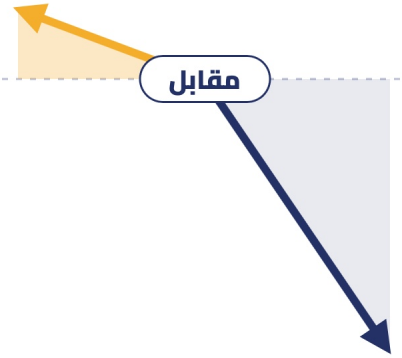
FOREFRONT CONSULTING



مع إطلاق GTA VI
كيف باعت سوني
أقل بـ 35%..
وزادت إيراداتها؟

www.forefront.consulting



+9%

نمو مبيعات قطاع الألعاب والشبكة لدى سوني في الربع نفسه، إلى 1,208.5 مليارين

−35%

تراجع أعداد أجهزة PS5 المبيعة بين يوليو وسبتمبر 2026، من 4.0 إلى 2.6 مليون جهاز

+19.7%

نمو إيراد خدمات الشبكة في الربع نفسه، إلى 218.3 مليارين



74%

حصة PlayStation من الحجوزات الرقمية المسبقة لـ GTA VI، وفق تقدير Sensor Tower

المفارقة

في الربع الممتد من يوليو إلى سبتمبر 2026، باعت سوني 2.6 مليون جهاز PS5 (أي الأجهزة التي سلّمتها للموزعين والمتاجر)، مقابل 4.0 مليون في الربع نفسه من العام السابق، أي بتراجع قدره 35%.

وفي الربع نفسه، ارتفعت مبيعات قطاع الألعاب والشبكة لدى سوني (Game & Network Services) بنسبة 9%، لتصل إلى 1,208.5 مليارين.

سؤال الدراسة ؟

هذه الأرقام كلها تسبق إطلاق GTA VI، أي أن اللعبة لم تكن سببًا فيها. والحديث هنا عن قطاع الألعاب وحده، لا عن مجموعة سوني بأكملها. والسؤال الذي تجيب عنه هذه الدراسة:

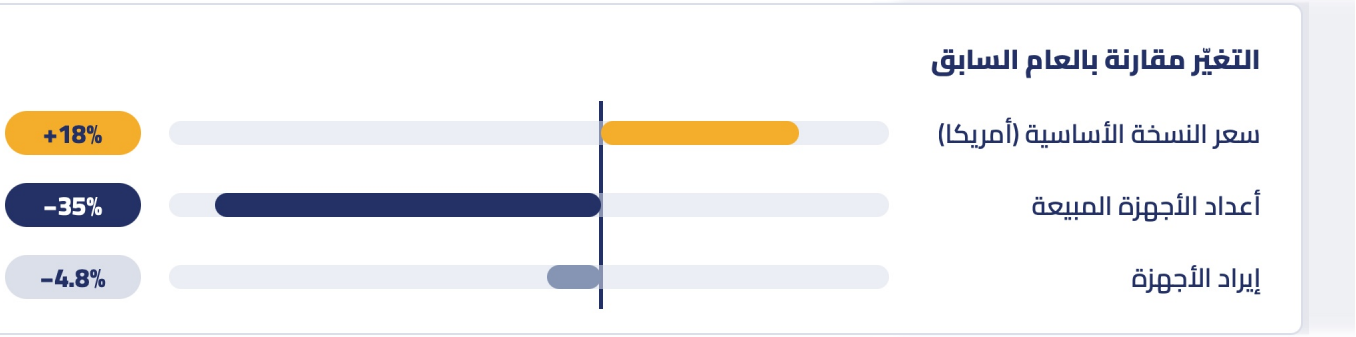
كيف تنمو إيرادات القطاع بينما يتراجع منتجه الأساسي؟ وما الذي يمكن أن تضيفه GTA VI إلى إيرادات سوني؟

عدد الأجهزة المبيعة تراجع أكثر بكثير من إيرادها

في 2 أبريل 2026، رفعت سوني سعر النسخة الأساسية من جهاز PS5 في الولايات المتحدة من 549.99 إلى 649.99 دولار، أي بزيادة 18%. ويبلغ سعر النسخة الرقمية 599.99 دولار، ونسخة Pro 899.99 دولار.



