الرياضة الإلكترونية تستحوذ على العالم الرقمي وتجذب المستثمرين

ترجمة وتحرير: نون بوست

لقد برزت ظاهرة رقمية جديدة تستحوذ على العالم بقيمة مليارات الدولارات، من خلال تلاقي قطاعين لتشكيل ما يمكن أن يصبح قطاع الاستثمار الأكبر لهذا العقد. إن هذا القطاع يُحدث ثورة بالفعل في كل من مجال الألعاب الرياضية وألعاب الفيديو، وهو قطاع لعلّك لا تعلم عنه شيئًا.

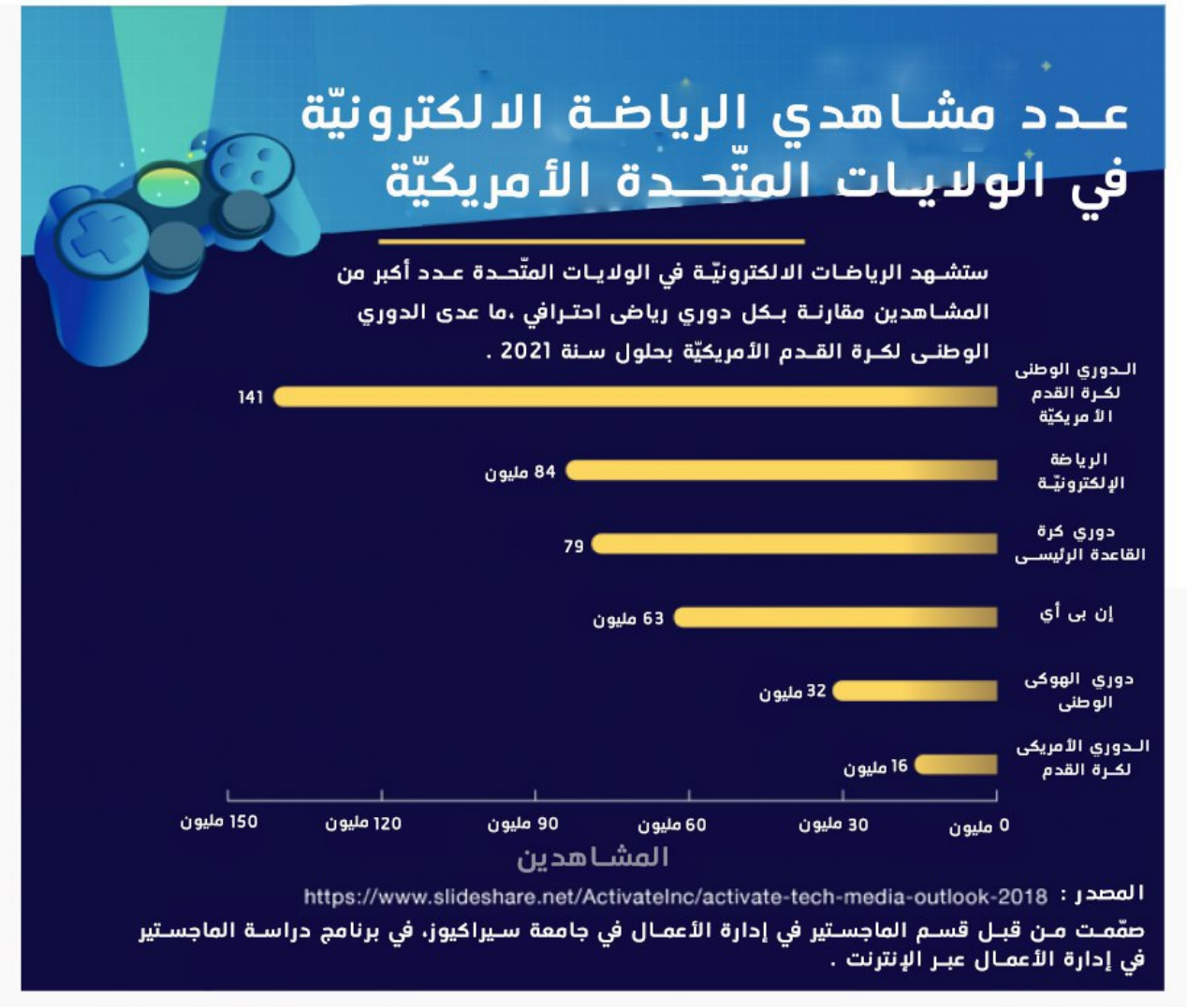
ساهمت هذه الرياضة الإلكترونيّة في ظهور أول مليونير لها يدعى كايل غيرسدورف الملقب باسم "بوغا"، والبالغ من العمر 16 سنة، الذي فاز بمبلغ ثلاثة ملايين دولار في كأس العالم للعبة "فورتنايت". ولكن في هذه الصناعة التي يمكن من خلالها بيع سلسلة واحدة من لعبة "كول أوف ديوتي" مقابل 60 مليون دولار، وتتيح للاعب جني ما يقارب 500 ألف دولار شهريًا، لا تمثل أرباح غيرسدورف سوى البداية.

