

واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية
السعودية

إعداد الطالب/ نواف عبده عريشي

241002436

إشراف

د/ أسماء أبو عنزة

شكر وتقدير

رب أوزعني أن أشكر نعمتك التي أنعمت على وعلى والدي وإن أعمل صالحا ترضه وأدخلني برحمتك في عبادك الصالحين (النمل: 19) سبحانه ربى قدرت فألهمت وشئت فيسرت فلك الشكر حتى ترضى، شكراً كبيراً مباركاً كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك ومداد كلماتك.

فإيماناً بقول الله-تعالى-: ⑥ .لئن شكرتم لأزيدنكم (إبراهيم: 7)،
وتصديقاً لقول رسول الله-ﷺ: "من أسدى إليكم معروفاً فكافئوه، فإن لم تستطيعوا فادعوا له
حتى تعلموا أنكم قد كافأتموه" (رواه أبو داود والنسائي) ⑦ فإنه يطيب لى فى هذا المقام أن أتقدم بأسمى
آيات الشكر والتقدير والعرفان إلى أستاذى الجليل، د/ أسماء أبو عنزة ؛ لتفضل سيادتها
بالإشراف على هذا البحث، وعلى توجيهاتها السديدة،، فليس بوسعى إلا أن أدعو لها بالصحة
والعافية، وأن يجزيها الله-تعالى- عني خير الجزاء

ووفاءً وتقديراً وعرفاناً بالجميل أتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير والعرفان إلى الفضل على-بعد
الله- تعالى - والدي ووالدتي، أمد الله في عمرهما، ومتعهما بالصحة والعافية، وجزاها الله عنى
خير الجزاء.

كما أتقدم بخالص شكرى وتقديرى إلى زوجتى/ لما تحملت من مشقة وتضحية
فى سبيل إنجاز هذه الرسالة، فجزاها الله عنى خير الجزاء

وإيماناً من الباحث بالحكمة التى تقول سننقد إذا قمنا بعمل ما
وسننقد إذا لم نقوم بعمل ما فما دام النقد أمر حتمى فلنقم بعمل ما
وأخيراً، فهذا هو جهد البشر الذى يعتريه العجز والنقص؛ فالكمال لله وحده، أسأل الله-
تعالى- أن يجعله خالصاً لوجهه الكريم، وقد بذلت كل جهدى فى سبيل إخراج هذا العمل بهذه
الصورة، فإن أكن قد وفقت فذلك فضلُ الله يؤتيه من يشاء، وإن كانت الأخرى فحسبى أننى
اجتهدت، والكمال لله وحده

قائمة المحتويات

رقم الصفحة	الموضوع	مسلسل
1	الغلاف	1/0
2	الشكر والتقدير	2/0
3	قائمة المحتويات	3/0
6	قائمة الجداول	4/0
7	قائمة الأشكال	5/0
8	قائمة المرفقات	6/0
9	ملخص البحث	7/0
10	Abstrac	10/0
0/1	الفصل الأول : واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية	
11		
12	مقدمة	1/1
18	مشكلة الدراسة	2/1
19	هدف البحث	3/1
19	تساؤلات البحث	4/1
19	المصطلحات العلمية	5/1
0/2	الفصل الثاني : الدراسات السابقة	
20		
21	مقدمة الدراسات السابقة	1/2

تابع قائمة المحتويات

مسلسل	الموضوع	رقم الصفحة
0/3	الفصل الثالث : منهجية الدراسة	31
1/3	مجتمع البحث.....	32
2/3	عينة البحث.....	32
3/3	أدوات جمع البيانات.....	32
4/3	الدراسة الاستطلاعية.....	33
5/3	عينة الدراسة الاستطلاعية.....	33
6/3	إجراءات الدراسة الاستطلاعية.....	33
7/3	نتائج الدراسة الاستطلاعية.....	33
8/3	صدق الاستبيان.....	33
9/3	ثبات الاستبيان.....	34

تابع قائمة المحتويات

مسلسل	الموضوع	رقم الصفحة
	النتائج والتوصيات	41
	عرض النتائج ومناقشتها	
	عرض نتائج التساؤل الأول	42
	عرض نتائج التساؤل الثاني	42
	عرض نتائج التساؤل الثالث	45
	عرض نتائج التساؤل الثالث	46
	مناقشة النتائج	48
	الاستخلاصات	49
	التوصيات	50
	المراجع	51
	أولاً: المراجع باللغة العربية.....	52
	ثانياً: المراجع باللغة الأجنبية.....	53
	الملاحق	56

رقم الصفحة	عنوان الجدول	رقم الجدول	قائمة الجداول
8	توصيف عينة البحث.	1	
10	معامل ارتباط عبارات كل محور والدرجة الكلية للاستبيان	2	
11	معاملات ثبات محاور الاستبيان	3	
12	حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق للعبارات	4	
13	المحور الأول واقع صناعة الرياضة الإلكترونية	5	
13	حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق للعبارات	6	
14	المحور الثاني العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية	7	
	حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات المحور	8	
15	الثالث تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية	9	
	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث		
15	عن واقع صناعة الرياضة الإلكترونية	10	
	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث		
16	عن العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية	11	
	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث		
17	عن تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية	12	
	التحليل الإحصائي للتساؤل الثاني.		

قائمة الأشكال

رقم الصفحة	عنوان الشكل	رقم الشكل
16	النمو في إيرادات الرياضة الالكترونية.	1
19	العوائد الاقتصادية من الرياضة الالكترونية.	2

قائمة المرفقات

رقم الصفحة	عنوان المرفق	رقم المرفق
1/1	استمارة استطلاع السادة الخبراء حول المحاور والعبارات.	1
2/1	إستبانة موجهة إلى مدير إدارة التسويق.	2
3/1	إستبانة موجهة إلى مدير إدارة الموارد البشرية.	3
4/1	إستبانة موجهة إلى مدير الإدارة المالية.	4
5/1	إستبانة موجهة إلى مدير إدارة الشئون الإدارية.	5
6/1	إستبانة موجهة إلى العملاء.	6
7/1	أسماء السادة الخبراء (المحكمين).	7
8/1	أسماء السادة الخبراء فى المقابلات الشخصية.	8
9/1	أسماء السادة الرعاية والعملاء.	9
10/1	خطاب تسهيل مهمة الباحث للأشخاص والجهات المعنية.	10

واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية

مستخلص البحث

يهدف البحث إلي التعرف علي واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي لمناسبته طبيعة البحث، وتم اختيار عينة البحث من أعضاء اللجنة الأولمبية السعودية و الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية لعدد (40) فرداً، وبلغت العينة الاستطلاعية عدد (10) فرداً ومن خلال التوصل الى نتائج استجابات عينة البحث عن واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية ، يستخلص الباحث أن واقع صناعة الرياضة الإلكترونية يتمثل في تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في قطاع الرياضة الإلكترونية بالإضافة الى وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية و دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية و أهمية تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل و استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني و إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية و تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية تعمل في مجال الرياضة الإلكترونية ووجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.

الكلمات الدالة: صناعة الرياضة الإلكترونية - العوائد الاقتصادية - المملكة العربية السعودية.

The reality of the electronic sports industry and its economic revenues in the Saudi Arabia

Abstract

The aim of the research is to know the reality of the electronic sports industry and its economic returns in the Kingdom of Saudi Arabia. The descriptive approach was used in the survey method to suit the nature of the research. The research sample was selected from the members of the Saudi Olympic Committee and the Saudi E Sports Federation for a number of (40) individuals, and the exploratory sample amounted to (10) individuals. The research sample on the reality of the e-sports industry and its economic returns in the Kingdom of Saudi Arabia, the researcher concludes that the reality of the e-sports industry is to motivate investors and work on legislation that stimulate growth in the e-sports sector in addition to the existence of a strategy that outlines the policies of the e-sports industry and the support of the Ministry of Sports for the establishment of sports events and competitions And the importance of fully developing the e-sports system, creating vocational training centers for specialists working in the field of e-sports, preparing a draft communications law that includes regulating the relationship and defining roles between the concerned parties, developing an environment for professional and community competitions working in the field of e-sports, and the existence of a plan to develop the associated software e-sports industry.

Keywords: electronic sports industry - economic revenues - Saudi Arabia.

الفصل الأول

واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها
الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية

المقدمة:

تتمتع الرياضات الإلكترونية بسلسلة من الظروف المثالية في طريق النجاح حتى في أوقات الأوبئة العالمية مثل COVID-19 من بينها إمكانية وصول المشاهدين إلى الأحداث عبر البث المباشر ، وإمكانية التدريب والمنافسة مع محترفين آخرين عبر الإنترنت ، والتطور السريع للعبة ، وإمكانية اختيار الألعاب وفقاً لتفضيلات المشاركين وإمكانية المنافسة الفردية والمتعددة بنقرة واحدة ، و مع تعليق الألعاب الرياضية السائدة في جميع أنحاء العالم ، يتطلع الأشخاص إلى ممارسة الألعاب لقضاء ساعات الخمول في المنزل أثناء الإغلاق والعزلة، مما أسفر عن زيادة الاستخدام المنزلي لساعات الذروة بنسبة 75٪ في أسابيع الحجر الصحي الأولى حيث قدرت إحدى أكبر منصات البث المباشر للألعاب نموًا في جمهورها بمقدار الثلث فقط في مارس 2020 ، حيث يجرب الرياضيين الرياضات الإلكترونية كوسيلة للبقاء في المنافسة. (15: 5)

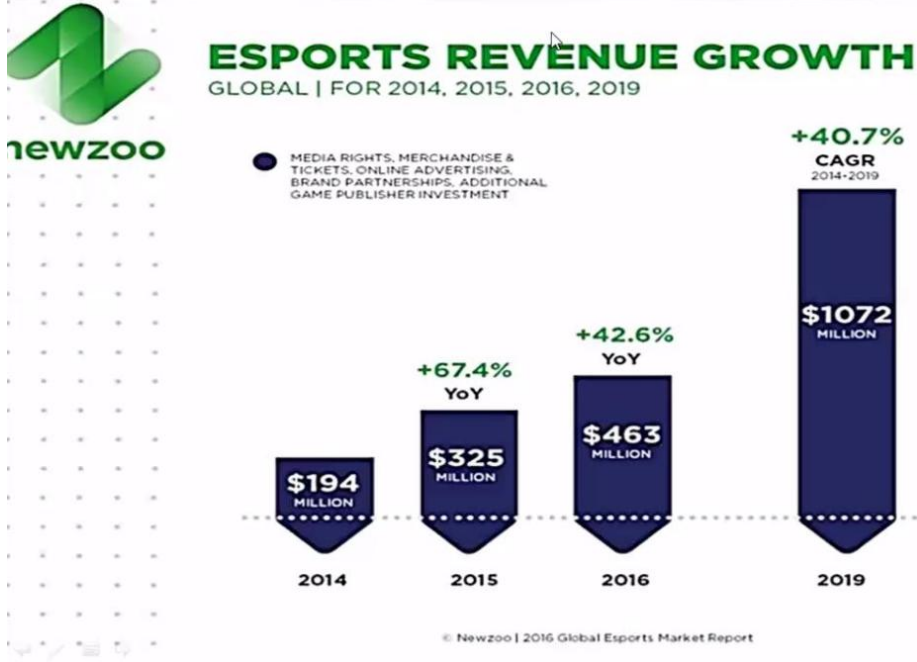
وبرزت أيضًا كقطاع اقتصادي وتجاري متنامٍ مرتبط بالترفيه والمنافسة، وقدمت ميزات مرتبطة بالرياضة تفسر أوجه التآزر التي تسعى الرياضات التقليدية لخلقها وتقديمه ولتحقيق الدخل من الأصول في قطاع الرياضة الإلكترونية يتم استخدام الأساليب والأدوات المطبقة في إدارة الرياضة لفهم العمليات الكامنة وراء خلق القيمة والمنتج في صناعة الرياضات الإلكترونية من منظور تجريبي، على غرار نموذج اقتصاد التجربة. (25: 635)

وقد أظهرت الرياضات الإلكترونية (ESports) نموًا هائلًا ، سواء من حيث القيمة السوقية أو عدد المشاركين ، ومن ثم ظهرت القضايا المرتبطة بالرياضات الإلكترونية مثل الهيكلية التنظيمية والبعد الاقتصادي لصناعة الرياضات الإلكترونية والعلاقة بين الرياضات الإلكترونية والرياضات التقليدية و أدوار أصحاب المصلحة في صناعة الرياضات الإلكترونية والبحث عن ضمان نمو مستقر ، مما استوجب استخدام الحكومة المالية للمؤسسات لتكوين الهياكل المطلوبة للتكيف باستمرار مع الظروف المتغيرة لصناعة الرياضات الإلكترونية و التكامل بينها والرياضات التقليدية. (29: 14)

