ماغنوس يقود الشطرنج إلى عصر جديد

2 أغسطس، 2025

في إنجاز تاريخي يُمثل نقطة تحوّل في مسيرة واحدة من أقدم وأعرق الألعاب في العالم، تشهد بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025 انطلاقة أول بطولة شطرنج من نوعها ضمن منافسات الحدث الأكبر في عالم الألعاب والرياضات الإلكترونية، بمشاركة 16 من نخبة اللاعبين، يتنافسون على مجموع جوائز قدره 1.5 مليون دولار.

وتأتي هذه البطولة ثمرة شراكة متعددة السنوات مع منصة Chess.com، الأكبر في العالم بعدد أعضاء يفوق 200 مليون، وقاعدة لاعبين تتجاوز 600 مليون لاعب حول العالم. وتُقام البطولة بنظام اللعب السريع (Rapid 10+0)، أي عشر دقائق لكل لاعب دون إضافة زمن، ذلك خلال الفترة من 31 يوليو إلى 3 أغسطس.

ويُشارك في البطولة 12 لاعباً تأهلوا من خلال منافسات جولة أبطال الشطرنج 2025، إلى جانب 4 لاعبين آخرين صعدوا من التصفيات المؤهلة التي أقيمت في الرياض وشارك فيها 256 متنافساً.

وفي هذا السياق، أعرب المصنّف الأول عالمياً وسفير كأس العالم للرياضات الإلكترونية، ماغنوس كارلسن، عن حماسه لهذه النقلة النوعية، قائلاً: "أردت أن أدخل الشطرنج إلى هذا المجال الرقمي، خصوصاً الشطرنج السريع، لأنني أؤمن بأن هذه اللعبة صُممت لمثل هذه المنافسات النخبوية."

وأضاف كارلسن أن الشطرنج يشهد تحوّلاً رقمياً واسعاً، حيث أصبح جزءاً من منظومة الألعاب التنافسية عبر الإنترنت، قائلاً: "الرياضات الإلكترونية حديثة نسبياً مقارنة بالشطرنج، إلا أن الشطرنج شهد تحولاً واسعاً نحو الفضاء الرقمي، ووجود الصالات المميزة هو أمر رائع".

وأشاد كارلسن، بأجواء كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض، وبالحماسة الجماهيرية التي رافقت المنافسات، إلى جانب الاهتمام العالمي الواسع بصناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية، وبالصالات المجهزة بأحدث التقنيات، مؤكداً أن الشطرنج يملك مقومات النجاح في هذا الفضاء الجديد.

وقال: "لقد رأيت التفاعل الكبير من الجماهير، سواء من أبناء المملكة أو من أولئك الذين قدموا من مختلف أنحاء العالم، وقلت في نفسي: أريد أن أرى الشطرنج يحظى بنفس هذه الحماسة، وهذا أحد أسباب مشاركتي هنا. إنها فرصة لنقل اللعبة إلى مستوى جديد وتقديمها بطرقٍ مبتكرة، وآمل أن يكون ذلك مجرد بداية لعصر جديد من الشطرنج."

وحول خصائص البطولة، أوضح كارلسن أن النظام المعتمد يضيف تحديات جديدة: "نلعب دون زمن إضافي، وعلى أجهزة الكمبيوتر، ما يجعل من سرعة استخدام الفأرة عاملاً مؤثراً، وهذا تحدٍ إضافي بالنسبة لي."

وأكد أن جوهر اللعبة يبقى في المزج بين الخبرة والحدس والتفكير الاستراتيجي، مضيفاً: "اتخاذ قرارات فورية بناءً على معلومات جزئية هو جزء من اللعبة، سواء كانت قرارات مدروسة أو عفوية."

وشبّه كارلسن التوتر الذي يعيشه لاعبو الشطرنج السريع بما يعيشه لاعبو ألعاب التصويب من منظور الشخص الأول، مشيراً إلى وجود أوجه

شبه كثيرة بين مهارات لاعبي الشطرنج والرياضات الإلكترونية.

وفي ختام حديثه، شدد كارلسن على أهمية تقديم تجربة جماهيرية متكاملة، قائلاً: "من دون جمهور، تفقد اللعبة جزءاً كبيراً من متعتها. الجمع بين التفاعل الجماهيري والحفاظ على نزاهة المنافسة هو التحدي الحقيقي، ونحن نسعى لتحقيق ذلك من خلال هذه الصيغ الجديدة."

وأضاف: "الشطرنج لعبة يسهل تعلمها، ويصعب إتقانها، وهذا ما يجعلها مميزة. وكلما لعبت أكثر، اكتشفت أسراراً جديدة."