وفقًا للرئيس التنفيذي لشركة "ميلينيال إي سبورتس" دارين كوكس، "يبرز هذا المجال من خلال تقاطع صناعة الألعاب التي تبلغ قيمتها 140 مليار دولار وصناعة الرياضة التي تبلغ قيمتها 640 مليار دولار. ومن وجهة نظر مالية بحتة، بالكاد حققت الرياضة الإلكترونيّة 0.001 بالمئة من الإمكانيات المتاحة".

أينما نظرت، تستطيع أن تتأكّد من مدى صحّة كلمات كوكس، إذ استثمرت "كومكاست" مؤخرًا في ميدان مخصّص للرياضات الإلكترونيّة بقيمة 50 مليون دولار، واشتركت "فيراري" في سلسلة ألعاب إلكترونيّة للفورمولا 1، بينما وافق موقع "تويتش" للتو على صفقة بقيمة 90 مليون دولار لبث كأس العالم للعبة "أوفرواتش". ونتيجة لذلك، أصبحت الرياضة الإلكترونيّة أكثر قطاعات الاستثمار تشويقا في جميع أنحاء العالم. ونظرا لأن "ميلينيال إي سبورتس" تتطلع إلى قيادة هذه الصناعة، إليك خمسة أسباب تفسّر لماذا ينبغي على المستثمرين تركيز انتباههم على هذا المجال.

1- مفتاح تحويل هذه الثورة إلى أموال

هناك ثورة تكتسح مجال الرياضة الإلكترونيّة، بينما تمتلك "ميلينيال" مفتاح تحويل هذه الثروة إلى أرباح ماليّة. وبحلول السنة المقبلة، تتوقع شركة "أكتيفايت" للاستشارات التقنية أن تشكل الرياضات الإلكترونيّة 10 بالمئة من إجمالي المشاهدات الرياضية في أمريكا الشمالية. وبحلول سنة 2021، ستصبح الرياضة الإلكترونيّة ثاني أكبر رياضة في الولايات المتحدة بفضل 84 مليون مشاهد في هذا المجال، حيث لا يجتذب سوى الدوري الوطني لكرة القدم الأمريكية عددًا أكبر من المشاهدين يوميًا.



على عكس الدوري الوطني لكرة القدم الأمريكية، لن تكون حقوق امتلاك هذه الأحداث الرياضيّة من نصيب عمالقة وسائل الإعلام التقليدية. بدلاً من ذلك، سيراقب المشاهدون اللاعبين والفرق المفضلة لديهم من خلال مجموعة متنوعة من منصات البث أو من خلال بثها مباشرة في ملاعب جديدة من أحدث طراز.

هنا يأتي دور "ميلينيال إي سبورتس" التي حددت من أين تتأتى جميع الأرباح في هذا القطاع المزدهر وأصبحت رائدة في هذه الصناعة. وفي الواقع، تسيطر "ميلينيال إي سبورتس" على العلامات التجارية وحقوق وسائط الإعلام والإعلان والرعاية التجاريّة والبيانات الضخمة وتطوير الألعاب، كما أنها لا تسعى فقط للاستفادة من هذه الثورة الصناعية التي تتبلور مرة واحدة في كل عقد، بل تسعى لقيادتها أيضا.

2- المورد الأكثر قيمة على الأرض

يوجد الآن عدد قليل من الصناعات في العالم التي تعدّ أقل أهميّة من البيانات، ولكن بعد أن أصبحت هذه البيانات من أهمّ الموارد على وجه الأرض، سيكون من السذاجة أن يتجاهلها المستثمرون. تمثل صناعة البيانات الكبيرة التي تبلغ قيمتها 200 مليار دولار الاختلاف المربح للغاية بين الرياضات الإلكترونية وصناعة الرياضة التقليدية. وفي مجال الرياضات الإلكترونية، تستطيع الشركات استغلال البيانات من قبل ملايين اللاعبين والمشاهدين وتحويلها إلى معلومات قيّمة يمكن أن تساعدها في تحقيق العديد من الأعمال بدءًا من بيع البضائع إلى تطوير الألعاب والتنبؤ بالتطوّرات في هذا المجال.