واحتلت صناعة الرياضة الإلكترونية مكاناً هاماً في الاقتصاديات الوطنية للدول؛ فقد كان دخل صناعة الرياضة في الولايات المتحدة الأمريكية عام 1998 م/ 1999 م ما يعادل 75.1 مليار دولار أمريكي وأن صناعة الرياضة قد احتلت المرتبة 15 في الاقتصاد الأمريكي متقدمة في ذلك على كثير من الصناعات الأمريكية، كما احتل دخل مباريات كرة القدم المركز الثاني من الاقتصاد الوطني الإيطالي كما بلغت القيمة الإجمالية الإنتاجية للرياضة 4500 مليار ين ياباني محتلة بذلك المرتبة الخامسة في الاقتصاد الوطني الياباني. (5: 35)

وبات الأثر الاقتصادي للرياضات الإلكترونية واضحاً على جميع المستويات سواء الاجتماعية أو الثقافية أو الرياضية وأظهر تقرير نشرته شركة تحليلات صناعة الألعاب Newzoo ، أن إيرادات الرياضات الإلكترونية العالمية ستزداد وسط عوائد متضخمة من الإعلانات والترويج والحقوق الإعلامية وأن استثمارات العلامات التجارية عبر تلك الطرق الثلاثة ستشكل نحو 82 في المائة من إجمالي الإيرادات ، حيث أصبحت تحظى بشعبية هائلة، مع نجوم وبطولات خاصة بها، إضافة إلى أصحاب رياضات مشهورة وبطولات تُجرى في ملاعب وتُعطي جوائز مالية بملايين الدولارات، ومن أشهر الألعاب في الرياضات الإلكترونية الى جانب الألعاب القتالية تأتي كرة القدم FIFA وكرة السلة وتتصل أمريكا الشمالية على 409 ملايين دولار من إيرادات الرياضات الإلكترونية ، وهي أكبر نسبة من بين جميع الدول وتنتج الصين 19 في المائة وكوريا الجنوبية 6 في المائة، وفي حين إن الإعلان يمثل الجزء الأكبر من الإيرادات، فإنه من المتوقع أن تنمو مبيعات البضائع ومبيعات التذاكر بنسبة 22 في المائة لتصل إلى ما يقرب من 104 ملايين دولار، ومن المتوقع أنه بحلول عام 2022 يمكن أن يصل إجمالي إيرادات الرياضات الإلكترونية العالمية إلى 1.8 مليار دولار. (31) والشكل التالي يوضح النمو في إيرادات الرياضة الإلكترونية عن الأعوام (2014، 2015، 2016، 2019).

النمو في إيرادات الرياضة الإلكترونية



وعلى الصعيد العربي قامت السعودية في أواخر عام 2017 ممثلة في الهيئة العامة للرياضة واللجنة الأولمبية العربية السعودية بإنشاء الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية، ومع أن الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية يعد أحد الاتحادات الناشئة على صعيد المملكة إلا أنه يمثل امتداداً لـ "رؤية المملكة"، لأهمية هذه الرياضات في تنمية الشباب في كل المجالات بما ينعكس إيجابياً على الحياة المجتمعية بشكل عام، قد أقام عدداً من البطولات والفعاليات وورش العمل، من أبرزها: كأس الهيئة للقيمرز، وبطولة المملكة للبلوت، وبطولة كأس الهيئة المؤهلة لكأس العالم لفيفا 2018، وغيرها من البطولات التي كان لها صدى إيجابي على مستوى العالم، وتسبق دول الخليج وخاصة السعودية وقطر (أسباير زون) والإمارات بعض الأقطار الأخرى في تطوير الرياضات الإلكترونية، ويعود ذلك إلى قيمة الاستثمارات التي ترصدها تلك الدول لتشجيع اللاعبين وترقيتهم من خلال الدعم اللوجستي المتمثل في المرافق أو فرص التدريب. (32)

والشكل التالي يوضح تصدر السعودية في الانفاق على الألعاب الإلكترونية.



وتُحاكي الرياضة الإلكترونية الواقع بطريقة هائلة، إلى درجة أن أسطورة المنتخب الإيطالي (الأزوري) أندريا بيرلو كتب في مذكراته "أنا أفكر، إذاً أنا ألعّب"، وبأنه "في نهار 9 يوليو 2006 كنت نائماً، ثم صحت ولعبت البلاي ستيشن، وفي المساء ذلك فزت ببطولة كأس العالم"، هذه الكلمات تعكس العلاقة القائمة بين اللاعبين المحترفين ولعبة (EA SPORTS FIFA) ومن هذا الجانب، بات لكرة القدم الإلكترونية تأثيراً جلياً على اللعبة التقليدية وطريقة ممارستها من قبل اللاعبين المحترفين على المستطيل الأخضر، إذ كشف نجم أرسنال الإنجليزي النيجيري أليكس إيوبي، أنه قام بتحسين أجزاء من طريقة لعبه مستخدماً لعبة فيفا، وهو الأمر ذاته بالنسبة لـ"روميلو لوكاكو" مهاجم نادي مانشستر يونايتد الإنجليزي الذي أكد استخدام تصنيفه في ألعاب الفيديو ليقوم بتطوير نفسه في اللعبة. (33)

ومؤخراً ، ازداد البحث المتعلق بهذه الرياضة بشكل كبير ، حيث غطى تخصصات مثل الأعمال والدراسات الإعلامية وعلوم الرياضة وتقنيات المعلومات وعلم الاجتماع والعلوم المعرفية التي تساعد على فهم الحالة العلمية للرياضات الإلكترونية، بالإضافة إلى التقييمات الفسيولوجية وتقييمات التسويق وإدارة الرياضة ستساعد هاتان النقطتان الأساسيتان في جعل الرياضات الإلكترونية نشاطاً احترافياً في الدول المهتمة بهذا المجال، و ما يستوجب على الأحداث والبطولات المحلية أن تحظى بدعم الرعاية والاتحادات

والهيئات العامة والخاصة وجذب الاستثمار والسعي لتوسيع نطاق الرياضة وتخصصاتها ، ويعد استخدام الأدوات الرقمية مثل الشبكات الاجتماعية خيارًا تسويقيًا أساسيًا حيث يجب استكشاف الطرق للوصول إلى المسابقات الوطنية والدولية. (13: 18)

وتتشابه أعمال الرياضة الإلكترونية مع الرياضة التقليدية في الأعمال التالية:

– أعمال الرياضة المنتجة لدخل أو إيراد مباشر:

تعتمد بعض المنظّمات الرياضية في دخلها أو تحقيق إيراداتها على الأحداث الرياضية الخاصة بها مثل ما يحصل عليه النادي الرياضي من بيع التذاكر في المباريات الرياضية. والمعيار هنا هو أن المنظّمة الرياضية تبيع التذاكر أو تبيع حق الحدث الرياضي لأي جهة من الجهات. كما أن بعض المنظّمات الرياضية تعتمد أيضاً على الإعلانات والإشهار.

– أعمال الرياضة المنتجة لدخل أو إيراد غير مباشر:

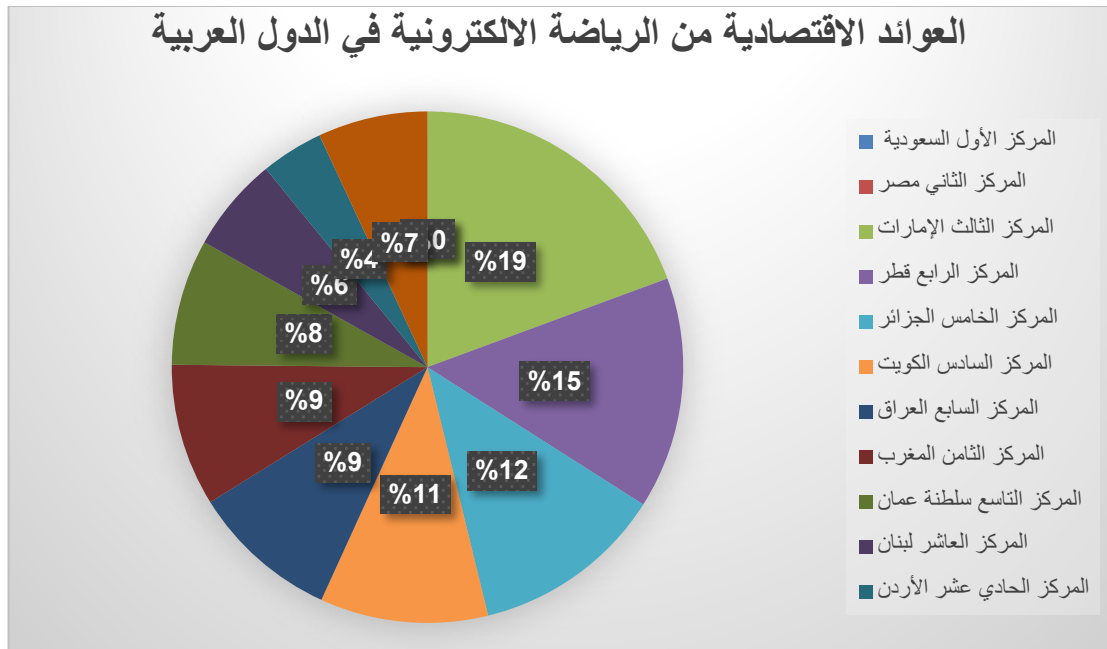
لا تعتمد هذه الأعمال بشكل مباشر على العمل ولكن على شعبية الرياضة وشعبية الفرق الرياضية واللاعبين. حيث تشتمل على المبيعات الرياضية من المنتجات والأجهزة الرياضية وهؤلاء هم الذين ينتجون الدخل أو الإيراد للأحداث الرياضية.

– أعمال الرياضة المنتجة لدخل أو إيراد مدعّم:

ترتبط هذه الأعمال بوجود الأحداث الرياضية نفسها كالدخل الذي تحقّقه بعض الأعمال المرتبطة بالرياضة من أحداث رياضية شهيرة أو دورات رياضية كبيرة. (1 : 22)

ووفقًا لإحصاء شركة "نيوزو Newzoo" في أكتوبر 2018 لحجم العائدات من سوق الألعاب الإلكترونية لأكثر من 100 دولة، جاءت الصين في المركز الأول عالمياً بقيمة تقترب من 38 مليون دولار، تليها الولايات المتحدة بقيمة 30 مليون دولار، ثم اليابان بقيمة 19 مليون دولار، ثم كوريا الجنوبية بقيمة 5.6 مليون دولار، ثم ألمانيا بقيمة 4.6 مليون دولار. وعلى المستوى العربي احتلت السعودية المركز الأول في حجم عائدات سوق الألعاب الإلكترونية بقيمة 761 مليون دولار، وفي المركز التاسع عشر عالمياً، بينما جاءت مصر في المركز الثاني عربياً وفي المركز 37 عالمياً، بقيمة عائدات بلغت 286 مليون دولار، وتحتل المركز الأول على مستوى القارة الأفريقية، بينما جاءت الإمارات في المركز 41 عالمياً بقيمة 226 مليون دولار والثالث عربياً، بينما جاءت قطر في المركز

الرابع عربيا ورقم 48 عالميا بقيمة 171 مليون دولار، وجاءت الجزائر في المركز 54 عالميا والخامس عربيا بقيمة 142 مليون دولار، والكويت في المركز 57 عالميا، والسادس عربيا، بقيمة 124 مليون دولار، والعراق في المركز 58 عالميا، والسابع عربيا بقيمة 109 ملايين دولار، واحتل المغرب المركز 59 عالميا والثامن عربيا بقيمة 105 ملايين دولار. وجاءت سلطنة عمان في المركز 62 عالميا، والتاسع عربيا، بقيمة 93 مليون دولار، وجاءت لبنان في المركز 71 عالميا والعاشر عربيا بقيمة 70 مليون دولار، والأردن في المركز 78 عالميا والحادي عشر عربيا بقيمة 46 مليون دولار، بينما جاءت البحرين في المركز 81 عالميا والثاني عشر عربيا بقيمة 43 مليون دولار (30)، والشكل التالي يبين العوائد الاقتصادية من الرياضة الإلكترونية بالدول العربية:



و نظراً للنمو المتسارع للرياضات الإلكترونية وطبيعتها التطورية ، قد يكون من الصعب أحياناً إنشاء هياكل تنظم الألعاب ، ولكن هذه خطوة أساسية على طريق تطوير اللوائح وهياكل السلطة حيث يجب أن يتم وصف مستقبل الرياضات الإلكترونية في إطار ثلاثة سيناريوهات مستقبلية أولها كيفية تأثير الرياضات الإلكترونية على الرياضة العالمية، وثانيها تركيز الإجراءات على تطوير بروتوكولات وبرامج تدريب جديدة لتحسين مهارات اللعب والخطط وثالثها الاستراتيجيات التكتيكية التي ستؤدي إلى أداء فردي وجماعي أفضل ، لذا يجب على كيانات الدولة مثل وزارة الرياضة ، واللجنة الأولمبية والاتحادات الرياضية

وغيرها من المؤسسات المعنية بالرياضة إصدار التقارير حول وضع ومستقبل الرياضات الإلكترونية في الدولة.

