مؤسس الشركة أكد أنها عالم تنافسي يهواه الكبار والصغار وفرصة للتواصل بين الشباب

الرومي لـ «الأنباء»: «فكرة» أدخلت الألعاب الإلكترونية بقوة إلى البلاد ونهدف لإبراز المواهب الكويتية والوصول بها إلى العالمية

مؤسس شركة فكرة يوسف الرومي

يخيل للبعض ان الألعاب الإلكترونية هي مجرد لعبة للتسلية وتمضية الوقت في زمن الأجهزة الذكية التي طغت على كل ما هو موجود في حاضرنا من جلسات او نزهات وديوانيات ومنازل ومقاهٍ وحتى جامعات ومدارس. ولكن ما أظهرته شركة «فكرة» عكس ذلك، اذ تبين ان الألعاب الإلكترونية عالم قائم بحد ذاته له قوانينه ومن يعيشون فيه، وهم في تنافس مستمر سواء من اللاعبين او الجمهور، كما ان الألعاب الإلكترونية ليست حكرا على فئة عمرية معينة، فقد يدخل فيها الكبار والصغار، المراهقون والناضجون، وكل على طريقته بأسلوب تنافسي يتجسد من خلال البطولات والمعارض التي تعتبر شركة «فكرة» رائدة فيها، اذ أدخلت هذا المجال بقوة الى الكويت وأظهرت من خلاله ما تتميز به البلاد في هذا الشأن. يوسف عبدالعزيز الرومي صاحب شركة فكرة ومؤسسها تحدث لـ «الأنباء» عن فكرته التي باتت اليوم أمرا واقعا ومؤثرا في عالم الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي تفاصيل الحوار:

حوار: دارين العلي

يوسف الرومي متحدثا الى الزميلة دارين العلي

فائز كويتي في إحدى البطولات

بطولة «كويت باتل رويال»

شعار شركة فكرة

(اسامة ابوعطية)

بداية «فكرة»

أكد الرومي ان «فكرة» بدأت عام 2010 بفكرة لمجموعة من الشباب بهدف إنشاء معارض في الكويت تتسم بالعالمية وتضاهي المعارض على المستوى العالمي في مجالات معينة الا ان غياب الدعم المالي حرم هذه الفكرة من النور في ذلك الوقت، لذا تم العمل على اقامة أنشطة مصغرة لا تهدف فقط الى اقامة معارض تكنولوجية، بل ايضا جذب الشباب ودعم جهودهم وأفكارهم واطلاعهم على ما غاب عنهم في هذا المجال.

وقال الرومي: إن أول نشاط لـ «فكرة» كان عام 2011 عندما تخلت احدى الشركات الخاصة والتي كان يعمل فيها مستشارا عن نشاط استقبال بطل العالم بالألعاب الالكترونية الياباني «دايفو» حينها تم الانشقاق عن هذه الشركة وتأسيس شركة فكرة التي تكونت بسرعة كبيرة بهدف الحفاظ على هذا النشاط الذي تم فعلا، وكان يهدف الى تشجيع الشباب على الإبداع في هذا المجال، وخصوصا ان الحدث تخلله ولأول مرة في الشرق الأوسط، وقد نقل «مباشر» عبر قناة خاصة على الإنترنت مع تعليق باللغة العربية لجميع المباريات التي حصلت آنذاك، وقد سجل حينها دخول 19 ألف مشاهد على مستوى العالم.

بدأت فكرة «فكرة» عام 2010 وانطلق أول نشاط لها في 2011

2500 زائر لمعرض «إكس جي» مايو الماضي دون أي دعم أو اهتمام إعلامي

بطولة «كويت باتل رويال» ومعرض «جي إكس» أهم الأنشطة الرئيسية للشركة في عالم الألعاب الإلكترونية

تصفيات الألعاب الإلكترونية

وأضاف: بعد هذا الحدث نظمت الشركة تصفيات للألعاب الإلكترونية للمشاركة في مسابقة عالمية في استراليا وذلك بطلب من ادارة المسابقة بعام 2012 اذ تمكن بالفعل فريق كويتي من المشاركة في هذه المسابقة التي كانت ترغب في إدخال العنصر العربي فيها، وقد تخلل هذه التصفيات معرض يخلد ذكرى تسونامي التي حصلت في اليابان مع بعض ما يشير الى الحضارة اليابانية بهدف توسيع الآفاق الثقافية لدى الشباب، وتبعت هذه التصفيات، تصفيات أخرى لاحدى المنظمات الإلكترونية اليابانية التي كانت تقوم بتنظيم بطولة عالمية في اليابان، كما أجرت الشركة تصفيات اخرى العام الماضي للمشاركة بإحدى المسابقات العالمية في اميركا.

بطولة الكويت الإلكترونية

ولفت الرومي الى ان ذلك خلق فكرة إقامة بطولة عالمية في الكويت وبالفعل تم تنفيذ أول بطولة عالمية للألعاب الإلكترونية في الكويت في نوفمبر من العام 2012 وكانت اكبر بطولة عالمية حينها للألعاب الإلكترونية القتالية في الشرق الأوسط، وشارك فيها 3 من أبطال العالم من اميركا وبريطانيا بالإضافة الى 300 مشارك، وقد استمرت البطولة يومين، تم خلالها تصوير فيلم وثائقي عن الكويت وحول البطولة وتم نشره من قبل الأبطال والمشاركين في البطولة عبر حساباتهم في جميع وسائل التواصل الاجتماعي وكان الهدف من ذلك اظهار صورة الكويت عالميا.

