

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:

قوة السعودية الناعمة



المقدمة

ضمن سلسلة تقارير رقميون الشهرية، يأتي هذا تقرير: «كأس العالم للرياضات الإلكترونية: بالأرقام وقوة السعودية الناعمة»، ليوثق التحول الذي قادتة المملكة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، ويستعرض بالأرقام والمؤشرات كيف أصبحت هذه الصناعة إحدى أدوات القوة الناعمة، والتنويع الاقتصادي، وتعزيز المكانة الدولية للمملكة.

بدأت هذه الرحلة مع إعلان صاحب السمو الملكي الأمير محمد بن سلمان بن عبدالعزيز آل سعود، ولي العهد رئيس مجلس الوزراء، إطلاق الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية في 2202، والتي استهدفت بناء قطاع اقتصادي واعد، واستقطاب الاستثمارات، وتمكين الكفاءات الوطنية، وترسيخ مكانة المملكة كمركز عالمي للألعاب والرياضات الإلكترونية. ومنذ ذلك الحين شهد القطاع سلسلة من المبادرات والاستثمارات النوعية التي تُوجت بإطلاق كأس العالم للرياضات الإلكترونية (puC dlroW stropsE) الحدث الأكبر عالميًا في هذا المجال.

يقدم التقرير مسيرة البطولة زمنيًا وقراءة تحليلية تعتمد على البيانات والأرقام، لرصد أثر البطولة في تعزيز الاقتصاد الرقمي، وتنشيط السياحة، واستقطاب الاستثمارات، إلى جانب قياس تأثيرها الإعلامي ودورها في تعزيز القوة الناعمة السعودية وبناء صورة ذهنية حديثة للمملكة لدى الجماهير العالمية.

وتعكس المؤشرات حجم هذا التحول فقد حققت نسخة 4202 على سبيل المثال أكثر من 005 مليون مشاهدة وسجلت ما يزيد على 052 مليون ساعة مشاهدة، مع بث المنافسات بلغات متعددة ووصولها إلى جمهور في أكثر من 001 دولة، لتصبح واحدة من أكثر الفعاليات الرياضية الرقمية انتشارًا وتأثيرًا على مستوى العالم. ويؤكد هذا التحول ما عبّر عنه رالف رايخرت، الرئيس التنفيذي لمؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية (FCWE): «ساعدت الرياض في تحويل كأس العالم للرياضات الإلكترونية إلى ظاهرة عالمية. الرياض هي موطن CWE وواحدة من أبرز مراكز الرياضات الإلكترونية الرائدة في العالم.

ومن هذا المنطلق يقدم التقرير توثيقًا شاملاً لأبرز المحطات والإنجازات خلال الفترة 2022-2026 مدعومًا بالبيانات والإحصاءات والشواهد، لإبراز كيف تحولت كأس العالم للرياضات الإلكترونية من بطولة عالمية إلى منصة استراتيجية تعكس طموحات المملكة، وتجسد قدرتها على توظيف الرياضة والتقنية والابتكار لتعزيز حضورها وتأثيرها على الساحة الدولية.

فريق العمل

أرقام عالمية

موسم 2025

+3 ملايين

زائر

موسم 2025

183.9 مليون

ساعة بث

موسم 2025

+2000 لاعب

2,500 + مع الأجهزة
200 نادٍ / 100 دولة

موسم 2026

75 مليون دولار

الأعلى في قيمة الجوائز

الجوائز المالية

62,5 مليون

EWC 2024

45 مليون

Gamers8
2023

15 مليون

Gamers8
2022

75 مليون

EWC 2026

+70 مليون

EWC 2025

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

القوة والتأثير

«كأس العالم للرياضات الإلكترونية هي الخطوة الطبيعية التالية في مسيرة المملكة العربية السعودية لتصبح المركز العالمي الأول للألعاب والرياضات الإلكترونية، إذ تقدم تجربة لا مثيل لها تدفع حدود القطاع. وستعزز المنافسة تقدمنا نحو تحقيق مستهدفات رؤية 2030 في تنويع الاقتصاد وتنمية القطاع السياحي وخلق وظائف جديدة في مختلف الصناعات وتوفير ترفيه عالمي المستوى للمواطنين والمقيمين والزوار» | صاحب السمو الملكي سمو ولي العهد رئيس مجلس الوزراء الأمير محمد بن سلمان بن عبدالعزيز آل سعود



