وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

EWC



كأس العالم

2025

الفهرس



الملخص التنفيذي
دعم ريادة الأعمال
نماذج من التفاعل
المحتوى المحلي ودعم حركة البيانات الوطنية
التكامل مع المنظومة
الملحقات



الملخص التنفيذي:

بُنيت حملة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025 على ثلاث مراحل رئيسية: قبل – أثناء – بعد البطولة، وشملت تغطيات من قلب البوليفارد، إنتاج محتوى رقمي متنوع، شراكات استراتيجية مع القطاع الخاص، بالإضافة إلى فعاليات داخلية داعمة مثل دوري أبطال الاقتصاد الرقمي.

أهم الأرقام:

259 منشور
عبر المنصات

314K
إجمالي المشاهدات

2.2K
إجمالي التفاعلات

9+
فيديوهات رئيسية

15+
عدد الجهات المشاركة في البطولة الداخلية

التميز في التنفيذ:

ركزت الحملة على دعم رواد الأعمال السعوديين في قطاع الألعاب من خلال تغطيات خاصة لاستوديوهات ناشئة ومشاريع فائزة في برامج رواد الألعاب من كود وهاكثون الألعاب الإلكترونية المقام في البوليفارد

توزيع أنواع المحتوى على المنصات الرقمية المختلفة للوزارة بما يضمن الوصول لجوهر أوسع، وشمل النشرات منصات مثل سناب شات و لنكدإن وانستقرام

تميزت الحملة بإشراك القطاع كاملًا في التغطية والمحتوى

أبرزت الحملة الشراكات النوعية مثل تجربة شركة سلام في نقل سيرفر League of Legends إلى الرياض وتوطين حركة البيانات

الأثر



تعزيز

حضور المملكة عالميًا كعاصمة للرياضات الإلكترونية



إبراز

الكفاءات الوطنية والشركات الناشئة عبر محتوى مخصص وتغطيات احترافية



توطين

البيانات والمحتوى المحلي ضمن استراتيجية التحول الرقمي



دعم

منظومة الاقتصاد الرقمي بما ينسجم مع رؤية السعودية 2030

مراحل الحملة

قبل البطولة

1

- نشر أخبار صحفية عن الاستعدادات وتجهيزات المملكة
- نشر محتوى تشويقي مثل الانفوغرافيك والفيديوهات القصيرة
- إبراز قصص الفرق السعودية المشاركة

أثناء البطولة

2

- تغطية مباشرة من البوليفارد عبر منصات X وTikTok وInstagram
- محتوى بصري وقصصي يوثق تفاعل الجماهير واللاعبين
- إبراز الحضور المحلي والعالمي للبطولة

بعد البطولة

3

- نشر النتائج الرقمية وأثر الحملة
- تسليط الضوء على قصص النجاح
- شكر الشركاء والجهات المشاركة

الأرقام الإجمالية

حققت الحملة نتائج مميزة على مستوى الوصول الرقمي والتفاعل، وفق ما يلي:

إجمالي المشاهدات: **260K+**

إجمالي التفاعلات: **2.2K+**

الوصول الكلي: **242K+**



كما توزعت أنواع المحتوى المنشور على النحو الآتي:

عدد الانفوغارفيك

عدد الفلوقز

عدد سلاسل الرياضات الالكترونية

عدد الاستودي xp talk



الشراكات مع القطاع الخاص

برز دور شركة سلام و شركة ثلاثمائة وستين درجة تسويقية كشريكين رئيسي في دعم الحملة وهي التجربة الثالثة للوزارة في التعاون مع شركات القطاع الخاص في الفعاليات التواصلية. تؤكد التجربة الثالثة نجاح نموذج الشراكات مع القطاع الخاص خلال الفعاليات الخاصة بالقطاع أو الفعاليات الوطنية. وهو ما يوفر للشركات انتشار وتواصل أكبر مع الجمهور عبر منصات الوزارة الرقمية والتي وصل عدد متابعيها إلى مليون متابع وفي الوقت ذاته يوسع الموارد المالية الخاصة بالوزارة لإنتاج محتوى متنوع وعميق.

