NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY

استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

ما هي استراتيجية
قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية؟

تعد استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية استثمارًا متكاملاً لتطوير كامل سلسلة القيمة لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية،

يقودها شغف اللاعبين

فالجميع مدعو للمشاركة في إستراتيجية تعزز من نمو الفرص الوظيفية والعملية الجديدة وستجعل من المملكة العربية السعودية مركز اللعبة بحلول عام 2030.

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

ماذا تقدم

المملكة العربية السعودية في هذه الاستراتيجية؟

- دعوة الجميع للمشاركة
- تطوير القطاع
- اتاحة فرص وظيفية جاذبة
- خلق فرص اقتصادية متنوعة من خلال الألعاب والرياضات الإلكترونية
- رسم مستقبل القطاع عالمياَ
- خلق مركزًا عالميًا للألعاب والرياضات الإلكترونية

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

الرؤية المستقبلية

أن نصبح

مركز اللعبة

■

BECOME THE CENTER OF THE GAME

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

ما هي سلسلة القيمة للقطاع
التي تغطيها الإستراتيجية؟

تم تقسيم سلسلة القيمة للقطاع إلى

عناصر

تعمل الإستراتيجية على تطويرها. ومن ضمن هذه العناصر تم تحديد 26 فرصة استراتيجية سيتم تطويرها عبر 86 مبادرة موزعة على 20 جهة مختلفة

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

عناصر سلسلة القيمة

4 مبادرات

تطوير التقنيات والأجهزة

الطموح

التحــول إلى مختبر لتجـارب الإبتكار للألعــاب الإلكترونية، بما يضمن تحقيــق قفزات تقنية

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- الاستثمار في قطاع الألعاب السحابية
- دخول قطاع الألعاب الرياضية التحركية
- تمكين الابتكارات المستقبلية المعنية بالألعاب

13 مبادرة

إنتاج الألعاب

الطموح

خلق ملاذ لمطوري الألعاب وإنتاج منتجات رائدة

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- جذب وتوطين مطوري AAA العالميين وشركات النشر العالمية
- تطوير منظومة الشركات الناشئة المنتجة للألعاب (للهواتف الذكية) والملكية الفكرية المحلية
- تعزيز إنتاج الألعاب التي تروج الثقافة العربية والسعودية

14 مبادرة

الرياضات الإلكترونية

الطموح

ان تصبح المملكة الوجهة لقمة المنافسة في الرياضات الإلكترونية عالمياً

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- أن نصبح مركز العالم في فعاليات الرياضات الإلكترونية، بتنظيم أكبر الفعاليات العالمية
- ابتكار وتنظيم وتصدير الملكية الفكرية لفعاليات الرياضات الإلكترونية
- تطوير منظومة جديدة لتمهيد الطريق أمام الكفاءات المحلية وتمكينهم من أن يصبحوا أساطير في الرياضات الإلكترونية
- القيام بدور أكبر في الاتحادات الدولية للرياضات الإلكترونية

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

عناصر سلسلة القيمة

الخدمات الإضافية

14
مبادرة

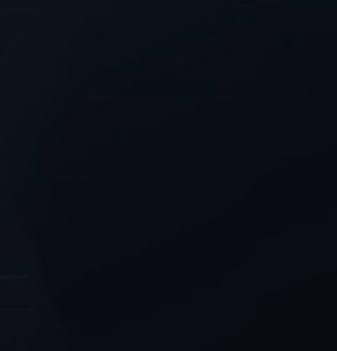
الطموح

تطوير طريقة مبتكرة وجذابة لاستهلاك الألعاب، مليئة بالموضوعات الاقليمية والقصص الوطنية للسعوديين والزوار العالميين

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- ربط مجتمع الألعاب المحلي والدولي عبر الفعاليات والمواقع
- أن نكون مركز للبث في العالم العربي
- تطوير وامتلاك الملكية الفكرية للألعاب ونشرها في جميع مجالات الثقافة المحلية
- ابتكار تجربة فريدة من الواقع الافتراضي للسعوديين والأجانب

التمويل والدعم المالي



6
مبادرات

الطموح

أفضل عوامل التمكين في التمويل والدعم المالي

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- تقديم حوافز لاستقطاب الشركات العالمية وخلق جهات محلية
- تقديم الدعم المالي لمنظومة الألعاب والرياضات الإلكترونية

