الدب الداشر يسعى للسيطرة على صناعة الألعاب الإلكترونية



أبرزت صحيفة فايننشال تايمز البريطانية مساعي محمد بن سلمان لسيطرة على صناعة الألعاب العالمية عبر استثمارات مالية ضخمة.

وذكرت الصحيفة أن ابن سلمان يستهدف تحويل المملكة إلى المركز العالمي النهائي لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية.

وبحسب الصحيفة أنفقت السلطات السعودية ما يقرب من 8 مليارات دولار في شراء وبناء حصص في شركات ألعاب في جميع أنحاء العالم في الأشهر الـ18 الماضية كجزء من فورة استثمارية بهدف أن تصبح قوة مهيمنة في صناعة الترفيه المتنامية.

قادت مجموعة Savvy Games Group المدعومة سعوديًا الصفقات، بما في ذلك حصة كبيرة في VSP0 الصينية، ومجموعة Embracer السويدية والاستحواذ على Scopely ومقرها الولايات المتحدة.

تم إطلاق Savvy في يناير 2022، وهي مملوكة بالكامل لصندوق الاستثمار العام السعودي البالغ قيمته 650 مليار دولار ويرأسه محمد بن سلمان، الذي قال إن هدفه هو تحويل المملكة إلى "المركز العالمي النهائي لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية" في غضون سبع سنوات.

لدعم خططه الطموحة بشكل مميز، حصلت Savvy على صندوق بقيمة 38 مليار دولار.

وتزعم السلطات إلى أن تصبح موطنًا لـ250 شركة واستوديو للألعاب وخلق 39000 فرصة عمل مع مساهمة الصناعة بنسبة 1 في المائة من الناتج المحلي الإجمالي بحلول عام 2030.

ويقول مسؤولون مطلعون على خطط السلطات إن المزيد من الصفقات في طور الإعداد. التركيز على الألعاب جزء من إصلاح شامل لاقتصاد البلاد لتنويع مصادره خارج نطاق النفط، مما يدفع السعودية إلى الاستثمار في مجموعة متنوعة من الصناعات المتنامية مثل إنتاج السيارات الكهربائية.

يتماشى هذا الجهد مع محاولات اكتساب القوة الناعمة العالمية التي شهدت إنفاق السلطات بكثافة على الألعاب الرياضية مثل كرة القدم والجولف.

قال فينسينت وانج، المدير العام للنشر العالمي والرياضات الإلكترونية العالمية في تينسنت "تترك السعودية بصماتها على صناعة الألعاب العالمية ككل".

تحظى الألعاب بشعبية في السعودية، حيث 70 في المائة من سكانها تقل أعمارهم عن 35 عامًا.

قال داني تانج، كبير الإداريين الماليين ورئيس الإستراتيجية العالمية في VSPO: "إنها سوق مثيرة للغاية وشريك لنا.. السعودية دولة شابة للغاية مع مجتمع ألعاب شديد التفاعل".

توقع تقرير صدر العام الماضي عن شركة PwC أن تتجاوز عائدات ألعاب الفيديو العالمية 300 مليار دولار وتشكل أكثر من عُشر إجمالي الإنفاق على الترفيه والإعلام بحلول عام 2026.

يعني التحول الجيلي في عادات الاستهلاك أن بعض المحللين يتوقعون أن الألعاب ستتجاوز التلفزيون التقليدي لتصبح أكبر مصدر لإيرادات الترفيه في السنوات القادمة.