3.6T
تسويق ثلاثمائة وستين درجة
Three Sixty Degree Marketing

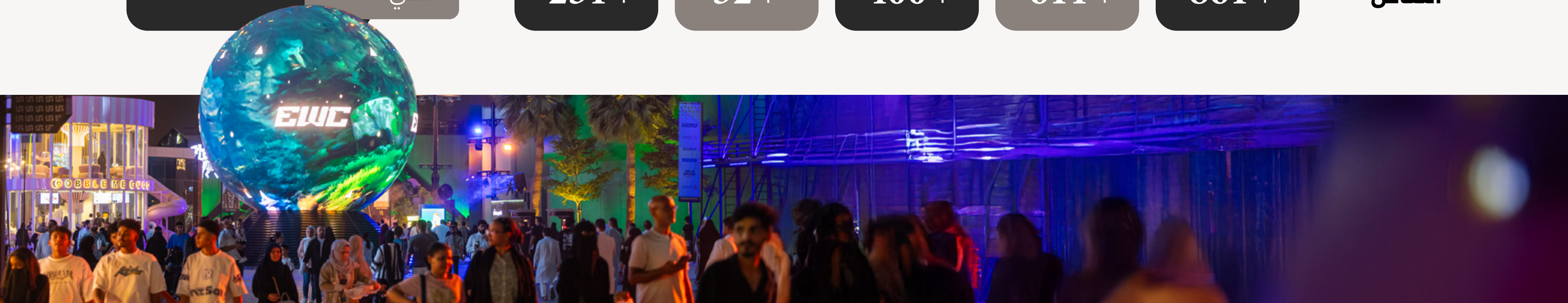
salam

النتائج الرقمية التفصيلية

الجدول التالي يلخص أداء المنصات الرئيسية:

	X	Instagram	TikTok	YouTube	Snapchat
عدد المنشورات	20	34	26	18	-
عدد المشاهدات	175K +	29K +	14.8K +	1.5K +	94K +
إجمالي التفاعل	861 +	611 +	400 +	52 +	231 +

إجمالي المشاهدات:	260K
إجمالي التفاعلات:	2.2K
الوصول الكلي:	242K



الفيديو الرئيسي – دعوة الجماهير

ضمن الاستراتيجية الإعلامية لحملة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025، تم إنتاج فيديو رئيسي بالتعاون مع صانع المحتوى السعودي الشهير **أبو سلو**، ليكون حجر الأساس في دعوة الجماهير للحضور والمشاركة في أجواء البطولة.



نص شبابي وعفوي يركز على:

- حجم البطولة (70 مليون دولار جوائز).
- مكانة الرياض كوجهة مثالية للرياضات الإلكترونية.
- دعوة مباشرة لحجز التذاكر والتفاعل مع الفعاليات.

آلية النشر:

- تم بث الفيديو عبر جميع منصات الوزارة (X، إنستغرام، SN-، YT، TikTok، Pchat) لضمان وصوله إلى مختلف الشرائح المستهدفة.
- تميز الفيديو بلغة قريبة من الشباب وروح مرحة تعكس طبيعة مجتمع اللاعبين.

الأثر:

- الفيديو شكل نقطة انطلاقة رئيسية للحملة الرقمية
- عزز الوعي بالبطولة بين الفئات الشابة
- ساهم في رفع معدلات التفاعل الميداني والجماهيري

3 مقاطع فيديو رئيسية مساندة

إلى جانب الفيديو الرئيسي الدعائي بالتعاون مع صانع المحتوى أبو سلو، أنتجت الحملة ثلاث فيديوهات رئيسية ثرية بالمحتوى:



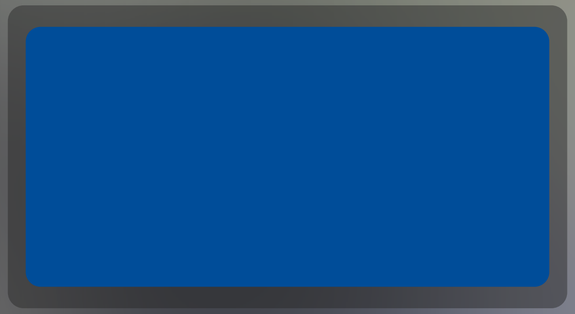
تاريخ الألعاب ومستقبلها

رحلة بصرية تعكس تطور صناعة الألعاب منذ بداياتها وحتى وصولها إلى المملكة كوجهة عالمية للرياضات الإلكترونية.



وش هي الكلانات؟

فيديو شبابي يشرح مفهوم الكلانات، وكيف أصبحت رمزًا للمجتمع التفاعلي والتنافس العالمي، مدعومًا بأمثلة سعودية ناجحة.



Game Mode

يعكس لحظات اللاعبين في المنافسة، ويبرز كيف مكنت البنية الرقمية المتطورة في المملكة من استضافة البطولة وصناعة المستقبل.

الأثر:

عززت
هذه الفيديوهات سردية الحملة وربطت بين الماضي والحاضر والمستقبل.

ساعدت
في جذب جمهور اللاعبين محليًا وعالميًا من خلال محتوى قصير ومؤثر.

جسدت
دور البنية التحتية الرقمية السعودية كعامل حاسم في نجاح البطولة.