مشكلة الدراسة:

يجب أن نتظر المملكة العربية السعودية كيف تمكنت الرياضات الإلكترونية من التطور إلى منصات عبر الإنترنت بطريقة فعالة و بلا منازع وبالتالي يجب أن نتطرق الأنشطة الرياضية المتنوعة كيفية الوصول إلى المتفرجين والبحث عن طرق أكثر جاذبية لعرض أنشطتها وأحداثها للحصول على قبول أفضل، ومن ثم تطوير بعض المقترحات من أجل جذب المزيد من الجمهور إلى رياضات وأنشطة بعينها خلال هذا الوباء ، مثل الحالات الناجحة لتطبيقات ركوب الدراجات الداخلية التفاعلية ، واللياقة البدنية ، وتطبيقات القوة واللياقة أو محاكاة الرياضة في ظل إعدادات الواقع الافتراضي التي تسمح للناس بالاستمتاع و الانتظام برياضاتهم والتحكم في البقاء بصحة جيدة حتى في ظل هذه الظروف الوبائية، حيث يمكن تحويل بعض هذه الرياضات العادية إلى طريقة رقمية وعبر الإنترنت مثل ركوب الدراجات في الأماكن المغلقة مثلاً جيداً على طريقة قابلة للتطبيق للمنافسة عن بُعد بشكل مؤقت في مجتمع تحصره تداعيات الوباء .

ويرى الباحث أن تحويل التحديات المستقبلية لصناعة الرياضة إلى رياضة إلكترونية يمكن أن يتم من خلال تقديم الرياضات الإلكترونية على أنها ثقافة مضادة أو بديل للرياضات الحديثة كما تم تحقيقها في دول شرق آسيا وتقديمها أيضاً على أنها رياضة مهيمنة على المستوى العالمي وهذا من شأنه أن يغير ديناميكيات الثقافة الرياضية بأكملها ويغير تاريخ الرياضة كما اعتدنا عليها.

لذا تلخصت مشكلة البحث في السؤال الرئيسي الآتي:

السؤال الرئيسي:

- ما واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما واقع صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية؟

2. ما العوائد الاقتصادية من صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية؟

هدف البحث:

هدف البحث التعرف على واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية، وسعى إلى تحقيق الأهداف التالية من خلال ما يلي:

1. واقع صناعة الرياضة الإلكترونية.
2. العوائد الاقتصادية من صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية.
3. تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية.

تساؤلات البحث:

1. ما واقع صناعة الرياضة الإلكترونية؟
2. ما العوائد الاقتصادية من صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية؟
3. ما تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية.

مصطلحات البحث:

• الرياضة الإلكترونية: E-sports

تُعرف بأنها: "مجال الأنشطة الرياضية التنافسية التي يمارسها الأشخاص من أجل تدريب القدرات العقلية أو الجسدية باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات" (28:182)

• صناعة الرياضة الإلكترونية: E-sports industry

يُعرفها البحث اجرائياً بأنها: "الاستراتيجيات والعمليات التي تقوم بها الدول والمؤسسات الرياضية للاستثمار في الرياضات الإلكترونية وتحقيق العوائد الاقتصادية من خلال تطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصال".

الفصل الثاني
الدراسات السابقة

الدراسات السابقة:

أوضحت الدراسات التي تناولت صناعة الرياضة الإلكترونية ودورها في تحقيق العوائد الاقتصادية للدول المتقدمة والاستثمار في هذا المجال مثل:

دراسة أحمد نبيل كامل الشيخ (2020م) (2): بعنوان دراسة مردود الجدوى الاقتصادية والاجتماعية لتطبيق نظم وآليات الاقتصاديات الرياضية المنفذة بوزارة الشباب والرياضة المصرية وأثرها على تطوير المنظومة الرياضية، هدف البحث دراسة مردود الجدوى الاقتصادية والاجتماعية لتطبيق نظم وآليات الاقتصاديات الرياضية المنفذة بوزارة الشباب والرياضة المصرية وأثرها على تطوير المنظومة الرياضية في ضوء قانون الرياضة 71 لسنة 2017م، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وقد قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ قوامها (116) فرداً، وكان من أهم النتائج تغليب الجانب الاقتصادي علي الجانب الاجتماعي عند تطبيق النظم والآليات الاقتصادية المعمول بها في المشروعات الاستثمارية.

ودراسة باتريك زيلات وآخرون Patrick Szillat et. al. (2020م) (22): بعنوان مقدمة في صناعة الرياضة الإلكترونية العالمية - وجهات نظر تاريخية، ويهدف البحث الى الى القاء الضوء على تطور صناعة الرياضة الإلكترونية من متخصصة إلى ظاهرة جماهيرية ففي الوقت الحاضر ، يشاهد ملايين المشاهدين حول العالم المسابقات عبر البث المباشر عبر الإنترنت أو محلياً في الساحات الرياضية المباشرة و في بعض البلدان ، يتمتع أفضل رياضيي الرياضات الإلكترونية بمكانة خاصة يمكن مقارنتها بشعبية محترفي كرة القدم أو حتى نجوم البو و تتراكم عليهم أموال الجائزة التي يتم ربحها في البطولات الدولية للرياضات الإلكترونية ، إلى ملايين الدولارات ، اعتماداً على الحدث وحجم الجمهور ونوع اللعبة .

ودراسة تانغ تانغ وآخرون Tang Tang et. al. (2020م) (26): اللعب ومشاهدة الرياضات الإلكترونية، تبحث هذه الدراسة في كلاً من أسلوب اللعب والمشاهدة في الرياضات الإلكترونية وتحدد بدقة كيف تفسر العوامل الفردية والهيكلية سبب لعب الأشخاص ومشاهدتهم للرياضات الإلكترونية لاستهلاك الرياضات الإلكترونية بشكل أفضل، و تشير النتائج إلى أن كلا المقياسين مرتبطين بشكل شائع بالجمهور النشط

والهيكلية ولعبت النظريات دورًا مهمًا في شرح استهلاك الرياضات الإلكترونية، حيث كان المشاهدون في الرياضات الإلكترونية مدفوعين أكثر بشكل ملحوظ حسب العوامل الفردية حسب التفضيلات والدوافع والوصول بشكل كبير لكلاً من اللعب الإلكتروني والمشاهدة الإلكترونية ، وتساعد هذه الدراسة في تطوير إطار مفاهيمي يعمل على التنبؤ بسلوك مستهلك الرياضات الإلكترونية.

ودراسة شريف السيد يوسف وأحمد سيد أحمد (2020م) (4): بعنوان اقتصاديات الرياضة المصرية أثناء الكوارث الطبيعية، هدفت الدراسة التعرف على الآثار الاقتصادية لوباء كورونا كأحد الكوارث الطبيعية على الرياضة المصرية من خلال تحديد أثرها على القطاع الحكومي - الأهلي (اللجنة الأولمبية/ الاتحادات الرياضية/ الأندية الرياضية)، والاستثماري، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي باعتباره أنسب المناهج لطبيعة الدراسة ولتحقيق أهدافها، وتكونت العينة من (71) مفردة، ومن أهم النتائج التي تم التوصل إليها على الرغم من الكم الكبير من الآثار السلبية لوباء كورونا على قطاعات الرياضة المصرية إلا أن له تأثير إيجابي يتمثل في محاولة تفعيل الإدارة الإلكترونية والتدريب الافتراضي، بينما تزداد الآثار الاقتصادية السلبية على قطاعات الرياضة المصرية كلما زاد وقت استمرار الجائحة.

ودراسة محمد شعبان محمد (2020م) (6): بعنوان واقع صناعة الرياضة الساحلية بمحافظة بورسعيد، هدف البحث التعرف على الوضع الحالي لصناعة الرياضة الساحلية في محافظة بورسعيد، واستخدم الباحث المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي، وبلغت عينة البحث عدد (174) مدير تم اختيارهم بالطريقة الطبقة العشوائية، واستخدم الباحث استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات و المعلومات، وأسفرت أهم النتائج عن التوصل إلى أن محافظة بورسعيد تعتبر من المحافظات الرائدة التي يتوفر بها المناخ الاستثماري والطبيعة التي تؤهلها لتكون مركز لصناعة الرياضة الساحلية إلا أنها تحتاج إلى توفير كيان مستقل لتنمية وتطوير الأنشطة الرياضية الساحلية والدعاية اللازمة لها.

ودراسة نيلسون شنايدر وآخرون Nelson Schneider et. al. (2020م) (21): بعنوان الرياضات الإلكترونية والألعاب الأولمبية، يهدف هذا البحث إلى فهم وجهات النظر المختلفة حول تضمين أو عدم تضمين الرياضات الإلكترونية في الألعاب الأولمبية حيث تزداد شعبية الرياضات الإلكترونية (الرياضات الإلكترونية) بين شباب

العالم يومياً وأصبحت ظاهرة الرياضات الإلكترونية شكلاً جديداً من أشكال الترفيه بوسائلها المالية وممارساتها الثقافية الخاصة ، وهي قريبة جداً من تكنولوجيا البث ، حيث أدى نجاح صناعة الألعاب الإلكترونية الى نمو اقتصادي كبير ، و أصبح النقاش حول الرياضات الإلكترونية معترفاً به على أنه "رياضة" بالإضافة إلى تضمينه في الألعاب الأولمبية. في السنوات الأخيرة ، أدت بعض القرارات إلى احتدام هذا الجدل. على سبيل المثال ، بمناسبة القمة السادسة للجنة الأولمبية الدولية (IOC) ، التي عقدت في لوزان (سويسرا) في عام 2017 ، تم وضع الرياضات الإلكترونية على جدول الأعمال حول مستقبل الحركة الأولمبية. نتيجة لمناقشات القمة ، خلصت اللجنة الأولمبية الدولية إلى أن (1) الرياضات الإلكترونية أظهرت نموًا حادًا مع الشباب في العديد من البلدان ويمكن أن تصبح منصة للمشاركة بين هؤلاء الشباب والحركة الأولمبية ؛ (2) يمكن اعتبار الرياضات الإلكترونية نشاطاً بدنياً ويمكن مقارنة كثافة تدريب اللاعبين بالرياضيين "الرياضيين التقليديين" ؛ (3) لكي يتم الاعتراف بها كرياضة من قبل اللجنة الأولمبية الدولية ، يجب ألا تنتهك محتويات الرياضات الإلكترونية القيم الأولمبية ؛ (4) الاعتراف بمنح اللجنة الأولمبية الدولية ، وهي شهادة دولية.

دراسة أحمد أتالاي وإنجين بوزتيبب Ahmet Atalaya & Engin Boztepeb

Boztepeb (2019م) (8): بعنوان تقييم صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية، الهدف من الدراسة هو ترسيخ النتائج الاقتصادية والتنمية التي كشفت عنها في السنوات الأخيرة من خلال التأكيد على أهمية الرياضة الإلكترونية، وتم إجراء هذا البحث باستخدام المنهج الوصفي، وأظهرت النتائج أن الرياضات الإلكترونية قد تحولت إلى اقتصاد ضخم بحجم 1.1 مليار دولار، بينما تتزايد عائدات اللاعبين والفرق والبلدان بشكل مستمر، وتحاول عديد من الشركات وخاصة شركات التكنولوجيا، المشاركة في هذه الصناعة من خلال أنشطة الرعاية الخاصة بهم.

