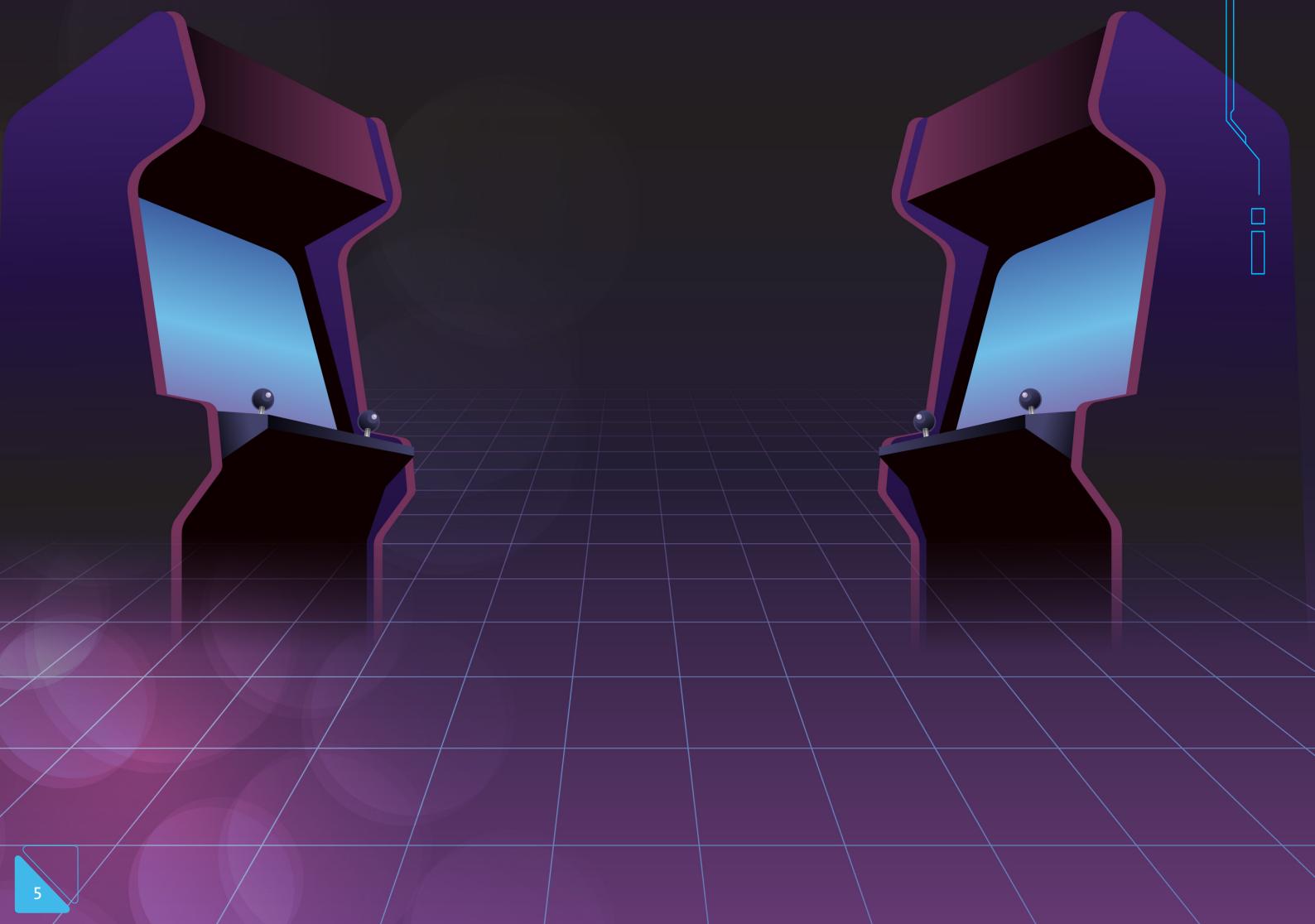
١٩٧٧

توالت التطورات في عالم الألعاب الإلكترونية في تلك الفترة إلى أن أصدرت شركة أتاري عام 1977م جهاز فيديو منزلي يُتحكم فيه من خلال أذرع تحكم، وبعد أن أصبحت أجهزة الكمبيوتر متاحة في أيدي الجميع ظهر ما يُعرف بألعاب ثلاثة الأبعاد، لتبدأ بعدها أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تعمل بالقطع الندية في الظهور مثل ألعاب الصالات أو ألعاب آركيد.

الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي

استمر الشغف بالألعاب الإلكترونية يقود المطوريين إلى أن وصلنا إلى عصرنا الحالي الذي شهد ثورة كبيرة وتطوراً مطرداً في عالم الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الألعاب المتخصصة 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 المذهل 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 الإلكترونية

أصبحت الألعاب الإلكترونية إحدى أكبر الصناعات نمواً وتأثيرة في الاقتصاد العالمي؛ نظراً للتطور الكبير في هذا المجال، وشراسة المنافسة فيه بين الشركات الكبرى، وكذلك حجم الاستثمارات في هذا السوق.

