

3-3

رياضات الزمن
القادمصراع الأجيال
بين الواقع والخيال

في كل مرة، كان ينهره، ويأمره بغلاق الحاسوب وينام يفاجأ به يتحرك تحت الغطاء، ويتهامس بصوت خافت مع الرفاق. اكتشف أن ابنه الصغير ما يزال في الملعب عبر هاتفه الذكي، يستكمل المباراة أراد أن يخاويه.. يصادقه ويجاربه فإذا به، يتحول إلى لاعب مع بنيه إنها حقيقة نعيشها الآن.. شئنا أم أبينا! بعد أن اجتاحت البطولات الإلكترونية - من دون هواده - البيوت العربية، وأصبحت أمراً واقعياً لا مفر منه.

توماس باخ يرفض الاعتراف بالإلكترونية

ينبغي ألا يتعارض مع القيم الأولمبية، ولنيل الاعتراف من قبل اللجنة الأولمبية الدولية، يتطلب وجود منظمة تضمن الإذعان للوائح والقوانين للحركة الأولمبية.

باخ يرفض

ويأتي هذه الردود، لتتوافق مع مواقف رئيس اللجنة الأولمبية الدولية، توماس باخ، الذي أبدى في مناسبات مختلفة، معارضته لإدراج الرياضات الإلكترونية ضمن أجندة اللجنة الأولمبية الدولية.. إذ في شهر أبريل الماضي، قال رئيس اللجنة الأولمبية الدولية، توماس باخ، إن الألعاب الرياضية الإلكترونية، التي تحتوي على عنف أو تمييز، لا يمكن ضمها للألعاب الأولمبية، ولكي يعترف بها من الحركة الأولمبية، ينبغي أن يأتي النشاط البدني أو الحركي متوافقاً مع قيم الحركة الأولمبية.

اعتراف

باخ أقر بشعبية رياضات الفيديو بين الشباب، ما يؤكد حصارها له من جميع الاتجاهات، لكنه أبدى تحفظاً بسبب ما يثار حول احتوائها على ألعاب تحث على العنف، وكرر موقفه المعارض خلال مشاركته في دورة الألعاب الآسيوية، التي أقيمت في إندونيسيا، قائلاً: «إنه من الخطأ إدراج ألعاب قتل تشجع على العنف أو التمييز العنصري، لأنها تخالف القيم الأولمبية».

عدم انتظار

وفي ظل الضبابية الكبيرة التي تحيط بالأولمبية الدولية، أعلن المجلس الأولمبي الآسيوي العام الماضي، عن عقد شراكة مع شركة «علي سيورتس»، الذراع الرياضية الإلكترونية لعملاق التجارة الصيني «علي بابا»، وبموجب هذه الشراكة، ستقدم الرياضة الإلكترونية، على أنها حدث رياضي أولمبي، يمكن من كسب الميداليات في دورة الألعاب الآسيوية، التي تستضيفها هانجتشو الصينية 2022، في بادرة قد تفتح المجال واسعاً لجذب المزيد من الإيرادات العالية والمتابعين لمثل هذه البطولات.

الدولي الذي يمثل هذه الرياضة، مطابقاً للميثاق الأولمبي، وأن ينفذ القانون العالمي لمكافحة المنشطات، وهو خطوة ضرورية قبل طلب الإدراج في البرنامج الأولمبي، وواصلوا بأن الميثاق الأولمبي ينص على ما يلي: «قد تعترف اللجنة الأولمبية الدولية بالمنظمات الرياضية الحكومية وغير الحكومية، بحيث تكون ممن تدير رياضة أو عدة رياضات على المستوى العالمي، ويجب أن تكون القوانين والممارسات والأنشطة الخاصة بالاتحادات داخل الحركة الأولمبية، مطابقة للميثاق الأولمبي، بما في ذلك، اعتماد وتنفيذ قانون مكافحة المنشطات العالمي».

في محاولة لإظهار مدى انفتاحهم على باقي الرياضات، قالت الرسالة «تسمح اللجنة الأولمبية الدولية للجان المنظمة للألعاب الأولمبية القادمة، بدءاً من طوكيو 2020، بتقديم اقتراح لإدراج واحد أو أكثر من الأحداث الإضافية في البرنامج الأولمبي لهذه الدورة من الألعاب الأولمبية».

وتأكيداً على انفتاحهم.. قالوا إنه في 3 أغسطس 2016، وافقت اللجنة الأولمبية الدولية على إضافة البيسبول / السوفتبول والكراتيه، والتزلج على الجليد، وتسلق الألعاب الرياضية، وركوب الأمواج، إلى البرنامج الرياضي لدورة الألعاب الأولمبية طوكيو 2020.