تراجعت أعداد الأجهزة المبيعة بنسبة 35%، بينما لم يتراجع إيراد الأجهزة إلا بنسبة 4.8% ليبلغ 219.7 مليار ين، وذلك بعد رفع السعر في الولايات المتحدة.



غير أن محدودية تراجع إيراد الأجهزة لا تفسّر نمو قطاع الألعاب.

النمو جاء من إنفاق المستخدمين على المنصة

في المرتبة الثانية، ارتفع إيراد خدمات الشبكة، وأبرزها اشتراكات PlayStation Plus، بنسبة 19.7% ليصل إلى 218.3 مليار ين. وهو رقم يقارب إيراد الأجهزة كله، البالغ 219.7 مليار ين. وفي سبتمبر، بلغ عدد الحسابات النشطة شهريًا على PlayStation نحو 127 مليون حساب، بزيادة 7%. وارتفع وقت اللعب بنسبة 4% قبل إطلاق اللعبة.



بمعنى آخر

باعت سوني أجهزة جديدة أقل، لكن قاعدة مستخدميها اتسعت، وواصل أصحاب الأجهزة الاستخدام والإنفاق على المنصة. وتجاوز إجمالي أجهزة PS5 المبيعة منذ إطلاقه **97.9 مليون جهاز**.

قراءة الربح بدقة

الربح التشغيلي للقطاع

220.1 مليار ين

+83% زيادة معلنة

بلغ الربح التشغيلي لقطاع الألعاب والشبكة لدى سوني 220.1 مليار ين، بزيادة معلنة قدرها 83%.

لكن الربع نفسه من العام السابق تضمّن مصروفات استثنائية بقيمة **49.8 مليار ين**. لذلك فإن جزءًا من هذه الزيادة يعود إلى انخفاض سنة المقارنة، لا إلى تحسّن تشغيلي كامل.

كيف يمكن أن تكسب سوني من لعبة لم تصنعها؟

74–77%

من الحجوزات الرقمية المسبقة عبر PlayStation



12.13M نسخة محجوزة رقميًا حتى 13 نوفمبر

↓

~$1.18B القيمة التقريبية لهذه الحجوزات

لعبة GTA VI ليست من إنتاج سوني، بل من إنتاج Rockstar التابعة لشركة Take-Two. ومع ذلك، تقدّر Sensor Tower أن نحو 74–77% من حجوزاتها الرقمية المسبقة جاءت عبر PlayStation.

وبحسب التقدير نفسه، بلغت الحجوزات الرقمية المسبقة للعبة حتى 13 نوفمبر نحو 12.13 مليون نسخة، بقيمة تقارب 1.18 مليار دولار. **أي أن جزءًا كبيرًا من الإنفاق على اللعبة يمر عبر متجر سوني.**

قنوات الكسب المحتملة

رسوم المتجر

30% · الشروط غير معلنة

بحسب ChannelNews، تحصل سوني على 30% من المشتريات الرقمية، لكنها لم تنشر شروط التعاقد الخاصة بهذه اللعبة.

التفاعل على المنصة

فرضية لم يُقَس أثرها

قد تزيد اللعبة من الوقت الذي يقضيه المستخدمون على PlayStation، وهذه فرضية لم يُقَس أثرها بعد.

مبيعات الأجهزة

أثر محدود متوقع

لا يُتوقع أن ترفع GTA VI مبيعات الأجهزة كثيرًا. فشركة الأبحاث Circana تتوقع زيادة محدودة، مثل تلك التي صاحبت إطلاق الجزء السابق من السلسلة، GTA V. وترى شركة التحليل Ampere أن مبيعات الأجهزة ستواصل التراجع، وأن اللعبة قد تبطئ هذا التراجع قليلًا فقط.

وأكد الرئيس التنفيذي لشركة Take-Two وجود اتفاق تسويقي مع سوني، لكن شروطه وتكلفته غير معلنة.

تابع · كيف يمكن أن تكسب سوني من لعبة لم تصنعها؟

حدود هذه القراءة

01 أُطلقت اللعبة بعد انتهاء الربع محل الدراسة، فلا علاقة لها بأرقام الأقسام السابقة.

