كأس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية في الرياض

تقرير | حصة بنت سليمان العبيد

تستضيف المملكة العربية السعودية بطولة كأس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (IESF) . تحت تنظيم الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية .

وتستمر البطولة لمدة تسعة أيام من 11 نوفمبر وحتى 19 نوفمبر، بمشاركة أكثر من 650 لاعب يتشكلون في 53 منتخب وطني، أتوا من جميع أنحاء العالم لتمثيل دولهم والمنافسة فيما بينهم في ست بطولات مختلفة، علمًا بأن عدد الدول المشاركة أكثر من 50 دولة .

ويتنافس اللاعبون في أكثر من 200 مباراة لأربع العاب متنوعة، وتعتمد هذه الألعاب على أسلوب المواجهة بين فريقين كـ (Counter-Strike 2) و (Dota 2) و (MLBB). أو بين عدة فرق كـ (PUBG Mobile) .

وتتضمن البطولة عدة مواجهات بين منتخبات وطنية نسائية، تتنافس خلالها اللاعبات، وذلك في بطولة (Counter-Strike 2 Women) و (MLBB Women).

ويتواجه 24 منتخب في بطولة (Counter-Strike 2)، و16 منتخب نسائي في (Counter-Strike 2 Women)، و16 منتخب في (MLBB)، و12 منتخب نسائي في (MLBB Women)، و16 منتخب في (Dota 2) و16 منتخب في (PUBG Mobile).

أما المنتخب السعودي فقد شارك في المنافسة على بطولة لعبتين، لعبة (PUBG Mobile) التي انتهت مساء أمس بفوز المنتخب التركي، واحتل المنتخب السعودي المركز السادس، ولعبة (MLBB) التي وصل فيها إلى مرحلة الربع نهائي، وسيواجه خلالها منتخب أوكرانيا مساء اليوم .

ومن ضمن المنتخبات المشاركة أيضًا المنتخب الأرجنتيني، المنتخب البرازيلي، المنتخب الأمريكي، المنتخب البرتغالي، والمنتخب الألماني .

وفي الختام سيقام حفل ختامي يتوج به المنتخب الحاصل على أعلى نقاط في البطولات الست للفوز في الكأس وتكريمه، والحصول على جائزة مالية قدرها 375 ألف ريال سعودي .

وهذه البطولة هي النسخة السادسة عشر من كأس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية، وتقام حاليًا في منطقة السيف أرينا أحد مناطق البوليفارد سيتي في مدينة الرياض .

والسيف أرينا هي أحد المناطق التي أنشأها الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية، لاستضافة البطولات المحلية والعالمية في الرياضة الإلكترونية .

وتأتي هذه الاستضافة لتعزيز قطاع الرياضات الإلكترونية في المملكة العربية السعودية وذلك نظير الاهتمام والدعم التي أبدته الحكومة السعودية لهذا القطاع، فقد بلغ دعم صندوق التنمية الوطني للرياضات الإلكترونية قرابة الـ 1.09 مليار ريال، ويهدف هذا الدعم إلى تطوير الألعاب الإلكترونية، ودعم الفرق المحلية لتمثيل المملكة في البطولات العالمية، وتطوير مواهب اللاعبين السعوديين .

وفي حديث سابق للأستاذ تركي الفوزان الرئيس التنفيذي للاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية، عبر عن اهتمام رؤية 2030 بقطاع الألعاب وعن الاستراتيجيات المكرسة لتطوير هذا المجال، وقال : " أن الجزء الأساسي من استراتيجيتنا هو أن نصبح مركز اللعبة، وأنا أعتقد أنه مع جميع المبادرات التي نشهدها أصبحنا مركز اللعبة بالفعل " .

وهذا الاستثمار الضخم في الألعاب يعود بسبب وجود شعبية هائلة للرياضات الإلكترونية بين الشباب السعودي، وكشفت آخر إحصائية أجراها الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية أن 67% من إجمالي عدد السكان محبين للألعاب الإلكترونية، أي قرابة الـ 23 مليون شخص .

واليوم لم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد العاب للترفيه فقط، فهي تمثل الآن سوق استثماري ضخم تستثمر فيه دول العالم، ففي آخر تقرير معلن لمجموعة سافي للألعاب الإلكترونية التابعة لصندوق الاستثمارات العامة، أوضحت أن حجم الإيرادات في هذا القطاع قد وصل إلى 1.13 مليار دولار وذلك في عام 2023، والمتوقع أن يصل إلى 1.28 مليار دولار في عام 2025، مما يعني أن السوق العالمي للألعاب الإلكترونية يشهد نموًا هائلًا ومتسارعًا .