تتمحور طريقة كسب المال في هذه الصناعة حول معرفة ما يفعله اللاعبون وعدد الساعات التي يقضّونها وما الذي يؤثر فيهم والشيء الذي يريدون الحصول على الكثير منه

في هذا الشأن، يتمثل الجزء المذهل في حقيقة وجود شركة واحدة فقط حاليا على وجه الأرض تراقب وتجمع كل هذه البيانات عبر أكبر منصات البث والألعاب. وهذه الشركة هي "ستريم هاتشيت" التي أصبحت مؤخرًا مُلك "ميلينيال إي سبورتس"، في إطار عمليّة استحواذ من شأنها أن تجعل "ميلينيال" بمثابة "لعبة نيلسن".

تتمحور طريقة كسب المال في هذه الصناعة حول معرفة ما يفعله اللاعبون وعدد الساعات التي يقضّونها وما الذي يؤثر فيهم والشيء الذي يريدون الحصول على الكثير منه. وفي الوقت الحالي، تعدّ "ميلينيال إي سبورتس" الشركة الوحيدة الأكثر استعدادا للقيام بهذا العمل في هذا المجال. وهي لا تتحكّم فقط في المجموعة التالية من الإيرادات المتدفّقة، إذ أن الشركات تشتري البيانات الخاصة بها من "ميلينيال"، وهو ما يمثل ضَعف الأرباح.

في هذا السياق، تحتاج جميع الشركات الكبرى في هذا المجال، على غرار يوتيوب وفيسبوك وتويتش وستيم ومايكروسوفت، إلى هذه البيانات. ولكن لا يوجد أي مكان آخر يوفر لهم البيانات بذات جودة وقيمة البيانات التي لدى "ميلينيال". لقد اكتسحت "ميلينيال" ما سيصبح على الأرجح القطاع الأكثر ربحًا في صناعة الرياضات الإلكترونية، وأصبحت بمثابة بوابة لتحقيق السيولة الماليّة والتحديث في واحدة من أسرع الصناعات نموًا في العالم، لكن الأمر لا يتوقف عند هذا الحد. ففي سعيها للسيطرة على كامل مجال الرياضات الإلكترونيّة، أصبحت "ميلينيال" العلامة التجارية الرائدة في هذا المجال الذي تعتبره أكبر قطاع نمو في هذه الثورة الشبيهة بالسباق.

3- الهيمنة على سباق الرياضات الإلكترونيّة

تبلغ قيمة صناعة السيارات 692 مليار دولار، لكن لم يدرك عمالقة السيارات كم أن الرياضات الإلكترونيّة مربحة إلا خلال الفترة الحاليّة، علما بأن "ميلينيال إي سبورتس" هي التي قادت الطريق. ومن أجل دخول هذا المجال، استحوذت "ميلينيال" على إيدن، وهو مطور ألعاب مسؤول عن تطوير لعبة سباقات فورمولا 1 التي تدرّ أرباحا بقيمة 18 ألف دولار يوميًا. ومن ثم انتقلت الشركة إلى تصميم إحدى أشهر المسابقات الرياضية في هذه الفئة وهي "وورلدز فاستست غايمر".

في غضون ذلك، ضمنت "ميلينيال" شراكات حصرية مع بورشه ونينتندو، كما حصلت على 51 بالمئة من شركة "ألينسبورتس" الرائدة في السوق، وهي الشركة المصنعة لمحاكاة رياضة السيارات، وشريكة فيراري، التي أسّسها مهندس من فورمولا 1.

خلّفت "وورلدز فاستست غايمر" في موسمها الأول ضجّة عالمية بسبب الجائزة التي تعرضها والتي تبلغ قيمتها مليون دولار. وبُثّ هذا الموسم في 48 دولة عبر 86 محطة إذاعية عالمية، بما في ذلك إي إس بي إن وسي إن بي سي وفوكس سبورتس، بالتالي، نجح العرض الذي كان برعاية ماكلارين إف 1 في

الوصول إلى نحو 400 مليون بيت.