«برنامج دعم الأندية محوري في رؤية مؤسسة EWC لبناء منظومة أقوى للرياضات الإلكترونية ورفع مكانتها كرياضة عالمية... وسعنا عدد المقاعد من 28 إلى 30» | رالف رايختر الرئيس التنفيذي لـ EWCF

«برنامج شراكة الأندية يمثل خطوة مهمة في مهمتنا لتعزيز منظومة مزدهرة للأندية عالميًا مع فتح الفرص أمام منظمات من أسرع أسواق الرياضات الإلكترونية نموًا مثل الصين» | فيصل بن هومران الرئيس التنفيذي للمنتج، EWCF



«بدعم قيادتنا وتوجيهات ولي العهد، أظهرت كأس العالم للرياضات الإلكترونية مجددًا الأثر التحولي للرياضات الإلكترونية... ونجاح تنظيم النسخة الثانية يعكس قدرة المملكة على استضافة وإدارة أكبر الأحداث العالمية بأعلى المعايير، ويجسد تقدم الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية» | الأمير فيصل بن بندر بن سلطان رئيس مجلس إدارة الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

«إنّ التواجد هنا في النسخة الأولى من بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية تجربة رائعة حقًا. إنّ التنظيم والحجم وراء هذا الحدث مثيران للإعجاب حقًا، بل وأكثر مما كنت أتوقع. لطالما آمنْتُ بإمكانات الرياضات الإلكترونية، حتى قبل تأسيس فريقتي الخاص، وبطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية خير دليل على أنّ هذا المجال يتطور بسرعة. هذا المستوى من الاستثمار والبنية التحتية هو بالضبط ما تحتاجه الرياضات الإلكترونية لتنمو وتصل إلى جمهور أوسع. أنا متحمس لرؤية كيف ستواصل بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية تطورها وتوسيع آفاق الألعاب التنافسية.» | نيمار وديوغو جوتا

الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية

أطلق سمو ولي العهد الأمير محمد بن سلمان الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية في سبتمبر 2022 بهدف أن تصبح المملكة المستضيف رقم 1 بتنظيم أكثر الفعاليات مشاهدةً في العالم، وتهدف الإستراتيجية إلى:

+39,000

وظيفة جديدة

+50 مليار **ر.س**

مساهمة في الناتج المحلي

+30

لعبة عالمية المستوى من
إنتاج محلي

+250

شركة ألعاب إلكترونية في المملكة

86

مبادرة تنفذها أكثر من 20 جهة
عامة وخاصة

3

ضمن أول 3 دول في عدد
المحترفين الرياضيين الإلكترونيين

الإعلان والتأسيس

23 أكتوبر 2023، أعلن صاحب السمو الملكي ولي العهد رئيس مجلس الوزراء الأمير محمد بن سلمان بن عبدالعزيز، إطلاق كأس العالم للرياضات الإلكترونية على هامش «مؤتمر الرياضة العالمي الجديد» (The New Global Sport Conference)

الإعلان عن تأسيس Esports World Cup Foundation – (EWCF)، منظمة غير ربحية تهدف إلى قيادة حقبة جديدة من التعاون بين أطراف قطاع الرياضات الإلكترونية وتعزيز استدامته تُعرف (EWCF) بأنها غير ربحية ومقرها الرياض ومكلفة بتنظيم كأس العالم سنوياً، وتعمل على تنمية منظومة الرياضات الإلكترونية



نص الإعلان الرسمي على أن البطولة الجديدة تواصل إرث Gamers8 «إعادة هيكلة» وتنقله إلى المستوى التالي، وتستند البطولة إلى النجاحات المحلية من النسختين الأولى والثانية من GAMERS8

