

3-1

## رياضات الزمن القادم

في كل مرة، كان ينهره، ويأمره بغلق الحاسوب وينام يفاعاً به يتحرك تحت الغطاء، ويتهاشم بصوت خافت مع الرفاق اكتشف أن ابنه الصغير لا يزال في الملعب عبر هاتفه الذكي، يستكمل المباراة أراد أن يخاويه.. يصادقه ويجاربه فإذا به، يتحول إلى لاعب مع نبيه إنها حقيقة نعيشها الآن.. شبتا أم أبتنا! بعد أن اجتاحت البطولات الإلكترونية - دون هوادة - البيوت العربية، وأصبحت أمراً واقعياً لا مفر منه.

## عاصفة الألعاب الإلكترونية تهب على المنطقة العربية

PLAY

## شريف عبد الباقي: 200.000.000.000 دولار حجم سوق الألعاب 2020



الأولمبية في ريو دي جانيرو بالبرازيل صيف العام 2016، انخفض وصل إلى 30 % لفئة الشباب، إذ كيف سيكون الحال في أولمبياد طوكيو 2020 أما الخطأ الثاني فيما يروج له البعض بضر الألعاب الإلكترونية، فنستطيع الرد على اللجنة الأولمبية، بوجود ألعاب تفاعلية وحركية في الوقت ذاته، لذلك فإن كل الحجج التي تسوقها الأولمبية الدولية ضد الرياضات الإلكترونية غير منطقية، وإذا لم يتداركوا هذه المسألة فسيخسرون الكثير من المتابعين.

عبد الباقي قال إن هذا الجدول الكبير حول الرياضات الإلكترونية، كان قد حدث في الماضي مع الإنترنت والصحافة الرقمية وكل شيء متعلق حالياً بالإلكترونيات.

**خطأ كبير**  
وعن رفض اللجنة الأولمبية الدولية إدراج الرياضات الإلكترونية، تسامل شريف عبد الباقي قائلاً: «هل الاختلاف على المبدأ أم على الألعاب بحد ذاتها؟». القول بأن الألعاب الإلكترونية ضارة، خطأ كبير لأن هناك ألعاباً رياضية إلكترونية ككرة القدم والسلة لا تحتوي على أي شكل من أشكال العنف، واعتقد أن اللجنة الأولمبية الدولية، تعيش في أزمة، والدليل على ذلك انخفاض معدل مشاهدات الدورات الأولمبية لدى الجيل الحالي، والسبب معروف لأننا نعيش في عصر الإنترنت، وليس هناك أحد من الجيل الجديد يتابع التلفاز، لذلك سجلت دورة الألعاب

ذكر أن كل العوامل متوفرة حالياً في منظمتنا، إذ لدينا اتحاد عربي للرياضات الإلكترونية، هو الأساس والقاعدة للاعبين العرب، كما أن الإمارات تحتضن أكبر الشركات العالمية المتخصصة في هذا المجال، سواء في مدينة دبي للإنترنت، أو المنطقة الحرة في جبل علي، إذا الخطوة المقبلة ستكون مبادرة عربية قوية في هذا المجال المستقبلي.

تحالف يضم 9 اتحادات عربية نشطة. قال: إذا تحدثنا عن مستوى اللاعبين والفرق العربية، سنجد أننا أمام ظاهرة إيجابية وإنجازات جديدة على إيمان بطول كأس العالم «فيفا 18» لكرة القدم الإلكترونية سعودي، وبطل مسابقة «تيكن 7» العالمية أيضاً سعودي، كذلك المنتخب المصري وصل إلى المربع الذهبي لبطولة «ليج أوف ليجنيز» مع منتخبها، وتايوان، وكوريا الجنوبية، بعد أن تغلبنا على المنتخب الأمريكي والمنتخبات الأوربية، وهذا بحد ذاته أداء مشرف.

برمجيات الألعاب الإلكترونية العالمي، إلى 200 مليار دولار تقريباً في 2020، وذكر أن مصر انفتحت على الألعاب عبر الإنترنت ما يقرب من 288 مليون دولار عام 2018.

وأشار إلى أن التجربة العربية إيجابية جداً، ومشرفة وبها العديد من الإنجازات في مقدمتها، تولى الإمارات رئاسة الاتحاد الآسيوي، وهي ثقة عالية من دول القارة التي لها باع طويل في هذا المجال.

