#محمد_بن_سلمان ينفق 8 مليارات على ألعاب الفيديو خلال عام

دفع هوس محمد بن سلمان بألعاب الفيديو وهو أمر معروف عن شخصيته منذ طفولة، في إنفاق صندوق الاستثمارات العامة السعودي بأوامر من محمد بن سلمان مبلغ يتجاوز 8 مليارات خلال عام ونصف.

وأوردت صحيفة "فايننشال تايمز" البريطانية أن محمد بن سلمان أمر بشراء حصص أعلى من قيمتها السوقية في شركات لألعاب الفيديو في جميع أنحاء العالم في الأشهر الـ 18 الماضية كجزء من "ثورة استثمارية".

وذكرت أن مجموعة Group Games Savvy المدعومة من السعودية، قادت الصفقات، التي شملت شراء حصة كبيرة في VSPO الصينية، ومجموعة Embracer السويدية، والاستحواذ على Scopely ومقرها الولايات المتحدة، حيث تنشر الرياض ثروتها البترودولارية لشق طريقها إلى مجموعة متنوعة من القطاعات غير النفطية.

وجرى إطلاق Savvy في يناير/كانون الثاني 2022، وهي مملوكة بالكامل لصندوق الاستثمار العامة السعودي

(السيادي)، الذي يبلغ إجمالي ثروته نحو 650 مليار دولار ويرأسه محمد بن سلمان.

ويريد ولي العهد تحويل المملكة إلى "المركز العالمي النهائي لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية" في 7 سنوات فقط. ولدعم خططه الطموحة، ضخ نحو 38 مليار دولار في Savvy.

وقال بيرس هاردينغ رولز، محلل العاب الفيديو في شركةAnalysis Ampere البحثية: "الصناعة في السعودية وليدة: يجب أن يبنوها حرفياً من الألف إلى الياء".

وتهدف المملكة إلى أن تصبح موطناً لـ 250 شركة واستوديو لألعاب الفيديو وخلق 39000 فرصة عمل مع مساهمة الصناعة بنسبة 1% من الناتج المحلي الإجمالي بحلول عام 2030.

وتشمل الخطط الدخول في الرياضات الإلكترونية من خلال الشراكة مع VSPO ، ويقول مسؤولون مطلعون على خطط المملكة إن المزيد من الصفقات في طور الإعداد.

وتشير الصحيفة إلى أن التركيز على الألعاب هو جزء من إصلاح شامل لاقتصاد البلاد لتنويع ما وراء النفط، مما دفع السلطات السعودية إلى الاستثمار في مجموعة متنوعة من الصناعات المتنامية مثل إنتاج السيارات الكهربائية.

ويتناسب هذا الجهد مع محاولات اكتساب القوة الناعمة العالمية من خلال إنفاق المملكة بكثافة في الألعاب الرياضية مثل كرة القدم والجولف، والتي يقول منتقدون إنها محاولة لصرف الانتباه عن سجل حقوق الإنسان في المملكة.

وأحدثت استراتيجية السعودية في سوق ألعاب الفيديو تموجات في الصناعة، حيث تتنافس الرياض مع عمالقة مثل تينسنت ومايكروسوفت وسوني على أفضل المواهب والملكية الفكرية.

وبشكل منفصل عن صفقة Savvy ، اشترى صندوق الاستثمارات العامة السعودي حصة 8% في Nintendo .

وتوقع تقرير صادر عن شركة برايس ووترهاوس كوبرز، العام الماضي، أن تتجاوز عائدات ألعاب الفيديو العالمية 300 مليار دولار وتشكل أكثر من عُشر إجمالي الإنفاق على الترفيه والإعلام بحلول عام 2026.

ويعني التحول الجيلي في عادات الاستهلاك أن بعض المحللين يتوقعون أن تتجاوز ألعاب الفيديو التلفزيون التقليدي لتصبح أكبر مصدر من عائدات الترفيه في السنوات القادمة.

ولطالما استخدمت الحكومات الإقليمية والوطنية في جميع أنحاء العالم الإعفاءات الضريبية وتمويل الشركات الناشئة وغيرها من الحوافز لجذب المواهب إلى قطاع ألعاب الفيديو، ما يوفر لواضعي السياسات مزيجًا مقنعًا من الابتكار التقني والإبداع.

وتشير قيمة صفقة Scopely البالغة 5 مليارات دولار فقط إلى أن Savvy ستضطر إلى دفع مبالغ زائدة للفوز بالصفقات.

ونقلت الصحيفة البريطانية عن أحد المخضرمين في الصناعة (لم تسمه) قوله: "السعر الذي حصلت عليه لا يمكن لأحد أن يصدقه"، مضيفًا أن السعوديين كانوا على استعداد لدفع ما يزيد عن سعر السوق، لأنه "لن ينتقل أحد إلى الرياض أو جدة من أجل الحياة الليلية"، في إشارة إلى تضحية بعض المطورين ببعض عاداتهم المعيشية في سبيل الحصول على مقابل مالي أكبر من السعودية.

كما أن المملكة لم تتمكن بعد من زعزعة سمعتها فيما يتعلق بانتهاكات حقوق الإنسان على الرغم من الإصلاحات الاجتماعية التي قادتها ولي العهد.

ولاتزال الحكومة السعودية محل انتقاد واسع من الجماعات الحقوقية، حتى في الوقت الذي تضغط فيه أكثر نحو الاستحواذ على أصول الترفيه.