العمل الخيري

وأردف: لا يقتصر عمل الشركة على تنظيم البطولات بل تعداها للعمل الخيري، حيث نظمت الشركة في ابريل العام الماضي بطولة خيرية ومسابقة «كوست بلاي» وتعني افضل تقمص لشخصيات الألعاب والمشاهير وكانت رسوم الدخول للمسابقة بمثابة تبرع يعود ريعه لصندوق «من الكويت لكينيا»، وهدف الى توعية الشباب بأهمية التبرع خصوصا اننا اعتدنا ان المتبرعين من كبار السن عادة حيث يغيب التواصل بين الشباب والمنظمات الخيرية التي لا تمتلك الوسائل للتواصل معهم.

تنظيم المعارض

وأشار الرومي الى ان «فكرة» نظمت معرضا للحضارة اليابانية الحديثة بطلب من السفارة اليابانية تحت عنوان «المهرجان الياباني الثقافي» وذلك في سبتمبر من العام الماضي بالمكتبة الوطنية حيث سجل أعلى حضور شبابي في تاريخ المكتبة وزاره اكثر من 1500 شخص على مدار يومين، وتخلله ألعاب ومسابقات ومجسم مسابقة كوست بلاين، مبينا ان هذا المعرض الأخير كان بمناسبة تجربة لتحقيق الحدث الحلم الذي انشئت «فكرة» من أجله وبالفعل نفذ هذا المعرض في مايو الماضي على ارض المعارض تحت عنوان «جي اكس» وشارك فيه أكثر من 2500 مهتم وكان مختصا بعالم الألعاب والبرمجة والتكنولوجيا وهو الأول من نوعه في الكويت ونفذ بطاقات شبابية متحمسة للعطاء والإبداع حيث تخلله بطولة ألعاب ايضا وشهد أكبر مسابقة لـ «كوست بلاي» بمشاركة 50 متسابقا، وقد تميز هذا المعرض بتنظيم 5 ندوات كان ابرزها لرئيس شركة ألعاب الكترونية في السويد وهو براين سيرغوسان الذي تحدث عن تجربته في البرمجة وتطوره الى ان أسس الشركة، وهي المرة الأولى التي يلتقي الشباب الكويتي المهتم بعالم الألعاب بمثل تلك الشخصية وقد كان من بين الموجودين شابان كويتيان يقومان بصناعة الألعاب فشجعهما على المضي قدما وتحويلها من مجرد هواية الى مهنة، وتسعى«فكرة» الى جعل مواعيد أنشطتها الرئيسية ثابتة حيث كان يشهد شهر مايو من كل عام معرض «اكس جي» بينما يشهد نوفمبر بطولة «كويت باتل رويال».

الأعمار المشاركة

وبين الرومي ان الألعاب الإلكترونية ليست حكرا على أعمار معينة، لافتا الى ان معظم المشاركين في المعارض والبطولات تفوق أعمارهم الـ 30 عاما وهذه الألعاب والبطولات ليست مخصصة فقط للأطفال اذ ان 35٪ من الحضور والمشاركين في هذه البطولات والفائزين فيها من حملة شهادات الطب والهندسة، مبديا أسفه على ان الشركات الإعلانية الإعلامية كثيرا ما تلحق هذه الألعاب والبطولات بأنشطة الأطفال ولا تعيرها الاهتمام اللازم.

وامل ان يتم تسليط الضوء إعلاميا على هذه الأنشطة سواء المعارض او البطولات، لافتا الى انه ومن غير الدعم الإعلامي حضر المعرض الأول للشركة ما يفوق الـ 2500 زائر، لافتا الى ان الهدف الأول والأخير من وراء هذه الأنشطة هو اظهار المواهب الكويتية والوصول بالكويت الى العالمية عن طريق انشطة استثنائية ومهمة بعيدا عن المعارض التقليدية والندوات المسماة بالشبابية وهي لا تمت للشباب بصلة.

أثر الألعاب الإلكترونية

وقال ان للألعاب الإلكترونية اثرا في المجتمع اذ باتت مقبولة جدا وهي فرصة للتواصل بين الشباب وتقوية عنصر المنافسة وباتت هناك دواوين خاصة بالألعاب الالكترونية، وفي بعض الأحيان كانت دافعا لتعلم اللغة اليابانية للتمكن من لعبها كون ان أغلب الألعاب قادمة من اليابان، ما ساهمت الى حد ما في تقوية اللغة الانجليزية لدى اللاعبين المتعاملين معها.

الألعاب الإلكترونية القتالية تشجع على التنافس ولا تحث على العنف

نظمنا أول بطولة عالمية للألعاب الإلكترونية بالكويت في نوفمبر 2012 وكانت الكبرى من نوعها في الشرق الأوسط

لا يقتصر عملنا على تنظيم البطولات بل تعداها للعمل الخيري

الألعاب القتالية

وعن سبب اختيار الألعاب القتالية للتنافس فيها دون غيرها ، لفت الى ان ذلك يعود الى ان القوانين والمعايير التي تحكم هذه اللعبة موجودة وموحدة على الصعيد العالمي وبالتالي من السهل اصدار الحكم في منافستها عكس الألعاب الأخرى التي تختلف قوانينها بين بلد وآخر.

وحول الانتقاد الذي يوجه لهذه الألعاب بأنها تشجع على العنف بين الشباب، رفض الرومي تلك المقولة، لافتا الى ان انها تنمي عنصر المنافسة وحب التفوق لدى الأفراد قائلا: ان الشباب يقبلون على الكراتيه والتايكوندو والألعاب القتالية المشابهة، فهل هذا يعني انهم سيطبقون فنونها على افراد المجتمع؟

احدى منافسات الالعاب الالكترونية التي نظمتها الشركة

احد العروض الخاصة خلال المباريات

الحضور في معرض جي اكس