في غضون ذلك، ضمنت "ميلينيال" شراكات حصرية مع بورشه ونينتندو، كما حصلت على 51 بالمئة من شركة "ألينسبورتس" الرائدة في السوق، وهي الشركة المصنعة لمحاكاة رياضة السيارات، وشريكة فيراري، التي أسّسها مهندس من فورمولا 1.

من المتوقع أن يصل الموسم الثاني من "وورلدز فاستست غايمر" إلى ما يقارب 57 مليون مشاهد هذه السنة ويحقق أرباحا بقيمة 15 مليون دولار في مجال الوسائط لوحدها. عندما يتعلق الأمر بالقطاع الأسرع نموًا في صناعة الرياضات الإلكترونية، يبدو أن شركة "ميلينيال" تحتل الصدارة.

4- عراب الرياضة الإلكترونية

بالنسبة للمستثمرين الذين لا يملكون دراية كافية بهذا المجال، تُدار شركات الرياضات الإلكترونية عمومًا من قبل لاعبين شباب عديمي الخبرة ولا يملكون معرفة تجارية واسعة. ولكن الأمر يختلف مع شركة "ميلينيال إي سبورتس". يملك دارين كوكس، الذي يشغل منصب المدير التنفيذي في هذه الشركة، خبرة واسعة في العديد من الصناعات. وخلال فترة توليه منصب مدير قسم التسويق في شركة نيسان، كان كوكس يشرف على إدارة أكثر من ملياري دولار من الإيرادات. كما كان أيضًا مسؤولًا عن الجهود العالمية للشركة في مجال الرياضات الميكانيكية. وقد حازت الشركة على جوائز تقديرية من مشاركتها في عدة بطولات.

يُذكر أن النفوذ الذي اكتسبه خلال ظهور الرياضة الإلكترونية من خلال عقد علاقة شراكة مع شركة سوني، جعله يُلقب بـ "عراب الرياضة الإلكترونية". ومن المتوقع أن خبرة التسويق التي اكتسبها قبل عقود خلال عمله في شركة نيسان ستساعد شركة "ميلينيال إي سبورتس" على الهيمنة على هذه الصناعة الناشئة.

تسعى الشركة إلى أن يكون لها أنشطة في العديد من المجالات التي تبلغ قيمتها مليارات الدولارات،

انطلاقا من الرياضة مرورا بالسباق وتطوير اللعبة وصولا إلى العلامات التجارية والإعلان والبيانات الضخمة. ويبدو أن كوكس وفريقه اكتسحوا كل المجالات، حيث عيّنوا كلا من سائق الفورمولا 1 روبنز باريكيلو مونتويا، وبطل سباق إنديانابوليس 500 خوان بابلو، سفيرين للعلامة التجارية لهذه الشركة.

فضلا عن ذلك، تمكن الفريق من تحويل اللاعبين إلى متسابقين محترفين في أكاديمية جي تي. ومع ذلك، يُعتبر فريق الإدارة متميّزا للغاية في مجال الرياضات الإلكترونية. وتدرك الشركة أن الأمر لا يتعلق فقط بتطوير الألعاب، بل بإنشاء إمبراطورية رياضية.

5- الانخراط في هذه الصناعة في مراحلها المبكرة

رغم كل الخبرات التي تتمتع بها "ميلينيال إي سبورتس" والأجهزة التي تسخّرها في هذا المجال، لا يتعدى الرأس المالي السوقي لهذه الشركة 10 ملايين دولار. وهذا يعني 10 ملايين دولار مساهمة في صناعة الرياضات الإلكترونية، التي من المتوقع أن تبلغ قيمتها ثلاثة مليارات دولار بحلول سنة 2022. كما تعد الشركة نفسها جزءًا قيّما من صناعة الألعاب الأوسع التي قد تصل قيمتها إلى 300 مليار دولار بحلول سنة 2025. وهي صناعة في حاجة كبيرة للبيانات التي لا يمكن إلا لهذه الشركة أن توفرها.

أضحت المسابقة الشهيرة "أسرع لاعب في العالم" ظاهرة مثلها مثل فورتنايت، حيث باتت تُبثّ في جميع أنحاء العالم لتصل إلى 400 مليون مشاهد. وتجدر الإشارة إلى أنه لا يوجد حدود لهيمنة هذه الشركة في جميع جوانب هذه الصناعة الناشئة، أما بالنسبة للمستثمرين الذين دخلوا هذا المجال باكرا، فلا يمكن حقا معرفة مدى سرعة نمو الشركة في مجال الألعاب الرياضية.