تأسست (EWCF) امتداد لمهرجان Gamers8 الذي نظمه الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية في الرياض 2022 و2023

تشرف على البطولة مجموعة ESL FACEIT المملوكة لمجموعة Savvy Games التابعة لصندوق الاستثمارات العامة



ركائز البطولة

حدد الإعلان الرسمي أربع ركائز أساسية، وهي:

صيفة متعددة الألعاب تجمع
أبرز عناوين الرياضات الإلكترونية

جوائز «تغيّر الحياة» بوصفها الأكبر
في تاريخ الرياضات الإلكترونية

تنافس عابر للألعاب يتوجّج
أفضل نادٍ في العالم

ترافق ترفيهي بوصفها جزءًا من
«أكبر مهرجان للرياضات الإلكترونية علميًا



أهداف التأسيس



خدمة أهداف رؤية 2030 بتنوع
الاقتصاد، تنمية السياحة، خلق وظائف،
توفير ترفيه عالمي المستوى



دعم قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية
وتعزيز مكانة المملكة مركزاً للمنافسات
الدولية



معالجة الركود السياحي الصيفي



تسريع تحقيق الاستراتيجية الوطنية للألعاب
والرياضات الإلكترونية التي تستهدف رفع
مساهمة القطاع في الناتج المحلي بأكثر
من 50 مليار ريال بحلول 2030 وخلق 39
ألف فرصة عمل جديدة

المسار التاريخي للألعاب الإلكترونية

2026 - 2020

المرحلة التمهيدية (2020-2022)

سبتمبر 2022

إطلاق الاستراتيجية
الوطنية للألعاب والرياضات
الإلكترونية

بلغت قيمة الجوائز

10 ملايين دولار

أبريل 2020

إطلاق بطولة لاعبون بلا حدود
الخيرية من الاتحاد السعودي
للرياضة الإلكترونية والذهنية

Gamers8 (2022-2023)

45+ مليون دولار

قيمه الجوائز وشملت إدخال جوائز
الأندية (Club Awards) بقيمة
5 ملايين دولار كمناصفة عابرة
للألعاب

يوليو 2022

إطلاق النسخة الأولى من مهرجان
Gamers8 في الرياض

نظمها الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية وشركة Gamers8
تضمنت خمس ألعاب



Rocket
League



Dota 2



Fortnite



Rainbow
Six Siege



PUBG
Mobile

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

المسار التاريخي للألعاب الإلكترونية

2026 - 2020

التحول إلى كأس العالم (2023 - 2024)



فتح باب التقديم
لبرنامج دعم الأندية
(EWCF Club Support
Program)



تأسيس
EWCF غير الربحية



الإعلان التأسيسي
إطلاق EWCF سنويًا
في الرياض من صيف
2024



تحويل البرنامج إلى
«برنامج شراكة الأندية»
(EWCF Club Partner
Program)



تتويج
Team Falcons
السعودية أول بطل لبطولة
الأندية



+150
طلبًا للدعم



التركيز على الصين
وجنوب شرق آسيا
 وأمريكا اللاتينية والشرق
 الأوسط وشمال أفريقيا



استثمار
20 مليون دولار



التوسع من
30 إلى 40 ناديًا

إطلاق كأس المنتخبات (2025)

2000

نادٍ

100

دولة مشاركة

2000

لاعب

+1,500

مندوب

+70

مليون دولار

25

بينهم 500 رئيس تنفيذي،
٤ وزراء سعوديين في
الجلسة الافتتاحية

للجوائز منها 27 مليونًا
لبطولة الأندية وزعت على
أول 24 ناديًا

بطولة

2000

نادٍ

+750

مليون

مشاهد؛ ذروة 7.98
مليون مشاهد متزامن
خلال نهائي League
of Legends



إعلان Ubisoft إعادة
بناء مدينة العُلا
كمحتوى مجاني قابل
للعب

350

مليون

ساعة مشاهدة

350

مليون

ساعة مشاهدة

350

مليون

ساعة مشاهدة

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

الانتقال المؤقت إلى باريس (2026)

