

# العام الذي أعار فيه الرياض تاجها: الرياضات الإلكترونية السعودية بعد منعطف باريس

تنطلق بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية — مشروع السعودية الرائد البالغة قيمته 75 مليون دولار ومحور استراتيجيتها في مجال الألعاب التنافسية — في باريس هذا الصيف، في أول نسخة تُقام خارج الرياض، بعد أن فرض عدم الاستقرار الإقليمي نقلها لمدة عام واحد. غير أن المحرك الاقتصادي الكامن وراءها يبقى سعودياً بامتياز: محفظة المتوجة مرتين، ومنطقة القدية Team Falcons وسلالة بطولات Savvy Games Group، الدائمة التي تتسع لـ 73,000 مقعد، وكأس الأمم للرياضات الإلكترونية المتجهة إلى الرياض في نوفمبر، جميعها داخل المملكة. وبالنسبة لمشغلي الأماكن والعلامات التجارية ورواد الأعمال، يمثل عام 2026 اختباراً لمدى اعتماد هذا الاقتصاد على الفعاليات ومدى متانتها البنيوية — والإجابة هي البنيوية في معظمها.

صدر في ١١ يونيو ٢٠٢٦ • June 2026

## الصورة العامة

بنت السعودية أكبر فعالية في عالم الرياضات الإلكترونية، ثم شاهدها تغادر المدينة لمدة عام

رسمياً أن كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2026 سيُقام من 6 يوليو حتى Esports Foundation في 20 مايو 2026، أكدت 23 أغسطس في باريس بفرنسا — وهي المرة الأولى في تاريخ الحدث التي يُقام فيها خارج السعودية؛ وقد فُرض هذا القرار بسبب تدهور الوضع الأمني الإقليمي.

فقد تعرّضت الرياض ومطار الملك خالد الدولي لضربات متكررة بطائرات مسيّرة وصواريخ في أوائل عام 2026، وبدأت عدة شركات طيران بإلغاء أو تقييد رحلاتها عبر المنطقة. وكان عدم استقرار نفسه قد أتاح بالفعل بجولة جدة للفورمولا 1 في أبريل.

جائزة مالية قياسية قدرها 75 مليون دولار موزعة على أكبر 24 EWC 2026 أما الأرقام الرئيسية فبقيت على حالها. تحمل لعبة رياضات إلكترونية؛ وعلى مدى سبعة أسابيع، سيتنافس أكثر من 2,000 لاعب و200 نادٍ من أكثر من 100 دولة في 25 بطولة [1] للتويج بلقب بطل الأندية القادم.

وتمنح بطولة الأندية، وهي المنافسة الرائدة العابرة للألعاب، 30 مليون دور لأفضل 24 نادياً — بزيادة 3 ملايين دولار عن العام السابق — مع حصول النادي الفائز على 7 ملايين دولار.

Esports Foundation، لكن القراءة المهمة لهذا الجمهور هي ما لم ينتقل. فكأس العالم للرياضات الإلكترونية تديره؛ ومنطقة Savvy Games Group مملوك لـ ESL FACEIT Group، وهي هيئة مدعومة من الدولة السعودية؛ والمشغل القدية الدائمة تتصاعد خارج الرياض؛ وكأس الأمم للرياضات الإلكترونية تبقى في العاصمة في نوفمبر. قراءتنا: باريس قرار يتعلق بالتأشيرات والمجال الجوي، لا قرار استراتيجي. فتدفقات رأس المال، والملكية الفكرية، والقاعدة المكانية طويلة في إشارة إلى أن عام 2026 يُقصد «EWC الأمد، كلها سعودية. وقد ذكر الإعلان الرسمي بوضوح أن «الرياض هي موطن منه أن يكون تناوباً لمدة عام واحد، لا مغادرة دائمة — مع النية المعلنة للعودة في 2027، وإن لم يُؤكّد بعد أي جدول لعام 2027.

سياق للقادة الذين يقرؤون هذا التقرير: تُعدّ الألعاب أسرع البنود نمواً في اقتصاد ترفيهي سريع النمو. فالسعودية موطن لجمهور كبير ومتمنام من اللاعبين — يمثل شريحة كبيرة من إجمالي سكانها — مع توقّع وصول إيرادات السوق إلى 1.36 مليار دولار بحلول 2026 [82]، ويستهدف القطاع مساهمة في الناتج المحلي الإجمالي تتجاوز 50 مليار ريال ونحو 39,000 وظيفة بحلول 2030 [84]. كما تشكّل النساء شريحة معتبرة من لاعبي المملكة في الألعاب والرياضات الإلكترونية، بين أعلى معدلات المشاركة في المنطقة [85].

