

جماهيرية ألعاب الفيديو ترفعها إلى مرتبة الصناعة العملاقة

جامعات كبرى تحول الألعاب الرقمية إلى علم قابل للفحص والتحليل

تطوّر التعامل مع ألعاب الفيديو ومكانتها في الاقتصاد مع تطوّر شكل اللعبة بحد ذاتها، فتحوّل الشغف بالألعاب الإلكترونية ليصبح هذا المجال -مع التطور التكنولوجي- صناعة ضخمة قائمة بذاتها تجذب الشركات الكبيرة للاستثمار والمنافسة، ما دفع جامعات كبرى لإدراجها ضمن التخصصات التعليمية والبحثية.

في تحويل مجموعة ألعاب مبرمجة ظهرت في صورتها الأولى نهاية سبعينات القرن الماضي إلى صناعة حيوية وضخمة على مستوى العالم.

واشترك نحو مليون شخص في سبتمبر الماضي في استفتاء قدمته "إي. إيه سبورت" حول اختيار صورة اللاعب على واجهة "فيفا 20"، بالإضافة إلى استبيان بالموافقة أو الرفض لإضافة قوانين جديدة، مثل خاصية "فار"، وأطلقت لعبة "كول أوف ديوتي" القتالية، مسابقة لاختيار أفضل تصميم لأسلحة الرشاوش والبنادق الآلية. وصلت أرباح صناعة ألعاب الفيديو خلال النصف الثاني من عام 2018، إلى أكثر من 120 مليار دولار بزيادة 10 بالمائة عن عام 2017، وهي أعلى نسبة نمو لأي صناعة مقترنة بالتكنولوجيا والفنون في العالم لتتخطى أرباح السينما الأمريكية والهواتف المحمولة والكمبيوترات.

لا تعتمد صناعة ألعاب الفيديو قوتها الحقيقية من شغف المستهلكين وتطور جودة الجرافيك الرقمي فقط، لكن التحام الصناعة بقوة مع مجالات حيوية أخرى منذ عام 2010، قدم لمحة أخرى من الصناعات المشتركة لم يشهدها العالم من قبل.

كان من المتوقع منذ ظهور تلك الصناعة عام 1973، عندما بدأها الأب الروحي لألعاب الفيديو نولان بوشنيل بتأسيس شركة أتاري أنها لن تكون مجرد مجال جديد عابر نشأ مع تطور الزمن. ففي غضون عشرة أعوام فقط من بزوغ نجم أتاري ظهرت 9 شركات أخرى، ووصل عدد اللاعبين بعد عشرين عاما إلى نصف مليار شخص.

تعليم جامعي للألعاب

اندمجت العديد من المجالات بسرعة وبقوة مع عالم ألعاب الفيديو لتصبح علاقة نفعية، وتحقق المزيد من الأرباح المادية والمعنوية للطرفين، واحد تلك المجالات، هو التعليم الجامعي. قد يعتقد البعض أن إنشاء جامعات كبرى حول العالم، وأخرهم جامعة ستافوردشاير البريطانية العام الماضي، برامج دراسة ألعاب الفيديو أو تحويل صناعة الألعاب الإلكترونية إلى علم قابل للتحليل والتقييم وتقديم جيل جديد من المبرمجين والمؤججين المحترفين، محاولة من مستثمري التعليم الجامعي في القفز على النجاح للألعاب الرقمية. تبدو المسألة أعمق من ذلك، وتمثل دليلا على خصوصية الحالة المصاحبة لمجال ألعاب الفيديو. صحيح قد يكون مغزى تقديم بكالوريوس في ألعاب الفيديو هدفا ماديا لجذب أعداد أكبر من الطلاب لجامعات انخفضت فيها نسب الالتحاق، لكن أيضا هي دلالة على ولوج عالم الألعاب الرقمية لنفوس الناس بشكل أجبر العلماء على دراسته وفهمه وتعليم الآخرين تطويره.