دراسة أشلي إيديت Ashley Edet (2019م) (10): بعنوان مستقبل الألعاب

والرياضة: صعود صناعة الرياضة الإلكترونية في الصين ، وهدف البحث دراسة الاتجاه الحديث فيما يتعلق بظهور الرياضات الإلكترونية في الصين. أولاً ، يتم استكشاف صعود الصناعة من الماضي إلى الحاضر ، وتقييم كيفية عوامل معينة شكلت السياسات الحكومية والتكنولوجيا الصناعية إلى حد كبير، وتوصلت الى ان المستوى الكلي (الاقتصاد السياسي)

- السياسات الحكومية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية عوامل ساهمت بشكل كبير في إنشاء صناعة الرياضة الإلكترونية في الصين.

ودراسة يوليا شيكيش وآخرون Yulia Chikish et. al. (2019م) (25):

بعنوان الرياضات الإلكترونية حقبة جديدة للصناعة الرياضية واتجاه جديد للبحث في الاقتصاد الرياضي، وهدفت الدراسة التعرف على الهيكل والبعد الاقتصادي لصناعة الرياضات الإلكترونية، العلاقة بين الرياضات الإلكترونية والرياضات التقليدية، وتوصلت الى أن أدوار أصحاب المصلحة في صناعة الرياضات الإلكترونية غير محددة بشكل واضح ومستقر كما هو الحال في الرياضة التقليدية. ولضمان نمو مستقر للمؤسسات لابد من اتباع الحوكمة والتكيف باستمرار مع الظروف المتغيرة في صناعة الرياضات الإلكترونية ، وضرورة التكامل بين الرياضات الإلكترونية والرياضات التقليدية.

دراسة أنيتا بيشا وآخرون Anita Peša et. al. (2017م) (10): بعنوان

نموذج أعمال جديد في صناعة الرياضة الإلكترونية المتنامية، هدف هذا التحليل إلى تصميم نموذج عمل جديد ومبتكر في صناعة الرياضات الإلكترونية سيكون من الممكن التقديم في شكل فرصة عمل مهمة، الرئيسي تتضمن أهداف هذه الورقة تحديد المكونات الرئيسية لنجاح الرياضات الإلكترونية في صناعة ألعاب الفيديو المتنامية وتقديم بعض الطرق المبتكرة لاستخدامها في شكل فرص عمل جديدة. من خلال مراعاة مفهوم الرياضة الإلكترونية من خلال عدة المكونات ، فمن الممكن تحليل الربحية وإمكانية الربح في المقام الأول من منظور ريادة الأعمال. علاوة على ذلك ، تحدد الورقة تجزئة السوق المستهدفة للرياضات الإلكترونية ومقارنتها بأسواق الرياضة التقليدية ، نظرًا لأن هذين المفهومين ، وفقًا لمؤلفين مختلفين ، يجب النظر إليهما بشكل منفصل.

ودراسة فيلي ماتي Veli Matti (2017م) (23): بعنوان الرياضات

الإلكترونية: الاقتصاد و الملكية التنفيذية، و توصلت الى ان الأطر المفاهيمية التي يتم من خلالها تصنيف esports أكاديميًا توضح كيف أن مفهوم "الإلكترونية" تم اعتباره المصطلح الأساسي لوصف الرياضات ، وغالبًا ما يكون مصحوبًا بعلامة قوية التركيز على "الاحتراف". وان الإطار المفاهيمي يوضح أساس المفهوم الاقتصادي للسلطة التنفيذية للملكية ، التي توفر الأساس النظري للرياضة الإلكترونية باعتبارها ثقافة ظاهرة.

ودراسة يوري سيو Yuri Seo (2013م) (26): بعنوان الرياضة الإلكترونية: مشهد تسويقي جديد لاقتصاد الخبرة، وتهدف هذه الورقة تقديم مفهوم استهلاك الرياضات الإلكترونية في التسويق من خلال تطوير المنظور التجريبي من الألعاب التنافسية كمجموعة من التجارب المتعددة المترابطة العروض التي تجتاز العالمين الواقعي والافتراضي. وإظهار القيمة التجريبية للرياضات الإلكترونية ، و استكشاف أدوار مختلف أصحاب المصلحة داخل شبكة القيمة للرياضات الإلكترونية ممثلين. تظهر النتائج أن الجهود التعاونية لشركات الألعاب ، اللاعبين والمجتمعات عبر الإنترنت والهيئات الحاكمة و أصحاب المصلحة تلعب أدواراً مهمة في إثراء القيمة التجريبية للرياضات الإلكترونية والحفاظ عليها وأن الشركات بحاجة إلى تحويل تركيزها بعيداً عن جوانب ألعاب الكمبيوتر في حد ذاتها ، والتوجه نحو التصميم التعاوني وإدارة تجربة الرياضات الإلكترونية من جهات تسويق متعددة .

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة التي تناولت صناعة الرياضة الإلكترونية وأوضحت انتشارها بين الشباب في جميع دول العالم وتطورها المذهل في البلدان المتقدمة وكيف يمكن أن تكون ضمن الألعاب الأولمبية وأنها أيضاً وسيلة لنمو العائدات الاقتصادية للدول، مما يشير الى ان الدول التي تود تنمية إقتصادياتها الاستفادة من جذب الرياضات الالكترونية لفئة الشباب ووضع الاستراتيجيات المساهمة في تحقيق ذلك وتطوير البنية التحتية و دعم التكنولوجيا.

الدراسات السابقة:

أوضحت الدراسات التي تناولت صناعة الرياضة الإلكترونية ودورها في تحقيق العوائد الاقتصادية للدول المتقدمة والاستثمار في هذا المجال مثل:

دراسة أحمد نبيل كامل الشيخ (2020م) (2): بعنوان دراسة مردود الجدوى الاقتصادية والاجتماعية لتطبيق نظم وآليات الاقتصاديات الرياضية المنفذة بوزارة الشباب والرياضة المصرية وأثرها على تطوير المنظومة الرياضية، هدف البحث دراسة مردود الجدوى الاقتصادية والاجتماعية لتطبيق نظم وآليات الاقتصاديات الرياضية المنفذة بوزارة الشباب والرياضة المصرية وأثرها على تطوير المنظومة الرياضية في ضوء قانون الرياضة

71 لسنة 2017م، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وقد قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ قوامها (116) فرداً، وكان من أهم النتائج تغليب الجانب الاقتصادي علي الجانب الاجتماعي عند تطبيق النظم والآليات الاقتصادية المعمول بها في المشروعات الاستثمارية.

ودراسة باتريك زيلات وآخرون Patrick Szillat et. al. (2020م) (22):

بعنوان مقدمة في صناعة الرياضة الإلكترونية العالمية - وجهات نظر تاريخية، ويهدف البحث الى الى القاء الضوء على تطور صناعة الرياضة الإلكترونية من متخصصة إلى ظاهرة جماهيرية ففي الوقت الحاضر ، يشاهد ملايين المشاهدين حول العالم المسابقات عبر البث المباشر عبر الإنترنت أو محلياً في الساحات الرياضية المباشرة و في بعض البلدان ، يتمتع أفضل رياضيي الرياضات الإلكترونية بمكانة خاصة يمكن مقارنتها بشعبية محترفي كرة القدم أو حتى نجوم البو و تتراكم عليهم أموال الجائزة التي يتم ربحها في البطولات الدولية للرياضات الإلكترونية ، إلى ملايين الدولارات ، اعتماداً على الحدث وحجم الجمهور ونوع اللعبة .

ودراسة تانغ تانغ وآخرون Tang Tang et. al. (2020م) (26): اللعب

ومشاهدة الرياضات الإلكترونية، تبحث هذه الدراسة في كلاً من أسلوب اللعب والمشاهدة في الرياضات الإلكترونية وتحدد بدقة كيف تفسر العوامل الفردية والهيكلية سبب لعب الأشخاص ومشاهدتهم للرياضات الإلكترونية لاستهلاك الرياضات الإلكترونية بشكل أفضل، و تشير النتائج إلى أن كلا المقياسين مرتبطين بشكل شائع بالجمهور النشط والهيكلية ولعبت النظريات دوراً مهماً في شرح استهلاك الرياضات الإلكترونية، حيث كان المشاهدون في الرياضات الإلكترونية مدفوعين أكثر بشكل ملحوظ حسب العوامل الفردية حسب التفضيلات والدوافع والوصول بشكل كبير لكلاً من اللعب الإلكتروني والمشاهدة الإلكترونية ، وتساعد هذه الدراسة في تطوير إطار مفاهيمي يعمل على التنبؤ بسلوك مستهلك الرياضات الإلكترونية.

ودراسة شريف السيد يوسف وأحمد سيد أحمد (2020م) (4): بعنوان

اقتصاديات الرياضة المصرية أثناء الكوارث الطبيعية، هدفت الدراسة التعرف على الآثار الاقتصادية لوباء كورونا كأحد الكوارث الطبيعية عمى الرياضة المصرية من خلال تحديد أثرها على القطاع الحكومي - الأهلي (اللجنة الأولمبية/ الاتحادات الرياضية/ الأندية

الرياضية)، والاستثماري، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي باعتباره أنسب المناهج لطبيعة الدراسة ولتحقيق أهدافها، وتكونت العينة من (71) مفردة، ومن أهم النتائج التي تم التوصل إليها على الرغم من الكم الكبير من الآثار السلبية لوباء كورونا على قطاعات الرياضة المصرية إلا أن له تأثير إيجابي يتمثل في محاولة تفعيل الإدارة الإلكترونية والتدريب الافتراضي، بينما تزداد الآثار الاقتصادية السلبية على قطاعات الرياضة المصرية كلما زاد وقت استمرار الجائحة.

ودراسة **محمد شعبان محمد (2020م) (6):** بعنوان واقع صناعة الرياضة الساحلية بمحافظة بورسعيد، هدف البحث التعرف على الوضع الحالي لصناعة الرياضة الساحلية في محافظة بورسعيد، واستخدم الباحث المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي، وبلغت عينة البحث عدد (174) مدير تم اختيارهم بالطريقة الطبقية العشوائية، واستخدم الباحث استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات و المعلومات، وأسفرت أهم النتائج عن التوصل إلى أن محافظة بورسعيد تعتبر من المحافظات الرائدة التي يتوفر بها المناخ الاستثماري والطبيعة التي تؤهلها لتكون مركز لصناعة الرياضة الساحلية إلا أنها تحتاج إلى توفير كيان مستقل لتنمية وتطوير الأنشطة الرياضة الساحلية والدعاية اللازمة لها.

ودراسة **نيلسون شنايدر وآخرون. Nelson Schneider et. al. (2020م) (21):** بعنوان الرياضات الإلكترونية والألعاب الأولمبية، يهدف هذا البحث إلى فهم وجهات النظر المختلفة حول تضمين أو عدم تضمين الرياضات الإلكترونية في الألعاب الأولمبية حيث تزداد شعبية الرياضات الإلكترونية (الرياضات الإلكترونية) بين شباب العالم يوميًا وأصبحت ظاهرة الرياضات الإلكترونية شكلاً جديداً من أشكال الترفيه بوسائلها المالية وممارساتها الثقافية الخاصة ، وهي قريبة جداً من تكنولوجيا البث ، حيث أدى نجاح صناعة الألعاب الإلكترونية الى نمو اقتصادي كبير ، و أصبح النقاش حول الرياضات الإلكترونية معترفاً به على أنه "رياضة" بالإضافة إلى تضمينه في الألعاب الأولمبية. في السنوات الأخيرة ، أدت بعض القرارات إلى احتدام هذا الجدل. على سبيل المثال ، بمناسبة القمة السادسة للجنة الأولمبية الدولية (IOC) ، التي عقدت في لوزان (سويسرا) في عام 2017 ، تم وضع الرياضات الإلكترونية على جدول الأعمال حول مستقبل الحركة الأولمبية. نتيجة لمناقشات القمة ، خلصت اللجنة الأولمبية الدولية إلى أن (1) الرياضات الإلكترونية أظهرت نمواً حاداً مع الشباب في العديد من البلدان ويمكن أن

تصبح منصة للمشاركة بين هؤلاء الشباب والحركة الأولمبية ؛ (2) يمكن اعتبار الرياضات الإلكترونية نشاطاً بدنياً ويمكن مقارنة كثافة تدريب اللاعبين بالرياضيين "الرياضيين التقليديين" ؛ (3) لكي يتم الاعتراف بها كرياضة من قبل اللجنة الأولمبية الدولية ، يجب ألا تنتهك محتويات الرياضات الإلكترونية القيم الأولمبية ؛ (4) الاعتراف بمنح اللجنة الأولمبية الدولية ، وهي شهادة دولية.