## ما الذي يحركه

### هي العمود الفقري Savvy Games Group: رأس المال

كل شيء في الرياضات الإلكترونية السعودية يعود إلى ميزانية واحدة. فبدعم من صندوق الاستثمارات العامة السعودي بأن التقدّم المُحرز حتى الآن ليس سوى الأساس لرحلة أطول Savvy وبتفويض لضخّ نحو 38 مليار دولار [15]، تؤمن قيادة Scopely، الموضوع في مرتبة شركة الرياضات الإلكترونية الأولى عالمياً، و ESL FACEIT Group. وتضم محفظتها شركة ألعاب المحمولة الأولى في الولايات المتحدة.

من Moonton على الاستحواذ على شركة الألعاب المحمولة الصينية Savvy ولم تتباطأ صفقات الاستحواذ. فقد وافقت ByteDance إلى تنمية أعمال الألعاب، وسعي Savvy في صفقة جاءت نتيجة تحوّلين استراتيجيين: سعي ByteDance وكأس EWC وهي لعبة مدرجة بالفعل في قوائم — Mobile Legends: Bang Bang لعبة Moonton إلى مخرج. وتجلب

Hero في Savvy ملكية الملكية الفكرية والمشغل، ومنافسة بارزة حول اللعبة نفسها. كما تستثمر Savvy الأمم — مانحة لمساعدة الصناعة على أن تصبح EFG الكيان الرائد في الرياضات الإلكترونية في آسيا، في تركيز مشترك إلى جانب Esports، مستدامة.

المعلنة في جعل Savvy قراءتنا: «الاستدامة» هي المؤشر الكاشف. فبعد سنوات من شراء قمة الهرم، تتمثل أولوية المنظومة ذاتية التمويل بدلاً من كونها مدعومة. وهذا ينقل الفرصة المتاحة لرواد الأعمال من «احصل على منحة» نحو «إن شئت باقتصادات وحدة حقيقية».

## هو إثبات المفهوم Falcons: الأندية

النموذج الذي تريد المملكة تكراره. تأسست المنظمة السعودية عام 2017، وتمتلك تشكيلات في Team Falcons يُعدّ عدة رياضات إلكترونية، وفازت ببطولة الأندية لكأس العالم للرياضات الإلكترونية في عامي 2024 و2025. وقد بنت سمعة (Hikaru) في السعي وراء اللاعبين والمدربين البارزين، ناجحة في تكوين «فرق خارقة» في هذه العملية — من الشطرنج سبع مرات تم التعاقد معه خلال أسابيع من انضمام اللعبة Trackmania إلى بطل عالم في (Nakamura, Alireza Firouzja) إلى EWC.

والاقتصادات الآن كبيرة بالنسبة لمنظمة تأسست عام 2017. وتضع تقديرات الأطراف الثلاثة أكبر منظمات الرياضات Team Falcons (45)، (مليون دولار 48) T1 و، (مليون دولار 56) Team Liquid: الإلكترونية في 2026 على النحو التالي تعامل مع هذه الأرقام كمؤشرات اتجاهية — فتقييمات الرياضات الإلكترونية الخاصة تتفاوت كثيراً بحسب). (مليون دولار المنهجية.)

ممكنًا. فالبطولة تورّع 30 مليون دولار على أفضل Falcons 24 وصيغة بطولة الأندية العابرة للألعاب هي ما يجعل وجود نادياً بناءً على الأداء الإجمالي عبر ألعاب؛ وللتأهل، يجب أن ينهي النادي ضمن أفضل 8 في منافستين على الأقل، وللغوز باللقب يجب أيضاً أن يحلّ أولاً في منافسة واحدة على الأقل. وهذا يكافئ اتساع التشكيلة، الذي يكافئ رأس المال — وهو ما يميل لصالح البيوت جيدة التمويل.

## طبقة الدعم: برنامج شراكة الأندية

أسفل الجوائز المالية تقبع آلة أكثر هدوءاً. فصندوق برنامج شراكة الأندية البالغ 20 مليون دولار، المورّع على 40 فريقاً، يمثل أمراً مهماً للمنظمات اصغر، مع إمكانية حصول الأندية على حدّ أقصى قدره مليون دولار من الصندوق في 2025. ويصرّح الرئيس التنفيذي للبرنامج بصراحة بأنه، في الواقع، ميزانية تسويقية موزّعة. فعملياً، يُعدّ برنامج شراكة الأندية ميزانية تسويقية مركزية لكأس العالم للرياضات الإلكترونية، يستخدم مدى وصول الفرق الأربعين المختارة لترسيخ الانطباع لدى الجماهير بأن هذه هي القمة الجديدة التي لا منازع لها في الألعاب التنافسية. ويدعم برنامج 2026 مجدداً قائمة من 40 منظمة عالمية رائدة.

وهنا يكون أثر الانتقال إلى باريس أشدّ وقعاً. فالبرنامج يدفع للأندية مقابل سرد قصة كأس العالم. ومع إقامة نسخة 2026 خارج المملكة، فإن الأثر الميداني — ثلاثة ميّين زائر للمهرجان [88]، ومشهد يحمل علامة الرياض — هو ما تخسره السعودية هذا العام، حتى مع استمرارها في تحرير الشيكات.