يقول ريف بوشمان، أحد الأكاديميين المكلفين بتدريس مواد ألعاب الفيديو في جامعة ستافوردشاير، إن أولياء الأمور انتقلوا من التشكيك في خطورة



ألعاب تسرق الاهتمام على حساب كرة القدم وأنديةها



ظاهرة جديدة تنافس الأحداث الفنية والرياضية

فيديو إلى أفلام ومسلسلات ومسرحيات ورسوم متحركة، أبرزها "لارا كرافت" و"الليكا" و"بيكاتشو" و"مورتال كومبا". وحققت بعض الأعمال إيرادات مرتفعة، ووصلت صناعة الألعاب المحولة لأفلام إلى استخدام نفس تقنية وجرافيك اللعبة في عمل الفيلم بدلا من الاستعانة بممثلين حقيقيين أو الاستبدال بأشكال كرتونية.

بدأت الكثير من الشركات في الدعاية لمنحتها داخل اللعبة نفسها، مثل وضع ثلاثة لشركة "منتجات غازية" أو ماكولات كجزء من الأحداث أو في تصميم ديكور مسرح اللعبة نفسه.

زادت المسألة باندماج عالم الدعاية مع صناعة ألعاب الفيديو بالكامل، مثل الرقمية إلى ثلاثة أضلع: الأول البحث فيها البطل باحتماء زجاجة بيبيسي ليحصل على قدرات خارقة تمكنه من الجري بسرعة وتفاذي السيارات.

ينبع التأثير بألعاب الفيديو عموما من نظرية "مثلث الشغف الاجتماعي"، الذي وضعه العالم ستيفن مويست، الأستاذ بجامعة سوث وايلز البريطانية في بداية تسعينات القرن الماضي. وتقسّم الدراسة الجامعية أسباب الإقبال على الألعاب الرقمية إلى ثلاثة أضلع: الأول البحث عن الإثارة، والثاني القادة في الواقع، والثالث حتمية التغيير والتمرّد.

تتميزت على لعبة ناجحة في قدرتها على تحقيق إثارة قوية ونقل اللاعب إلى عالم لم تخطه قدمه من قبل، والقدرة على تعزيز أهم ميول اللاعبين في التمرّد على واقعهم والدخول في مغامرة افتراضية لا يعلم إن كان سيقدر على استكمالها، وتزيد إثارته كلما تخطى جزءا أكبر في اللعبة يجبره على الاستمرار في اللعب دون انقطاع.

ويبدو التنبؤ بمستقبل صناعة ألعاب الفيديو معقد لسببين: الأول اقتحام شركات كبرى عالم الألعاب الرقمية مؤخرا باعتباره مجالا طموحا، مثل آبل وغوغل اللتين أعلنتا مؤخرا استثمار 400 مليون دولار في مجال صناعة الألعاب على الهواتف الذكية والمدمجة على أجهزة البلاي ستيشن، ما يثني بثورة تنافسية منتظرة تضيف المزيد من الاهتمام في الإبداع والتحسين في جودة الألعاب ذاتها.

أما السبب الثاني فمرهون بقاطرة التكنولوجيا القوية في ذلك المجال التي حولت مجال ألعاب الفيديو من تصميمات بدائية لمكعبات وأسهم تتلاعب معا، إلى برمجة "الواقع الافتراضي" القادرة على نقل عقل ووعي اللاعب إلى عالم آخر لا يمكن الفصل فيه بين الواقع والخيال بمجرد ارتداء جهاز صغير أشبه بالنظارات الطبية، لينتقل الشخص من عصر الديناصورات إلى الحرب العالمية الثانية بضغطة زر.

