كرة القدم الإلكترونية.. أرباحها أكثر من السينما الأمريكية والجميع يتهافت عليها

كتبه أنيس العرقوبي | 31 يناير ,2020

ينتظر عشاق المستديرة بفارغ الصبر فعاليات المونديال للاستمتاع بالمباريات والتعرف على قدرات اللاعبين ومهاراتهم، وتشجيع فرقهم المنافسة وتحفيزهم على الظفر باللقب، ولا يهم إن جلسوا لساعات أمام شاشاتهم يُتابعون أدق التفاصيل والجزئيات.

هنا، لن نتحدث عن مونديال 2022 المقرر إقامته في قطر، أي كأس العالم، بحلته التقليدية التي يعرفها الجميع ويلعب فيها أقطاب عالميين مثل بيلي ومارادونا وزيكو وباولو روسي أو غيرهم، بل نسلط الضوء على فكرة القدم الإلكترونية التي خطفت الأضواء من الملاعب المعشبة وحملت معها محبيها إلى أرضها الجديدة، إلى أجهزة الحاسوب.

مع إعلان الاتحاد الدولي لكرة القدم (الفيفا)، في وقت سابق هذا الشهر، احتضان مدينة ميلانو الإيطالية النسخة الرابعة من كأس العالم لفرق كرة القدم الإلكترونية، في الفترة من السابع حتى التاسع من فبراير/ شباط، بمشاركة 24 فريقًا بينها فريقين عربيين (مصر السعودية)، عاد الجدل مجدّدًا حول موقع العرب في اللعبة وقدرة لاعبيهم على منافسة نظرائهم من الدول التي شهدت نهضة في هذا المجال، وذلك في ظل تهافت الأندية الأوروبية على تشكيل نسخ إلكترونية

لفرقها واستثمارها أموال طائلة.

الرياضة الإلكترونية

حظيت الرياضات الإلكترونية في السنوات العشر الأخيرة بشعبية وانتشار كبيرين، وذلك مع بروز أسماء مشهورة في هذا المجال وإقامة بطولات ومسابقات محلية ودولية عبر الإنترنت، إضافة إلى رصد الجوائز المالية الضخمة، فيما نمت سوق هذه الرياضة بشكل متسارع واجتذبت الجماهير اليافعة أو ما بات يُطلق عليهم "المواطنون الرقميون".

وتختلف الألعاب الإلكترونية كثيرًا عن الرياضات الإلكترونية، فالأخيرة أكثر تنظيمًا وأوسع انتشارًا وتتكون من نواد رياضية ومدربين ودوريات، ولاعبين محترفين ومسابقات رُصدت لها ميزانيات، وتُعد (eSports) شكل من أشكال مسابقات ألعاب الفيديو الجماعية المنظمة على شكل منافسات وتصفيات تُجرى في عدة دول حول العالم.

نشأت الرياضة الإلكتروني بشكل غير منتظم في التسعينات، فيما أُقيمت أولى البطولات الرسمية في عام 2004 بسويسرا، تحت اسم كأس العالم لكرة القدم التفاعلية (FIWC)، وهي مسابقة دولية لألعاب فيديو كرة القدم أُقيمت تحت رعاية الفيفا وبالشراكة مع (EA Sports) وسوني كمبيوتر انترتينمنت أوروبا، ليتم تغيير اسمها في 2018 إلى كأس العالم لكرة القدم الإلكترونية، كما تعد هذه المسابقة الإلكترونية، بحسب موسوعة "غينيس" للأرقام القياسية، أكبر مسابقة رياضية رقمية على الإطلاق، وشهدت نسخة 2013 مشاركة 2.5 مليون لاعب من كافة أنحاء العالم.

وفي بطولة عام 2015 شارك متسابقون على أجهزة Xbox one و4 PlayStation للمرة الأولى، وفاز السعودي عبد العزيز الشهري بالبطولة التي أقيمت في مدينة ميونيخ الألمانية بعد أن هزم الفرنسي جوليان داسونفيل.

وفي مارس/ آذار 2016، فاز محمد الباشا من الدنمارك ببطولة العالم التي أقيمت بمدينة نيويورك الأمريكية، بعد أن هزم الإنجليزي شين آلان، فيما أُقيمت نُسخ 2017 و2018 و2019 بالعاصمة البريطانية لندن وفاز بها على التوالي الإنجليزي سبنسر إيلينغ والسعودي مساعد الدوسري والألماني محمد هاركوس.

