

انقسامات تخيم على استضافة السعودية كأس العالم للرياضات الإلكترونية



اعتبرت شبكة "سي ان ان" الأمريكية أن استضافة السلطات السعودية حدث كأس العالم للرياضات الإلكترونية يعد بتغيير قواعد اللعبة لكنها تسببت أيضاً في انقساما في هذه الصناعة.

وذكرت الشبكة أنه في قلب العاصمة السعودية، تشهد الرياضات الإلكترونية في السعودية لحظة مزللة للرياضات الإلكترونية؛ لحظة أثارت الحماس والقلق في آن واحد في هذه الصناعة.

فقد جمعت بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية (EWC) - التي بدأت في 3 يوليو - اللاعبين المحترفين والناشرين والمشجعين من جميع أنحاء العالم في بطولة ألعاب تنافسية تستمر ثمانية أسابيع.

وقد أثار مجموع جوائزها القياسي الذي تجاوز 60 مليون دولار الدهشة، وقال رالف رايشرت، الرئيس التنفيذي لمؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية التي تنظم الحدث، لشبكة CNN الرياضية أن هذا الحدث سيساعد على توحيد الصناعة.

كان السؤال هو: ما الذي ينقص المشهد الرياضي؟ أن يكون هذا الحدث على نفس نطاق أكبر الأحداث الرياضية التقليدية وشيء يجمع الصناعة بأكملها"، قال رايشرت.

وتابع "هناك مشهد رائع من البطولات والبطولات والدوريات والأندية المذهلة، وكل هذه الأشياء موجودة [في الرياضات الإلكترونية]. ولكن ما هو الشيء الوحيد الذي يجمعها كلها معاً؟

"كان هذا هو المبدأ الذي استرشدنا به عندما فكرنا في [EWC]، وصممناها ثم أعلننا عنها."

ولكن في حين أن البطولة ستكون بمثابة جرعة من الأدرينالين للرياضات الإلكترونية، إلا أن إطلاقها قد أنعش المخاوف القائمة بشأن علاقة الصناعة مع المملكة العربية السعودية.

كيف يمكن لبطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية أن تساعد الصناعة؟

تُعد بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية أحدث صيحة للمملكة العربية السعودية في مجال الرياضات الإلكترونية، وتأتي بعد بطولة Gamers8 العام الماضي، والتي بلغت قيمة جوائزها 45 مليون دولار.

ستضم بطولة هذا العام بعضاً من أفضل المؤسسات في العالم – مثل T1 و FlayQuest و Fnatic و Esports G2 – التي ستتنافسر ضد بعضها البعض في 21 لعبة رياضية إلكترونية.

وسيتوج النادي الأفضل أداءً في مختلف الألقاب بلقب بطل EWC النهائي.

سيتم تقسيم الجوائز المالية التي تسيل لها العيون إلى فئات مختلفة، مثل مكافآت اللاعبين وجوائز الأداء العام.

تأتي بطولة EWC أيضاً بعد فترة عصيبة مرت بها الصناعة التي شهدت تسريح عدد كبير من اللاعبين. في بداية العام، قامت شركة Games Riot المطورة والناشرة للألعاب بتسريح 11% من قوتها العاملة.

وفقاً لصحيفة نيويورك تايمز، تكافح دوريات الرياضات الإلكترونية لكسب المال، في حين خفض الرعاية ميزانياتهم الإعلانية والعديد من الفرق تعمل الآن بخسارة.

لكن بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية توفر الآن فرصة لأكثر من 20 علامة تجارية كبرى - مثل أديداس وكيت كات - لإقامة شراكات جديدة ومربحة مع فرق الرياضات الإلكترونية في البطولة.

وفي يونيو الماضي، اتفقت شركة Bros Warner. Discovery - الشركة الأم لـ CNN - ومؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية على شراكة جديدة تشمل Eurosport و CNN ومنصات أخرى تابعة لـ WBD.

ومع ذلك، يقول رايشرت إن بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية لم تُنشأ للمساعدة في تعزيز الصناعة المتعثرة، وبغض النظر عن حالة مجتمع الرياضات الإلكترونية، فإن بطولة مثل كأس العالم للرياضات الإلكترونية كانت محورية في السماح للمنظمات بالازدهار.