واختتمت الرسالة بالإشارة إلى بيان قيل فيه: «في العام الماضي، خلال القمة الأولمبية السادسة، والتي عقدت في لوزان بسويسرا، إلى إمكانية الاعتراف بالألعاب الإلكترونية، كرياضة، وإمكانية ضمها يوماً للألعاب الأولمبية، وتقرر خلالها، اتخاذ الخطوات اللازمة لمعرفة ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تلائم القيم الأولمبية أم لا؟»، وأن الألعاب الإلكترونية التنافسية، «قد يتم اعتبارها كششاط رياضي، واللاعبون المشاركون يستعدون ويتدربون بجدية، وهو شيء قابل للمقارنة مع الرياضيين في الألعاب الاعتيادية». أوضح البيان: «في سبيل نيل اعتراف اللجنة الأولمبية الدولية، فإن محتوى الرياضات الإلكترونية،

اللائات الغامضة
للأولمبية الدولية:

لا..

لأنها تشجع على العنف

بسبب التمييز العنصري

لعدم تطابقها مع القيم الأولمبية

لتجاهلها القوانين الرياضية

استعرضنا في الحلقتين السابقتين، زحف الألعاب الإلكترونية إلى البيوت العربية، ما جعلها واقعاً يصعب تجاهله، كما طرحنا الإيرادات الخيالية، وأعداد المتابعات الجماهيرية للبطولات، بالإضافة إلى قصص النجاح التي دونها العرب.

في هذه الحلقة، نستعرض صراع الأجيال بين الواقع الحالي، وما يعتقد البعض انه عالم افتراضي أو خيال، لاسيما في ظل رفض الاعتراف بها حتى الآن من اللجنة الأولمبية الدولية.

وعندما حاولت «البيان الرياضي»، التواصل مع اللجنة الأولمبية الدولية، للتعقيب على مستقبل الألعاب الرياضية الإلكترونية، جاءنا الرد من المكتب الإعلامي للجنة، بأنهم نظمو في شهر يوليو الماضي، منتدى لمناقشة فكرة إضافة هذه الرياضة إلى المنافسات الرئيسية في الأولمبياد، شارك فيه أكثر من 150 شخصية، يمثلون صناعة الألعاب الإلكترونية.

وقالوا -في الرسالة- «لكي تدرج الرياضة في الألعاب الأولمبية، يجب أن تطبق على أرض الواقع أولاً، لتصبح «رياضة معترفاً بها»، من قبل اللجنة الأولمبية الدولية، وللقيام بذلك، يجب أن يكون الاتحاد

العموش:

واقع لابد من التعايش معه

الدكتور أحمد العموش أستاذ علم الاجتماع في جامعة الشارقة، أكد أن العالم الافتراضي والرياضات الإلكترونية أصبحا نشاطاً روتينياً بلا حدود، مما قد يؤدي إلى ابتعاد الأفراد عن الواقع الحقيقي، مع ذلك لا يستطيع أحد إنكار الواقع الذي يجب التعايش معه بضوابط يمكن من خلالها الاستفادة من الطفرات العلمية في هذا المجال.

قال: على جميع ممارسي

الرياضات الإلكترونية عدم نسيان أهمية الرياضات التقليدية، فعلى سبيل المثال كرة القدم في الواقع تختلف عن الافتراضية، فالأولى تطلق الطاقة الحركية، أما الثانية فهي مصورة في حدود معينة، وبواقعية حتمية، لسنا معترضين على العالم الافتراضي أو رياضاتها، ولكن في الوقت ذاته نريد من أفراد المجتمع ممارسة الرياضة على أرض الواقع، لأنها المنتفص الصحي والاجتماعي والثقافي.

أضاف: هناك جامعات عالمية بدأت تدخل هذا المجال الجديد، وعليها مراعاة الجانب الواقعي، كما يجب سن قوانين تنظم هذا العالم الافتراضي ورياضاته الإلكترونية، حتى نتجنب أي سلبات قد تنتج عنها.

جومانا كرم:

لابد من الاهتمام بالشباب

قالت جومانا كرم رئيسة وحدة منتجات الأعمال بشركة «آيسر»: إن الشباب يمثلون النسبة الأعلى من الوطن العربي، وهم الأكثر اتصالاً بالإنترنت، واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي، ولا بد من الاهتمام بهم، وليس غريباً أن نرى انجذابهم إلى الألعاب الرياضية الإلكترونية، والتجارات التي حققوها على الصعيد العالمي شاهد على ذلك، وأضافت إن الشركات العالمية توجهت إلى البطولات الإلكترونية، نتيجة الحماس الجماهيري، بدليل أن نهائي بطولة «ليج أوف ليجنز» التي أقيمت في كوريا الجنوبية العام الحالي، شهدت حضوراً ضخماً من المتابعين.