## المكان: القدية هي الرهان البنيوي

الفعاليات تتناوب؛ أما الخرسانة فلا. ستضمّ منطقة الألعاب والرياضات الإلكترونية في مدينة القدية أربعة أماكن مخصصة للرياضات الإلكترونية، وتهدف إلى استقطاب ما يصل إلى 10 ملايين زيارة سنوياً، وتحمل سعة استيعابية ذروة مجمعة للبطولات تبلغ 73,000 مقعد. وتتسع ساحة واحدة بمفردها لـ 5,300 مقعد (تدرج صفحة أصول المطور 5,155)، ما يضعها بين أكبر ثلاثة أماكن للرياضات الإلكترونية في العالم. وتغطي المنطقة أكثر من 500,000 متر مربع، منها 100,000 متر مربع للترجمة والمطاعم والترفيه، إضافة إلى شقق وفنادق ذات طابع الألعاب.

والأهم أنها مصممة لتكون موطناً دائماً للأندية والشركات، مجرد قشرة للبطولات. فالمنطقة مصممة لاستضافة أندية الرياضات الإلكترونية من جميع أنحاء العالم للعيش والتدريب والمنافسة، ولتوفير مقار إقليمية لأكثر من 30 شركة رائدة في تطوير ألعاب الفيديو — وإن وجدت تعارضات في المصادر حول العدد الدقيق للأندية، إذ يذكر بيان الإطلاق الصحفي ما يصل إلى 25 نادياً، بينما تذكر صفحة الأصول الحالية للقدية ما يصل إلى 15. والمأزق: التسليم. فقد كان من المقرر إنجاز اثنين من مشاريع المدن الترفيهية في القدية عام 2025. مع «افتتاح تدريجي» لمنطقة الألعاب والرياضات الإلكترونية بين عامي 2026 و2028. قراءتنا: المنطقة أصل لما بعد 2027. فهي لا تستطيع تعويض عام 2026 الذي غادرته الفعالية الرائدة — وهو بالضبط ما يجعل توقيت اضطراب الحرب مع إيران مؤلماً.

## الطلب: اقتصاد ترفيهي يمتص الصدمات

سوق الترفيه الأوسع عميق بما يكفي لأُحدّد فعالية واحدة منقولة ملامح العام بأكمله. فمنذ عام 2016، أطلقت السعودية أكثر من 60 موسماً وبرنامجاً ترفيهياً، استقطبت أكثر من 320 مليون زائر ودعمت أكثر من 650 شركة [70]. وفي عام 2025 وحده، تجاوز قطاع الترفيه 89 مليون زائر عبر 1,690 فعالية، بمشاركة 6,778 شركة [71].

والمملكة ليست واقفة مكانها فيما يخص ألعاب التنافسية داخلياً. فمن المقرر إقامة النسخة الافتتاحية من كأس الأمم مدمجة المنافسة على Esports Foundation للرياضات الإلكترونية في الرياض من 2 إلى 29 نوفمبر 2026، بتنظيم من أساس الدول في التقويم بجائزة مالية قدرها 20 مليون دولار — كجزء من الترام أوسع بقيمة 45 مليون دولار لكأس الأمم يشمل أيضاً حوافز للأندية وصندوقاً للتطوير. وكان قد جرى التخطيط لألعاب أولمبية للرياضات الإلكترونية بدعم من اللجنة الأولمبية الدولية مع السعودية، لكن اللجنة والمملكة ألغتا تلك الشراكة بالتراضي في أواخر أكتوبر 2025، فلم تعد تشكل جزءاً من خطوط الأعمال الداخلية [86][87].

## الأرقام

| المصدر   | القيمة                        | المؤشر                                    |
|----------|-------------------------------|-------------------------------------------|
| [3]      | \$75 million                  | EWC 2026 إجمالي الجائزة المالية لـ        |
| [22]     | باريس، 6 يوليو-23 أغسطس       | EWC 2026 المضيف / تواريخ                  |
| [10]     | \$30m / \$7m                  | جائزة بطولة الأندية / الفائز              |
| [88]     | ساعة مشاهد، 750m+ 340         | (مُبلّغ ذاتياً) EWC 2025 مشاهدات          |
| [88]     | (الإحصاء الرسمي) ~7.5 million | EWC 2025 ذروة المشاهدة المترامنة في (LoL) |
| [47][48] | ~\$120m (€106m)               | Esports Foundation 2025 إيرادات رعاية     |
| [47]     | ~\$290m (€250m)               | استثمار نسخة باريس                        |
| [12][15] | ~\$38 billion                 | في الألعاب Savvy / PIF تفويض              |