الشركات الأخرى التي تتطلع إلى تحقيق نجاح كبير في صناعة ألعاب الفيديو

فيكتوري سكواير تكنولوجيز: تلعب شركة "فيكتوري سكواير تكنولوجيز" دور مسرّع للتكنولوجيا، حيث تستخدم البيانات الضخمة والذكاء الاصطناعي لمساعدة الشركات على إنشاء ألعاب غامرة. ومن خلال الاستفادة من التقنيات الناشئة على غرار الواقع الافتراضي والواقع المعزز، ساعدت هذه الشركة الشركات الأخرى على ابتكار أبعاد جديدة لمشاركة المشجعين وطرق جديدة للتسلية. تضم هذه الشركة لاعبين رئيسيين في عدد من الصناعات، بما في ذلك الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية والذكاء الاصطناعي، إلى جانب تكنولوجيا البلوكتشين.

بروكفيلد بزنس بارتنرز: تعتبر "بروكفيلد بزنس بارتنرز" إحدى الشركات الرائدة في مجال الاستحواذ على الأعمال، حيث تركز بشكل خاص على النجاح وإنشاء أسهم. أدت قيادة الشركة التي تتمتع بخبرة كبيرة إلى عقد صفقات ضخمة طوال سنوات، بما في ذلك علاقة الشراكة المثمرة مع شركة "غريت كناديان غايمينغ". وساهمت علاقة الشراكة هذه في شراء مجموعة من أصول الألعاب في منطقة تورنتو الكبرى بسعر 170 دولار كندي. تهدف الشركتان للعمل معًا لتحسين قيمة هذه الأصول بالإضافة إلى تعزيز تجربة العملاء من خلال تقديم عروض جديدة وتوسيع نطاق الممتلكات المكتسبة.

ستارز غروب: تعتبر شركة "ستارز غروب" رائدة عالميًا في صناعة الألعاب على الإنترنت والهواتف المحمولة. من خلال التركيز على الحفاظ على معايير تنظيمية عالية، وفي الآن ذاته تقديم مجموعة واسعة من المنتجات عبر منصات متعددة، عززت الشركة مكانتها في التسلسل الهرمي للشركات المتخصصة في صناعة الألعاب الإلكترونية.

في شهر كانون الأول/ ديسمبر، أقامت الشركة علاقة تعاون ثنائية هامة مع الرابطة الوطنية لكرة السلة لاستخدام البيانات وعلامات الدوري في عروض المراهنات الرياضية الرقمية. وأوضح سكوت كوفمان روس، الذي يشغل منصب رئيس "فانتزي أند غايمينغ" في الرابطة الوطنية "إن بي إيه" أن "هذه الشراكة الفعالة ستكون وسيلة أخرى لخلق انخراط حقيقي مع المشجعين في ظل وجود شعارات الدوري

وبيانات المراهنات الرسمية في الرابطة الوطنية لكرة السلة، في الوقت الذي تستفيد فيه الشركة من الخبرة العالمية لزيادة تحسين تجربة المعجبين".

روجرز كومنيوكاشينز: تعتبر شركة "روجرز كومنيوكاشينز" أكبر مزود لخدمات الإنترنت والكابلات في كندا حيث تضم أكثر من 10 ملايين مشترك في جميع أنحاء البلاد. وعلى الرغم من أنها قد لا تكون قوة مهيمنة في مجال إنشاء المحتوى، إلا أنها تميزت عن منافسيها من خلال قاعدة العملاء المتنامية وهيمنة الإعلانات. فضلا عن ذلك، تعتبر هذه الشركة مزود خدمة الإنترنت السريع لعدد كبير من الشركات التي تعتمد على اتصالات موثوقة ودعم عالي الجودة.

تيلوس كوربوريشن: تعتبر شركة "تيلوس كوربوريشن" ثاني أكبر مزود لخدمات الإنترنت في كندا، حيث تقدم خدماتها لأكثر من ثمانية ملايين كندي في جميع أنحاء البلاد. وعلى الرغم من أنها لا تنتج محتواها الخاص، إلا أنها اكتسبت مكانة هامة بفضل نهجها المبتكر في التكنولوجيا والاستثمارات في قطاعات متعددة. تمتلك الشركة حصة في أهم الأسواق وأسرعها نموًا في العالم، من الرعاية الصحية إلى إنترنت الأشياء والحوسبة السحابية، مما يجعلها شركة تحظى بقيمة هامة.

المصدر: أويل برايس

رابط المقال: https://www.noonpost.com/29563/