

أكثر من مليار دولار إيرادات الرياضات الإلكترونية بـ2019



أظهر تقرير نشر الثلاثاء إن إيرادات الرياضات الإلكترونية العالمية ستصل إلى 1.1 مليار دولار في عام 2019، بزيادة 27% مقارنة بالعام الماضي وسط عوائد متضخمة من الإعلانات والترويج والحقوق الإعلامية لألعاب الفيديو التنافسية

ستشكل استثمارات العلامات التجارية عبر تلك الطرق الثلاث Newzoo وبحسب البيانات الواردة في تقرير شركة تحليلات صناعة الألعاب، نيوزو نحو 82%، أو 897 مليون دولار، من إجمالي الإيرادات. وفي المجمل، سيزيد دعم العلامات التجارية ثلاث مرات تقريبا منذ عام 2015

يشار إلى أن الرياضات الإلكترونية هي شكل من أشكال ألعاب الفيديو التي يتنافس فيها العديد من اللاعبين الذين يقاتلون بعضهم البعض عادة في فرق، وغالبا ما يكون ذلك في مباريات تبث على الهواء مباشرة إلى حشود من المعجبين الشباب

كما يشار إلى أن الرياضات الإلكترونية أصبحت تحظى بشعبية هائلة، مع نجوم وبطولات خاصة بها، إضافة إلى أصحاب رياضات مشهورة League of Legends؛ و بطولات تجري في ملاعب وتعطي جوائز مالية بملايين الدولارات. ومن أشهر الألعاب في الرياضات الإلكترونية، ألعاب قتالية مثل Counter-Strike: Global Offensive و Dota 2 و Legends .

ووجد تقرير "نيوزو" أن أميركا الشمالية ستنتج 409 مليون دولار من إيرادات الرياضات الإلكترونية في عام 2019، وهي أكبر نسبة من بين جميع الدول

وستنتج الصين 19% وكوريا الجنوبية 6%، بينما تشكل بقية دول العالم نسبة 38% المتبقية

وفي حين أن الإعلان يمثل الجزء الأكبر من الإيرادات، فإنه من المتوقع أن تنمو مبيعات البضائع ومبيعات التذاكر بنسبة 22% لتصل إلى ما يقرب من 104 ملايين دولار، على الرغم من أن رسوم ناشري الألعاب من المرجح أن تنخفض بنسبة 3% لتصل إلى 95 مليون دولار، حسبما أظهر التقرير.

ومن المتوقع أن ينمو إجمالي عدد جمهور الرياضات الإلكترونية، الذين يتألفون من المشجعين المتحمسين لهذه الرياضات والمشاهدين الذين يحضرونها أحيانا، بنسبة 15% إلى 454 مليونا

وتتوقع "نيوزو" أنه بحلول عام 2022 يمكن أن يصل إجمالي إيرادات الرياضات الإلكترونية العالمية إلى 1.8 مليار دولار