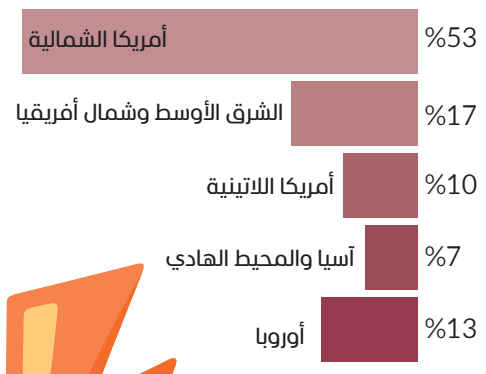
البيان

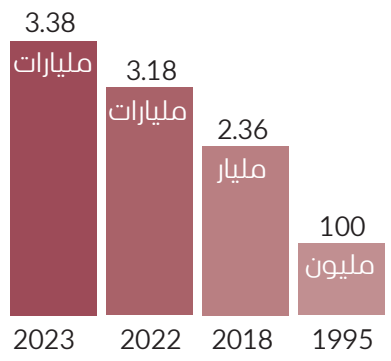
الألعاب الإلكترونية قفزة عملاقة في 3 عقود

بدأت الألعاب الإلكترونية الازدهار في العالم منذ منتصف التسعينات، ووفقاً لإحصائيات متخصصة ارتفع عدد اللاعبين، الذين يطلق عليهم «الرياضيون السيبرانيون»، 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 أسواق صناعة الترفيه والرياضة، ومن المتوقع أن يواصل ارتفاع عدد المستخدمين بشكل سريع خلال السنوات 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)

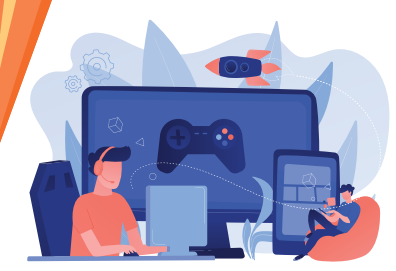


تطور عدد المستخدمين في العالم



2027

توقع تقرير «مستقبل التجارة 2023» الذي صدر في مايو 2023 عن مركز دبي للسلع المتعددة تحت عنوان «قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا: نحو تحقيق النمو» أن تتضاعف عائدات الألعاب الإلكترونية بحلول عام 2027 مقارنة بعائدات عام 2021، وأرجع ذلك إلى تنامي شريحة الشباب الشغوفين بالتقنيات الرقمية وتطور البنية التحتية الرقمية، بالإضافة إلى الدعم الكبير الذي يحظى به القطاع من قبل الحكومات، الأمر الذي عزز من مكانة المنطقة بوصفها مركزاً عالمياً لصنّاع الألعاب واللاعبين على حد سواء.



30000

يهدف «برنامج دبي للألعاب الإلكترونية 2033» جعل دبي ضمن أفضل 10 مراكز عالمية لقطاع الألعاب الإلكترونية، وتوفير ما يصل إلى 30 ألف وظيفة جديدة مرتبطة بهذا القطاع.

قفزة هائلة

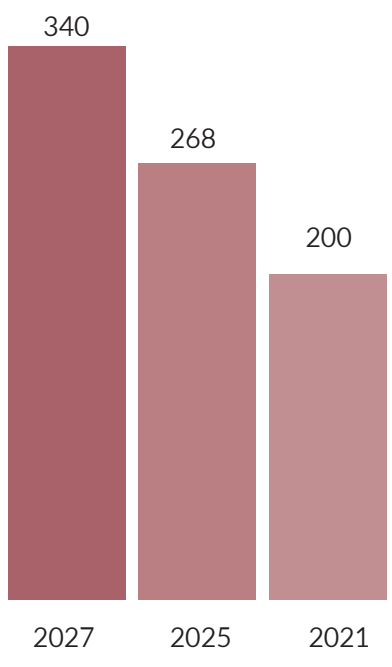
توقعت دراسة أعدتها شركة ريسيرش آند ماركتس بأن إيرادات صناعة ألعاب الفيديو ستشهد قفزة هائلة في العالم لتبلغ 293.2 مليار دولار بحلول عام 2027، مسجلة بذلك نمواً هائلاً بنسبة 245% خلال العقد الماضي.

أسواق واعدة

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

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.



%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

كشفت دراسة أعدتها وكالة StatInvestor بأن 46% من مجموع اللاعبين في عام 2021 هم من النساء، وأن متوسط أعمار اللاعبين يتجاوز 30.

%14.5

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

90.3

أسهمت صناعة الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية بنحو 90.3 مليار دولار في الناتج المحلي الإجمالي خلال عام 2019، كما وفرت أكثر من 143 ألف وظيفة مباشرة.

%50

كشفت دراسة أعدتها شركة «مورجان ستانلي ريسيرش»، أن ألعاب الفيديو باتت ظاهرة عالمية تجاوزت حدود الأعمار.
ففي الولايات المتحدة وحدها، يلعب نصف السكان أنواعاً مختلفة من الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة متنوعة، بدءاً من الحواسيب ووصولاً إلى أجهزة الواقع الافتراضي.

47000

وفرت صناعة الألعاب الإلكترونية 47 ألف وظيفة في المملكة المتحدة بدوام كامل في عام 2016، واسهمت بما يقدر بنحو 747 مليون جنيه إسترليني من عائدات الضرائب حتى نوفمبر 2018، وبنحو 2.9 مليار جنيه استرليني من الناتج المحلي الإجمالي عام 2019.

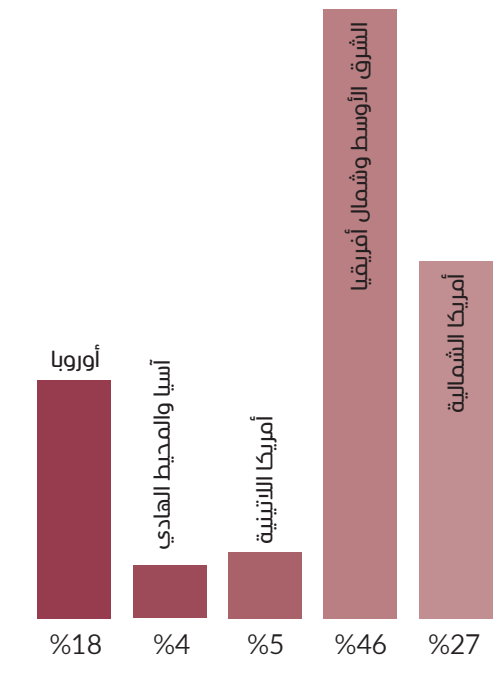
متوسط العائد

تنامى متوسط العائد السنوي عن كل مستخدم في سوق ألعاب الفيديو، الذي قفز من 58.9 دولاراً في عام 2019 إلى 80.18 دولاراً في عام 2022، ثم إلى 84.19 دولاراً في 2023 (وفق تقديرات مؤسسة «نيوزو» المتخصصة في إحصاءات الألعاب الإلكترونية)

%78

أشار تقرير مؤسسة «نيوزو» المتخصصة في إحصاءات الألعاب الإلكترونية إلى أن 78% من اللاعبين في الولايات المتحدة الأمريكية اتفقوا على أن الألعاب عبر الإنترنت تسهم بدور كبير في تكوين صداقات وعلاقات جديدة.

توزيع نسب الإيرادات حسب المناطق (2023)



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)

إعداد: عدنان الغربي - غرافيك: حسام الحوراني

البيان