

لماذا تراهن السعودية على الرياضات الإلكترونية؟



في عام 1985، أطلقت نينتندو أول لعبة وحدة تحكم سوبر ماريو. وفي العام نفسه، ولد محمد بن سلمان في العائلة المالكة في السعودية والذي يتبنى الاستثمار في الرياضات الإلكترونية.

منذ ذلك الحين، حقق امتياز ماريو 55 مليار دولار أمريكي من الإيرادات العالمية، في حين سعد ولي العهد السعودي - الذي يشار إليه عادةً باسم MbS - ليصبح الزعيم الفعلي لبلاده.

ربما كان محمد بن سلمان الشاب، الذي نصب نفسه لاعبًا، من محبي ماريو. وربما ليس من قبيل الصدفة أنه في عام 2022، استحوذ صندوق الاستثمارات العامة (صندوق الثروة السيادية للمملكة) على حصة قدرها 5% في شركة نينتندو اليابانية، والتي زادت في عام 2023 إلى 8%.

خلال جائحة كوفيد-19، في عام 2020، أنفق صندوق الاستثمارات العامة أكثر من مليار دولار أمريكي للحصول على حصة 2% في شركة Industries Reliance، وهي مجموعة شركات تمتلك واحدة من أقوى شركات الرياضات الإلكترونية في الهند.

بعد زيارة دولة قام بها الرئيس شي جين بينغ إلى الرياض في عام 2022، أنفق صندوق الاستثمارات العامة بعد ذلك 265 مليون دولار أمريكي على شراء حصة في شركة الرياضات الإلكترونية الصينية VSP0. ومن الجدير بالذكر أنه من بين 3 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم، يوجد 1.6 مليار لاعب في منطقة آسيا والمحيط الهادئ.

ولا يتوقف إنفاق السلطات السعودية عند هذا الحد. تقوم المملكة بتمويل بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية الجديدة، وستستضيف هذا الصيف.

وستكون Legends of League، إحدى أكثر الألعاب ربحًا على هذا الكوكب، من بين المنصات التي ستكون جزءًا من البطولة.

وفي نهاية المطاف، سيتم تنظيم هذا الحدث الجديد وغيره الكثير في القدية، وهو مشروع تطوير جديد للبنية التحتية سيصبح أكبر مدينة رياضية وترفيهية في العالم. بداخله، ستكون هناك منطقة للرياضات الإلكترونية والألعاب، بما في ذلك ساحة تتسع لـ 73000 شخص.

ويعتقد البعض أن المبالغ الهائلة التي يتم استثمارها هي مجرد مسألة خبز وسيرك، أو أفيون إلكتروني للجماهير بهدف تهدئتها.

ويقول آخرون إن تجمع اللاعبين في المملكة هو جزء من برنامج استثماري مصمم لإبهار العالم بدلاً من إنشاء قطاع صناعي مستدام.

هناك أيضًا من قد يجادل بأن الاستثمار في الرياضات الإلكترونية يمكن أن يكون شكلاً من أشكال الإسقاط العضلي المصمم لتعليم الشباب كيفية القتال. وفي الولايات المتحدة، تعمل الرياضات الإلكترونية أيضًا كاستراتيجية تجنيد للقوات المسلحة.

قد يبدو حجم إنفاق المملكة العربية السعودية وكأنه سخاء. ولكن هناك منطلق استراتيجي لذلك. تشير التقديرات إلى أنه في حين أن سوق الرياضات الإلكترونية العالمية قد تبلغ قيمتها حاليًا حوالي 1.5 مليار دولار أمريكي، فإن هذا الرقم قد يرتفع إلى 7 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2030.

ومع ذلك، فإن مشاريع المملكة العربية السعودية لا تنبع ببساطة من السعي لتحقيق مكاسب مالية أو شوق غريب للطفولة. في الواقع، أصبحت الرياضات الإلكترونية أداة سياسية قوية تستخدمها المملكة للمساعدة في تنفيذ التغييرات التحويلية العميقة التي تقوم بها.

ممكن التحول الوطني:

منذ ظهوره كشخصية قوية قبل ما يقرب من عقد من الزمن، حرص محمد بن سلمان على إحداث تغييرات في بلاده، وهو ما يرى البعض أنه تحضير لمستقبل ما بعد النفط .

ويصف آخرون التغييرات بأنها إضافة طبقة أخرى إلى استراتيجية القوة الناعمة للسلطات السعودية، ومحاولة للتعافي من التدخل العسكري الضار في اليمن، ومقتل الصحفي جمال خاشقجي.

تواجه السعودية تحديات على جبهات متعددة - سياسياً واجتماعياً واقتصادياً - وكلها تشكل تهديدات أساسية لأمنها واستقرارها. سكان البلاد هم الجيل Z. 70% منهم يبلغون من العمر 35 عامًا أو أقل، وقد ولدوا وترعرعوا على الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي وألعاب وحدات التحكم.

العديد من الشباب السعوديين لا يريدون أن يعيشوا نفس الحياة التشفية التي عاشها آباؤهم. بل إنهم يريدون نفس الفرص التي يتمتع بها أبناء جيل Z الآخرون في أماكن أخرى من العالم.

ونظرًا لعمره، ربما يفهم محمد بن سلمان هذا الشعور بشكل أفضل من الأعضاء الأكبر سنًا في العائلة المالكة، ومن المرجح أيضًا أن يعرف أنه من خلال الفشل في تلبية مطالبهم، قد يصبح السعوديون من جيل متمردين أو فلقين Z.