|                                                 |                                                                                |          |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Moonton الاستحواذ على                           | ~\$6 billion                                                                   | [16]     |
| التقديري Team Falcons ترتيب إيرادات             | (~\$45m) ضمن الأفضل عالمياً                                                    | [40]     |
| برنامج شراكة الأندية                            | لكل مبدأ أقصى \$1 على 40 نادياً \$20m (منها)                                   | [50]     |
| سعة منطقة القدية / الأندية                      | مقعد / ما يصل إلى 25 نادياً (بيان 73,000 صحفي؛ تذكر صفحة الأصول ما يصل إلى 15) | [28][34] |
| سوق الألعاب السعودي 2026                        | ~\$1.36 billion                                                                | [82]     |
| الناتج المحلي / الوظائف المستهدفة بحلول 2030    | ~SAR50bn / ~39,000                                                             | [84]     |
| كأس الأمم للرياضات الإلكترونية (الرياض، نوفمبر) | جائزة، 2-29 نوفمبر 2026 \$20m                                                  | [58]     |

## قراءتنا

أزال الفعالية من الرياض لكنه لم يُزل EWC البنية نجت من مغادرة المشهد. الأمر الذي يجب استيعابه هو أن انتقال الاقتصاد. فالمشغل، والمؤسسة، والنادي المهيمن، والمكان الدائم، والبطولة الداخلية التالية (كأس الأمم 2026) جميعها في EWC 2026 خاضعة للسيطرة السعودية. فرائد الأعمال أو العلامة التجارية التي تركز فرضيتها بالكامل على إقبال الرياض يواجهان عاملاً سيئاً؛ أما من تركز فرضيته على اقتصاد الألعاب السعودي فيواجه تأجيلاً.

علناً جعل الرياضات الإلكترونية EFG و Savvy أين تكمن الفرصة. في ثلاثة مواضع. الأول، التحول نحو الاستدامة: تحاول ذاتية التمويل، ما يفتح المجال عمال ذات إيرادات حقيقية — المأكولات والمشروبات والضيافة في الأماكن، وإنتاج المحتوى، وأكاديميات التدريب، وطبقة المواهب المدفوعة بالسعودية التي يعاني القطاع من نقصها. الثاني، مراجعة التجاري نفسه متدرج، إذ يدفع الشركاء العالميون عدة ملايين Esports Foundation تفعيل العلامات التجارية: نموذج من اليورو، بينما الصفقات الخاصة بالسوق الفرنسية أكثر يُسرًا، وتقع عادةً في نطاق مئات الآلاف من اليورو، نظراً للمهلة الأضيق قبل فعالية باريس. فالعلامة التجارية السعودية التي تريد ظهوراً عالمياً في الرياضات الإلكترونية تستطيع شراءه بثمن أرخص هذه الدورة بالضبط بسبب الاضطراب. الثالث، استحواذ القدية على المساحات: نموذج الإشغال متعدد الأندية والمكوّن من 30 شركة يجري ملؤه الآن، قبل افتتاح 2026-28.

لكن المراقبين، Gamers8، مشاهدات سلفه EWC الفخ. لا تخط بين رأس المال الحكومي والطلب الأصيل. فقد تجاوز فالمشاهدة League of Legends لاحظوا أن متوسط مشاهداته كان أقل من الفعاليات الكبرى مثل بطولة العالم لـ حقيقية وكبيرة، لكن المنطق التجاري لدى كثير من الرعاة هو الوصول إلى السوق السعودي والمواءمة مع رؤية 2030 بقدر كنا لاعبين في السعودية لسنوات، لذا لدينا دور نُؤديه في: «PepsiCo ما هو الوصول إلى الأعين. وكما صاغها أحد تنفيذي دعم رؤية 2030 هذه». وعلى رواد الأعمال تسعير ذلك بصدق: جزء من المال في هذه المنظومة استراتيجي، وليس ذاتي الاستدامة بعد — و«مستدام بحلول 2030» هو الهدف المعلن بالتحديد لأنه لم يتحقق بعد.

من يفوز. المشغلون الذين يمتلكون أصولاً لا يستطيع التناوب نقلها — أماكن فعلية، وضيافة، وبنية تدريب، وخطوط مواهب محلية — والعلامات التجارية التي تتعامل مع 2026 كنقطة دخول مخفضة لا كخسارة مشطوبة. أما الخاسرون فهم الموردون المعتمدون كلياً على الفعاليات والذين بنوا لصيف رياضي في الرياض انتقل 5,000 كيلومتر شمالاً.