مع تفشي فيروس كوفيد-19 مؤخراً، شهد سوق الألعاب في المنطقة نمواً كبيراً بسبب زيادة استخدام الألعاب الأونلайн. بالإضافة إلى ذلك، تعد الشعبيّة المتزايدة لألعاب الهواتف الذكية والألعاب عاملًا فعالًا 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 ٢٠٢٣

957

مليار ريال سعودي

عام ٢٠٢٢

881

مليار ريال سعودي

بحسب الموقع المتخصص في الإحصائيات
«Statista».

بحسب تقدیرات شركة «Newzoo» المتخصصة في
دراسة إصدارات وحجم سوق الألعاب الإلكترونية.

حجم سوق الألعاب الإلكترونية العالمية (مليار ريال سعودي)

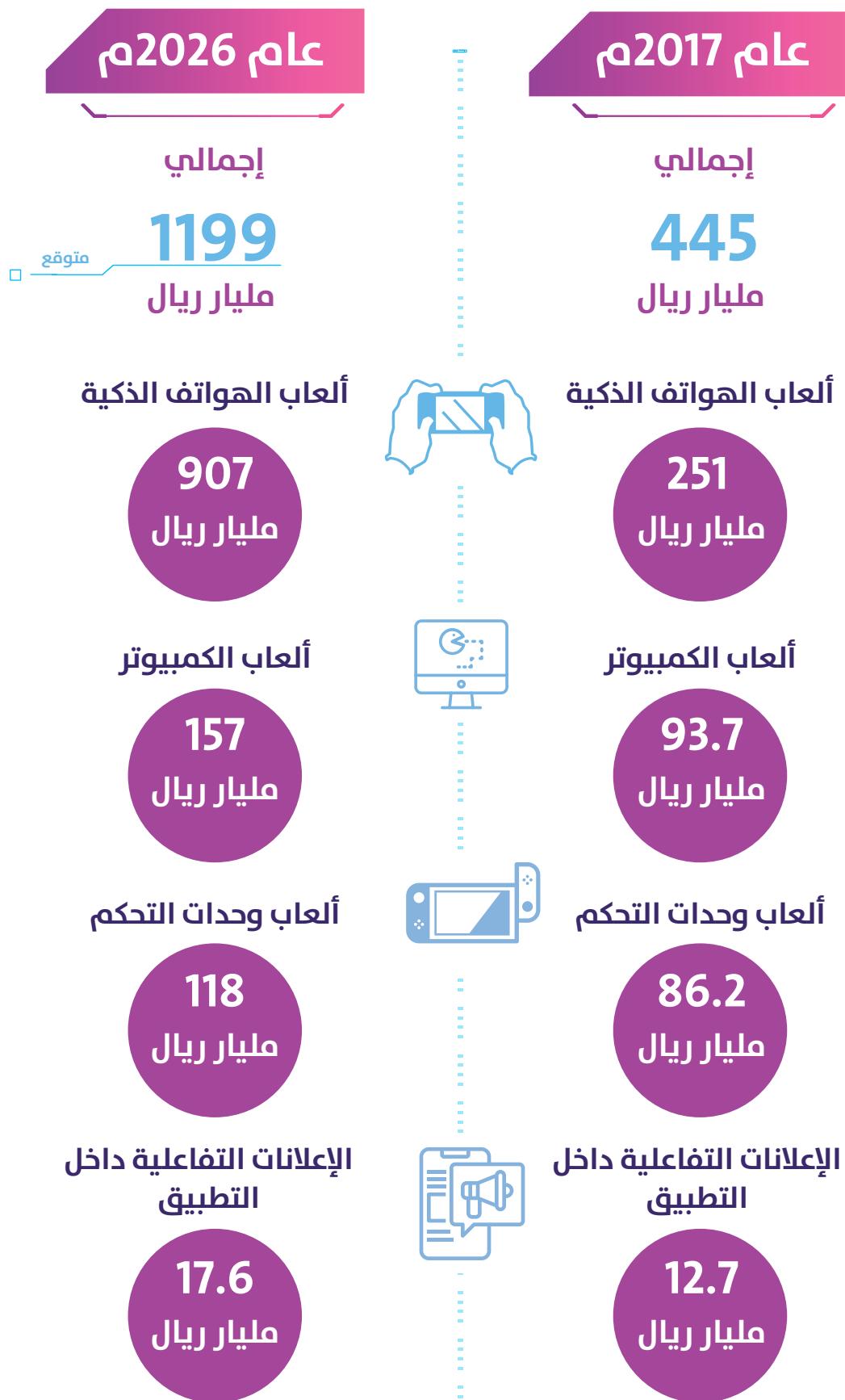


وفي تصور مستقبلي لحجم سوق الألعاب الإلكترونية العالمية حتى عام 2026م فمن المتوقع أن يصل حجم السوق إلى حوالي 1199.6 مليار ريال سعودي بناءً على وتيرة الزيادات والتطورات الحالية.