البنية التحتية

10
مبادرات

الطموح

أفضل عوامل التمكين في البنية التحتية

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- توفير اتصالات وخوادم إقليمية، وتقليل مستويات زمن الاستجابة
- بناء ملاعب ومقاهي ومواقع مبتكرة للرياضات الإلكترونية
- توفير مرافق للإنتاج لشركات الألعاب والرياضات الإلكترونية

عناصر سلسلة القيمة

16 مبادرة

الحوكمة واللوائح التنظيمية

الطموح

أفضل عوامل التمكين في الحوكمة واللوائح التنظيمية

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- توفير إطار تنظيمي تمكيني للألعاب والرياضات الإلكترونية
- تسهيل توطين الجهات ذات العلاقة بالألعاب والرياضات الإلكترونية ونقل الكفاءات
- توضيح الأدوار والمسؤوليات وتنسيق أعمال الجهات المختلفة

13 مبادرة

استقطاب الكفاءات والمواهب وتطويرها

الطموح

أفضل عوامل التمكين في استقطاب الكفاءات والمواهب وتطويرها

الفرص الاستراتيجية (كيف سنحقق الطموح)

- توفير مناهج أكاديمية عملية ذات صلة بالألعاب
- الشراكة مع مؤسسات الألعاب العالمية
- دعم أكاديميات الرياضات الإلكترونية
- بناء مراكز التميز البحثية

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

تم تحديد

4

مؤشرات أداء استراتيجية بمستهدفات
طموحة وواقعية:

الوصول إلى عدد

250

شركة ألعاب الكترونية

استضافة الفعالية الأكبر عالمياً
(من ناحية عدد المشاهدات)
وابتكار ملكيات فكرية مميزة
وتصديرها للعالم

الأهداف ومؤشرات الأداء الرئيسية

انتاج أكثر من

30

لعبة محلياً تصل إلى قائمة
أفضل 300 لعبة عالميا
متراكمة من 2021 إلى 2030

الوصول إلى أفضل

3 دول

في تعداد اللاعبين
المحترفين في الرياضات
الإلكترونية لكل فرد

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

حقائق وأرقام

1. سيطلق القطاع مساهمات اقتصادية تصل إلى ٥٠ مليار ريال سعودي بحلول عام 2030.
2. نستثمر في مواطنينا ولاعبينا بهدف خلق أكثر من 39 ألف فرصة عمل في التنمية والنشر والبنية التحتية والمهن الأخرى بحلول عام 2030.
3. أكثر من 23.5 مليون من عشاق الألعاب (67% من السكان).
4. 42% مشاركة الإناث في الألعاب.
5. 18% مشاركة الإناث في الرياضات الإلكترونية.
6. +90% اتصال السكان بالانترنت في المملكة العربية السعودية.
7. عوائد المصروفات من اللاعبين السعوديين أعلى من متوسط العائد العالمي لكل مستخدم ARPU.
8. 5 أبطال عالمين سعوديين.

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

BECOME
THE CENTER OF THE GAME

حقائق وأرقام

9 يتجاوز مجموع جوائز البطولات الدولية والمحلية 100 مليون ريال سعودي سنوياً.

10 أكثر من 33 مجالًا للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية.

11 إنشاء مجموعة سافي للألعاب (١٢٩ مليار ريال) ودمج ESL FACEIT & في أكبر منظم للبطولات في تاريخ الرياضات الإلكترونية.

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

13 يلعب الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية أدوارًا قيادية في الاتحادات الدولية لدعم نمو وتنظيم الرياضات الإلكترونية AEF، AESF، GEF ، IeSF

14 رحب موسم الجيمرز بأكثر من 500 لاعب من نخبة الرياضيين الدوليين إلى المملكة العربية السعودية.

15 تعمل وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات على توسيع نطاق الحاضنات/المسرعات المحلية وتعزيز تطوير الألعاب المستقلة.

16 المملكة العربية السعودية موطن للخوادم الإقليمية لـ Activision Blizzard من خلال شراكتهم مع STC.

NATIONAL GAMING & ESPORTS STRATEGY
استراتيجية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية

Visit Our Website
WWW.NGES.SA

WWW.NGES.COM