32-128 لاعبًا

الفردية؛ ضمان 3
مباريات على الأقل؛

24-48 منتخبًا

في النهائيات للألعاب
الجماعية

فريق وطني واحد
لكل دولة في ألعاب
الفرق وحتى لاعبين في
الفردية

200

نادٍ

+ 2,000

لاعب

75 مليون دولار

قيمة الجوائز

التزام
إجمالي 45 مليون
دولار و ضمان الجوائز لكل
المتأهلين منها

24

لعبة

25

بطولة

20 + مليونًا

«صندوق تطوير ENC»
للمنتخبات الوطنية)

+5 ملايين

حوافز للأندية المُرسِلة
للاعبين

20 مليونًا

جوائز للاعبين
والمدرّبين عبر 16 لعبة



توزيع جوائز موحّد بالمراكز عبر الألعاب

3

المركز الثالث

15 ألف دولار

للاعب

2

المركز الثاني

30 ألف دولار

للاعب

1

المركز الأول

50 ألف دولار

للاعب

البطولات بالأرقام

موسم 2022

+61

جنسية

391

لاعبًا محترفًا

+132

مليون مشاهد حول العالم

+1.4

مليون زائر

6 يوليو – 31 أغسطس

+45

مليون دولار قيمه الجوائز وشملت

+113

فريقًا دوليًا

أقامت Gamers8 بطولة أرض الأبطال

إدخال جوائز الأندية (Club Awards)
بقيمة 5 ملايين دولار كمنافسة عابرة للألعاب



Rocket League

2.1 مليون دولار

24 فريقًا بنظام معارك الفرق



Dota 2

(Riyadh Masters)

4 ملايين دولار

10 فرق؛ أكبر جوائز في تاريخ اللعبة خارج سلسلة The International



Fortnite

2 مليون دولار

ضمن أكبر 7 جوائز في تاريخ اللعبة



Rainbow Six Siege

2 مليون دولار

رابع أكبر جوائز في تاريخ اللعبة آنذاك



PUBG Mobile

3 ملايين دولار (مليونان للرئيسية + مليون للـ Afterparty)

18 فريقًا في الرئيسة

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

البطولات بالأرقام

موسم 2022



9.7 مليون ساعة

مشاهدة؛ متوسط 200 ألف؛
ذروة 363.5 ألف
الأعلى ساعاتٍ في المهرجان



7.1 ملايين ساعة؛

متوسط 236 ألفًا؛
ذروة 421 ألفًا
الأعلى في المهرجان



1.6 مليون ساعة؛

متوسط 71.7 ألف؛
ذروة 112 ألفًا



549 ألف ساعة؛

متوسط 16.3 ألف؛
ذروة 42.2 ألفًا



465 ألف ساعة؛

متوسط 15.1 ألف؛
ذروة 31.6 ألفًا



2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

البطولات بالأرقام

موسم 2023

45+

مليون
دولار

13

لعبة

16

بطولة

PUBG Mobile World
Invitational (PMWI)
2023، ذروة 517 ألفاً؛
9.65 ملايين ساعة
(ثاني أعلى المهرجان)

62.23 مليون ساعة
(48% منها لبطولة
Riyadh Masters)

30+ مليون دولار،
ثم رُفع إلى 45 مليوناً

Riyadh Masters
(Dota 2)

FIFAE Finals
(3 بطولات: Club World
Cup، Nations Cup،
World Cup)

Rainbow
Six Siege

ذروة ~587–588 ألفاً؛
أكثر من 30 مليون ساعة
— الأعلى في المهرجان

ذروة المشاهدة World Cup،
55.1 ألف

ذروة المشاهدة
33.9 ألف

StarCraft II

مراحل متعددة + SC:
(Remastered Legends
Playoffs) ذروة 54.3 ألف

Rennsport

ذروة 41 ألف

Riyadh Masters
(Dota 2)