من المتوقع أن ينمو السوق بمعدل سنوي قدره 9.32% بين عامي 2023م و2028م، مما يؤدي إلى حجم سوق متوقع يبلغ قرابة 1421 مليار ريال سعودي بحلول عام 2028م.



متوّقّع إيرادات صناعة الألعاب الإلكترونيّة حتّى عام 2026



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 مصدراً للربح وجمع الثروات.

فبعد أن استعرضنا دجم 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 الآخر الاقتصادي لها كبير على جميع المستويات.



تلعب الألعاب الإلكترونية دوراً لا يقل أهمية في **تنمية التفكير الناقد والابداعي**، وتشجيع التفكير العلمي وتعزيز الذكاء وسرعة التفكير والشعور بالإنجاز لدى اللاعبين. كما تساهم في تطوير مهارات المبادرة والخطيط، وتحفيز التركيز والانتباه.

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

هناك أيضًا بطولات عالمية يتم تنظيمها للألعاب الإلكترونية ويتم تعين **جوائز لها بالماليين**، 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 دجم 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 الممكّنات والمدفّعات. ولعلّ قطاع الألعاب الإلكترونية هو أحد أهم القطاعات الـواعدة 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 سابقاً.



ذكر الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية أن المملكة العربية السعودية أصبحت حالياً موطنًا لما يزيد عن



من عدد السكان **67%** ما يمثل حوالى **23.5** مليوناً من عشاق الألعاب الإلكترونية

يتجاوز عدد اللاعبين المحترفين في السعودية أكثر من



متفرغ للرياضات الإلكترونية في البطولات المحلية أو الدولية **100** لاعب محترف

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



بحلول عام 2030م **9.3** مليار ريال وتهدف المملكة إلى زيادة القيمة السوقية إلى **3.7** مليار ريال

كما سجل عدّد 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 فائز في الدوري السعودي الإلكتروني ، والفوز بكأس eMBS السعودي، بالإضافة إلى كونه الشخص الوديد الذي حقق بطولة العالم في تاريخ الفيفا مرتين 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

٢٠١٧
إنشاء الاتحاد السعودي للرياضات
الإلكترونية



نظراً لشغف السعوديين الكبير بكافة الألعاب الإلكترونية، فقد قررت المملكة إنشاء الاتحاد السعودي للألعاب الإلكترونية. حيث قام الاتحاد بتنظيم العديد من البطولات والفعاليات المحلية والدولية على أعلى المستويات، كما جذب استثمارات كبيرة من القطاع الخاص في المملكة، فضلاً عن العمل مع مطوريين دوليين على تطوير المحتوى المحلي في السعودية.

كما قام الاتحاد السعودي للألعاب الإلكترونية بإطلاق الدوري السعودي الإلكتروني عام 2022م، والذي نظم منافسات احترافية في معظم الألعاب التناافسية بين أبرز الفرق الرياضية. من أبرز الألعاب التي دخلت ضمن منافسات الدوري السعودي الإلكتروني بجانب ألعاب FIFA الخاصة بكرة القدم Rainbow 6g, Overwatch, Rocket League, Siege, Call of Duty Vanguard. حيث تضم بطولات الدوري السعودي للألعاب الإلكترونية حوالي 55 بطولة، بمجموع جوائز يصل إلى 5 ملايين ريال سعودي، بينما يصل عدد الفرق المشاركة فيه إلى 50 فريق، تضم أكثر من 400 لاعب، فاز منهم في النهاية 40 لاعب فقط.

وأعلن عن إطلاق الأكاديمية السعودية للرياضات الإلكترونية عام 2022م، وهي منصة تعلم إلكتروني تتيح للهواي فرصة تحسين مهاراته والوصول به لاحترافية ثم لكبرى محافل الرياضات الإلكترونية العالمية كما تتيح لهم اكتساب المعارف في جميع مجالات الرياضات الإلكترونية، لبناء سيرة مهنية تجعل منهم قادة مستقبليين لقطاع الرياضات الإلكترونية.

بالإضافة إلى استضافة بطولة الاتحاد العالمي للرياضات الإلكترونية 2023، المعروفة بـ#GEG23، مؤخراً في الرياض بالتعاون بين الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والاتحاد العالمي للرياضات الإلكترونية. وقد شهدت هذه البطولة نجاحاً باهراً وصل صداها إلى جميع أنحاء العالم.

