البيان

الألعاب الإلكترونية قفزة عملاقة في 3 عقود

بدأت الألعاب الإلكترونية الازدهار في العالم منذ منتصف التسـعينات، ووفقاً لإحصائيات متخصصة ارتفع عدد اللاعبين، الذين يطلق عليهم «الرياضيون السـيبرانيون»، من 100 مليون في عام 1995 إلى 2.36 مليار في عام 2018 ثم إلى نحو 3.18 مليارات لاعب في عام 2022 قبل أن يصل عدد المستخدمين إلى 3.38 مليارات في 2023، حيث تحولت هذه الألعاب من مجرد هواية إلى واحدة من أكبر أسـواق صناعة الترفيه والرياضة، ومن المتوقع أن يواصل ارتفاع عدد المسـتخدمين بشكل سريع خلال السـنوات القليلة المقبلة في ظل انتشار ثقافة هذه الألعاب في مختلف أنحاء العالم، كما تشير التقديرات إلى احتمالية تجاوز القيمة السوقية لها 268 مليار دولار بحلول عام 2025 لتصل إلى 340 مليار دولار في 2027.

توزيع اللاعبين حسب المناطق (عالمياً)

أمريكا الشمالية	%53
الشرق الأوسط وشمال أفريقيا	%17
أمريكا اللاتينية	%10
آسيا والمحيط الهادي	%7
أوروبا	%13

تطور عدد المستخدمين في العالم

2023	2022	2018	1995
3.38 مليارات	3.18 مليارات	2.36 مليار	100 مليون

2027

توقع تقرير «مستقبل التجارة 2023» الذي صدر في مايـو 2023 عن مركـز دبي للسـلع المتعددة تحت عنوان «قطـاع الألعاب والرياضـات الإلكترونية في منطقـة الشـرق الأوسـط وشـمال أفريقيـا: نحو تحقيـق النمـو» أن تتضاعـف عائـدات الألعـاب الإلكترونيـة بحلول عـام 2027 مقارنة بعائدات عام 2021، وأرجـع ذلـك إلـى تنامي شـريحة الشـباب الشـغوفين بالتقنيات الرقمية وتطور البنية التحتية الرقمية، بالإضافة إلى الدعم الكبير الذي يحظى به القطـاع من قبـل الحكومـات، الأمر الـذي عزز من مكانـة المنطقـة بوصفهـا مركـزاً عالميـاً لصنّاع الألعاب واللاعبين على حد سواء.

أسواق واعدة

تعد منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا أحد الأسواق الواعدة في قطاع صناعة الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة سـوق الألعاب الإلكترونية في المنطقة خلال عام 2021 نحو 6.3 مليارات دولار.

30000

يهـدف «برنامـج دبـي للألعـاب الإلكترونيـة 2033» جعل دبي ضمن أفضـل 10 مراكـز عالميـة لقطـاع الألعاب الإلكترونيـة، وتوفير ما يصل إلى 30 ألف وظيفة جديدة مرتبطة بهذا القطاع.

قيمة السوق العالمي (مليار دولار)

من المتوقع أن تصل قيمة سوق الألعاب الإلكترونية إلى نحو 340 مليار دولار بحلول عام 2027 مقارنة بـ200 مليار دولار في عام 2021.

2027	2025	2021
340	268	200

قفزة هائلة

توقعت دراسـة أعدتها شـركة ريسـيرش آند ماركتس بأن إيرادات صناعـة ألعاب الفيديو ستشـهد قفزة هائلة في العالم لتبلغ 293.2 مليار دولار بحلول عام 2027، مسـجلة بذلك نمواً هائلاً بنسبة 245% خلال العقد الماضي.

% 23.3

تعتبر الرياضات الإلكترونية من بين القطاعات التي تحظى باهتمام كبير على نطاق واسع، حيث يتوقع أن يحقق هذا القطاع نمواً في الإيرادات بنسبة 23.3% بين عامي 2019 و2024 في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا.

% 46

كشـفت دراسة أعدتها وكالة StatInvestor بأن 46% من مجمـوع اللاعبين في عـام 2021 هم من النسـاء، وأن متوسط أعمار اللاعبين يتجاوز 30.

90.3

أسـهمت صناعـة الألعـاب الإلكترونيـة في الـولايات المتحـدة الأمريكيـة بنحـو 90.3 مليار دولار فـي الناتج المحلي الإجمالي خلال عـام 2019، كما وفرت أكثر من 143 ألف وظيفة مباشرة.

47000

وفـرت صناعة الألعـاب الإلكترونية 47 ألـف وظيفة في المملكة المتحدة بدوام كامل في عام 2016، وأسهمت بما يقـدر بنحو 747 مليـون جنيه إسـترليني من عائدات الضرائـب حتـى نوفمبـر 2018، وبنحـو 2.9 مليـار جنيه استرليني من الناتج المحلي الإجمالي عام 2019.

% 14.5

حققت صناعة الألعاب الإلكترونية، معدل نمو سـنوياً مركباً قـدره 14.5%، لتتجاوز بذلك كونها مجرد ترفيه للأطفال، وتستقطب شرائح عمرية وفئات اجتماعية متنوعة.

متوسط العائد

تنامى متوسـط العائد السـنوي عن كل مسـتخدم في سـوق ألعاب الفيديو، الذي قفز من 58.9 دولاراً في عام 2019 إلـى 80.18 دولاراً فـي عام 2022، ثـم إلى 84.19 دولاراً فـي 2023 (وفـق تقديـرات مؤسسـة «نيـوزو» المتخصصة في إحصاءات الألعاب الإلكترونية)

توزيع نسب الإيرادات حسب المناطق (2023)

أوروبا	%18
آسيا والمحيط الهادي	%4
أمريكا اللاتينية	%5
الشرق الأوسط وشمال أفريقيا	%46
أمريكا الشمالية	%27

% 50

كشـفت دراسـة أعدتها شـركة «مورجان سـتانلي ريسـيرش»، أن ألعاب الفيديو باتت ظاهرة عالمية تجاوزت حدود الأعمار.

ففي الولايات المتحدة وحدها، يلعب نصف السـكان أنواعاً مختلفة من الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة متنوعة، بدءاً من الحواسيب ووصولاً إلى أجهزة الواقع الافتراضي.

% 78

أشـار تقرير مؤسسـة «نيوزو» المتخصصة في إحصاءات الألعاب الإلكترونية إلى أن 78% من اللاعبين في الولايات المتحـدة الأمريكيـة اتفقوا على أن الألعـاب عبر الإنترنت تسهم بدور كبير في تكوين صداقات وعلاقات جديدة.

إعداد: عدنان الغربي - غرافيك: حسام الحوراني

البيان

المصادر: تقرير مؤسسة «نيوزو» المتخصصة في إحصاءات الألعاب الإلكترونية - تقرير «مستقبل التجارة 2023» الصادر حديثاً عن مركز دبي للسلع المتعددة - تقرير عدد 7 جامعة كيبك (2022)