ذروة~587–588 ألفاً؛ أكثر
من 30 مليون ساعة —
الأعلى في المهرجان

Rocket League

ذروة 83,819؛ 1.2
مليون ساعة

CS: GO

ذروة 429 ألفاً؛ 11.2
مليون ساعة

PUBG

المرحلة الثانية من PUBG
ذروة (Global Series
163.4 ألف؛ 4.23 ملايين
ساعة) (الأعلى مشاهدة للعبة
في 2023)

2026

سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:

قوة السعودية الناعمة

البطولات بالأرقام

موسم 2024

أربع صالات مخصصة في
بوليفارد رياض سيتي، الرياض

+100

دولة

+1,500

لاعب

22

لعبة

23

بطولة

+175

ألف تذكرة مبيعة
(طوال الحدث)

+2,6

مليون زائر

+60

مليون دولار

+200

نادٍ

+250

مليون ساعة

+3,5

مليون (نهائي
League of
Legends: T1
ضد Top Esports)

+500

مليون مشاهد

+60

ألف عند منتصف
الحدث

بطولة الأندية 20 (Club Championship): مليون دولار لأول 16 ناديًا

بطولات الألعاب: مجتمعةً أكثر من 33 مليون دولار

جائزة MVP بقيمة 50 ألف دولار لكل بطولة بإجمالي نحو 1.1 مليون دولار

جوائز التصفيات نحو 7 ملايين دولار

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

البطولات بالأرقام

موسم 2025

ثاني أكبر إجمالي ساعات بث رياضي مباشر بعد
أولمبياد باريس 2024

35

لغة

97

شريكًا ناقلًا

100

دولة

2000

لاعب

24

لعبة

25

بطولة

+3 ملايين

زائر لبوليفارد سيتي

27 مليون دولار

لأول 24 ناديًا

+7 مليون دولار

جوائز

+200

نادٍ

+800

قناة

+7,000

ساعة بث مباشر

750

مليون مشاهد

+300

ألف سائح فترة
الحدث

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

البطولات بالأرقام

موسم 2026

بعد عملية تقييم موسعة وفي ضوء الوضع الإقليمي الراهن نقلت البطولة لباريس لتكون أول نسخة خارج السعودية، مع تأكيد أن الرياض تبقى «موطن البطولة»

75 مليون دولار، موزعة على

جوائز MVP لكل بطولة
50,000 لكل بطولة
(إجمالاً ضمن مبلغ
مستقل)

بطولات الألعاب
(25 بطولة)
39 مليون دولار

بطولة الأندية
(أول 24 ناديًا)،
30 مليون دولار

5+ مليون دولار
جوائز التصفيات
المؤهلة

50,000
جائزة «Jafonso»
(أفضل لاعب في
النادي الفائز)

2,000+
لاعب

25
بطولة في 24 لعبة

100
دولة

200
نادٍ

24.4+
مليون مشاهد لحفل الافتتاح

100+ ألف
تذكرة مباعة لحفل الافتتاح

صفقات الاستحواذ السعودية في عالم الألعاب الإلكترونية

1,5 مليار

2022

الصفقة

الأثر الاستراتيجي

الاستحواذ على ESL و FACEIT ودمجهما في ESL FACEIT Group (EFG)

أكبر منصة عالمية لتنظيم بطولات الرياضات الإلكترونية، وأصبحت العمود الفقري لتنظيم كأس العالم للرياضات الإلكترونية.

2022

الصفقة

الأثر الاستراتيجي

إطلاق Savvy Games Group

تأسيس الذراع الاستثمارية السعودية للألعاب والرياضات الإلكترونية ضمن استراتيجية وطنية طويلة المدى

4,9 مليار

2023

الصفقة

الأثر الاستراتيجي

الاستحواذ على Scopely

واحدة من أكبر صفقات الألعاب عالميًا، عززت حضور السعودية في سوق ألعاب الهواتف الذكية، مع استمرار الشركة في العمل بشكل مستقل