## ما الذي يجب مراقبته

- تفاصيل مكان باريس والتذاكر (يونيو-يوليو 2026). لم تُؤكّد أماكن باريس المحددة عند الإعلان، مع تفاصيل ستأتي في الأسابيع المقبلة. فكيفية ترجمة اقتصاديات المهرجان إلى مضيف غير سعودي هي أكثر نقطة بيانات مرصودة لتحديد ما إذا كان التناوب سيتحول إلى استراتيجية إيرادات.
- حسب EWC 2025 نفسه، بلغ Esports Foundation مقارنة بخط أساس 2025. بحسب بيان EWC 2026 مشاهدات إحصاء المؤسسة 750 مليون مشاهد و340 مليون ساعة مشاهدة [88] — وتقيس أدوات التتبع المستقلة إجماليات أدنى بشكل ملموس، لذا تعامل مع الأرقام المبلّغة ذاتياً كسقف أعلى، مع ذروة مشاهدة مترامنة قدرها نحو 7.5 تُدرج صفحة «بالأرقام» الرسمية [1] League of Legends مليون بحسب الإحصاء الرسمي للفعالية [88] خلال بطولة فنسخة باريس التي تنمّي. (أرقاماً أدنى نوعاً ما، بلغت 7.5 مليون ذروة و340 مليون ساعة Esports Foundation لـ الجمهور اوروبي مع الحفاظ على المشاهدة الآسيوية ومشاهدة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا تصدّق النموذج العالمي؛ أما التراجع فيمنح المتشككين ذخيرة.
- لقباً ثالثاً على التوالي. فالفوز من قبل فريق غير سعودي في مدينة مضيضة Team Falcons سباق بطولة الأندية. يطارِد لثلاثية، فسيتبقى السردية المحلية حية حتى مع Falcons غير سعودية سيكون عاملاً محرجاً على صعيد الصورة؛ أما حقّق غياب الفعالية.
- كأس الأمم للرياضات الإلكترونية، الرياض، 2-29 نوفمبر 2026. تُقام الفعالية كل سنتين، وتتطلق في الرياض في نوفمبر 2026 قبل الانتقال إلى نموذج مضيف متناوب. وهذه فرصة المملكة لإثبات أن المشهد الميداني لم ينقص EWC 2025 — راقب الحضور والبيتّ مقارنةً بمعيار.
- إضافة إلى المشغل إضافة إلى البطولات هي تكامل رأسي من نوع MLB ودمجها. فملكية Moonton إغلاق صفقة. على ذلك بقوة هو قصة Savvy 27-2026 يستطيع أي لاعب رياضات إلكترونية غربي مضاهاته. ومدى اعتماد.
- الافتتاح المرحلي للقدية (2026-28) والعودة في 2027. فما إذا كانت المنطقة ستُسلّم في موعدها، وما إذا كانت نية المعلنة بالعودة إلى الرياض في 2027 ستتبلى إلى حيز مؤكّد، يحدّدان معاً ما إذا كان عام باريس مجرد عثرة أم EWC سابقة.

## المصادر

- [1] \$75 Million Prize Pool, Full Game Lineup and Schedule Announced for Esports World Cup 2026 (PR Newswire) — <https://www.prnewswire.com/news-releases/75-million-prize-pool-full-game-lineup-and-schedule-announced-for-esports-world-cup-2026-302665501.html>
- [2] \$75 Million Prize Pool & Full Game Schedule (Esports World Cup) — <https://esportsworldcup.com/en/news/prize-pool-and-full-game-schedule>
- [3] Esports World Cup 2026: \$75m Prize Pool, Full Games Line-up and Schedule (GamesMarkt) — <https://www.gamesmarkt.global/esports-world-cup-2026-75m-prize-pool-full-games-line-up-and-schedule/>
- [4] Esports World Cup 2026 – Full Schedule & Prize Pool (Webook) — <https://webook.com/blog/esports-world-cup-2026-riyadh/>
- [5] \$75 Million Prize Pool and Schedule Announced for EWC26 (Esports World Cup press release) — <https://esportsworldcup.com/en/press-releases/prize-pool-and-full-game-schedule-press-release>
- [6] Esports World Cup 2026 - Prize Pool, Games & Schedule (Ganker Guild) — <https://gankerguild.com/esports-world-cup-2026/>
- [7] Esports World Cup 2026: Schedule, Games, Tournaments, Prize Pool & Club Program (Esports Charts) — <https://escharts.com/news/esports-world-cup-2026-key-info>
- [8] Esports World Cup 2026 in Paris: major esports tournament leaves Riyadh (Karlobag) — <https://karlobag.eu/en/sports/esports-world-cup-2026-moves-to-paris-as-major-esports-tournament-leaves-riyadh-ix3w0/>
- [9] 2026 Esports World Cup (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/2026\\_Esports\\_World\\_Cup](https://en.wikipedia.org/wiki/2026_Esports_World_Cup)
- [10] \$75m prize pool, full game lineup and schedule announced for Esports World Cup 2026 (Arab News) — <https://www.arab-news.com/node/2630030/amp>
- [11] Savvy Games Group (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/Savvy\\_Games\\_Group](https://en.wikipedia.org/wiki/Savvy_Games_Group)
- [12] Savvy Games Group (Public Investment Fund) — <https://www.pif.gov.sa/en/our-investments/our-portfolio/savvy-games-group/>
- [13] Savvy Games Group on gaming stakes — Brian Ward at GDC 2026 (WN Hub) — <https://wnhub.io/news/investment/item-50330>
- [14] Hot Five: Four years of Savvy Games Group (PocketGamer.biz) — <https://www.pocketgamer.biz/hot-five-four-years-of-savvy-games-group-pixel-flows-seven-figure-investment-and-how-soft-launch-is-changing-in-2026/>
- [15] Savvy Games Group CEO Brian Ward talks four years of growth (PocketGamer.biz) — <https://www.pocketgamer.biz/savvy-games-group-ceo-brian-ward-talks-four-years-of-growth-major-acquisitions-and-what-comes-next/>
- [16] Savvy acquires Moonton to anchor Southeast Asia gaming and esports strategy (Ampere Analysis) — <https://www.ampereanalysis.com/insight/savvy-acquires-moonton-to-anchor-southeast-asia-gaming-and-esports-strategy>
- [17] Savvy Games Group Company Profile (PitchBook) — <https://pitchbook.com/profiles/company/490742-74>
- [18] Savvy Games Group Strategy (Saudipedia) — <https://saudipedia.com/en/savvy-games-group-strategy>
- [19] Saudi PIF Moves Take-Two Stakes to Savvy Games (Outlook Respawn) — <https://respawn.outlookindia.com/gaming/gaming-news/saudi-pif-transfers-3b-take-two-stakes-to-savvy-games-group>
- [20] 2026 Esports World Cup Moves To Paris From Riyadh Due To Iran War (Deadline) — <https://deadline.com/2026/05/2026-esports-world-cup-move-paris-riyadh-iran-war-1236917595/>
- [21] Esports World Cup 2026 to be hosted in Paris, France (Esports World Cup) — <https://www.esportsworldcup.com/en/news/ewc26-to-be-hosted-in-paris-france>
- [22]