من الواقع إلى الحيز الافتراضي

تُحاكي الرياضة الالكترونية الواقع بطريقة هائلة، إلى درجة أن أسطورة المنتخب الإيطالي (الأزوري) أندريا بيرلو كتب في مذكراته "أنا أفكر، إذاً أنا ألعب"، وبأنه "في نهار 9 يوليو 2006 كنت نائماً، ثم صحوت ولعبت البلاي ستيشن، وفي المساء ذلك فزت ببطولة كأس العالم"، هذه الكلمات تعكس العلاقة القائمة بين اللاعبين المحترفين ولعبة (EA SPORTS FIFA).

ومن هذا الجانب، بات لكرة القدم الإلكترونية تأثيرًا جليًا على اللعبة التقليدية وطريقة ممارستها من قبل اللاعبين المحترفين على المستطيل الأخضر، إذ كشف نجم آرسنال الإنجليزي النيجيري أليكس إيوبي، في وقت سابقٍ، أنه قام بتحسين أجزاء من طريقة لعبه مستخدمًا لعبة فيفا، وهو الأمر ذاته بالنسبة لـ"روميلو لوكاكو" مهاجم نادي مانشستر يونايتد الإنجليزي الذي أكّد استخدام تصنيفه في ألعاب الفيديو ليقوم بتطوير نفسه في الحياة الحقيقية.

الأندية الأوروبية

في محاولة منها لترسيخ تواجدها في الرياضات الإلكترونية، سعت الأندية الأوروبية إلى التحوّل المبكر إلى العالم الافتراضي وتأسيس فرق خاصة بها في هذا المجال، نظرًا للعوائد المالية الضخمة التي تدرها مثل هذه البطولات، وكذلك المواهب التي يمكن الاستفادة منها في حال المشاركات العالمية.

وكعادتها كانت بريطانيا سبّاقة في هذا المجال، إذ كان نادي وست هام الإنجليزي أول أندية النخبة التي توقع عقدًا مع وصيف كأس العالم التفاعلية للعبة فيفا الشهيرة، شون آلان، وتبعه مانشستر سيتي الذي وقع مع كيز براون لتمثيل النادي في المنافسات العالمية، ليتأسس بعدها الدوري الإنجليزي لكرة القدم الإلكترونية بالشراكة مع شركة (EA Sports)، والتي انطلقت بداية 2018، وتوّج بأول ألقابها نادي ليفربول الإنجليزي.

انتشرت الظاهرة لتشمل أقطاب اللعبة في القارة الأوروبية، بدايةً من ألمانيا أين أسّس فولفسبورغ في العام 2015 قسمًا خاصًا بالرياضة الإلكترونية ولحق به "شالكه"، وأندية الدرجتين الأولى والثانية في الـ"بوندسليغا"، ثم إسبانيا حيث اعتمد نادي فالنسيا نسخة إلكترونية تُمثله حول العالم، وفي البرتغال أنشأ نادي سبورتنغ لشبونة البرتغالي قسمًا للرياضات الإلكترونية وضم أحد نجوم لعبة فيفا ونجح أيضًا بالتوقيع مع 5 شركات راعية، ومنها إلى فرنسا حيث أسّست أندية كباريس سان جيرمان وأولمبيك ليون ومرسيليا أندية إلكترونية، وسارت على شاكلتهم الأندية الكبرى في إيطاليا كـ"آسي" ميلان ويوفنتوس، فيما أعلن نادي هيراكليس أليو الهولندي عن تأسيس أكاديمية خاصة لتطوير وتحسين قدرات جميع من يرغب في احتراف الألعاب الإلكترونية.

لم يقتصر الاهتمام المتزايد بلعبة الجديدة على الأندية الرياضية فقط، بل شغف المغامرة ومحاولة اقتحام السوق الواعدة جذب عمالقة الرياضة وأيقوناتها على غرار نجم آرسنال الإنجليزي الألماني مسعود أوزيل الذي أعلن في وقت سابق عن تأسيس فريق "M10 eSports Team" الخاص به وضمه لثلاثة لاعبين (Squirrel .Pedro. Üstun)، ليلتحق بمدافع برشلونة جيرارد بيكيه الذي أسّس شركته الخاصة (eFootball.Pro)، وزلاتان إبراهيموفيتش صاحب الاستثمارات الكبرى في هذا المجال.