+6 مليارات

2026

الصفقة

الأثر الاستراتيجي

الاستحواذ على Moonton (مطورة لعبة Mobile Legends) عبر Savvy

منح السعودية حضورًا قويًا في واحدة من أكبر ألعاب الرياضات الإلكترونية عالميًا، خصوصًا في آسيا والشرق الأوسط

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

العائد على السمعة الدولية والاقتصاد

الآثار الاقتصادية



- ◀ دعم مستهدفات رؤية السعودية 2030 في بناء اقتصاد قائم على المعرفة
- ◀ تنمية قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية كصناعة مستقلة
- ◀ تقليل الاعتماد على القطاعات التقليدية
- ◀ مساهمة مستهدفة تبلغ 50 مليار ريال في الناتج المحلي بحلول 2030

خلق الوظائف



استحداث ما يقارب **39 ألف** وظيفة مباشرة وغير مباشرة، شملت

- ◀ الإنتاج الإعلامي
- ◀ تنظيم الفعاليات
- ◀ البث
- ◀ تطوير الألعاب
- ◀ التسويق
- ◀ إدارة البطولات
- ◀ الأمن السيبراني
- ◀ تحليل البيانات

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

العائد على السمعة الدولية والاقتصاد

تنشيط السياحة

جذب الاستثمارات، تعزيز جاذبية المملكة للشركات في

- استقطاب أكثر من **مليون زائر** خلال نسخة 2024
- ارتفاع عدد زوار الرياض
- زيادة إشغال الفنادق وحركة المطاعم وقطاع النقل والترفيه

- الألعاب
- البث
- التقنية
- الإعلام
- دعم تأسيس شركات ناشئة في القطاع.

نمو الاقتصاد الرقمي وتوسع سوق:

- البث الرقمي
- الإعلانات
- المحتوى الرقمي
- حقوق النقل
- التجارة الإلكترونية

2026
سبتمبر

رقميون

كأس العالم للرياضات الإلكترونية:
قوة السعودية الناعمة

العائد على السمعة الدولية والاقتصاد

القوة الناعمة

إعادة تشكيل الصورة الذهنية للمملكة، وانتقلت الصورة الذهنية من التركيز على النفط والطاقة إلى:

- الابتكار
- التقنية
- الشباب
- الألعاب
- الاقتصاد الرقمي

بناء علامة وطنية عالمية

أصبحت السعودية ترتبط عالمياً بـ:

- Esports Worl Cup
- Gaming
- الابتكار
- الاقتصاد الرقمي
- الترفيه العالمي

تعزيز التأثير الثقافي من خلال استضافة

- آلاف اللاعبين
- مئات الفرق
- مشاهير الألعاب
- صناع المحتوى
- المؤثرين
- الرياضيين العالميين
- خلق رواية ايجابية عن المملكة عبر تجاربهم المباشرة

تعزيز الدبلوماسية الرياضية، وأصبحت الرياض منصة تجمع:

- أكثر من 100 دولة
- مئات الأنديسة
- شركات الألعاب العالمية
- المنظمات الدولية
- آلاف اللاعبين الدوليين

تعزيز الثقة الدولية

أثبتت المملكة قدرتها على تنظيم أحد أكثر الأحداث التقنية والرياضية تعقيداً على مستوى العالم، مما عزز مكانتها كوجهة للفعاليات العالمية

العائد على السمعة الدولية والاقتصاد

التأثير الاستراتيجي

قيادة صناعة الرياضات الإلكترونية، وأصبحت السعودية لاعبًا رئيسيًا في:

تنظيم البطولات < الاستثمار < تطوير المنظومة

تشغيل البطولات العالمية <

بناء منظومة متكاملة، وتشمل:

البطولات < الأندية < الأكاديميات < الإعلام

البث < الشركات < الاستثمار

تطوير الألعاب

تعزيز المكانة الدولية

ترسيخ الرياض كعاصمة عالمية للرياضات الإلكترونية من خلال استضافة البطولة سنويًا، والاستعداد لاستضافة دورة الألعاب الأولمبية للرياضات الإلكترونية في 2027

رقميون



الشريك
الاستراتيجي