دراسة أحمد أتالايا وإنجين بوزتييب Ahmet Atalaya & Engin Boztepeb (2019م) (8): بعنوان تقييم صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية، الهدف من الدراسة هو ترسيخ النتائج الاقتصادية والتنمية التي كشفت عنها في السنوات الأخيرة من خلال التأكيد على أهمية الرياضة الإلكترونية، وتم إجراء هذا البحث باستخدام المنهج الوصفي، وأظهرت النتائج أن الرياضات الإلكترونية قد تحولت إلى اقتصاد ضخم بحجم 1.1 مليار دولار، بينما تتزايد عائدات اللاعبين والفرق والبلدان بشكل مستمر، وتحاول عديد من الشركات وخاصة شركات التكنولوجيا، المشاركة في هذه الصناعة من خلال أنشطة الرعاية الخاصة بهم.

دراسة أشلي إيديت Ashley Edet (2019م) (10): بعنوان مستقبل الألعاب والرياضة: صعود صناعة الرياضة الإلكترونية في الصين ، وهدف البحث دراسة الاتجاه الحديث فيما يتعلق بظهور الرياضات الإلكترونية في الصين. أولاً ، يتم استكشاف صعود الصناعة من الماضي إلى الحاضر ، وتقييم كيفية عوامل معينة شكلت السياسات الحكومية والتكنولوجيا الصناعية إلى حد كبير، وتوصلت إلى أن المستوى الكلي (الاقتصاد السياسي) - السياسات الحكومية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية عوامل ساهمت بشكل كبير في إنشاء صناعة الرياضة الإلكترونية في الصين.

دراسة يوليا شيكيش وآخرون Yulia Chikish et. al. (2019م) (25): بعنوان الرياضات الإلكترونية حقبة جديدة للصناعة الرياضية واتجاه جديد للبحث في الاقتصاد الرياضي، وهدفت الدراسة التعرف على الهيكل والبعد الاقتصادي لصناعة الرياضات الإلكترونية، العلاقة بين الرياضات الإلكترونية والرياضات التقليدية، وتوصلت إلى أن أدوار أصحاب المصلحة في صناعة الرياضات الإلكترونية غير محددة بشكل واضح ومستقر كما هو الحال في الرياضة تقليدية. ولضمان نمو مستقر للمؤسسات لابد

من اتباع الحوكمة والتكيف باستمرار مع الظروف المتغيرة في صناعة الرياضات الإلكترونية ، وضرورة التكامل بين الرياضات الإلكترونية والرياضات التقليدية.

دراسة أنيتا بيشا وآخرون **Anita Peša et. al. (2017م) (10):** بعنوان

نموذج أعمال جديد في صناعة الرياضة الإلكترونية المتنامية، هدف هذا التحليل إلى تصميم نموذج عمل جديد ومبتكر في صناعة الرياضات الإلكترونية سيكون من الممكن التقديم في شكل فرصة عمل مهمة، الرئيسي تتضمن أهداف هذه الورقة تحديد المكونات الرئيسية لنجاح الرياضات الإلكترونية في صناعة ألعاب الفيديو المتنامية وتقديم بعض الطرق المبتكرة لاستخدامها في شكل فرص عمل جديدة. من خلال مراعاة مفهوم الرياضة الإلكترونية من خلال عدة المكونات ، فمن الممكن تحليل الربحية وإمكانية الربح في المقام الأول من منظور ريادة الأعمال. علاوة على ذلك ، تحدد الورقة تجزئة السوق المستهدفة للرياضات الإلكترونية ومقارنتها بأسواق الرياضة التقليدية ، نظرًا لأن هذين المفهومين ، وفقًا لمؤلفين مختلفين ، يجب النظر إليهما بشكل منفصل.

ودراسة فيلي ماتي **Veli Matti (2017م) (23):** بعنوان الرياضات

الإلكترونية: الاقتصاد و الملكية التنفيذية، و توصلت الى ان الأطر المفاهيمية التي يتم من خلالها تصنيف **esport** أكاديميًا توضح كيف أن مفهوم "الإلكترونية" تم اعتباره المصطلح الأساسي لوصف الرياضات ، وغالبًا ما يكون مصحوبًا بعلامة قوية التركيز على "الاحتراف". وان الإطار المفاهيمي يوضح أساس المفهوم الاقتصادي للسلطة التنفيذية للملكية ، التي توفر الأساس النظري للرياضة الإلكترونية باعتبارها ثقافة ظاهرة.

ودراسة يوري سيو **Yuri Seo (2013م) (26):** بعنوان الرياضة الإلكترونية:

مشهد تسويقي جديد لاقتصاد الخبرة، وتهدف هذه الورقة تقديم مفهوم استهلاك الرياضات الإلكترونية في التسويق من خلال تطوير المنظور التجريبي من الألعاب التنافسية كمجموعة من التجارب المتعددة المترابطة العروض التي تجتاز العالمين الواقعي والافتراضي. وإظهار القيمة التجريبية للرياضات الإلكترونية ، و استكشاف أدوار مختلف أصحاب المصلحة داخل شبكة القيمة للرياضات الإلكترونية ممثلين. تظهر النتائج أن الجهود التعاونية لشركات الألعاب ، اللاعبين والمجتمعات عبر الإنترنت والهيئات الحاكمة و أصحاب المصلحة تلعب أدوارًا مهمة في إثراء القيمة التجريبية للرياضات الإلكترونية والحفاظ عليها وأن الشركات بحاجة إلى تحويل تركيزها بعيدًا عن جوانب ألعاب الكمبيوتر

في حد ذاتها ، والتوجه نحو التصميم التعاوني وإدارة تجربة الرياضات الإلكترونية من جهات تسويق متعددة .

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة التي تناولت صناعة الرياضة الإلكترونية وأوضحت انتشارها بين الشباب في جميع دول العالم وتطورها المذهل في البلدان المتقدمة وكيف يمكن أن تكون ضمن الألعاب الأولمبية وأنها أيضاً وسيلة لنمو العائدات الاقتصادية للدول، مما يشير الى ان الدول التي تود تنمية إقتصادياتها الاستفادة من جذب الرياضات الإلكترونية لفئة الشباب ووضع الاستراتيجيات المساهمة في تحقيق ذلك وتطوير البنية التحتية ودعم التكنولوجيا.

الفصل الثالث

منهجية الدراسة

مجتمع وعينة البحث:

تم اختيار عينة البحث من أعضاء اللجنة الأولمبية السعودية و الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية لعدد (40) فرداً، وبلغت العينة الاستطلاعية عدد (10) فرداً وبنسبة مئوية مقدارها (25%)، وبلغت العينة الأساسية عدد (30) فرداً وبنسبة مئوية مقدارها (75%) ويتضح ذلك كما في جدول (1)

جدول (1)

مجتمع وعينة البحث

ن = 40

م	الاستطلاعية	الأساسية	النسبة المئوية
اللجنة الأولمبية السعودية	6	24	75%
الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية	4	6	25%
المجموع	10	30	100%

جدول (1) يوضح مجتمع وعينة البحث

أدوات ووسائل جمع البيانات:

بعد اطلاع الباحث على بعض المراجع والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت صناعة الرياضة الإلكترونية قام بتصميم استبيان واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية.

وقد تم بناء أداة البحث من خلال الرجوع إلي الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة، مثل دراسة أحمد نبيل كامل الشيخ (2020م) شريف السيد يوسف وأحمد سيد أحمد (2020م) محمد شعبان محمد (2020م) أحمد أتالايا وإنجين بوزتتيب Ahmet Atalaya & Engin Boztepeb (2019م) أشلي ايديت

Yulia Chikish et. al. (2019) Ashley Edet
(2019م) فيلي ماتي Veli Matti (2017م) يوري سيو Yuri Seo (2013م).

ثم قام الباحث بعرض الأداة على عدد (5) من السادة الخبراء، بهدف التعرف على مدى مناسبة فقرات الاستبيان لما وضع من أجله.
الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية على عينة من أعضاء اللجنة الأولمبية السعودية والاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية وعددهم (10) من خارج عينة البحث وذلك لحساب صدق الاستبيان.

- **هدف الدراسة:** تم إجراء الدراسة الاستطلاعية للتحقق من صدق وثبات الإستبيان.
 - **تاريخ إجراء الدراسة:** الفترة من 2024 / 9 / 24م وحتى 2024 / 10 / 20م.
 - **عينة الدراسة الإستطلاعية:** تم اختيارها من أعضاء اللجنة الأولمبية السعودية ، حيث بلغت عدد (10) فرداً.
 - **إجراءات الدراسة الإستطلاعية:** تم عرض الإستبيان عليهم لإبداء آرائهم في عبارات الإستبيان.
 - **نتائج الدراسة الإستطلاعية:** أسفرت النتائج عن صدق مضمون المحاور وصدق الإتساق الداخلي للعبارات و ثبات الاستبيان بحيث أصبح الإستبيان جاهز للتطبيق.
- صدق الاستبيان:**

يقصد بالصدق مدي اتساق كل فقرة من فقرات الاستبانة مع المجال الذي تنتمي إليه هذه الفقرة ، وللتحقق من ذلك تم توزيع عينة استطلاعية حجمها (10) فرداً لاختبار الاتساق الداخلي للاستبيان من خلال حساب معاملات الارتباط بين كل عبارة من عبارات الاستبيان والدرجة الكلية للمحور نفسه.

جدول (2)

معامل ارتباط عبارات كل محور والدرجة الكلية للاستبيان $n = 10$

المحور الأول		المحور الثاني		المحور الأول		المحور الثالث	
مع	مع	مع	مع	مع	مع	مع	مع
*0.613	1	*0.008	1	*0.698	12	*0.698	1
*0.024	2	*0.591	2	*0.574	13	*0.714	2
*0.591	3	*0.631	3	*0.612	14	*0.674	3
*0.673	4	*0.673	4	*0.017	15	*0.678	4
*0.719	5	*0.719	5	*0.714	16	*0.579	5
*0.692	6			*0.719	17	*0.653	6
*0.985	7			*0.686	18	*0.714	7
*0.798	8			*0.859	19	*0.685	8
*0.755	9			*0.608	20		
*0.678	10			*0.593	21		
*0.617	11						

يتضح من جدول (2) أن قيم معاملات الارتباط بين درجة العبارة والدرجة الكلية للاستبيان ذات دلالة إحصائية حيث تراوحت ما بين (0.017، 0.985) مما يدل على صدق الاستبيان.

- ثبات الاستبيان:

يقصد بثبات الاستبيان أن يعطي الاستبيان نفس النتيجة لو تم إعادة توزيع الاستبيان أكثر من مرة تحت نفس الظروف والشروط ، من خلال استخدام معادلة معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha Coefficient، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (3) معاملات ثبات محاور الاستبيان

م	المحور	المعامل
1	واقع صناعة الرياضة الإلكترونية	0.641
2	العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية	0.783
3	تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية	0.695
	المجموع	0.939

يوضح الجدول قيم معاملات الثبات لمحاور الاستبيان

ثم قام الباحث بحساب معامل الثبات لاستبيان (واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية) عن طريق ايجاد معامل الارتباط بين التطبيق الأول لكل عبارة والتطبيق الثاني لنفس العبارة بطريقة التطبيق وإعادة التطبيق كما هو موضح بالجدول أرقام (4 ، 5 ، 6). هذا وقد تم إجراء التطبيق الأول في الفترة من 2021 / 3 / 24م حيث اعتبر التطبيق لإيجاد الاتساق الداخلي هو التطبيق الأول ثم أعيد هذا التطبيق على نفس العينة والبالغ عددها (10 فرداً) (عينة التطبيق) في يوم 9 / 4 / 2021م.