المحتوى المحلي ودعم حركة البيانات الوطنية

فيديو شركة سلام – تجربة نقل سيرفر League of Legends

كجزء من إبراز الشراكات مع القطاع الخاص، أنتجت الحملة الإعلامية الرقمية فيديو خاصًا عن شركة سلام وتجربتها الناجحة في نقل سيرفر لعبة League of Legends إلى منطقة الشرق الأوسط (الرياض تحديدًا).

تفاصيل الفيديو:

- تم إنتاجه وتوزيعه عبر جميع منصات الوزارة (X، Instagram، TikTok، YT، SNPchat).
- سلط الضوء على الدور المحوري لشركة سلام في تعزيز البنية التحتية الرقمية للألعاب الإلكترونية.

أبرز كيف أسهم هذا الإنجاز في:

- تقليل زمن الاستجابة (Latency) وتحسين تجربة اللعب.
- توطين حركة البيانات داخل المملكة والمنطقة بدلًا من الاعتماد على خوادم خارجية
- تعزيز المحتوى المحلي وتوفير تجربة لعب مستقرة وذات جودة عالية
- جعل الرياض مركزًا إقليميًا لاستضافة ألعاب تنافسية كبرى.

الأثر:

- الفيديو جسّد قيمة الشراكات بين الوزارة والقطاع الخاص في تطوير منظومة الرياضات الإلكترونية
- أكد على أهمية المحتوى المحلي وتوطين البيانات كجزء من استراتيجية المملكة للتحول الرقمي
- أبرز الرياض كعاصمة رقمية إقليمية تدعم صناعة الألعاب الإلكترونية.



دعم ريادة الأعمال

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

دعم رواد الألعاب السعوديين

ضمن الحملة الإعلامية المصاحبة لكأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025، تم تسليط الضوء على ثلاثة استوديوهات ألعاب سعودية ناشئة تخرّجت من برنامج رواد الألعاب السعوديين التابع لمركز ريادة الأعمال الرقمية (كود).

- إنتاج 3 فيديوهات تعريفية استعرضت قصص الاستوديوهات ورحلة تطوير ألعابهم.
- تقرير إعلامي كامل غطى أبرز محطات البرنامج ونجاحاته.
- تغطية ميدانية متميزة لحفل التخرج الذي احتفى بالمشاريع الفائزة، بمشاركة قيادات المنظومة الرقمية.
- إصدار خبر صحفي باللغتين العربية والإنجليزية لنقل التجربة إلى الجمهور المحلي والعالمي.
- إجراء لقاءات إعلامية مع المشاريع الفائزة لتسليط الضوء على إنجازاتهم وفرص نموهم المستقبلية

الأثر:

- إبراز القدرات السعودية في صناعة الألعاب
- دعم الشركات الناشئة وإعطائها منصة إعلامية واسعة.
- ربط نجاحات البرنامج بالبطولة العالمية لتعزيز مكانة المملكة في الاقتصاد الرقمي والإبداعي



هاكثون الألعاب الإلكترونية

بالتزامن مع فعاليات كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025، تم تنظيم هاكثون الألعاب الإلكترونية كمنصة إبداعية جمعت المواهب السعودية والدولية لتطوير حلول وألعاب مبتكرة.

نص شبابي وعفوي يركز على:

- تغطية خاصة لمراحل الهاكثون منذ انطلاقه وحتى الحفل الختامي.
- إنتاج مقابلات وفيديوهات مع الفرق المشاركة، وتسليط الضوء على الأفكار المبتكرة.
- تغطية ميدانية للحفل النهائي تضمنت تكريم الفائزين وإبراز إنجازاتهم

الأثر:

- جذب أنظار المجتمع المحلي والعالمي إلى القدرات السعودية في تطوير الألعاب.
- إبراز الرياض كحاضنة للتقنية والإبداع وريادة الأعمال.
- منح الفائزين منصة إعلامية تعزز فرصهم للنمو والاستثمار.
- ربط المنافسات الابتكارية بالبطولة العالمية.





التكامل مع المنظومة



وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

بطولة دوري أبطال الاقتصاد الرقمي

ضمن فعاليات الحملة، نظمت الوزارة بطولة "دوري أبطال الاقتصاد الرقمي" داخل مبنى الوزارة للمرة الثانية وللمرة الأولى بالشراكة مع القطاع الخاص على مدى أسبوعين، بمشاركة أكثر من 15 جهة حكومية وخاصة، من أبرزها:

وقد شكلت هذه البطولة منصة لإبراز التكامل بين القطاعين العام والخاص في دفع عجلة الاقتصاد الرقمي.