سوق واعدة

في السنوات الأخيرة، ارتفعت أعداد الجماهير المهتمة بال(Esports) إلى مئات الملايين ويشمل التعداد الحاضرون في الملاعب الضخمة لمشاهدة مجموعة من المتسابقين يجلسون إلى حواسبهم بينما يُعرض كل ما يقومون به على شاشات ضخمة، أو المتابعين من خلال البث المباشر على المنصات كـ"يوتيوب" وتويتش وفيسبوك.

وبحسب تقارير، تابع حوالي 47 مليون مشاهد على الانترنت مباشرة مباراة نهائي بطولة العالم لكرة القدم الالكترونية في لندن في عام 2019، أكثر من العام الماضي بـ 18 مليون متابع في عام 2018، في حين تابع البطولة 140 شخص حول العالم حسب أرقام الفيفا، فيما توقعت شركة الاستثمارات "غولدمان ساكس" أن يصل جمهور الرياضات الإلكترونية إلى 276 مليون شخص في جميع أنحاء العالم بحلول العام 2022، متفوقًا على جماهير ألعاب رياضية تقليدية ذات شعبية عريضة.

كما يتوقع المختصون أن تشهد مشاهدة المنافسات الرياضات الإلكترونية، سواء شخصيًا أو عبر الإنترنت اتساعًا وانتشارًا كبيرين خاصة لدى فئة الشباب ما بين 18 و35 عامًا، وتتسم هذه الفئة بأنها مستعدة للإنفاق، وانفصالها عن التلفزيون التقليدي وما يتعلق به من إعلانات.

كما كشف موقع Newzoo أنّ هناك زيادة في متوسط الإيرادات للرياضات الإلكترونية بـ 30٪ سنويًا، ففي عام 2016 بلغ إجمالي الإيرادات 493 مليون دولار، وازدادت بـ33 ٪ في العام 2017، حيث بلغت 655 مليون دولار، وفي عام 2018 بلغ متوسط الزيادة السنوية في إجمالي الإيرادات 38.2٪، فيما حققت في 2019 إيرادات قدرها 906 مليون دولار، ويُتوقع أن تحقق الرياضات الإلكترونية أكثر من 1.6 مليار دولار من إجمالي الإيرادات في 2021.

في المقابل، بلغت أرباح صناعة ألعاب الفيديو بينها (الرياضات الإلكترونية) خلال النصف الثاني من عام 2018، أكثر من 120 مليار دولار بزيادة 10 بالمئة عن عام 2017، وهي أعلى نسبة نمو لأي صناعة مقترنة بالتكنولوجيا والفنون في العالم لتتخطى أرباح السينما الأميركية والهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر.

استثمارات

لا تختلف الرياضات الإلكترونية عن نظيرتها الواقعية كثيرًا، فهي تمتلك لاعبين وفرقًا وملاعبًا وجماهيرًا ومسابقات محلية ودولية وأيضًا رعاة وشركات إعلانات. فقد بدأ النمو الهائل لـ Esports في جذب انتباه كبار الشركات والعلامات التجارية، بما في ذلك (Audi وCoca-Cola وPepsiCo وGillette وBud Light)، ممّا دفعهم إلى ضخ أموال طائلة في سوق الرياضات الإلكترونية من أجل الوصول إلى واحدة من أهم المجموعات السكانية حول العالم، عشاق الرياضة الصاعدة، بعدما تعذّر على الإعلانات التقليدية جذبهم.

تشمل قائمة العلامات التجارية المهتمة بالرياضات الجديدة شركات مختلفة الأنشطة، مثل ستيت فارم وديزني وسبوتيفي وتويوتا وماستركارد، وتشيز إيت، وهيرشي وسيفورا وآير آسيا وآورونج.

ويبدو أنّ الرياضة الإلكترونية في طريقها إلى التطور أكثر فأكثر، مع دخول أبل وغوغل اللتين أعلنتا مؤخرًا استثمار أكثر من 400 مليون دولار في مجال صناعة الألعاب على الهواتف الذكية والمدمجة على أجهزة البلاي ستيشن، ما يوحي بثورة تنافسية منتظرة تضفي المزيد من الاهتمام في الإبداع والتحسين في جودة الألعاب ذاتها. وكانت أمازون استحوذت في وقت سابق على موقع بث مباريات الرياضة الإلكترونية "تويتش" مقابل مليار دولار، وهي تقريبًا أول من راهن على أن يتحوّل الموقع إلى شركة كبرى.

