

EA Sports

بنكهة سعودية

كيف يفتح صندوق الاستثمارات
العامة مرحلة جديدة في صناعة الألعاب؟



من واحدة من أكثر العلامات التجارية الرياضية انتشارًا في صناعة الألعاب إلى إحدى أكبر صفقات الاستحواذ في تاريخ القطاع، تبدأ إلكترونيك آرتس (Electronic Arts) فصلًا جديدًا بعد انتقال ملكيتها إلى تحالف يقوده صندوق الاستثمارات العامة، في صفقة تعكس التحول الذي تشهده صناعة الألعاب الإلكترونية حول العالم.

وش سالفة إلكترونيك آرتس؟

تأسست "إلكترونيك آرتس" عام 1982 على يد تريب هوكينز، وتحولت على مدار أكثر من أربعة عقود إلى واحدة من أكبر شركات تطوير ونشر ألعاب الفيديو في العالم. وتضم محفظتها امتيازات عالية مثل EA Sports FC و Battlefield و Need for Speed، إلى جانب أكثر من 20 استوديو تطوير موزعة بين أمريكا الشمالية وأوروبا. وما اقتصر نمو الشركة على إطلاق ألعاب ناجحة، لكنها ساهمت أيضًا في تغيير نموذج أعمال القطاع، مع التوسع في الألعاب الحية والخدمات الرقمية التي صارت المحرك الرئيسي لإيرادات شركات الألعاب الكبرى.



وش قشمل الصفقة؟

قاد صفقة الاستحواذ تحالف يضم صندوق الاستثمارات العامة، إلى جانب شركة الاستثمار العالية سيلفر ليك (Silver Lake) للتخصصة في قطاع التقنية، وشركة أفينيقي بارتنرز (Affinity Partners) التي تركز على الاستثمارات طويلة الأجل.

وبلغت قيمة الصفقة، وفقًا لما تداولته وكالات الأنباء، نحو 56 مليار دولار، شملت 36 مليار دولار لحقوق الملكية، إضافة إلى ما يقارب 20 مليار دولار من التمويل بالدين. وحصل مساهمو شركة إلكترونيك آرتس على 210 دولارات نقدًا مقابل كل سهم، لتنتهي الشركة نحو 37 عامًا من الإدراج في بورصة "ناسداك"، بعد رحلة بدأت عام 1989.

وش اللي اشتراه التحالف فعلاً؟

قيمة "إلكترونيك آرتس" تمتد إلى أصول بنتها الشركة على مدار أكثر من أربعة عقود، تشمل حقوق الملكية الفكرية، والمجتمعات الرقمية، والبيانات، والعلاقات التجارية، وهي عناصر صارت من أكثر الأصول قيمة في صناعة الألعاب.

وتضم محفظة الشركة امتيازات عالية تحولت إلى علامات تجارية تحقق إيرادات مستمرة عبر المحتوى الإضافي، والتحديثات الموسمية، والاشتراكات، في وقت أصبحت فيه دورة حياة اللعبة تمتد لسنوات بدل ما تكتفي بمرحلة الإطلاق.

كما تمتلك الشركة قاعدة تضم مئات الملايين من الحسابات، وهذا يعطينا بيانات حول تفضيلات اللاعبين وسلوكهم وأنماط إنفاقهم. وإلى جانب ذلك، ترتبط إلكترونيك آرتس بعقود ترخيص مع عدد من أكبر الاتحادات والدوريات الرياضية في العالم، من بينها NFL و Formula 1 و UFC و NHL، إضافة إلى مئات الشركاء التجاريين. واستغرقت هذه العلاقات سنوات طويلة من الاستثمار والتفاوض، وأصبحت تمثل أحد أهم عناصر القوة التنافسية للشركة.



القوة الحقيقية اسمها EA Sports

ويظهر هذا التحول بوضوح في EA Sports FC التي أصبحت أكبر محرك تجاري داخل الشركة. تضم اللعبة أكثر من 20 ألف لاعب مرخص، وأكثر من 700 نادٍ، 35 دوريًا، وما يزيد على 120 ملعبًا، إضافة إلى أكثر من 300 شريك رياضي حول العالم، وفقًا لبيانات الشركة.

ومع كل موسم كروي، تُحدَّث الانتقالات، والأطقم، والبطولات، وقوائم اللاعبين بالتزامن مع المنافسات الحقيقية، وهذا يحافظ على تفاعل ملايين اللاعبين طوال العام.

تسويقيًا صارت اللعبة منصة تستفيد منها الأندية، والدوريات، والاتحادات الرياضية، والرعاة وحق اللاعبين للوصول إلى جمهور عالمي، وهو ما يرفع من قيمة حقوق التراخيص والعوائد التجارية للشركة.

في السنوات الأخيرة شهدت صناعة الألعاب تحولًا كبيرًا مع انتقال الشركات من نموذج يعتمد على بيع نسخة واحدة من اللعبة إلى نموذج قائم على الخدمات الرقمية المستمرة. ووفقًا لآخر تقرير سنوي معلن للشركة، شكّلت إيرادات Live Services التي تشمل الاشتراكات والمحتوى الإضافي والمعاملات داخل الألعاب حوالي 73% من إجمالي إيرادات الشركة خلال السنة المالية 2025.