وقال: "حتى بدون الانكماش الاقتصادي العام، كنا سنفعل نفس الشيء".

وتابع "نحن نعتقد بشكل أساسي أن هذه المنافسة ستوحد الصناعة وتضع الأندية بشكل كبير في قلبها."

ومن خلال مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية، فإن رايشرت متحمس لإطلاق برنامج أندية كأس العالم للرياضات الإلكترونية. ستسعى هذه المبادرة إلى "تعزيز التخطيط المستدام" من خلال تقديم 28 نادياً في جميع أنحاء العالم "تعويضات سنوية من ستة أرقام".

والأمل معقود على أن تقدم هذه المبادرة للمؤسسات منصةً للنمو وتعظيم مشاركتها في البطولة السنوية.

يقول سام ماثيوز، المؤسس والرئيس التنفيذي لشركة Fnatic العملاقة للرياضات الإلكترونية، إن البرنامج سيتيح للمنظمة فرصة التفرع في ألعاب مختلفة - مثل Fighter Street - والتي بدورها ستساعد مجتمع الرياضات الإلكترونية بشكل عام.

"سيذهب الكثير من هذه الأموال إلى مناطق جديدة وألعاب جديدة وجماهير جديدة ولاعبين جدد. إنها في الواقع ستذهب إلى النظام البيئي نفسه"، قال لـ Sport CNN.

"من المثير للغاية الدخول في ألعاب جديدة والتنافس مع الفرق الأخرى."

قلق الصناعة

على الرغم من أن بطولة كأس العالم الأوروبية تعد بإضفاء الإثارة والاستقرار على الصناعة، إلا أنها أثبتت أيضاً أنها موضوع مثير للانقسام.

فالكثيرون قلقون من صلات البطولة بالمملكة العربية السعودية، التي اتُهمت بـ "الغسيل الرياضي" - وهو مفهوم ينطوي على استخدام الدول للأحداث الرياضية رفيعة المستوى لإبراز صورة إيجابية عن بلدها في جميع أنحاء العالم، وغالباً ما يكون ذلك للفت الانتباه بعيداً عن المخالفات المزعومة.

يقول رايشرت إن مؤسسة EWC، التي تدير الحدث رسمياً، هي منظمة غير ربحية، لكنه يقول إنها ممولة جزئياً من الحكومة السعودية - بنفس الطريقة التي تستثمر بها الدولة المضيضة في أي حدث رياضي كبير، كما يضيف. ويأتي جزء من تمويلها أيضاً من الرعاية.

ومع ذلك، يقول رايشرت أيضاً أنه لا توجد خطط لنقل بطولة كأس العالم للمياه من المملكة العربية السعودية في المستقبل القريب.

وأضاف قائلاً: "إنها دولة تستثمر في [الرياضات الإلكترونية] على نطاق لا يستثمر فيه أي بلد آخر في هذه المرحلة الزمنية وهذا أمر رائع لهذه الرياضة". "كل ما كنا نحلم به، بصراحة.

"لا أستبعد أن تخرج هذه الرياضة من المملكة العربية السعودية، ولكن في المستقبل المنظور، بالتأكيد الخطة هي البقاء هناك وبناء مركز لها."

وكان ولي العهد السعودي الأمير محمد بن سلمان، الذي ساعد في إطلاق بطولة كأس العالم للأندية الإماراتية، قد قال في وقت سابق إنه "لا يهتم" بوصف استثمارات البلاد بأنها غسيل رياضي.

وقال محمد بن سلمان في مقابلة مع قناة فوكس نيوز بُثت في عام 2023: "حسناً، إذا كان الغسيل الرياضي سيزيد من الناتج المحلي الإجمالي بنسبة واحد في المائة، فسأواصل القيام بالغسيل الرياضي".

وقد انتشر القلق حول سجل حقوق الإنسان في البلاد - لا سيما حرية التعبير ومعاملة الأقليات - في مجال الرياضات الإلكترونية، حيث رفض البعض داخل الصناعة المشاركة في مجلس أوروبا للألعاب الإلكترونية.

ومع تطلع الدولة الخليجية إلى تنويع اقتصادها والابتعاد عن اعتمادها الكبير على الوقود الأحفوري،

فإن لها بالفعل بصمة كبيرة في الألعاب التنافسية.