صنع ثورة في عالم ألعاب الفيديو، فأصبح بمقدور كل شخص تحميل لعبة مسلية وبجودة عالية واللعب مع أصدقاء وغرباء وهو في أي مكان. وأضاف، "العرب"، "لقد نجح مطوّرو اللعبة في زيادة الواقعية الافتراضية عبر استخدام الميكروفون وكاميرا التلفزيون في ألعاب مثل "المزرعة السعيدة" و"صراع الممالك" و"بوكيمون غو" و"بويجي"، ليستطيع كل لاعب التواصل مع رفيقه بالصوت والصورة وكأنهما يلعبان في غرفة واحدة، رغم أن هناك العشرات من الأميال تفصلهم".

وأوضح أن التنبؤ بتطور ألعاب الفيديو مسألة صعبة، لأن الصناعة تغيرت جذريا وبوتيرة سريعة يصعب أحيانا على الأكاديميين اللحاق بدراساتها، ومرت عملية تطور الألعاب بمراحل عديدة، في كل مرحلة ثورة تكنولوجية تضيف عامل جذب جديد لتلك الألعاب.

يعتقد خبراء أن ظهور الإنترنت في ثمانينات القرن الماضي ونجاح شركات البرمجة الأمريكية في توصيل اللاعبين معا عبر الشبكة العنكبوتية، لاسيما في ألعاب القتال، مثلا نقله محورية في عالم ألعاب الفيديو. أما الآن فبدأت شركات الألعاب الرقمية الكبرى في استخدام نمط جديد من التفاعل مع جمهورها، ولم يعد اللاعب فقط يتشاك عبر اللعب "أونلاين"، لكنه يساهم في صناعة وتطوير اللعبة نفسها.

أعمال فنية وإعلانات

أشار عبدالرحمن إلى أن المنافسة الشديدة بين الشركات الكبرى مثل "نينتندو" و"سوني" و"مايكروسوفت" و"إلكترونيك آرت"، وحجم الأرباح المهور والشعبية الجارفة، سرّعت من وتيرة التطور، وجعلت صناعة ألعاب الفيديو قوة مؤثرة على الجميع.

ويأت القطاع الفني من أكثر المجالات تأثرا بهيمنة ألعاب الفيديو. ففي غضون عشر سنوات تحولت 40 لعبة

وكشف بيتر مور، الرئيس التنفيذي لشركة ليجنيرول الإنكليزي، عن أزمة المنافسة الحقيقية التي يواجهها ناديه، والغريب أنها ليست مع أندية إنكليزية أخرى، لكن مع الألعاب الإلكترونية التي بدأت تسرق اهتمامات أجيال جديدة على حساب كرة القدم وأنديةها.

واستعان ليجنيرول بمسور قبل عامين ليصبح مديرا للشباب لكونه أحد أبرز مطوري ألعاب الفيديو، بعد أن قضى عشرة أعوام على رأس إدارة مؤسسة "إي.إيه.سي. سي. سي." الرياضية، أكبر شركات تصنيع وتطوير ألعاب الفيديو الرياضية، وقامت بإصدار العديد من سلاسل الألعاب أبرزها "فيفا"، لغرض واحد، هو تحويل ليجنيرول إلى أرقام افتراضية أو بمعنى آخر جعل النادي أشبه بلعبة فيديو تزيد من شغف الجمهور.

وشدد مور على أن العلاقة بين الألعاب الرياضية

التقليدية وبين الألعاب الإلكترونية، تكاملية وليست تنافسية، ويستضيف ناديه الكاميرات ذات الـ 360 درجة كي يشاهد الصغار مباريات ليجنيرول، كما اعتادوا رؤية الكرة في ألعاب الفيديو جيم وألعاب "فيفا"، وتواصل إدارة ليجنيرول التفاوض مع شركة "إي.بي.إم." لتأسيس منصة رقمية تسمح للمشجعين بالتفاعل مع ناديتهم.

يصعب فصل ما تسعى إليه إدارة ليجنيرول عن رؤية بدأت تتبناها دول وحكومات مثل الفلبين والسعودية واليابان التي قررت تنظيم بطولات لألعاب الفيديو لطلبة المدارس والجامعات، وليس ذلك فقط بل تطور الأمر ليتحول إلى بطولات تشبه الألعاب الأولمبية، حيث يتاهل محترفو الألعاب الرقمية لدورة أولمبية، ستكون الأولى بالفلبين في شهر نوفمبر المقبل.