Esports World Cup 2026 Moves to Paris (Tech Times) — <https://www.techtimes.com/articles/317143/20260525/esports-world-cup-2026-moves-paris-middle-east-conflict-forces-record-75m-event-out-riyadh.htm>

- [23] Esports World Cup 2026 (Liquipedia) — [https://liquipedia.net/dota2/Esports\\_World\\_Cup/2026](https://liquipedia.net/dota2/Esports_World_Cup/2026)
- [24] Esports World Cup 2026 To Leave Riyadh for Paris (Outlook Respawn) — <https://respawn.outlookindia.com/gaming/gaming-news/esports-world-cup-2026-moves-to-paris-from-riyadh>
- [25] EWC 2026 ditches Riyadh for Paris (win.gg) — <https://win.gg/ewc-26-ditches-riyadh-for-paris/>
- [26] 2026 Esports World Cup (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/2026\\_Esports\\_World\\_Cup](https://en.wikipedia.org/wiki/2026_Esports_World_Cup)
- [27] Esports World Cup 2026 moves from Riyadh to Paris amid security crisis (Karlobag) — <https://karlobag.eu/en/sports/esports-world-cup-2026-moves-from-riyadh-to-paris-as-major-esports-tournament-ch-1z72z/>
- [28] Qiddiya to Open Gaming & eSports District (Qiddiya) — <https://qiddiya.com/press-room/qiddiya-unveils-world-s-first-gaming-and-esports-districts/>
- [29] Gaming & Esports District (Qiddiya) — <https://qiddiya.com/qiddiya-city/assets/gaming/>
- [30] Qiddiya to Open Gaming & eSports Districts (Qiddiya) — <https://qiddiya.com/press-room/qiddiya-unveils-world-s-first-gaming-and-esports-districts/>
- [31] Qiddiya Gaming and Esports District Explained (Setup in Saudi) — <https://www.setupinsaudi.com/en/qiddiya-gaming-and-esports-district-explained-for-global-businesses>
- [32] Gaming and Esports District (Public Investment Fund) — <https://www.pif.gov.sa/en/our-investments/giga-projects/qiddiya/gaming-and-esports-district/>
- [33] Qiddiya City Esports Arena (Populous) — <https://populous.com/showcases/qiddiya-city-esports-arena>
- [34] Qiddiya launches multi-use gaming, esports district in KSA (GDN) — <https://www.gdnonline.com/Details/1298360/Qiddiya-launches-multi-use-gaming-esports-district-in-KSA>
- [35] Qiddiya City Club Program Details Unearthed (Esports Advocate) — <https://esportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-unearthed/>
- [36] Qiddiya City Announces Multipurpose Stadium (Qiddiya) — <https://qiddiya.com/press-room/qiddiya-announces-pioneering-sports-entertainment-and-culture-stadium-in-qiddiya-city/>
- [37] Groundbreaking gaming and esports district slated for Saudi Arabia (Ministry of Sport) — <https://ministryofsport.com/groundbreaking-gaming-and-esports-district-slated-for-saudi-arabia/>
- [38] Team Falcons Organization Overview (Esports Charts) — <https://escharts.com/organizations/falcons-esports>
- [39] Team Falcons - Esports Team Summary (Esports Earnings) — <https://www.esportsearnings.com/teams/25204-team-falcons>
- [40] Top 10 Most Valuable Esports Organizations 2026 (The Gaming Diary) — <https://www.thegamingdiary.com/top-10-biggest-esports-teams-in-2025-revenue-winnings-fan-base>
- [41] Falcon eSports Organization Overview (Esports Charts) — <https://escharts.com/organizations/falcon-esports>
- [42] Team Falcons Revenue, Funding & Valuation (Prospero) — <https://prospero.io/c/team-falcons-revenue>
- [43] Team Falcons - Top Players (Esports Earnings) — <https://www.esportsearnings.com/teams/25204-falcons-esports/top-players>
- [44] Team Falcons (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/Team\\_Falcons](https://en.wikipedia.org/wiki/Team_Falcons)
- [45] Falcons Organization Overview (Esports Charts) — <https://escharts.com/organizations/falcons>
- [46] Team Falcons - Team Results (Esports Earnings) — <https://www.esportsearnings.com/teams/25204-team-falcons/results>