وبالتالي فإن الترويج للرياضات الإلكترونية بين الشباب يعد وسيلة لضمان الاستقرار الاجتماعي وتأمين مكانة العائلة المالكة.

والواقع أن السماح للناس بممارسة الألعاب والانغماس في تجارب الاستهلاك يعني التفاوض ضمناً على عقد اجتماعي جديد.

في الوقت نفسه، مع قيام المزيد والمزيد من الأشخاص باستخدام مجاديف الألعاب، زاد عدد الاعتقالات -

وخاصة للمعارضة التي تم التعبير عنها على وسائل التواصل الاجتماعي.

على هذا النحو، تلعب الرياضات الإلكترونية بالفعل دورًا مهمًا في المملكة العربية السعودية، سواء كنتيجة للتحول الوطني أو كعامل تمكين له.

ويشير أحد التقديرات إلى أن سبعة من كل عشرة أشخاص يمارسون الألعاب كل أسبوع، ويعتقد أن نصفهم تقريبًا من النساء. تساهم ألعاب مثل كرة القدم وألعاب القيادة بشكل ملموس في تعزيز الإدماج والمساواة. وهذه ليست مجرد رمزية.

وفي عام 2020، فازت السعودية نجد فهد ببطولة العالم لكرة القدم الإلكترونية التي ينظمها الاتحاد الدولي لكرة القدم (فيفا).

يعد نجاح فهد، ونجاح مواطنيها من الذكور والإناث، أمرًا مهمًا للمملكة حيث أن هذه الشخصيات بمثابة أبطال وأيقونات تساعد في الحفاظ على الرياضات الإلكترونية وبرنامج التحول الوطني. علاوة على ذلك، فإن اكتساب الشهرة العالمية يساعد في تجميل صورة البلاد وإعادة تأهيل سمعتها.

وبالمثل، فإن النجاح في الرياضات الإلكترونية يجلب معه فوائد العلامة التجارية الوطنية والقوة الناعمة. فبدلاً من أن يُنظر إليها على أنها دولة متشددة ومحافظة قبل عقد من الزمن، فإن التركيز على الرياضات الإلكترونية يساعد في منح البلاد قدرًا أكبر من الشرعية والجاذبية والأهمية.

على المستوى الدولي يهدف هذا أيضًا إلى مساعدتها على التنافس ضد أمثال كوريا الجنوبية والدنمارك. وقد نفذت الأخيرة استراتيجيات الرياضات الإلكترونية في سعيها إلى إنشاء ميزة تنافسية للمحرك المبكر في قطاع سريع الانتشار.

تعتبر الفوائد المحتملة على المدى الطويل كبيرة، بدءًا من أن تصبح منتجًا للأجهزة والبرامج وحتى الظهور كمضيفين للأحداث ومراكز تجارية.

التحديات والفرص:

وفي حالة السعودية، تعد طموحات الرياضات الإلكترونية عنصرًا مهمًا لما قد يحدث في المملكة خلال

الفترة المتبقية من هذا القرن.

يمثل النفط عادة ما يقرب من نصف النشاط الاقتصادي للبلاد كل عام، الأمر الذي يجلب، حتى في أفضل الأوقات، حالة من عدم اليقين وعدم الاستقرار وتحديات المرونة.

ولكن في عالم ما بعد الوقود الأحفوري، فإن مثل هذا الاعتماد على النفط يشير إلى تهديد وجودي. وتساهم الاستثمارات في الرياضة على نطاق أوسع في التحول الاقتصادي.

وقد أوضح محمد بن سلمان مؤخراً كيف أنه يتوقع في الوقت المناسب أن تساهم الرياضة بنسبة 3% سنوياً في الدخل القومي السعودي. وإذا أمكن تحقيق ذلك، فسوف يجلب المال وفرص العمل، ويشجع على اتباع أساليب أكثر إبداعاً في مجال الأعمال والرياضة.

ويعد تنظيم الأحداث، وتشجيع الابتكار التكنولوجي، وتسهيل التجمعات الصناعية، كلها عناصر في هذه الاستراتيجية، ومن المتوقع أن تأخذ الرياضات الإلكترونية زمام المبادرة.

في استراتيجيتها الوطنية للرياضات الإلكترونية والألعاب، ذكرت السلطات السعودية أن "الجميع مدعوون للعب، في استراتيجية تعزز فرص العمل والفرص التجارية الجديدة وستجعل المملكة العربية السعودية مركز اللعبة بحلول عام 2030".

لكن النجاح ليس أمراً معطى. إن هيمنة مؤسسات الدولة البيروقراطية، ونقاط الضعف الصناعية الحالية والمستتوية، والتوترات الإقليمية، والميول المتماثلة لجيرانها القريبين - الذين غالباً ما يكونون أكثر ذكاءً وأسرع - والتحفظ بين أصحاب المصلحة الرئيسيين في الشمال العالمي، كلها تهديدات محتملة للخطط السعودية.

إذا كان من محبي الألعاب، فسيعلم محمد بن سلمان أن استراتيجية الرياضات الإلكترونية في المملكة تحتاج إلى الارتقاء بمستوى بلاده ودفع بلاده إلى الأمام.

ومع ذلك، سيكون أيضاً على دراية بالتهديدات التي تشكلها خسارة اللعبة في النهاية. وبالتالي فإن الحد الزمني لبرنامج التنويع الاقتصادي لرؤية 2030 يشكل تحدياً مثيراً للاهتمام بالنسبة للسلطات السعودية.