جدول (4)

حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات
المحور الأول واقع صناعة الرياضة الإلكترونية

ن = 10

م	العبارات	تطبيق أول		تطبيق ثاني		قيمة معامل الثبات
		س	ع	س	ع	
1	وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية.	1,09	0,53	0,98	0,81	*0,690
2	وجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.	1,45	0,70	1,90	0,36	*0,217
3	وجود بنية تحتية تدعم ممارسة الرياضة الإلكترونية.	1,17	0,99	7,84	0,33	0,197
4	وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية.	1,50	0,70	1,01	0,88	*0,821
5	توفر خبرات وقدرات الترويج والتسويق والمشاركة في المعارض المحلية والدولية.	0,13	0,40	0,13	0,40	*0,690
6	تعاون شركات البرمجيات مع المؤسسات الرياضية والقطاع الخاص لتغطية الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.	0,99	1,17	1,12	0,27	**0,349
7	دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.	1,47	0,75	1,09	0,75	*0,792
8	توفر الكفاءات ذوي الخبرات للعمل في مجال الرياضة الإلكترونية.	0,98	0,58	1,47	0,54	*0,599
9	مشاركة القطاع الخاص بقطاع المعلوماتية في تطوير الرياضة الإلكترونية.	1,21	0,72	1,29	0,57	*0,845
10	فتح الباب للقطاع الخاص للاستثمار بالرياضة الإلكترونية.	1,76	0,47	1,50	0,67	*0,760

م	العبارات	تطبيق أول		تطبيق ثاني		قيمة معامل الثبات
		س	ع	س	ع	
11	توفر منظومة حواسيب ومعالجة المعلومات بأشكالها المختلفة للمؤسسات الرياضية.	1,07	0,56	1,15	0,78	*0.700
12	بناء قطاع اقتصادي وصناعي يتمحور حول صناعة البرمجيات وتطوير المحتوى الرقمي للأنشطة الرياضية بأشكالها المختلفة.	0,37	0,66	0,60	1,70	0.277
13	استخدام نظم الاتصالات والمعلومات لدعم وزيادة مشاركة المواطن في فعاليات الرياضة الإلكترونية.	0,27	0,56	0,40	1,86	*0.797
14	تشجيع الشركات المنتجة العالمية للاستثمار المباشر في المملكة العربية السعودية.	0,98	0,58	1,47	0,54	*0.599
15	تشجيع شركات إنتاج البرمجيات الرياضية والترفيهية وتمكينها من أداء دورها.	0,82	0,55	1,2	0,61	*0.731
16	استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني.	1,27	0,73	1,76	0,41	*0.554
17	إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية.	0,25	0,52	0,92	0,82	*0.653
18	تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل.	0,66	0,73	0,66	0,17	*0.759
19	تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل.	1,21	0,80	0,38	1,82	*0.704
20	تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية.	0,92	0,56	1,7	0,60	*0.751
21	تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في القطاع.	1,17	0,74	1,86	0,40	*0.555

* دال عند مستوى 0,05 قيمة معامل الارتباط عند مستوى 0,05 = 0,267

يتضح من جدول رقم (4) لحساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات المحور الأول (واقع صناعة الرياضة الإلكترونية) اتضح أن عبارات المحور البالغ عددهم (21) عبارة دال إحصائياً عند مستوى (0,05) وقد انحصرت قيم معامل الارتباط

ما بين (0.845*) وهي أكبر قيمة وذلك للعبارة رقم (9) وهي (مشاركة القطاع الخاص بقطاع المعلوماتية في تطوير الرياضة الإلكترونية) وأقل قيمة ارتباط عند (0.197) وذلك للعبارة رقم (3) وهي (وجود بنية تحتية تدعم ممارسة الرياضة الإلكترونية).

جدول (5)

حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات
المحور الثاني العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية

ن = 10

م	العبارات	تطبيق أول		تطبيق ثاني		قيمة معامل الثبات
		س	ع	س	ع	
1	مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية.	2,27	0,99	0,25	0,54	0,244
2	ارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية.	2,27	0,66	0,33	0,62	*0,596
3	رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية.	0,23	0,40	0,23	0,40	0,216
4	زيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.	2,88	0,32	2,37	0,40	0,226
5	ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري.	2,49	0,73	0,92	0,56	*0,685

* دال عند مستوى 0,05 قيمة معامل الارتباط عند مستوى 0,05 = 0,267

يتضح من الجدول رقم (5) لحساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات المحور الثاني (العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية) يتضح أن عبارات المحور البالغ عددهن (5) عبارات جميعهن دالة إحصائياً عند مستوى (0,05) وقد حازت أغلب عبارات المحور على قيم معامل ارتباط ما بين (0,685*) وهي أكبر قيمة وذلك للعبارة رقم (5) وهي (ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري) وأقل قيمة لمعامل الارتباط

عند (0,216) وذلك للعبارة رقم (3) وهي (رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية).

جدول (6)

حساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات المحور الثالث تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية
ن = 10

م	العبارات	تطبيق أول		تطبيق ثاني		قيمة معامل الثبات
		س	ع	س	ع	
1	عدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية.	1,01	0,50	1,25	0,68	*0,727
2	سوء تنظيم البطولات لقلة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف.	1,11	0,68	1,19	0,80 0	*0,835
3	فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات.	1,15	0,70	1,07	0,84	*0,862
4	رداءة المحتوى المقدم للجماهير.	0,82	0,99	1,01	0,81	*0,813
5	اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم.	1,74	0,59	0,19	0,49	0,175
6	نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية.	1,11	0,51	0,84	0,57	*0,666
7	صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة يقلل من عمل الأنشطة التسويقية.	0,96	0,44	1,19	0,69	*0,673
8	عدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية.	1,05	0,64	1,17	0,99	*0,638

* دال عند مستوى 0,05 قيمة معامل الارتباط عند مستوى 0,05 = 0,267

يتضح من الجدول رقم (6) لحساب معامل الثبات بالتطبيق وإعادة التطبيق لعبارات المحور الثالث (تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية) يتضح أن عبارات المحور البالغ عددهن (8) عبارات جميعهن دالة إحصائياً عند مستوى (0,05) وقد حازت أغلب عبارات المحور على قيم معامل ارتباط ما بين (0,813*) وهي أكبر قيمة وذلك للعبارة رقم (4) وهي (رداءة المحتوى المقدم للجماهير) وأقل قيمة لمعامل الارتباط عند (0,175) وذلك للعبارة رقم (5) وهي (اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم).

وبذلك يكون قد تم التحقق من صدق وثبات استبيان (واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية) وأصبح جاهز للتطبيق على عينة من أعضاء اللجنة الأولمبية السعودية والاتحاد الرياضي للرياضات الإلكترونية.

الدراسة الأساسية:

بعد الانتهاء من إعداد الاستبيان في صورته النهائية بدأت عملية التطبيق على أفراد العينة وبلغت العينة الأساسية عدد (30) فرداً ونسبة مئوية مقدارها (75%).

المعالجة الإحصائية:

تم استخدام المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج لإدخال البيانات وبرنامج SPSS لإجراء العمليات الإحصائية للبحث.

الفصل الرابع
النتائج والتوصيات

عرض النتائج ومناقشتها:

عرض نتائج التساؤل الأول:

للإجابة على تساؤلات البحث قام الباحث بتحليل نتائج إجابات أفراد عينة البحث على فقرات محور واقع صناعة الرياضة الإلكترونية، والذي نص على:

- ما واقع صناعة الرياضة الإلكترونية؟

تم حساب الفروق في متوسطات استجابات عينة البحث على عبارات الاستبيان، وجدول (7) يوضح ذلك.

جدول (7)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث عن واقع صناعة الرياضة الإلكترونية
ن = 30

م	العبرة	أوافق تماماً %	أوافق الى حد ما %	لا أوافق %	كا ²	متوسط الاستجابة
1	وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية.	84.62	11.34	7.64	0.058	0,92
2	وجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.	52.49	41.64	6.62	2.108	0,61
3	وجود بنية تحتية تدعم ممارسة الرياضة الإلكترونية.	70.02	20.87	1.09	6.65	0.87
4	وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية.	73.14	18.68	3.29	12.87	0.92
5	توفر خبرات وقدرات الترويج والتسويق والمشاركة في المعارض المحلية والدولية.	67,02	29,67	3,29	12.87	0.92
6	تعاون شركات البرمجيات مع المؤسسات الرياضية والقطاع الخاص لتغطية	79.12	18.68	2.19	5.97	0.89

م	العبرة	أوافق تماماً %	أوافق الى حد ما %	لا أوافق %	ك ²	متوسط الاستجابة
	الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.					
7	دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.	80.21	17.58	2.19	3.38	0.91
8	توفر الكفاءات ذوي الخبرات للعمل في مجال الرياضة الإلكترونية.	72.52	24.17	3.29	3.38	0.91
9	مشاركة القطاع الخاص بقطاع المعلوماتية في تطوير الرياضة الإلكترونية.	72.45	19.32	3.17	1.94	0.89
10	فتح الباب للقطاع الخاص للاستثمار بالرياضة الإلكترونية.	73.48	20.78	3.89	1.94	0.90
11	توفر منظومة حواسيب ومعالجة المعلومات بأشكالها المختلفة للمؤسسات الرياضية.	73.62	20.87	5.49	1.95	0.90
12	بناء قطاع اقتصادي وصناعي يتمحور حول صناعة البرمجيات وتطوير المحتوى الرقمي للأنشطة الرياضية بأشكالها المختلفة.	71.02	14.28	7.69	5.88	0.91
13	استخدام نظم الاتصالات والمعلومات لدعم وزيادة مشاركة المواطن في فعاليات الرياضة الإلكترونية.	76.92	17.58	5.49	5.88	0.89
14	تشجيع الشركات المنتجة العالمية للاستثمار المباشر في المملكة العربية السعودية.	73.17	13.38	5.49	6.78	0,92
15	تشجيع شركات إنتاج البرمجيات الرياضية والترفيهية وتمكينها من أداء دورها.	71.20	11.58	6.5	5.3	0,91
16	استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني.	78.14	19.31	1.08	6.84	0.33

م	العبارة	أوافق تماماً %	أوافق الى حد ما %	لا أوافق %	كأ2	متوسط الاستجابة
17	إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية.	76.64	18.93	1.54	2.63	0.51
18	تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل.	79.23	15.23	4.71	2.25	0.82
19	تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية.	75.82	20.34	5.63	2.80	0.99
20	تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في القطاع.	86.04	10.20	3.94	3.74	0.86
21	عقد اتفاقيات ومذكرات تفاهم مع وزارة التعليم لاكتشاف المواهب.	72.61	20.71	7.53	1.35	0.92

يتضح من جدول (7) أن عبارة "تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في القطاع" احتلت المرتبة الأولى باستجابة (86.04) أوافق تماماً، (10.20) أوافق إلى حد ما، (3.94) لا أوافق، وعبارة "وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية" احتلت المرتبة الثانية باستجابة (84.62) أوافق تماماً، (11.34) أوافق إلى حد ما، (7.64) لا أوافق، وعبارة "دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية" احتلت المرتبة الثالثة باستجابة (80.21) أوافق تماماً، (17.58) أوافق إلى حد ما، (2.19) لا أوافق، وعبارة "تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل" احتلت المرتبة الرابعة باستجابة (79.23) أوافق تماماً، (15.23) أوافق إلى حد ما، (4.71) لا أوافق، وعبارة "استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني" احتلت المرتبة الخامسة باستجابة (78.14) أوافق تماماً، (19.31) أوافق إلى حد ما، (1.08) لا أوافق، وعبارة "إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية" احتلت المرتبة السادسة باستجابة (76.64) أوافق تماماً، (18.93) أوافق إلى حد ما، (1.54) لا أوافق، وعبارة "تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية" احتلت المرتبة السابعة باستجابة (75.82) أوافق تماماً، (20.34) أوافق إلى حد ما، (5.63)

لا أوافق، وعبارة " وجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية " احتلت المرتبة الأخيرة باستجابة (52.49) أوافق تماماً، (41.64) أوافق إلى حد ما، (6.62) لا أوافق.

عرض نتائج التساؤل الثاني:

للإجابة على التساؤل الثاني للبحث قام الباحث بتحليل نتائج إجابات أفراد عينة البحث على فقرات محور العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية ، والذي نص على:

- ما العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية ؟

جدول (8)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث عن العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية
ن = 30

م	العبارة	أوافق تماماً %	أوافق الى حد ما %	لا أوافق %	كا ²	نسبة متوسط الاستجابة
1	مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية.	80.11	17.58	1.18	1.84	0.81
2	ارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية.	78.01	18.58	1.18	1.84	0.88
3	رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية.	71.51	10.87	5.56	1.95	0.90
4	زيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.	75.91	17.58	5.49	5.88	0.89
5	ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري.	71.17	11.18	5.49	5.78	0.93

يتضح من جدول (8) أن عبارة " مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية " احتلت المرتبة الأولى باستجابة (80.11) أوافق تماماً، (17.58) أوافق إلى حد ما، (1.18) لا أوافق، وعبارة " ارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية " احتلت المرتبة الثانية باستجابة (78.01) أوافق تماماً، (18.58) أوافق إلى حد ما، (1.18) لا أوافق،

وعبارة "زيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية" احتلت المرتبة الثالثة باستجابة (75.91) أوافق تماماً، (10.87) أوافق إلى حد ما، (5.49) لا أوافق، وعبارة "رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية" احتلت المرتبة الرابعة باستجابة (71.51) أوافق تماماً، (10.87) أوافق إلى حد ما، (5.56) لا أوافق، وعبارة "ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري" احتلت المرتبة الأخيرة باستجابة (71.17) أوافق تماماً، (11.18) أوافق إلى حد ما، (5.49) لا أوافق.