أضاف أن الإنجاز الثاني هو تأسيس الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، وهو

شريف عبد الباقي، رئيس الاتحاد المصري، وأحد نواب رئيس الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، استهل تصريحاته معنا برقم كبير، حيث أكد أن التجربة المصرية التي تضمنها قرار رئيس الجمهورية، بتدريب 10 آلاف شاب من مطوري الألعاب الإلكترونية، يتوافق مع الرؤية التي طرحها الاتحاد بشأن أهمية الرياضة في توطين صناعة الألعاب الإلكترونية في مصر ودول المنطقة، ويتمشى مع التصور القائم لتنظيم ممارسة إيجابية لهذه الألعاب والإيمان بأهميتها في عملية تطوير التعليم وتنمية المهارات للشباب والنشء، بالإضافة إلى البعد الاقتصادي، إذ يقدر البعض وصول سوق

## شيخ روحه: نواجه الكثير من التحديات



من وضع القوانين والبحث عن المواهب الشابة الرياضية، حتى لا تقع في الأخطاء وتُتهم بأننا قمنا بأشياء أدت إلى مضیعة الوقت لدى الشباب.

وعن التجربة التونسية، قال أحمد شيخ روحه: على الرغم من قلة الموارد والدعم، فإننا



حاضرنا بقوة على الساحة العالمية، فعلى سبيل المثال، منذ 2013 شاركتنا في كأس العالم حتى الان، وأملنا كبير في السنوات المقبلة، إذ نحن نقبل حالياً ميزانية العام المقبل.

أكد أحمد شيخ روحه، رئيس الاتحاد التونسي وأحد نواب رئيس الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، أن تجربة الرياضات الإلكترونية حديثة العهد على المستوى العربي، وهي مشجعة جداً، رغم الكثير من التحديات القوية التي تنتظرهم.

قال إن التقييم الحالي إيجابي جداً، خاصة في ظل رئاسة الأمير فيصل بن بندر بن سلطان آل سعود للاتحاد العربي، حيث سيدفع في اتجاه تعزيز الإمكانيات لخلق بيئة رياضية لمثل هذه البطولات، وتشجيع الجميع على دخول المستقبل من أوسع أبوابه. وعن الصعوبات التي تواجه الرياضات الإلكترونية في العالم العربي، قال إنه يتفهم المخاوف التي يطلقها البعض من سلبية الألعاب الإلكترونية، ولكن، كما هو معروف، كل شيء إذا زاد عن حده ينقلب على رأسه، لذا ستكون هناك قواعد صحيحة وسليمة من أجل تسيير اللعبة، وهذا هو الهدف



دول عربية، وهذا سيساهم في جذب الشركات، ويفتح باب الاستثمارات تشجيع صناعة الألعاب في العالم العربي.

## تكامل

الظاهر اختتم حديثه قائلاً: نطرق كل السبل، للتكامل مع الرياضات التقليدية، والتواصل مع الجهات المعنية فيها، ما سيعود بالنفع على الجميع، بدليل إطلاق المملكة العربية السعودية دوري كرة القدم الإلكتروني، الذي يضم عدداً من الأندية السعودية الكروية.

## هشام الطاهر: نسعى لتأسيس أكاديميات للارتقاء باللاعبين والمدربين



9

في 25 أكتوبر 2018، قررت 9 دول إشهار الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، في الرياض بالمملكة العربية السعودية، برئاسة الأمير فيصل بن بندر بن سلطان بن عبدالعزيز آل سعود رئيس الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية. وقد شارك في الاجتماع ممثلو الاتحادات الوطنية التسع التي تزاول أنشطة الرياضات الإلكترونية وهي السعودية ومصر والإمارات وتونس والأردن ولبنان والعراق والبحرين واليمن.

لنا الكثير من المكاسب. ذكر أن هناك اجتماعاً تم عقده بين رئيس الاتحاد العربي وشركة «علي بابا» الصينية بهدف إقامة دوريات في 7

الجانب الأكاديمي والاجتماعي، حيث نسعى إلى تأسيس أكاديميات للإشراف والارتقاء باللاعبين والمدربين وكافة الجوانب المرتبطة بهذا الجانب، لكن الأهم هو أن تحظى الرياضات الإلكترونية باعتراف اللجنة الأولمبية، كما هو الحال مع المجلس الأولمبي الآسيوي الذي اعترف بهذه الرياضات وتواجدت في «آسياد» جاكارتا بإندونيسيا العام الحالي، بالإضافة إلى عدد من بطولات الصالات المغلقة التي نظمها المجلس الأولمبي الآسيوي في السنوات الماضية.