توصيات «البيان الرياضي»

01 التفريق بين الألعاب التي تحض على العنف، وغيرها من الرياضات الإلكترونية

02 أهمية الرقابة الأسرية والتوجيه الصحيح لممارسة الألعاب المفيدة

03 إنشاء أكاديميات متخصصة، وتبني المواهب

04 قيا الر فر وع



..وتشونغ: لن نظل «طفلاً رضيعاً» يصرخ في الفضاء

الدولي الإلكتروني يتحدى:

■ 29 اتحاداً اعترفت بنا

■ نحترم الميثاق الأولمبي

■ حصلنا على تأييد من «كاس»

■ نعيد الهيكلة ليناسب «الأولمبية»

الجميع يعرف الاتحاد الدولي لكرة القدم «فيفا» أو اللجنة الأولمبية الدولية، لكن قليلين هم من يعرف أن هناك اتحاداً دولياً للألعاب الإلكترونية، مقره الرئيسي في كوريا الجنوبية، وينظم العديد من البطولات العالمية التي قاموا بتنظيمها ولا يعرفها سوى من يسمون في مصطلح الألعاب الإلكترونية «جيمرز».

«البيان الرياضي» تواصل مع الاتحاد الدولي للألعاب الإلكترونية عبر 4 رسائل إلكترونية، وكان جميلاً أن يرد القائم بأعمال الأمانة العامة للاتحاد ليوبولد تشونغ بكل أريحية علينا، حيث تحدث عن أبرز المشاكل والتحديات التي تواجه «بطولات المستقبل».

من أين جاءت فكرة إنشاء الاتحاد الدولي؟ في عام 2008 اعترفت الحكومة الكورية الجنوبية بالرياضات الإلكترونية واعتبرتها إحدى المصالح الوطنية التي تدعم الحركة الرياضية، لذلك، جاءت فكرة إنشاء الاتحاد الدولي الذي يضم في تلك الفترة 9 أعضاء، وحالياً لدينا 54 عضواً من كافة أنحاء العالم.

وما تقييمك للمستوى الكبير الذي وصلت إليه بطولات الألعاب الإلكترونية؟

البطولات الإلكترونية أو كما يسميها عشاقها «Esports» تطورت بشكل كبير في السنوات الماضية، سواء إذا تحدثنا عن القاعدة الجماهيرية العريضة أو البطولات، وصولاً إلى زيادة الجوائز المالية، وكما شاهدنا هذا التطور عبر الهياكل التنظيمية للاتحادات الوطنية، في كل بلد، وتجلي هذا الأمر عبر إدراج البطولات الإلكترونية ضمن دورة الألعاب الآسيوية التي أقيمت مؤخراً في

إندونيسيا، ليزداد دور ومسؤوليات الاتحادات الوطنية بشكل كبير، للتأكد من تطوير هذه الرياضات وتقديم القيم الصحيحة لها. نحن في الاتحاد الدولي سنواصل دعماً في تطوير الاتحادات الوطنية ودعم الاعتراف العالمي بالرياضات كرياضة رسمية، لضمان النمو المُستدام للرياضات في كل بلد.

هل تعتقد أن البطولات الإلكترونية لا تزال بحاجة إلى المزيد من الدعم؟ هذه البطولات ما زالت في طور النمو، على الرغم من أنها بدأت في كوريا الجنوبية قبل 20 عاماً، شخصياً أرى أن هذه البطولات كالمفضل الرضيع يصرخ في الفضاء، ليلفت انتباه العالم له، ولن نظل على هذا الحال مطلقاً، لأنه من المهم أن ينمو في الاتجاه الصحيح من حيث الإدارة والشفافية، ونحن في الاتحاد الدولي نركز على دعم جميع الاتحادات الوطنية، وأيضاً نحن على تواصل مع مطوري الألعاب ليكونوا في قلب هذه الحركة الرياضية الجديدة.