من جهة أخرى، فإنّ الرهان على تطور وقدرة الرياضة الإلكترونية على تحقيق عوائد وإيرادات ضخمة، لم يقتصر على الشركات متعددة الجنسيات (الكارتيل) الاستهلاكية وأقطاب الصناعة التكنولوجية، فالحكومات نزلت بثقلها سواء من خلال ضخ الاستثمارات الضخمة كالصين، بوضعها خطة خماسية لخلق مشروع للرياضة الإلكترونية بمبلغ 14 مليار دولار، أو عن طريق تسهيلات وإجراءات قانونية كما هو الحال بالنسبة لألمانيا حين أعلنت موافقتها على تغييرات جديدة في اللوائح المتعلقة بقانون الهجرة للعمالة الماهرة، ومنها منح "تأشيرة الرياضات الالكترونية" للمحترفين بداية من آذار مارس 2020.

بدورها، تقدم بعض الجامعات الأميركية في الوقت الراهن منحاً للتدريب على الألعاب الإلكترونية الرياضية، بينما يرتبط كثير من اللاعبين الكبار بأندية أوروبية كبيرة ويحققون مكاسب مالية جيدة.

العالم العربي

في العالم العربي، تسبق دول الخليج وخاصة السعودية وقطر (آسباير زون) والإمارات بعض الأقطار الأخرى في تطوير الرياضات الإلكترونية، ويعود ذلك إلى قيمة الاستثمارات التي ترصدها تلك الدول لتشجيع اللاعبين وترقيتهم من خلال الدعم اللوجستي المتمثل في المرافق أو فرص التدريب.

وكان الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية (SAFEIS) بالشراكة مع رابطة الدوري السعودي للمحترفين وشركة» EA العالمية، أعلن سابقًا عن إطلاق الدوري الإلكتروني للمحترفين، وفاز بنسخته الأولى نادي الاتحاد والذي ضم في صفوفه بطل العالم مساعد الدوسري وراكان المطيري.

وتعد المملكة من أوائل الدول في منطقة العربية والشرق الأوسط التي تبنت الرياضة الإلكترونية، إذ يقدم (SAFEIS) الذي أنشأ في 2017 دعماً هائلاً للاعبين، وقام برعاية عدة فرق في البطولات العالمية مثل ISFE وFIFA eNations Cup، إضافة إلى بتنظيم دوري احترافي للرياضات الإلكترونية من أجل FIFA.

> انطلقت اليوم في النادي بطولة كرة القدم #فيفا_20 في البلايستيشن لطلاب المرحلة الابتدائية. pic.twitter.com/2lsZkxPz0x
>
> — نادي الحي بمتوسطة ابن الحاجب (@binalhajebclub) January 28, 2020

وفي الإطار ذاته، أعلن الاتحاد المصري للرياضات الإلكترونية في شهر يونيو الماضي، عن تأسيس 4 مسابقات كبرى، أولها دوري كرة القدم الإلكترونية تُشارك فيه الأندية إضافة إلى تنظيم أول بطولة لمراكز الشباب وأول بطولة للجامعات بالإضافة إلى دوري كرة القدم الإلكترونية بالتعاون مع نقابة الصحفيين.

وكان رئيس الاتحاد المصري ونائب رئيس الاتحاد العربي للألعاب الإلكترونية، أشرف عبدالباقي أعلن في وقت سابق أنّ نادي الأهلي أول المنظمين إلى الرياضات الإلكترونية سيطلق أكاديميات بمختلف المحافظات تختص بتدريب الشباب على تلك الألعاب.

وفي تونس نجح الترجي الرياضي في أن يكون سبّاقًا لمواكبة التطورات وأعلن تزامنًا مع احتفاله بالعيد المئوي لتأسيسه 2019، عن تأسيس قسم إلكتروني يُدافع عن ألوانه في المسابقات المحلية والدولية،

لتلتحق به كوكبة من الأندية المعروفة مثل النجم الرياضي الساحلي والنادي الإفريقي والنادي الصفاقسي والملعب التونسي وشبيبة القيروان.

وكان الاتحاد التونسي للرياضات الإلكترونية تأسس عام 2018 وهو المشرف على ممارسة اللعبة وتنظيم المسابقات المحلية وأيضًا دعم المشاركين في المحافل الدولية ككأس العالم للأندية الإلكترونية.