## خطط مستقبلية

أشار إلى أن الخطط المستقبلية، للاتحاد العربي كبيرة، ولها أهداف كثيرة.. قال: نسعى لتحقيقها حتى نحذو حذو الألعاب التقليدية، عبر إقامة مسابقات دورية ومنافسات قوية بين الرياضيين في هذا المجال، وتطوير المستويات العربية مما يؤهلها للتنافس على الصعيد العالمي، كما نسعى لإنشاء ودعم الاتحادات العربية في هذا المجال، وبالطبع سيحقق

هشام علي الطاهر الأمين العام للاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، أكد أن فكرة التأسيس جاءت نتيجة رغبة عربية مشتركة، حيث كانت البداية العام الماضي خلال اجتماعات الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية في بوسان بكوريا الجنوبية، بمبادرة من الأمير فيصل بن بندر بن سلطان بن عبدالعزيز آل سعود رئيس الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية، ولكي يحصل على الاعتراف كان لا بد من مخاطبة اتحاد اللجان الأولمبية الوطنية العربية، وقد حدث.

الأمين العام للاتحاد العربي، قال إن عدد الدول العربية المنضمة إلى الاتحاد العربي، 9 دول هي: السعودية - الإمارات - البحرين - العراق - لبنان - الأردن - مصر - تونس - اليمن، ومن المنتظر في الأيام المقبلة، أن تنضم الكويت، والجزائر والسودان. أكد أن أهداف الاتحاد، لا تشمل الجانب الرياضي فقط بل تمتد أيضاً إلى





## البداية

## اشترك في مجلة

## النهاية

25.000.000 دولار

رياضات عابرة للقارات  
لا تعترف بالمسافات

هكذا هي.. ألعاب لا تعرف النهايات، ولا تعترف بحدود المستويات. رياضات عابرة للقارات.. أذابت الحواجز بين الشعوب، واندجت معها المنافسات في مختلف الجنسيات. تحرك الذهن، وتزيح الخمول، بما فيها من تحديات وإغراءات. معها يعبر اللاعب الزمان والمكان ويولوج إلى عالم افتراضي لا يحتاج إلى جواز سفر أو عسر الإجراءات. لعبات.. تسمح لممارسها بأن يختار فريقه ولاعبيه، ويحدد مواعيد المباريات.. ومعها، تجتمع بعض الأسر في معتكك البطولات.

«البيان الرياضي» يفتح ملف هذه الرياضات التي زحفت على الوطن العربي كما العاصفة، حيث لا يخلو مكان إلا وفيه لاعبون، يلعبون ويتنافسون. وإذا كان أحد ممن تابع أول لقاء في كرة القدم بين فريقين «كلافام روفرز» و«أبتون بارك» الإنجليزي، يوم 11 نوفمبر عام 1871، لم يدر بخلده أن هذه اللعبة المستديرة ستستحوذ على عقول العالم وتغزو بقاع الأرض، وتتحول إلى اللعبة الشعبية الأولى. فإن ذات المنطق.. يشير إلى إنه لم يكن أحد ممن شاهد أو اشترك في أول مباراة إلكترونية نظمتها جامعة «ستانفورد» الأمريكية عام 1972، في لعبة اسمها «سيسيس وور» -أي حرب الفضاء- يتصور أن هذه اللعبة وغيرها من المستحدثات ستغزو العالم أيضاً عبر