ولماذا التركيز بشكل كبير على القارة الآسيوية؟

بصراحة، التطور بدأ ينتشر في العالم، ولكن لماذا زيادة الاتحادات الوطنية، ضمان استمرارية تطور هذه الرياضات في كافة المجالات سواء من ناحية اللاعبين وصولاً إلى الصحة والسلامة، ونحن في الاتحاد الدولي نعتزم مواصلة العمل على هذه الأهداف وتطويرها بطريقة سليمة وثابتة، ونحن نعمل باستمرار على زيادة عدد الاتحادات الوطنية من أجل تطوير الرياضات الإلكترونية، ولكن هذا لا يعني أننا سيمسك بزمام الأمور، بل هذه الأمور متروكة للدول الراغبة في تكوين مثل هذه الكيانات الرياضية، بدءاً من الإنشاء والتأسيس وصولاً إلى دعم المجتمعات الرياضية في هذا المجال، ونحن بكل تأكيد سنقوم بدعم كل اتحاد وطني بطريقة سليمة ومستدامة.

ما خططكم المستقبلية؟

زيادة الاتحادات الوطنية، ضمان استمرارية تطور هذه الرياضات في كافة المجالات سواء من ناحية اللاعبين وصولاً إلى الصحة والسلامة، ونحن في الاتحاد الدولي نعتزم مواصلة العمل على هذه الأهداف وتطويرها بطريقة سليمة وثابتة، ونحن نعمل باستمرار على زيادة عدد الاتحادات الوطنية من أجل تطوير الرياضات الإلكترونية، ولكن هذا لا يعني أننا سيمسك بزمام الأمور، بل هذه الأمور متروكة للدول الراغبة في تكوين مثل هذه الكيانات الرياضية، بدءاً من الإنشاء والتأسيس وصولاً إلى دعم المجتمعات الرياضية في هذا المجال، ونحن بكل تأكيد سنقوم بدعم كل اتحاد وطني بطريقة سليمة ومستدامة.

مثنى عبد الرزاق: سوق العمل يحدد الكليات

أكد الدكتور مثنى غني عبد الرزاق رئيس الجامعة الأميركية في الإمارات، أن طرح أي برنامج أو إنشاء كلية متخصصة بالألعاب الإلكترونية أو الرياضات الإلكترونية في العالم العربي، سيرتبط بـ 3 عوامل، هي مدى حاجة قطاع العمل، والأسواق لهذا المجال، واهتمام الطالب، والرواتب المالية.



أضاف، إن الجامعات العربية، تنتظر توافر هذه العوامل، وفي حالة حدوثها ستقيم كليات خاصة بها، حتى لا يتحول الطلاب الذين يخرجون في هذه الكليات في حال إنشائها إلى مجرد خريجين بلا عمل. قال الدكتور مثنى عبد الرزاق: «لكل دولة في العالم خصوصيتها في هذا المجال، فعلى سبيل المثال عندما قامت إحدى الجامعات البريطانية بتأسيس كلية متخصصة في الألعاب الإلكترونية، فهذا يعود إلى حاجة السوق البريطانية لموظفين يعملون في هذا المجال، مما يؤكد أن ذلك يتطلب إجراء دراسة ميدانية في هذا المجال، لاستبيان حاجة السوق لهذا المجال، وبناء عليه يتم تأسيس كليات متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية».

جامعة بريطانية تمنح «البكالوريوس»

رغم ما أثير حول بعض سلبات الألعاب الإلكترونية الخاصة بالانزواء والألعاب الخطرة، إلا أن جامعة تشيتشستر البريطانية قررت الابتعاد عن هذا الجدل الكبير وقررت فتح أبوابها أمام الراغبين في الحصول على درجة البكالوريوس في مجال الألعاب الإلكترونية، بعد دراسة لمدة 3 سنوات، الجميل في الأمر أن الطلاب يدرسون ويستمتعون بالألعاب الإلكترونية، مثل «فيفا» و«كاوتر سترايك» و«ليغ أو ليجنز» و«بروجكت كارز»، كونه جزءاً من نشاطهم العلمي للحرص على الشهادة.

وقد كتبت الجامعة في النشرة التمهيدية لشهادتها الجديدة: «بالنسبة لعشاق الألعاب، هناك حصص لتطوير المهارات ودراسة الاستراتيجيات والتكتيك لتعزيز نجاح اللاعب»، علماً بأن تكلفة الدراسة تبلغ 27 ألف جنيه استرليني موزعة على 3 سنوات، بخلاف مصاريف الإقامة.

07 فتح الباب أمام الشركات الكبرى للاستثمار في الوطن العربي

06 إعطاء الأولوية للشركات العربية في دعم ورعاية البطولات والفرق الإلكترونية

05 سن قوانين ولوائح منظمة لمختلف الألعاب والمراحل السنوية التي تتناسب معها

ام الأندية ياضية بإنشاء ق تنافس محليا