- [47] Esports World Cup 2026: Paris Event Boosts Gaming Economy (Outlook Respawn) — <https://respawn.outlookindia.com/esports/esports-news/how-the-esports-world-cup-generated-120m-in-sponsorships>
- [48] Over 20 Brands Sponsoring the 2025 Esports World Cup (Gaming Amigos) — <https://www.gamingamigos.com/post/all-sponsors-2025-esports-world-cup>
- [49] Esports World Cup: Revolutionizing Competitive Gaming (HulkApps) — <https://www.hulkapps.com/blogs/ecommerce-hub/esports-world-cup-revolutionizing-competitive-gaming>
- [50] Explained: The Saudi-backed non-profit 'orchestrating' esports (SportBusiness) — <https://www.sportbusiness.com/2025/04/explained-the-strategy-behind-esports-20m-stimulus-fund/>
- [51] Understanding the Strategic Value of Sponsorships in the Esports World Cup (HulkApps) — <https://www.hulkapps.com/blogs/ecommerce-hub/understanding-the-strategic-value-of-sponsorships-in-the-esports-world-cup>
- [52] The Rundown: How esports is capitalizing on its World-Cup-fueled summer (Digiday) — <https://digiday.com/marketing/the-rundown-how-esports-is-capitalizing-on-its-world-cup-fueled-summer-heading-into-2025/>
- [53] 2025 Esports World Cup (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/2025\\_Esports\\_World\\_Cup](https://en.wikipedia.org/wiki/2025_Esports_World_Cup)
- [54] The FIFA World Cup 2026 Sponsorship Impact (Sponsorship Marketing Association) — <https://sponsorshipassociation.com/2025/12/02/the-fifa-world-cup-2026-sponsorship-impact/>
- [55] Why Esports World Cup sponsors aren't in it for the viewership (Digiday) — <https://digiday.com/marketing/why-esports-world-cup-sponsors-arent-in-it-for-the-viewership/>
- [56] Biggest Esports Deals & Sponsorships of Q2 2025 (Esports Charts) — <https://escharts.com/news/biggest-esports-deals-and-partnerships-q2-2025>
- [57] Esports Nations Cup 2026 featuring Rocket League (Liquipedia) — [https://liquipedia.net/rocketleague/Esports\\_Nations\\_Cup/2026](https://liquipedia.net/rocketleague/Esports_Nations_Cup/2026)
- [58] Esports Nations Cup 2026 Riyadh: Dates, Titles & \$20M Prize Pool (Esports Charts) — <https://escharts.com/news/esports-nations-cup-2026-all-qualified-teams-and-players>
- [59] Esports Nations Cup (Wikipedia) — [https://en.wikipedia.org/wiki/Esports\\_Nations\\_Cup](https://en.wikipedia.org/wiki/Esports_Nations_Cup)
- [60] Esports Nations Cup 2026: format and qualification details (Sheep Esports) — <https://www.sheepesports.com/en/all/articles/esports-nations-cup-2026-details-about-format-and-qualification-process-unveiled/en>
- [61] Esports Nations Cup (official site) — <https://esportsnationscup.com/en>
- [62] Esports Nations Cup is launching in Riyadh this November (Time Out Riyadh) — <https://www.time-outriyadh.com/news/esports-nations-cup-riyadh>
- [63] Esports Nations Cup 2026 (Liquipedia Esports) — [https://liquipedia.net/esports/Esports\\_Nations\\_Cup/2026](https://liquipedia.net/esports/Esports_Nations_Cup/2026)
- [64] First Esports Nations Cup announced for November 2026 (Esports Insider) — <https://esportsinsider.com/2025/08/esports-nations-cup-november-2026-riyadh>
- [65] Esports Nations Cup 2026: Dates, Games, and India's Guide (Gaming News Lab) — <https://gamingnewsrab.com/esports/esports-nations-cup-2026/>
- [66] Confirmed Games and Schedule for Esports Nations Cup 2026 (TalkEsport) — <https://www.talkesport.com/events/esports-nations-cup-2026/esports-nations-cup-2026-confirmed-games-schedule/>
- [67] Saudi Entertainment Becomes Strategic Driver of Economy (Asharq Al-Awsat) — <https://english.aawsat.com/business/5270812-saudi-entertainment-becomes-strategic-driver-economy>
- [68] Saudi entertainment sector attracts 320 million visitors in 10 years (Connecting Travel) — <https://www.connectingtravel.com/news/saudi-entertainment-sector-attracts-320-million-visitors-in-10-years>
- [69] Saudi Arabia - Travel, Tourism, and Entertainment (US Trade.gov) — <https://www.trade.gov/country-commercial-guides/saudi-arabia-travel-tourism-and-entertainment>