قام صندوق الاستثمارات العامة (PIF) الذي تسيطر عليه الحكومة السعودية في السنوات الأخيرة بشراء بعض أكبر الشركات في هذه الصناعة، وهي مجموعة سافي للألعاب (SGG).

وقد استحوذت مجموعة SGG منذ ذلك الحين على شركة ESL، وهي شركة رائدة في تنظيم فعاليات الرياضات الإلكترونية، وشركة FACEIT، وهي منصة رقمية رائدة، حيث تواصل هدفها المتمثل في جعل السعودية مركزاً للألعاب العالمية.

ووفقاً للصحفي المطلع على الرياضات الإلكترونية رود بريسلاو، فإن سيطرة السعودية المتزايدة على الصناعة بأكملها هي أكثر ما يثير المشاكل، وليس مجرد إنشاء شركة الألعاب الإلكترونية.

وقال لشبكة سي إن إن سيورتنس: "إنه مجرد الشيء التالي، قطعة الدومينو التالية التي ستسقط".

"لو كانت هذه شركة مخصصة حقاً أصبحت شركة ضخمة في المملكة العربية السعودية لممارسة الألعاب الرياضية الإلكترونية، لما كان لديّ مشكلة كبيرة معها.

"لكنها حكومتهم وهذه هي المبادرة بأكملها. كل هذا يُستخدم لتغيير الرأي فقط."

مخاوف حقوق الإنسان

تشعر منظمات حقوق الإنسان بالقلق أيضاً من استمرار السعوديين في الاستثمار في الرياضات الإلكترونية.

قالت دانا أحمد، الباحثة في شؤون الشرق الأوسط في منظمة العفو الدولية، في بيان لشبكة CNN: "تستثمر السعودية المليارات في الرياضات الإلكترونية، وهو مجال يزدهر بالتفاعل عبر الإنترنت، بينما تقمع أي شكل من أشكال التعبير النقدي على الإنترنت بأحكام قاسية بالسجن وحتى بالإعدام.

"يجب ألا ننسى الأصوات الشجاعة التي سُجنت وعوقبت بسبب تعبيرها على الإنترنت، مثل مدربة اللياقة البدنية مناهل العتيبي، التي سُجنت لمدة 11 عاماً بسبب دعمها لحقوق المرأة على الإنترنت. يجب على المشاركين والمشجعين في الرياضات الإلكترونية أن ينظروا إلى ما هو أبعد من المشهد، وأن يكونوا على

دراية بالحملة القمعية على التعبير على الإنترنت في السعودية“.

وتعكس هذه المخاوف قلق نيك ماكجيهان، المدير المشارك لمنظمة FairSquare - وهي منظمة غير ربحية لحقوق الإنسان. وفي تصريح لشبكة سي إن إن، يقول إن الاستثمار في الرياضات الإلكترونية سيسمح للسعودية باستهداف شريحة سكانية أصغر سنًا بروايتها.

وأضاف: “ما لا يريدون للعالم أن يراه أو يتحدث عنه هو جرائم قتل الصحفيين، وقمع ناشطات حقوق المرأة، وأحكام السجن المؤبد بسبب تغريدات تعبر عن انتقادات خفيفة للسلطات، أو المحاكمات الجائرة بشكل صارخ وأحكام الإعدام التي تصدر بحق الأشخاص الذين يتحدون الحكم الاستبدادي لمحمد بن سلمان“.

وهي الانتقادات التي وضعت بعض منظمات الرياضات الإلكترونية في موقف محرج، حيث عبّر المشجعون عن ازدرائهم على وسائل التواصل

وأصدرت منظمة Liquid Team - وهي منظمة رائدة في مجال الرياضات الإلكترونية - مقطع فيديو مطول على وسائل التواصل الاجتماعي تشرح فيه أسباب مشاركتها في البطولة، مع تأكيدها على أنها ستدعم أعضاء الفريق الذين لا يشعرون بالراحة في المشاركة.

كما كتب الرئيس التنفيذي المشارك لفريق تيم ليكويد ستيف أرهانسيت رسالة إلى المشجعين على موقع X، المعروف سابقًا باسم تويتر، حيث أوضح القرار بشكل أكبر.