الهواتف الذكية، والحواسيب، وأجهزة الألعاب الإلكترونية، وأن المشاركين فيها يتنافسون عبر القارات، متحدين الزمان والمكان، بل ولم يخلد بفكر أحد أن الجوائز المالية في هذه الألعاب ستصل إلى 25 مليون دولار أميركي في بطولة العالم لـ دوتا 2-2018 وهي لعبة واحدة فقط.. إنها رحلة تستحق المتابعة والبيان. بحثنا في هذا العالم الافتراضي الفسيح، الذي بدأ يتسع حولنا في كل ثانية، ووجدنا أن المسابقات لم تعد مجرد تسلية أو قضاء وقت الفراغ، بل أصبحت ثروة مالية يحققها لاعبون من مختلف الأعمار. ومن الغريب أننا وجدنا في بحثنا الاستكشافي أن الوطن العربي به العديد من الاتحادات والهيئات الأهلية الخاصة بهذا النشاط، والأغرب أن هناك اتحاداً دولياً للرياضات الإلكترونية ومقره كوريا الجنوبية، وبطبيعة الحال كان للدول العربية تواجد فيه، عبر نشاطات من اتحادات الإمارات، والسعودية، ومصر، وتونس، ولبنان. لذا وجهنا الأنظار في بداية المشوار إلى عالمتنا العربي؛ لنكشف السر الدفين الذي قد لا يعرفه أحد، وهو أننا نمتلك هياكل تنظيمية ولاعبين محترفين في هذا المجال، يعيشون في دهاليز مخفية غير مرئية، والسبب ابتعاد الإعلام عنهم أو منهم.



## تركي الفوزان: لدينا دوري إلكتروني في كرة القدم



تركي الفوزان، الأمين العام المساعد للاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، المدير التنفيذي للاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية والذهنية أشاد بتجربة بلاده في مجال الرياضات الإلكترونية، رغم أن عمر الاتحاد لم يزد عن عام واحد، ومع ذلك كانت إنجازاته كبيرة، مشيراً إلى أنه تأسس في أكتوبر 2017، واضحى ضمن التشكيل الجديد لمجالس الاتحادات الرياضية في اللجنة الأولمبية الوطنية.

قال: شهد العام المنقضي، عدداً من البطولات التي جذبت المجتمع السعودي، أهمها «كأس الهيئة للقيمرز»، أي اللاعبون المحترفون، و«بطولة كأس الهيئة المؤهلة لكأس العالم فيفا 2018»، إضافة إلى

الإعلان عن الدوري السعودي الإلكتروني لكرة القدم. وأضاف أنه على الرغم من حداثة عمر الاتحادات العربية فإن هناك إنجازات كبيرة تحققت على المستوى الإقليمي والعالمى، وقال: نعمل في الاتحاد العربي، على تكثيف البطولات وتنظيمها في مختلف دولنا، لأننا نريد أن نعد بطلاً للعرب يمثلنا عالمياً على غرار بطل أوروبا وآسيا وأميركا. وعن الانتقادات التي تواجه الألعاب

ذلك يقترح من نبضات قلب العذاء والساح ولعب كرة القدم.

**فكرة** قال إنه مع الوقت سيتقبل العالم فكرة الرياضات الإلكترونية، وإن الصعوبات التي تواجهها حالياً في الوطن العربي شبيهة بالصعوبات التي تواجهها أيضاً في بعض دول العالم خارج النطاق العربي، والسبب إنها رياضة جديدة، وفي المستقبل سيكتشف جميع أنحاء رياضة كحال باقي الرياضات الأخرى، خاصة مع التطور الكبير الذي حدث فيها ووصل إلى



32٪، وهو رقم ليس سهلاً. ووصف ما حدث من حراك الكتروني مجتمعي، بأنه إيجابياً، لأن الفكرة بسيطة جداً، وتمثل في تحويل الوقت المهدر في الألعاب الإلكترونية إلى فائدة رياضية واجتماعية، إضافة إلى صناعة الفرص المتاحة في هذا المجال.

الفوزان، ذكر أن هناك بطلين سعوديين هذا العام، حقق أرفع الألقاب العالمية في هذا المجال، هما مساعد الدوسري بطل العالم لفيفا 2018، وساري الجفري بطل العالم لـ«تيكن 7».

## علي شرفي: فرص عمل جديدة



علي شرفي عضو مجلس إدارة الاتحاد البحريني للألعاب الذهنية والإلكترونية، رئيس لجنة الألعاب الإلكترونية قال: البحريني بدأت خطواتها الأولى في هذا المجال منذ 6 أشهر، وبمباركة من سمو الشيخ ناصر بن حمد آل خليفة رئيس المجلس الأعلى للشباب والرياضة، رئيس اللجنة الأولمبية البحرينية، لتصبح هذه الرياضة معترفاً بها في مملكة البحرين بعد دمجها مع الاتحاد البحريني للرياضات الذهنية.