أمّا في ليبيا، ينظم اتحاد كرة القدم الإلكترونية أربع مسابقات، وهي الدوري الممتاز والدرجة الثانية وكاس ليبيا والسوبر وذلك بمشاركة 28 نادياً، حيث تأسّس الاتحاد الليبي لكرة القدم الإلكترونية في نوفمبر 2018 ومقره المدينة الرياضية بطرابلس العاصمة.

وانطلقت أولى مواسم الدوري في شهر ديسمبر 2018، وحقّق أهلي طرابلس بطولة أول نسخة تلاه الأهلي بنغازي ثم الجزيرة ليضيف الأهلي بنغازي لقبا ثانيا في خزائنه بعد تحقيقه لقب 2019 في النسخة الرابعة.

معوقات التجربة العربية

قال المدير التنفيذي للاتحاد التونسي للرياضات الإلكترونية أمين بونواس، في تصريح لـ"نون بوست" إنّ الرياضة الإلكترونية في العالم العربي لم تصل بعد إلى درجة الاحتراف والتطور كما في الغرب، فالحكومات العربية هي من تنفق وتستثمر من أجل النهوض بالقطاع، مشيرًا إلى أنّه من السابق لأوانه التحدث عن سوق عربية واقتصاديات إلكترونية في ظل غياب الشركات الكبرى التي تستثمر وتضخ أموال طائلة في المجال من أجل تركيز دوريات محترفة وخلق جيل رقمي عربي قادر على المنافسة وتحقيق الألقاب.

ويرى مختصون أنّ العالم العربي مازال بعيدًا عن المستوى الذي وصلت إليه بعض الدول الأوروبية والآسيوية، وذلك لقلة المنافسات الإقليمية وضعف التنسيق فيما بينها في هذا المجال، كما أشاروا إلى أنّ الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية لا يضم سوى السعودية ومصر والإمارات وتونس والأردن ولبنان والعراق والبحرين واليمن.

أذ تُعاني أغلب الفرق العربية التي أنشأت أقسام إلكترونية من أزمات مالية متتالية حدّت من تقدمها على مستوى النتائج محليًا وإقليميًا، لذلك يُعد تمويل الرياضات الإلكترونية أحد أهم العوائق الحقيقية التي قد تعترضها مستقبلًا، لأن اللاعبون الرقميون بحاجة إلى توفير الإمكانيات والحيطة وأيضًا الرعاية الطبية، فللرياضة الإلكترونية إصاباتها وأمراضها كنظيرتها الواقعية فمن الممكن أن يتعرض اللاعب إلى إصابة على مستوى اليدين والرسغ والظهر، إضافة إلى معاناته من إجهاد العينين، وعدا عن إمكانية تعاطيه المنشطات المحظورة في هذا القطاع.

ويبون الرياضه الإلكترونيه تتطور ؟

— Abdulrahman (@ksa_w_2030) January 30, 2020

من جهة أخرى، إن الاحتراف في الرياضات الإلكترونية بالنسبة للشباب العرب، يُعد أمر بعيد المنال ومطلب غير واقعي، وهو ما يحد من تألقهم وإبداعهم، خاصة في ظل الصورة النمطية الراسخة في عقل السواد الأعظم في المجتمعات العربية والتي تتلخص في أنّ الرياضات الصاعدة ليست إلاّ مجرد لعبة لا ترتقي إلى العمل الذي يدر أموالًا.

غادة المقبل : في البلدان الأخرى هنالك دورات تدريبية ومساقات دراسية جامعية في الرياضة الإلكترونية وحال وجود ذلك يمكنني تشجيع الآخرين على امتهانها لوجود مستقبل متوقع مستقر لهم#منتدى_مسك_العالمي

— فهد الغفيص (@fahadalghafis) November 14, 2019

إلى ذلك، يعد العالم الافتراضي المدعوم بتطور تقني سريع بمثابة فرصة ثمينة لتعزيز المستوى الاحترافي للاعبين العرب، كما تلعب التكنولوجيا دوراً أساسياً في تشجيع الرواد الجدد على المنصات الرقمية على ممارسة اللعبة افتراضيًا، وذلك بمنحهم بعدًا جديدًا وفرص مثالية، فهؤلاء الذين لا يجيدون اللعبة أو تمنعهم إعاقة ما من ممارستها، يمكنهم أن يتحولوا إلى لاعبين أو نجومًا على الشاشات، لا يقلون قيمةً عن نظرائهم المحترفين على أرض الواقع، أمثال ميسي ورونالدو وغيرهم.

رابط المقال : https://www.noonpost.com/35787/