عرض نتائج التساؤل الثالث:

للإجابة على التساؤل الثالث للبحث قام الباحث بتحليل نتائج إجابات أفراد عينة البحث على فقرات محور تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية، والذي نص على:

- ما تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية؟

جدول (9)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة البحث عن تحديات

ن = 30

صناعة الرياضة الإلكترونية

م	العبارة	أوافق تماماً %	أوافق إلى حد ما %	لا أوافق %	كا ²	نسبة متوسط الاستجابة
1	عدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية.	78.11	18.58	1.18	5.87	0.88
2	سوء تنظيم البطولات لقلة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف.	77.01	15.18	7.59	5.88	0.91
3	فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات.	75.91	17.58	5.49	5.88	0.89
4	رداءة المحتوى المقدم للجماهير.	73.17	13.38	5.49	6.78	0.92
5	اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم.	79.02	13.28	7.69	5.88	0.91

م	العبارة	أوافق تماماً %	أوافق الى حد ما %	لا أوافق %	ك ²	نسبة متوسط الاستجابة
6	نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية.	72.52	24.17	3.29	3.38	0.91
7	صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة يقلل من عمل الأنشطة التسويقية.	67.02	29.67	3.29	12.87	0.92
8	عدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية.	75.14	18.68	6.29	12.87	0.92

يتضح من جدول (9) أن عبارة " اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم " احتلت المرتبة الأولى باستجابة (79.02) أوافق تماماً، (13.28) أوافق إلى حد ما، (7.69) لا أوافق، وعبارة " عدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية " احتلت المرتبة الثانية باستجابة (78.11) أوافق تماماً، (18.58) أوافق إلى حد ما، (1.18) لا أوافق، وعبارة " سوء تنظيم البطولات لقلة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف " احتلت المرتبة الثالثة باستجابة (77.01) أوافق تماماً، (15.18) أوافق إلى حد ما، (7.59) لا أوافق، وعبارة " فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات " احتلت المرتبة الرابعة باستجابة (75.91) أوافق تماماً، (17.58) أوافق إلى حد ما، (5.49) لا أوافق، وعبارة " عدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية " احتلت المرتبة الخامسة باستجابة (75.14) أوافق تماماً، (18.68) أوافق إلى حد ما، (6.29) لا أوافق، وعبارة " نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية " احتلت المرتبة السادسة باستجابة (72.52) أوافق تماماً، (24.17) أوافق إلى حد ما، (3.29) لا أوافق، وعبارة " رداءة المحتوى المقدم للجماهير " احتلت المرتبة السابعة باستجابة (73.17) أوافق تماماً، (13.38) أوافق إلى حد ما، (5.49) لا أوافق، وعبارة " صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة يقلل من عمل الأنشطة التسويقية " احتلت المرتبة الأخيرة باستجابة (67,02) أوافق تماماً، (29,67) أوافق إلى حد ما، (3,29) لا أوافق.

مناقشة النتائج:

من خلال ماسبق من عرض لنتائج استجابات عينة البحث على بنود محاور الاستبيان الذى أعده الباحث لتوضيح واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية كانت تتمثل في تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في قطاع الرياضة الإلكترونية بالإضافة الى وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية و دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية و أهمية تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل و استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني و إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية و تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية تعمل في مجال الرياضة الإلكترونية ووجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.

كما يتضح أن العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية اشتملت على مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية وارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية وزيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية و رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية بالإضافة الى ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري العاملين في مجال الرياضة الإلكترونية.

و أخيراً يتضح أن هناك تحديات تعترض نمو صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة منها اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم وعدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية وسوء تنظيم البطولات لقلة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف و فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات وعدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية و نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية و رداءة المحتوى المقدم للجماهير وصعوبة التواصل بين الشركات والرعاة قد يقلل من عمل الأنشطة التسويقية .

ويرى الباحث في مجمل مناقشته ان صناعة الرياضة الإلكترونية تؤثر على الاقتصاد بشكل مباشر من خلال تعزيز حجم الاستثمار في مجال الإنتاج ، الأمر الذي

ينعكس على تنمية حركة التجارة والاستهلاك وفتح الأسواق، بما ينعكس بدوره على زيادة حجم الإيرادات وهناك تأثير آخر غير مباشر يتعلق بحقيقة أن الابتكارات التكنولوجية والخدمات التي تم تطويرها بالرياضة الإلكترونية تنتقل إلى قطاعات أخرى ويصبح هناك نمو لحركة تبادل المعرفة بشكل دائم للمعلومات والبرمجيات ذات الصلة بتطوير الرياضات ، مما يسهم في تطوير تطبيقات وأفكار جديدة، من شأنها جذب المزيد من المستهلكين، ونمو تراكم رأس المال و توفير فرص عمل جديدة وبدخول مرتفعة، وبالتالي زيادة العوائد الاقتصادية للمؤسسات المستثمرة في هذا المجال وللدول أيضًا.

كما يرى ان صناعة الرياضة الإلكترونية عالميًا قد فرضت على مختلف دول العالم بصفة عامة والدول العربية بصفة خاصة الاشتراك في سباق حتمي يساير التطور التقني والتكنولوجيا الحادث بالعالم و التغلب على قيود عدم ممارسة الرياضة المواكب للوباء العالمي كوفيد-19 الذي فرض على الانسان محاذير الاختلاط والبحث عن بدائل لتمضية وقت الفراغ والاستمتاع، وقد فرضت تلك التغيرات المتسارعة ضرورة الالتفات الى انشاء الكيانات التي تتولى ادارة الرياضة الإلكترونية واقامة أنشطتها.

الاستخلاصات:

من خلال التوصل الى نتائج استجابات عينة البحث عن واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية، يستخلص الباحث مايلي:

- واقع صناعة الرياضة الإلكترونية يتمثل في تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في قطاع الرياضة الإلكترونية بالإضافة الى وجود استراتيجيات ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية و دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية و أهمية تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل و استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني و إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية و تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية تعمل في مجال الرياضة الإلكترونية ووجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.

- العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية اشتملت على مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية وارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية وزيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية ورواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية بالإضافة الى ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري للعاملين في مجال الرياضة الإلكترونية.
- هناك تحديات تعترض نمو صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة منها اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم وعدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية وسوء تنظيم البطولات لقلة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف وفقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات وعدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية ونقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية و رداءة المحتوى المقدم للجماهير و صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة قد يقلل من عمل الأنشطة التسويقية .

التوصيات:

من خلال ماتوصل اليه الباحث يوصي ب :

1. ضرورة ازالة العقبات والتحديات التي تعترض نمو صناعة الرياضة الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية.
2. التعاون مع وزارة التربية والتعليم لاكتشاف المواهب من الطلاب.
3. الاهتمام بتطوير البنية التحتية كمطلب أساسي لنمو الرياضات الإلكترونية.
4. استحداث الادارات التنظيمية المسؤولة عن تنظيم الأحداث والبطولات الرياضية الإلكترونية.

المراجع

أولاً المراجع العربية:

- 1- أحمد فلاح وعبد الكريم معزیز (2013): تحديد أوجه الارتباط بين الاقتصاد والرياضة، الأكاديمية للدراسات الإجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، ع10.
- 2- أحمد نبيل كامل الشيخ (2020م): دراسة مردود الجدوى الاقتصادية والاجتماعية لتطبيق نظم وآليات الاقتصاديات الرياضية المنفذة بوزارة الشباب والرياضة المصرية وأثرها على تطوير المنظومة الرياضية، المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية، مج40، ع9.
- 3- أنهار خير الدين محمد وسيف الأشقر (2018م): دور التسويق الإلكتروني في تعزيز الميزة التنافسية، مجلة جامعة جيهان، ع2، جb.
- 4- شريف السيد يوسف وأحمد سيد أحمد (2020م): اقتصاديات الرياضة المصرية أثناء الكوارث الطبيعية، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان.
- 5- كمال الدين عبد الرحمن درويش ومحمد صبحي حسانين (2004م): الجودة والعلومة في إدارة أعمال الرياضة باستخدام أساليب إدارية مستحدثة، موسوعة متجهات إدارة الرياضة في مطلع القرن الجديد، المجلد الأول ط 1، دار الفكر العربي، مصر.
- 6- محمد شعبان محمد (2020م): واقع صناعة الرياضة الساحلية بمحافظة بورسعيد، المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية، مج 39، ع39.

ثانياً المراجع الأجنبية:

- 7- **Adamus, T. (2012):** Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp.477–490).
- 8- **Ahmet Atalaya & Engin Boztepeb (2020):** An Evaluation on E-Sports Industry and Its Economic Outputs, *Journal of accounting, Finance and Auditing studies*, DOI: 10.32602/jafas.2020.016.
- 9- **Al Dafai, S. (2016):** Conventions within eSports: Exploring Similarities in Design. In *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 1 5 August 2016. Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games.
- 10- **Anita Peša, Toni Blažević, Dijana Čičin-Šain (2017):** New business model in the growing e-sports industry, *poslovna izvrsnost zagreb*, god. xi (2017) br. 2.
- 11- **Ashley Edet Otu (2019):** The Future of Gaming and Sport: The Rise of the E-sports industry in China, *School of Journalism, China*.
- 12- **Burk, D. (2013):** Owning e-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming. *University of Pennsylvania Law Review Online*, 161, 1535–1578.
- 13- **Daniel Rojas-Valverde, Andrea Fallas-Campos, & Mildred Alpízar-Alpízar (2020):** esport in times of a global pandemic: opportunities and future challenges when transforming gaming into a sport in costa rica, *PENSAR EN MOVIMIENTO: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 18(2), 1-11.
- 14- **Heere, B. (2018):** Embracing the sportification of society: Defining eSports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21(1), pp. 21-24.
- 15- **Heinrich, S (2020):** Esports ride crest of a wave as figures rocket during Covid-19 crisis. *The Guardian*.

Retrieved from
<https://www.theguardian.com/sport/2020/apr/11/esports-ride-crest-of-a-wave-as-figures-rocket-during-covid-19-crisis>.

- 16- **Hollis, K. (2015):** Time to Be Grown-Ups about Video Gaming: The Rising Esports Industry and the Need for Regulation. *Arizona Law Review*, 57, 823–847.
- 17- **Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. and Olrich, T. W. (2017):** Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), pp. 1-18.
- 18- **Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010):** Electronic Sport and its Impact on Future Sport. *Sport in Society*, 13(2), pp. 287-299.
- 19- **Martončík, M. (2015):** E-Sports: Playing Just for Fun or Playing to Satisfy Life Goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211.
- 20- **McTee, M. (2014):** E-Sports: More Than Just a Fad. 10 *Oklahoma Journal of Law & Technology*, 70, pp. 1–27.
- 21- **Nelson Schneider Todt, André Fagundes Pase, Alessandra Maria Scarton, Luis Henrique Rolim, Guilherme Ziliotto Berlitz, Lucas Viapiana Baptista (2020):** The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate, Supplementary Issue: Rio 2016 Olympic Games Third Anniversary Special Edition. *Olympic Studies Forum*, 2-3, Federal University of Sergipe, Aracaju, Brazil.
- 22- **Patrick Szillat, Stefan Breuer, Jörg Biermann (2020):** Introduction into the Global E-Sports Industry - Historic Perspectives, *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, Volume 7, Issue 11.
- 23- **Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D. and Funk, D. C. (2018):** eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), pp. 108-123.
- 24- **Rothman, J. (2013):** Response: E-Sports as a Prism for the Role of Evolving Technology in Intellectual Property. *University of Pennsylvania Law Review Online*, 161, 317–329.