- [70] Saudi entertainment sector marks decade of transformation with 320 million visitors (Saudi Gazette) — <https://saudigazette.com.sa/article/661162/saudi-arabia/saudi-entertainment-sector-attracts-320-million-visitors-in-10-years>
- [71] 320 Million Visitors, 60 Seasons Highlight Success of Saudi Entertainment Sector (Saudi Press Agency) — <https://www.spa.gov.sa/en/N2582027>
- [72] Saudi Entertainment Sector Achieves Major Success (Business Today ME) — <https://businesstoday.me/entertainment/saudi-entertainment-sector-achieves-major-success-with-320-million-visitors-and-60-seasons-completed/>
- [73] Entertainment Market Report in the Kingdom of Saudi Arabia (Mashroo3k) — <https://mashroo3k.com/en/post/entertainment-market-report-in-the-kingdom-of-saudi-arabia/>
- [74] Saudi Arabia hosts over 89m visitors in its entertainment sector in 2025: GEA (Arab News) — <https://www.arab-news.com/node/2638653/business-economy>
- [75] Saudi Arabia Entertainment and Amusement Market Report (Mordor Intelligence) — <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/saudi-arabia-entertainment-and-amusement-market>
- [76] Saudi Entertainment Industry 2026: Growth, Trends & Opportunities (Activation Nation) — <https://www.activation-nation.com/blog/saudi-entertainment-industry-2026>
- [77] National Gaming and Esports Strategy (Saudi Vision 2030) — <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/strategies/national-gaming-and-esports-strategy>
- [78] Saudi Arabia iGaming Market Analysis 2026 (Business of iGaming) — <https://www.businessofigaming.com/saudi-arabia-igaming-market-analysis/>
- [79] Saudi Arabia stands to gain US\$13.3 billion from Esports and gaming by 2030 (PwC) — <https://www.pwc.com/m1/en/media-centre/2024/saudi-arabia-stands-to-gain-us13-billion-from-esports-by-2023.html>
- [80] Saudi Arabia's economic potential of Gaming and Esports (PwC) — <https://www.pwc.com/m1/en/media-centre/articles/saudi-arabia-economic-potential-in-the-gaming-and-esports.html>
- [81] Saudi's \$13.3B Playbook for Esports Domination (Saudi Market Research) — <https://saudimarketresearchconsulting.com/insights/articles/saudis-13-3b-playbook-for-gaming-esports-market>
- [82] How AI is powering Saudi Arabia's video games industry (Arab News) — <https://www.arabnews.com/node/2636223/saudi-arabia>
- [83] Saudi Gaming and Esports Industry Analysis (Vision2030.ai) — <https://vision2030.ai/sectors/tourism/gaming-esports/>
- [84] The National Gaming and Esports Strategy (Saudipedia) — <https://saudipedia.com/en/the-national-gaming-and-esports-strategy>
- [85] Saudi Arabia Gaming & Payment Trends Report (Antom) — <https://knowledge.antom.com/saudi-arabia-gaming-payment-trends-report-building-the-worlds-next-esports-powerhouse>
- [86] IOC and Saudi Arabia cancel 12-year Olympic Esports Games deal — Esports Insider — <https://esportsinsider.com/2025/10/ioc-saudi-arabia-olympic-esports-games-partnership-cancelled>
- [87] IOC and Saudi Arabia cancel their 12-year Esports Olympics deal — AP — <https://www.usnews.com/news/sports/articles/2025-10-30/ioc-and-saudi-arabia-cancel-their-12-year-deal-to-host-video-gaming-esports-olympics-in-riyadh>
- [88] 2025 Esports World Cup in Numbers — official — <https://esportsworldcup.com/en/news/2025-ewc-in-numbers>

---

تصدر فينتشر إنسايتس هذا التقرير غراض المعلومات العامة. وهو يعكس المصادر المتاحة وقت إعداده، مع توثيق أرقام وادعاءات الأطراف الثالثة حيثما وردت. يُعد التقرير استشارة استثمارية أو قانونية أو مالية، ولا تتحمل فينتشر إنسايتس أي مسؤولية عن قرارات تتخذ استناداً إليه. تحقق من الأرقام بشكل مستقل قبل الاعتماد عليها.