02 لم تُفصح سوني عمّا ستجنيه من اللعبة، ولذلك لا تتضمن هذه الدراسة أي تقدير بالدولار لهذا العائد.

03 تقديرات Sensor Tower تخص المبيعات الرقمية فقط، ولا تشمل النسخ الفعلية.

04 إذا جاء الإنفاق على GTA VI على حساب ألعاب أخرى في متجر PlayStation، فسيكون مكسب سوني الصافي أقل. ويكون المكسب أوضح حين يأتي الإنفاق من منصات منافسة، وهذه فرضية أيضًا.

05 تقول مايكروسوفت إن حصة Xbox من الحجوزات تتناسب مع حصتها من سوق الأجهزة، وهو ما يحدّ من المكسب النسبي لسوني.

06 أشارت سوني إلى أن تراجع مبيعات ألعابها الخاصة، المرتبط بتغيير موعد إصدار، أثّر على توقعاتها. كما تأجّل إصدار God of War Laufey إلى ما بعد السنة المالية الحالية.

الأرقام التي

يصدر في ديسمبر

تقرير Circana لشهر نوفمبر في الولايات المتحدة

مبيعات PS5 بالوحدات وبالقيمة، مقارنة بزيادتي سبتمبر البالغتين 22% و43%.

مطلع فبراير 2027

نتائج سوني للربع من أكتوبر إلى ديسمبر 2026

عدد الأجهزة المبيعة مقارنة بـ8.0 مليون جهاز في الربع نفسه من 2025، ونمو خدمات الشبكة مقارنة بنسبة 19.7%.

Take-Two

نتائج Take-Two

هل تكشف توزيع المبيعات حسب المنصة؟

مستمر

Sensor Tower

متابعتها للمبيعات الرقمية بعد الإطلاق.

أربعة دروس من

01

رفع السعر قد يحمي الإيراد، لكنه لا يصنع النمو

رفعت سوني سعر النسخة الأساسية في الولايات المتحدة بنسبة 18%، وتراجعت أعداد الأجهزة المبيعة بنسبة 35%، بينما لم يتراجع إيراد الأجهزة إلا بنسبة 4.8%. قد يحدّ السعر من الخسارة، لكن نمو قطاع الألعاب جاء من مصدر آخر.

02

العلاقة المستمرة مع العميل قد تعادل قيمة المنتج نفسه

بلغ إيراد خدمات الشبكة 218.3 مليار ين، وهو ما يقارب إيراد الأجهزة كله (219.7 مليار ين). وارتفع عدد المستخدمين النشطين إلى 127 مليون رغم تراجع مبيعات الأجهزة الجديدة. فالقيمة لم تعد في شراء الجهاز وحده، بل في ما ينفقه المستخدم على المنصة بعد شرائه.

03

امتلاك المكان الذي يُشترى منه المنتج قد يدرّ عائدًا دون امتلاك المنتج

لم تصنع سوني لعبة GTA VI، لكن نحو 74% من حجوزاتها الرقمية تمر عبر متجرها. ويبقى حجم هذا العائد غير معلن حتى الآن.

04

المقياس الخطأ يعطي صورة خاطئة

لو قيس أداء سوني بعدد الأجهزة المبيعة وحده، لبدا قطاع الألعاب في أزمة، بينما نمت إيراداته بنسبة 9%. ولذلك ينبغي أن يقوم الحكم على نجاح سوني مع GTA VI على إيراد المتجر والشبكة، لا على عدد الأجهزة.

الخلاصة

تراجعت أعداد الأجهزة المبيعة بنسبة أكبر بكثير من تراجع إيرادها، وجاء النمو من إنفاق المستخدمين على المنصة بعد شراء الجهاز. يبقى السؤال: إلى أي حد يمكن أن تكسب سوني من لعبة لم تصنعها، لكنها تُباع عبر متجرها؟

المصادر

GamesBeat؛
Automaton؛
LiveNOW from FOX؛
Mezha (29 يوليو 2026)؛
Circana (28 أكتوبر 2026)؛
Windows Report؛
VGC؛
ChannelNews؛
Push Square (مايو 2026)؛
Game World Observer. Forefront Strategic Intelligence.
GodisaGeek (نوفمبر 2026)؛
games.gg (4 نوفمبر 2026)؛
VGChartz؛
GamingBolt؛