كأس العالم للرياضات الإلكترونية يعود بأرقام قياسية ومشاركة عالمية غير مسبوقة

12 يوليو، 2025

تُواصل المملكة تعزيز مكانتها بصفتها وجهة عالمية للألعاب والرياضات الإلكترونية والترفيه من خلال استضافة النسخة الأكبر من كأس العالم للرياضات الإلكترونية هذا العام بأرقام قياسية ومشاركة دولية واسعة, تُعد علامة فارقة في تاريخ قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية, وتؤكد أن الحدث أكثر من مجرد بطولة.

وشهد المؤتمر الصحفي الافتتاحي حضورًا واسعًا من وسائل الإعلام الدولية والإقليمية والمحلية, أكّد خلاله المتحدثون أن البطولة ستكون أكبر وأكثر تميّزًا بكل المقاييس, بمشاركة أكثر من (2000) لاعب يمثلون (200) فريق ينتمون إلى أكثر من (100) دولة حول العالم, يتنافسون على جوائز يبلغ مجموعها (70) مليون دولار، عبر (25) بطولة تغطي (24) لعبة إلكترونية، بما في ذلك ألعاب تسجّل ظهورها للمرة الأولى في الحدث العالمي مثل: الشطرنج وValorant

وFatal Fury.

ويرسّخ كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض مكانته كأكبر حدث في هذا القطاع من حيث الحجم، والأنظمة المبتكرة، والمحتوى الرائد، والتجارب الجماهيرية التفاعلية, ليؤكد أن الرياضات الإلكترونية لم تعد رياضة مخصصة ومحدودة الجماهيرية؛ بل أصبحت رياضة عالمية، إذ يشارك أكثر من (3.4) مليارات شخص حول العالم بانتظام في أنشطة الألعاب, كما وصل عدد مشاهدي الرياضات الإلكترونية في العالم إلى أكثر من (574) مليون مشاهد عالمي في عام 2024، ومن المتوقع أن يصل إلى أكثر من (640) مليون مشاهد بحلول عام 2027.

ومن المتوقع أن يتجاوز عدد الزوار في هذه النسخة حاجز (2.6) مليون زائر الذي حُقق في نسخة 2024، مع امتداد فترة الحدث إلى 7 أسابيع (7 يوليو وحتى 24 أغسطس)، مع وجود طلب غير مسبوق على التذاكر، حيث زادت مبيعات التذاكر حتى اللحظة بنسبة تزيد عن (30%) مقارنة بعام 2024، مع زيادة قيمة متوسط الطلبات بنسبة (600%)، بالإضافة إلى تضاعف أعداد شراء التذاكر من خارج المملكة ثلاث مرات.

وتُبث البطولة بأكثر من (30) لغة لتصل إلى مشاهدين في أكثر من (100) دولة، مع دعم من أكثر من (80) شريكًا إعلاميًا, كما تشهد نسخة هذا العام قفزة نوعية في إنتاج المحتوى، حيث سيُقدم أكثر من (50) ساعة من المحتوى عالي الجودة ضمن برنامج EWC Spotlight، بالتعاون مع IMG، ليوزّع على القنوات التلفزيونية, وحقّق كأس العالم للرياضات الإلكترونية تفاعلاً رقميًا واسعًا عبر منصات Twitch، YouTube، TikTok، Instagram وغيرها بمقدار 4 أضعاف في أرقام الوصول و5 أضعاف في أرقام التفاعل على تلك المنصات.

وأعلنت مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية عن ارتفاع عدد الأندية المندرجة ضمن برنامج دعم الأندية من (30) ناديًا العام الماضي إلى (40) ناديًا هذا العام, إذ أضيفت أندية جديدة من مختلف دول العالم، وتحديدًا من الصين والهند، ما يدل على الانتشار العالمي لهذه البطولة.

يُذكر أن استضافة كأس العالم للرياضات الإلكترونية تأتي مثالاً ملموسًا على تنفيذ الإستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية التي تهدف إلى إيجاد (39,000) وظيفة والمساهمة بـ

(13.3) مليار دولار في الاقتصاد السعودي بحلول عام (2030).