وأكد تركي الفوزان، الرئيس التنفيذي للاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية: "حققنا بطولة الاتحاد العالمي للرياضات الإلكترونية 2023 في العاصمة الرياض نجاحاً باهراً، نحن فخورون باستضافة هذا الحدث العالمي الذي أكد مركز الرياض كعاصمة عالمية للرياضات الإلكترونية"



٢٠٢٣

الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية

NATIONAL
GAMING & ESPORTS
STRATEGY
استراتيجية
قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

لقد سعت المملكة العربية السعودية وبذلت جهود ممنيّة في تطوير قطاع الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الاستراتيجية الوطنية للألعاب الإلكترونية والتي سعى إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التي تشكّل استثماراً شاملاً 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 ٢٠٣٠.

وتشمل أهداف الاستراتيجية الوطنية للألعاب الإلكترونية:

- ◀ الارقاء بتجربة اللاعبين ونقلها إلى مستوى احترافي.
- ◀ خلق فرص ترفيهية نوعية وجديدة.
- ◀ مساعدة قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في الناتج المحلي الإجمالي بنحو ٥٠ مليار ريال.
- ◀ خلق أكثر من ٣٩٠٠٠ فرصة عمل جديدة بحلول عام ٢٠٣٠.
- ◀ الوصول إلى الريادة العالمية في قطاع الألعاب الرقمية وتعزيز مكانة السعودية على الساحة الدولية.
- ◀ إنتاج أكثر من ٣٠ 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.

وتعتمد المملكة تنفيذ هذه الاستراتيجية من خلال ٨٦ مبادرة تغطي كافة سلسلة القيمة، تقوم بإطلاقها وإدارتها حوالي ٢٠ 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 المتتسعة في هذا القطاع.

سمو ولی العهد صاحب السمو الملكی الامیر محمد بن سلمان بن عبدالعزیز آل سعود:

«إن طاقة وإبداع الشباب السعودي وهواة الألعاب الإلكترونية هما المحرك لل استراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية، التي تلبّي طموحات مجتمع الألعاب محلياً وعالمياً من خلال توفير فرص وظيفية وترفيهية جديدة ومميزة لهم بهدف جعل المملكة مركزاً عالمياً لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية بحلول ٢٠٣٠».

٢٠٢٣

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 عالمياً في المجال.

٢٠٢٣

بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية



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

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 المطوريين والمبتكرین والشغوفین بمجال صناعة الألعاب الإلكترونية بالمهارات المطلوبة في ظل التسارع المستمر الذي تشهده هذه الصناعة المتطرفة يوماً تلو الآخر، بما يدعم الجهود الرامية لجعل المملكة وجهاً 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 عالمياً، احتضنت الوزارة بطولة لاعبون بلا حدود، معسكر همة لتطوير الألعاب، اللقاءات الرقمية في الألعاب الإلكترونية، واصنعوا والعبها للناشئين في ThinkTech.

كما أطلقت الوزارة مركز رياضة الأعمال الرقمية "Code" لتمكين رواد الأعمال وأصحاب المشاريع 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 وصولاً إلى مرحلة النمو والانطلاق.

الاستثمارات السعودية في قطاع الألعاب الإلكترونية



سافي جيمز جروب

لقد عقدت المملكة العزم على استثمار دواли 142 مليار ريال سعودي تخطي 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 ستتفق مجموعة سافي جيمز دوالي 50 مليار ريال سعودي للاستحواذ وتطوير واحدة من أفضل منصات الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى 70 مليار ريال سعودي للاستحواذ على حصة 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 الجيمز

مثل موسم الجيمز 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 ألعاب دول العالم، فوفقاً لصحيفة الشرق الأوسط السعودية فإن النسخة الأولى من موسم الجيمز شهدت مشاركة 113 فريقاً محترفاً عالمياً في بطولات متعددة في أقوى الألعاب الإلكترونية الشهيرة عالمياً، حيث بلغت قيمة الجوائز فيه إلى 56 مليون ريال. كما وصل عدد اللاعبين المشاركين إلى 400 لاعب، والذين يمثلون نسبة من أفضل لاعبي الرياضات الإلكترونية العالميين وعشاقها، 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 مدوية لقطاع الألعاب الإلكترونية، والمبuden. وسيكون مركزاً متاماً فريداً، يستغل أحدث التقنيات والممارسات المتطورة لتحفيز الإبداع وفرص تطوير الأعمال والمشاريع.



شركة القدية للاستثمار

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

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

المراجع



شركة اجتماعية
الاستشارية



www.itmam.sa



[ITMAM_SA](#)



[linkedin.com/company/itmam-consultancy](#)