- 25- **Seo, Y. and Junk, S. U. (2016):** Beyond the solitary play in computer games: the social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), pp. 635-655
- 26- **Tang Tang, Jake Kucek, and Steven Toepfer (2020):** Active Within Structures: Predictors of Esports Gameplay and Spectatorship, *Communication & Sport* XX(X), DOI: 10.1177/2167479520942740.
- 27- **Veli-Matti Karhulahti (2017):** Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership, *PHYSICAL CULTURE AND SPORT STUDIES AND RESEARCH*, VOLUME LXXIV, DOI: 10.1515/pcssr-2017-0010.
- 28- **Wagner, M. (2007):** Competing in MetagameGamespace: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In F. von Borries, S.P. Walz, M. Bèottger, D. Davidson, H. Kelley & J. Kücklich (Eds.), *Space Time Play* (pp. 182–185). New York, NY: Springer.
- 29- **Yulia CHIKISH, Miquel CARRERAS, Jaume GARCÍA (2019):** eSports: A New Era for the sports industry and a new impuse for the research in sport and economics, *Sports and Economics* (pp.477-508) Publisher: FUNCAS (Spanish Savings Banks Foundation.
- 30- **Yuri Seo (2013):** Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy, *Journal of Marketing Management*, Vol. 29, Nos. 13–14, 1542–1560.

مواقع الأنترنت:

- 31- <https://www.alqabas.com/article/631364>
- 32- https://www.aleqt.com/2019/02/19/article_1545_206.html
- 33- <https://www.noonpost.com/content/35787>

الملاحق

مرفق (1)

أسماء السادة الخبراء

مرفق (1)

أسماء السادة الخبراء

م	الاسم	الوظيفة
1		
2		
3		
4		
5		

مرفق (2)

استطلاع رأى السادة الخبراء في تحديد محاور (واقع صناعة الرياضة
الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية)

بسم الله الرحمن الرحيم

السيد الأستاذ الدكتور /

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ نواف عبده عريشي ببحث انتاج علمي بعنوان:

"واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية
السعودية "

ونظراً لما تتميزون به سيادتكم من الخبرة العلمية والعملية في مجال الإدارة العامة
والإدارة الرياضية، الأمر الذي دعا الباحث إلى مقابلة سيادتكم للاسترشاد بأرائكم البناءة
لمساعدته في تحديد وصياغة محاور الاستبيان.

فبرجاء من سيادتكم وضع علامة (√) أمام المحور التي ترونه سيادتكم مناسباً،
كما يسعد الباحث أن تتفضلوا سيادتكم بتدوين ما ترونه من ملاحظات اضافية تسهم في
اثراء الاستبيان بشكل أفضل، ولا يسع الباحث سوى تقديم جزيل الشكر والتقدير لمساهمتكم
الايجابية والفعالة.

الباحث/

بيانات خاصة بالسيد الخبير:

الاسم	:	
الدرجة العلمية	:	
التخصص الدقيق	:	
جهة العمل	:	
عدد سنوات الخبرة	:	

الرجاء من سيادتكم وضع علامة (√) أمام المحاور المناسب:

ملاحظات	رأى الخبير		م
	موافق	غير موافق	
			1 واقع صناعة الرياضة الإلكترونية
			2 العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية
			3 تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية

ما ترونه سيادتكم من إضافة لمحاور الاستبيان:

-
-
-
-
-

مرفق (3)

استطلاع رأى السادة الخبراء فى تحديد عبارات (واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية)

السيد الأستاذ الدكتور/

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ نواف عبده عريشي ببحث انتاج علمي بعنوان:

"واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية
السعودية "

ولما كانت إجراءات البحث تتطلب إعداد استقصاء لتعرف واقع صناعة الرياضة
الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية ويتطلب تصميم الاستبيان
استطلاع رأي سيادتكم حول كلاً من العبارات المقترحة للمحاور من حيث:

- صياغة ووضوح العبارة.
- الأهمية النسبية لكل عبارة.
- كفاية عدد العبارات الخاصة لكل محور.

وباعتبار سيادتكم من ذوي الخبرة في هذا المجال يشرفنا استطلاع رأي سيادتكم
في تحكيم عبارات هذا الاستبيان راجين إضافة أو حذف ما ترونه مناسباً أمام كل محور.

شاكرين لسيادتكم صادق تعاونكم،

وتفضلوا بقبول الشكر والتقدير،

الباحث/

المحور الأول: واقع صناعة الرياضة الإلكترونية:

م	العبارة	وجود العبارة			صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أي من المحاور التالية	
		ن	ع	ف	ن	ع	2	3
1	● وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
2	● وجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية ● . * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
3	● وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
4	● وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
5	● توفر خبرات وقدرات الترويج والتسويق والمشاركة في المعارض المحلية والدولية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							

م	العبارة	وجود العبارة			صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أى من المحاور التالية	
		ن	ع	ف	ن	ع	2	3
6	تعاون شركات البرمجيات مع المؤسسات الرياضية والقطاع الخاص لتغطية الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
7	دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية. ● * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
8	توفر الكفاءات ذوي الخبرات للعمل في مجال الرياضة الإلكترونية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
9	مشاركة القطاع الخاص بقطاع المعلوماتية في تطوير الرياضة الإلكترونية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
10	فتح الباب للقطاع الخاص للاستثمار بالرياضة الإلكترونية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
11	توفر منظومة حواسيب ومعالجة المعلومات بأشكالها المختلفة للمؤسسات الرياضية.							

م	العبارة	وجود العبارة			صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أى من المحاور التالية	
		ن	ع	ف	ن	ع	2	3
	* أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
12	بناء قطاع اقتصادي وصناعي يتمحور حول صناعة البرمجيات وتطوير المحتوى الرقمي للأنشطة الرياضية بأشكالها المختلفة. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
13	استخدام نظم الاتصالات والمعلومات لدعم وزيادة مشاركة المواطن في فعاليات الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
14	تشجيع الشركات المنتجة العالمية للاستثمار المباشر في المملكة العربية السعودية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
15	تشجيع شركات إنتاج البرمجيات الرياضية والترفيهية وتمكينها من أداء دورها. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
16	استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني.							

م	العبارة	وجود العبارة			صيغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أى من المحاور التالية	
		ن	ن	ن	ن	ن	2	3
	* أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
17	إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
18	تطوير منظومة الرياضيات الإلكترونية بشكل كامل. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
19	تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
20	تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في القطاع. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							
21	عقد اتفاقيات ومذكرات تفاهم مع وزارة التعليم لاكتشاف المواهب. * أرى تعديل صياغة العبارة كالتالي							

المحور الثاني: العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية:

م	العبارة	وجود العبارة			صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أي من المحاور التالية	
		ن	ف	ف	ن	ف	1	3
1	• مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
2	ارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
3	• رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية.. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
4	• زيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							
5	• ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي 							

المحور الثالث: تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية:

م	العبارة	وجود العبارة			صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أي من المحاور التالية	
		ن	ك	ف	ن	ك	1	2
1	● عدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
2	● سوء تنظيم البطولات لقلّة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
3	● فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
4	● رداءة المحتوى المقدم للجماهير. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
5	● اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							
6	● نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية * * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي							

م	العبارة	وجود العبارة		صياغة العبارة		العبارة لا تخص المحور وأقترح ضمها إلى أى من المحاور التالية	
		ن	ك	ن	ك	1	2
							
7	صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة يقلل من عمل الأنشطة التسويقية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي						
8	عدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية. * أري تعديل صياغة العبارة كالتالي						

الميزان المقترح

م	ميزان التقدير المقترح
1	نعم، الى حدما، لا
2	موافق، موافق الى حدما، غير موافق
3	دائماً، غالباً، احياناً

اسم الخبير:

التوقيع:

مرفق (4)

الصورة النهائية لاستبيان (واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها
الاقتصادية بالمملكة العربية السعودية)

بسم الله الرحمن الرحيم

السيد مدير /إداري /

اللجنة الأولمبية السعودية

الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ نواف عبده عريشي ببحث انتاج علمي بعنوان:

"واقع صناعة الرياضة الإلكترونية وعوائدها الاقتصادية بالمملكة العربية
السعودية "

لذلك يأمل الباحث بأخذ رأى سيادتكم بوضع علامة (√) أمام الخانة
التي تناسب رأيكم في عبارات الاستبيان، وذلك كالتالي:

1- إذا كانت العبارة تتناسب مع رأى سيادتكم: فضع علامة (√) أمام العبارة تحت
كلمة أوافق تماماً.

2- إذا كانت العبارة تتناسب الى حد ما مع رأى سيادتكم: فضع علامة (√) أمام العبارة
تحت كلمة أوافق الى حد ما.

3- إذا كانت العبارة لا تتناسب مع رأى سيادتكم: فضع علامة (√) أمام العبارة تحت
كلمة لا أوافق.

الباحث/

بيانات:

الاسم :

الوظيفة :

جهة العمل :

شكرا علي تعاونك الصادق معنا،

المحور الأول: واقع صناعة الرياضة الإلكترونية:

م	العبرة	أوافق تماماً	أوافق الى حد ما	لا أوافق
1	● وجود استراتيجية ترسم سياسات صناعة الرياضة الإلكترونية.			
2	● وجود خطة تطوير صناعة البرمجيات المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.			
3	● وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية.			
4	● وجود بنية تشريعية مناسبة لنمو صناعة الرياضة الإلكترونية.			
5	● توفر خبرات وقدرات الترويج والتسويق والمشاركة في المعارض المحلية والدولية.			
6	● تعاون شركات البرمجيات مع المؤسسات الرياضية والقطاع الخاص لتغطية الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.			
7	● دعم وزارة الرياضة لإقامة الأحداث والمسابقات الرياضية الإلكترونية.			
8	● توفر الكفاءات ذوي الخبرات للعمل في مجال الرياضة الإلكترونية.			
9	● مشاركة القطاع الخاص بقطاع المعلوماتية في تطوير الرياضة الإلكترونية.			
10	● فتح الباب للقطاع الخاص للاستثمار بالرياضة الإلكترونية.			
11	● توفر منظومة حواسيب ومعالجة المعلومات بأشكالها المختلفة للمؤسسات الرياضية.			

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق الى حد ما	لا أوافق
12	بناء قطاع اقتصادي وصناعي يتمحور حول صناعة البرمجيات وتطوير المحتوى الرقمي للأنشطة الرياضية بأشكالها المختلفة.			
13	استخدام نظم الاتصالات والمعلومات لدعم وزيادة مشاركة المواطن في فعاليات الرياضة الإلكترونية.			
14	تشجيع الشركات المنتجة العالمية للاستثمار المباشر في المملكة العربية السعودية.			
15	تشجيع شركات إنتاج البرمجيات الرياضية والترفيهية وتمكينها من أداء دورها.			
16	استحداث مراكز للتدريب المهني للمتخصصين العاملين في المجال الرياضي الإلكتروني.			
17	إعداد مشروع قانون للاتصالات يتضمن تنظيم العلاقة وتعريف الأدوار بين الأطراف المعنية			
18	تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية بشكل كامل.			
19	تطوير بيئة منافسات احترافية ومجتمعية.			
20	تحفيز المستثمرين والعمل على تشريعات تحفز النمو في القطاع.			
21	عقد اتفاقيات ومذكرات تفاهم مع وزارة التعليم لاكتشاف المواهب.			

المحور الثاني: العوائد الاقتصادية للرياضة الإلكترونية:

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق الى حد ما	لا أوافق
1	● مكاسب إقامة البطولات المحلية والعالمية.			
2	ارتفاع معدل عائد إقامة بطولات الرياضة الإلكترونية			
3	● رواج الصناعات التقنية المساهمة في الرياضة الإلكترونية..			
4	● زيادة عدد فرص العمل المرتبطة بالرياضة الإلكترونية.			
5	● ارتفاع عائد استثمار رأس المال البشري.			

المحور الثالث: تحديات صناعة الرياضة الإلكترونية:

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق الى حد ما	لا أوافق
1	● عدم توفر ثقافة الرياضة الإلكترونية.			
2	سوء تنظيم البطولات لقلّة وجود الخبرات التنظيمية والإشراف .			
3	● فقدان المصداقية في التعامل مع الجماهير من قبل بعض الشركات.			
4	● رداءة المحتوى المقدم للجماهير .			
5	● اختلاف اللهجات يقلل من تفاعل الجماهير ومشاركتهم.			
6	● نقص البيانات والإحصائيات الخاصة بحجم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية .			
7	صعوبة التواصل بين الشركات والرعاة يقلل من عمل الأنشطة التسويقية.			
8	عدم توفر قواعد تنظيم الاستثمار في الرياضة الإلكترونية.			

Midocean University



College of Management

Department of Project Management

The reality of the electronic sports industry and its economic revenues in the Saudi Arabia

Prepared by:

Nawaf Abdo Arishi

241002436

Supervised by:

D/ Asmaa Abo Anzaa

2024