أضاف بقوله: الآن نقوم بوضع الاستراتيجية المستقبلية والتخطيط للدخول في المنافسات المقبلة، بالإضافة إلى إطلاق منافسات محلية، لا سيما أننا نملك عدداً كبيراً من اللاعبين المحترفين، الذين شاركوا في عدد كبير من البطولات العالمية ولديهم إنجازات مشرفة، أبرزهم عبد الحكيم أكرم الذي دخل مرتين موسوعة

غينيس للأرقام القياسية هذا العام، لحصوله على أكبر عدد من الكؤوس والنقاط عالمياً في «البلادي ستين».

شرفي هودج إلى فوائد أخرى للاعبين الإلكترونية.. قال: الأيام اثبتت ان هذه الرياضات باتت تساهم في مجال الاقتصاد وجذب رؤوس الأموال والشركات المهتمة بهذا المجال، وخلق فرص عمل جديدة للجميع، لأنها بكل بساطة أصبحت رياضة احترافية.

وعن الانتقادات الموجهة للرياضات الإلكترونية، ذكر علي شرفي، أن الألعاب هي سلاح ذو حدين، وقال: علينا الاعتراف بأنها دخلت إلى كافة البيوت، وهناك ألعاب تنمي الذكاء والتخطيط، وليست بالضرورة أن تكون عنيفة أو سيئة، وإذا تكلمنا عن الجانب الرياضي، فسنرى الكثير من الفوائد، حيث أصبح لديها فرق شبيهة بفرق كرة القدم، بمدربين ومشرفين يقومون باختيار اللاعبين ووضع الخطط، لذلك فهي لا تختلف عن الرياضة. وأضاف: دورنا في الاتحاد البحريني هو نشر الثقافة الإيجابية وتبني المواهب المستقبلية، والاستعداد لدخول هذا الغمار ابتداء من العام المقبل.

## تاريخ

## الرياضات الإلكترونية

هي شكل من أشكال المنافسات التي تنظم عبر ألعاب الفيديو، بمشاركة عدد من اللاعبين المحترفين. وفي السنوات الأخيرة، أصبح هناك عدد من البطولات الدولية، تحظى بنقل مباشر، وحضور جماهيري، إضافة لرصد جوائز مالية ورواتب للاعبين.

## 1972

نظمت جامعة «ستانفورد» الأمريكية، أول مباراة إلكترونية، على لعبة «سيسيس وور»، وهي عبارة عن محاولة كل مركبة فضائية تدمير المركبة الأخرى، وكانت الجائزة اشترك لمدة سنة في مجلة «رولينغ ستون»، المتخصصة في أخبار الأفلام والموسيقى.

## 1980

قامت شركة «أتاري»، بتنظيم منافسة جديدة، وتخص لعبتهم الحصرية «سيسيس إنفيدرز»، وهي لعبة فردية، وكانت النتيجة تحدد من أحرز أكثر عدد للنقاط، بلغ عدد الحضور 10,000 شخص من جميع أنحاء أميركا.

## 1983

قرر والتر داي أن يؤسس منشأة تحفظ الأرقام القياسية التي يحرزها اللاعبون، قوام بإنشاء «تون جلاكسيس»، ومن هنا بدأت فكرة الرقم الأعلى، وفي نفس العام، قامت «غينيس»، بضم هذه الأرقام، تحت قسم «الأرقام القياسية بعالم ألعاب الفيديو».

## 1990

انطلاق بطولة «نينتندو ورلد شامبوشيز» بأميركا، وهي عبارة عن تحديات لجمع أفضل النقاط، في الألعاب التي تنتجها شركة «نينتندو» اليابانية الشهيرة.

## 1997

انطلقت «ريد أنيلاشن»، الخاصة بلعبة منظور الشخص الأول، وجذبت ألفي مشارك، والجائزة كانت سيارة فيراري.

## 2000

تأسس الاتحاد الكوري الجنوبي للرياضات الإلكترونية، ليكون أول اتحاد وطني من نوعه في العالم.

## 2008

تأسس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية، ومقره في كوريا الجنوبية.

## 2018

البطولة الدولية لـ «دوتا 2»، تصبح الأولى في عالم الرياضات الإلكترونية، إذ تبلغ قيمة جوائزها المالية 25 مليون دولار أميركي.

غرافيك: أسيل الخليبي

البكان

نبضات قلب اللاعب تصل إلى 160 في الدقيقة