وفي الوقت نفسه، تشير تقديرات Newzoo إلى أن سوق ألعاب الفيديو العالي تجاوز 180 مليار دولار سنويًا، مع استمرار نمو الإنفاق على الخدمات الرقمية مقارنة بمبيعات الألعاب التقليدية.

من الاستثمار إلى بناء منظومة ألعاب

تنسجم الصفقة مع استراتيجية صندوق الاستثمارات العامة للوصول بمساهمة قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية إلى مكانة أكبر داخل الاقتصاد الوطني، ضمن مستهدفات رؤية السعودية 2030. وخلال السنوات الماضية، بنى الصندوق حضورًا متناميًا في صناعة الألعاب عبر شركة Savvy Games Group، الذراع الاستثمارية المملوكة له في هذا المجال، إلى جانب الاستثمار في شركات ألعاب عالمية، ودعم البطولات والرياضات الإلكترونية، وتطوير بنية تحتية تستهدف استقطاب استوديوهات التطوير وتنمية الكفاءات المحلية.



وش قال صندوق الاستثمارات العامة؟



علّق الأستاذ تركي بن عبدالرحمن النويصر،
نائب المحافظ ورئيس الإدارة العامة
للاستثمارات الدولية في صندوق
الاستثمارات العامة، على الصفقة وقال:

"بصفتنا مستثمراً رئيسياً في الشركة لأكثر من خمس سنوات، وكجزء من ثقتنا في مستقبل شركة إلكترونيك آرتس الواعد، ومحفظتها الواسعة من امتيازات الألعاب الرياضية وألعاب الفيديو العالمية، إضافة إلى حقوق ملكيتها الفكرية المميزة، فإننا نرى فرصاً كبيرة لمواصلة نمو الشركة وتطورها. ويُعد قطاعا الترفيه والرياضة من المجالات الاستراتيجية ذات الأولوية لصندوق الاستثمارات العامة، كما أنهما من أسرع القطاعات نمواً وتطوراً على مستوى العالم. وتُكرّس هذه الصفقة استراتيجية الصندوق في بناء شراكات طويلة الأجل مع الشركات العالمية الرائدة. ومن خلال هذا التحالف الاستثماري، نتمتع بمكانة فريدة تؤهلنا لأن نكون شريكاً طويل الأجل لفريق إدارة شركة إلكترونيك آرتس، بما يساهم في تحقيق نمو مستدام وتعزيز الابتكار على مستوى الشركة والقطاع."

وشر يعني هذا للاعبين؟

رغم أن "إلكترونيك آر تس" أكدت استمرار عملياتها وفريقها الإداري بعد إتمام الصفقة، لكن انتقالها إلى ملكية خاصة راح يعطيها مساحة أكبر لاتخاذ قرارات طويلة الأجل بعيدًا عن ضغوط النتائج الفصلية التي تفرضها الأسواق المالية. وهذا أكيد راح ينعكس على اللاعبين لأنه راح يزيد الاستثمار في تطوير الألعاب، ويعطي الفرق وقتًا أطول عشان يحسنون جودة الإصدارات قبل إطلاقها، إلى جانب تسريع إنتاج المحتوى الموسمي، والاستفادة من تقنيات الذكاء الاصطناعي والحوسبة السحابية لتطوير تجربة اللعب.

أيضًا يتوقع الكثيرون إن التركيز راح يصير بصورة أكبر على لعبة EA Sports FC باعتبارها أكبر أصول الشركة التجارية، مع توسيع أوضاع اللعب التنافسية وربطها بفعاليات الرياضات الإلكترونية.

ويمتد الأثر المتوقع أيضًا إلى حضور اللعبة في المنافسات العالمية، هذه الفرص جت في وقت تستعد فيه المملكة لاستضافة كأس العالم 2034 لكرة القدم، وبطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية، التي انطلقت نسختها الأولى في 2024، وأقيمت الثانية في 2025، مع استمرار استضافتها في المملكة حتى 2027 وفق الاتفاقية المعلنة. هذا راح يمنح اللعبة فرص أوسع للحضور في البطولات الرسمية، والتجارب الجماهيرية، والشراكات مع الأندية والاتحادات الرياضية.



تكشف هذه الصفقة أن المنافسة في صناعة الألعاب أصبحت تدور حول امتلاك حقوق الملكية الفكرية، والمجتمعات الرقمية، والبيانات، والشراكات التجارية، وهي أصول تواصل بناء قيمتها مع مرور الوقت. وفي ظل النمو المتسارع للقطاع عالميًا، تمثل "إلكترونيك آرتس" رهانًا طويل الأجل على واحدة من أكثر الصناعات تأثيرًا في الاقتصاد الرقمي، لتفتح أمام التحالف الاستثماري فرصًا لبناء بيئة ترفيه عالمية تتقاطع مع الرياضة، والإعلام، والتقنية، لتواصل صناعة الألعاب ترسيخ مكانتها كواحدة من أكبر قطاعات الترفيه نموًا في العالم.

Lhamim
INSIGHT



Lhamim
CREATIVE COMMUNICATIONS