تقدّم الألعاب عموما شعورا بالنجاح عند تخطي إحدى مراحلها الصعبة أو الفوز في المنافسات التي تنظم على الإنترنت بين لاعبين على مستوى العالم، حتى أن البعض اعتبر ممارسة تلك الألعاب "أونلاين" أمام جنسيات أخرى تشريفا وتمثيلا لبلاده على المستوى الدولي.

أكد فرج عبد الرحمن، الأستاذ بكلية الحاسبات والذكاء الاصطناعي بجامعة القاهرة، أن عوامل عدة ساهمت في تطور الصناعة، أهمها التطور التكنولوجي للهاتف الذكي الذي

الألعاب الرقمية إلى فهم حجم نمو الصناعة. واطلقت جامعة ستافوردشاير العام الماضي شهادتي البكالوريوس والماجستير في دراسة ألعاب الفيديو، حيث يتعلم الطلاب أساسا مهارات التسويق والإدارة المصممة خصيصا لهذه الصناعة. بينما تقوم مدارس أخرى بإطلاق دورات تدريبية في هذا المجال، بما في ذلك جامعة شيناندواه بولاية فرجينيا وكلية بيكر في ماساتشوستس وجامعة ولاية أوهايو. كذلك شهدت صناعة ألعاب الفيديو في آسيا نموا قويا. وتقدّم مدارس في سنغافورة والصين دورات دراسية في هذا المجال. يوضح آلان ريتاكو، عميد كلية التصميم والتكنولوجيا في كلية بيكر، "لم تعد مجرد ألعاب يلعبها الأطفال.. إن أفضل لاعبي ألعاب الفيديو يكسبون الآن ما يقرب من أعلى النجوم أجرا في الرياضات التقليدية مثل الغولف أو التنس".

ويشير مات هسلي، المحاضر في المعهد الرقمي بجامعة ستافوردشاير، إلى أن "الناس ليسوا على دراية بالصناعة التي تقف وراء ألعاب الفيديو"، لافتا إلى أن تعلم ألعاب الفيديو أقرب إلى دراسة علم إدارة الرياضات، "إذا كنت تدرس لتصبح مديرا لكرة القدم، فانت لا تلعب كرة القدم، لكنك تعرف كل شيء عن العمل وراء لعب كرة القدم، وكيف تدير ملعبا وكل هذه الأشياء المتعلقة بالتشغيل".

وتشبه صناعة ألعاب الفيديو الكعكة الكبيرة، التي يحاول كل شخص اقتسام جزء منها. هكذا يمكن وصف الحالة العامة التي تعيشها ثورة الألعاب الرقمية. أصبحت دورات ألعاب الفيديو ظاهرة ثقافية، بل وتنافس الآن الأحداث الفنية والرياضية التقليدية من حيث الحجم والشعبية. وتقام المسابقات الكبيرة في الساحات، حيث يشاهد الآلاف من المعجبين أشهر لاعبي ألعاب الفيديو وهم يتنافسون في ما بينهم على بعض الجوائز المربحة. تنتشر بطولات ألعاب الفيديو في عدة أماكن ودول مثل أميركا الشمالية وأوروبا وآسيا ودول عربية. وأعلنت دولة الإمارات العربية المتحدة مؤخرا تنظيم أكبر بطولة "بلاي ستيشن" في الشرق الأوسط لألعاب مثل "فيفا" و"كول أوف ديوتي" و"فورتنايت"، بجوائز يصل مجموعها إلى مئة ألف درهم.

تعكس تفاصيل تلك البطولات الثورة التي صنعتها ألعاب الفيديو، حيث أعاد مجال الألعاب الرقمية الزخم لبعض الصناعات المتراجحة، وزاد شعبية ومكاسب صناعات أخرى.