الأرقام والاحصائيات:

100K+
إجمالي الوصول

50+
عدد الرسائل التواصلية

700+
عدد الحضور



نماذج من التفاعل

Stronger_Aziz @StrongerAziz — X.com

Translate post

نعم، تمت كتابة القصة بلغة الإبداع والأرقام والبطولات، وبالمحتوى القيمي والترفيهي الراقي.
ومازالت القصة مستمرة، ولم يمضي منها إلا فصولها الأولى فقط. 💙😍💙😍💙

GiG @GiG1396567 · 5d

شكرا وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات على إنصاف شغل شباب و تقديرهم لو بتغريدة باور من قبل ٢٠١٠ وهم في هذا مجال و كانو بوابة فتحت المجال لباقي فرق شكرا باور على كل ما تقدمونه في مجالنا و شكرا وزارة الاتصالات

395

Rooya @Rooya_AI · 25/08/2025

الجميل أن الرياضات الإلكترونية لم تعد مجرد ساحة للتسلية، بل مختبر حقيقي لبناء مهارات الذكاء الاستراتيجي والعمل الجماعي وضبط النفس. هي تعكس كيف يمكن للشغف أن يتحول إلى صناعة كاملة. برأيك، أي مهارة من هذه تستحق أن نركز عليها أكثر اليوم؟

84

ALOFOUQ @AlOfouq_ — X.com

Translate post

الرياض ما صارت مجرد مستضيفة للبطولات... صارت صانعة للمشهد العالمي في عالم الألعاب 🎮🔥
وش أكثر لعبة متحمّس تشوف فيها النهائي هالسنة؟

ALOFOUQ @AlOfouq_ · 25/08/2025

لما تسمع قصص الأبطال في الرياضات الإلكترونية، تدرك إن النجاح مش صدفة... بل نتيجة شغف يقود لصبر طويل وتجارب تبني عقلية مختلفة. وكأن كل مباراة درس في القيادة والابتكار. أنت شايف، إيه أهم قيمة ممكن يتعلمها الجيل الجديد من هالمجال؟

66

عَـ Z - النخبوي 👑💚 @ity_7 · 5d

شكرًا لمنسوبي وزارة الإتصالات وتقنية المعلومات على الدعم اللامحدود وتسهيل الخدمات لقطاع الرياضات الإلكترونية وبالأخص صنّاع المحتوى
بتوفيق من الله ثم جهودكم القطاع في تسارع بالنمو... شكرًا شكرًا لكل شيء واللهم لك الحمد @POWReSports
خير مثيل لمجهوداتكم اللامحدوده ❤️

1.2K





+966 55 088 4770 ~ AboShaker



+966 53 114 4804 ~ mohammed.

الله يعطيكم العافية على جهودكم الجبارة وعلى تنظيم البطولة الي كان اكثر من رائع ...

الف الف مبروك تستاهلون ، ويعطيكم العافية على حُسن التنظيم ومجهود عظيم بارك الله فيكم وفي جهودكم وفالكم دايماً التوفيق والنجاح 🌹

٦:٥٨ م

محمد سرور

تمام يعطيكم العافيه ان شاء الله بنكون حاضرين عشان نعيش اجواء البطوله ونحقق الهدف الرئيسي لمثل هذا التجمع الطيب

بالتوفيق للجميع

١١:٢٧ ص

الطريقي

الله يعطيكم العافيه على التنظيم الممتاز وما قصرتوا جميع 🤍

١:٥٨ م

🙏 ٣

مشاري المرشد

شكراً على القائمين على البطولة التنظيم اكثر من رائع 👏🏻

٢:٤٠ م

🙏

عبدالله العمار

شرف لنا ، ونتمنى ان تكون بطولة حماسية وتذهب لمن يستحقها

٢:٣٢ م

🙏

سعد بن طلحة

الف شكر

يعطيكم العافية على التنظيم الرائع

٢:٣٨ م

🙏

محمد العسلي

يوم اول جميل وحماسي يعطيكم العافية على التنظيم الرائع 🔥.

٣:٤٦ م

+966 55 165 9897 ~

الله يعطيكم العافيه على التنظيم الجميله جدًا
والف شكر لكل القائمين على البطوله طلعت بشكل جميل واحترافي
ونشكر ابطالنا بدر الاسمري وراكان المسعري على الاداء المتميز والرائع كانوا قدها وجابوها
الف الف الف مبروك تستاهلون يا ابطال 🩵

تم تعديلها ٤:٣٤ م

٣ 🤍 👏

+966 59 244 1332 ~ Sorour

يعطيكم العافيه جميع شكرا للفعاليه الجميله ذكريات عشناها بين اخواننا من جميع الجهات مبروكين بدر الاسمري وراكان المسعري تستاهلون الفوز والبطوله

مشكورين اخواننا بالوزاره على التنظيم والتسهيلات والمجهود الكبير حدث مميز في كل شي ماشاء الله

اتمنى التوفيق للجميع يارب

اخوكم الصغير محمد سرور 🙏

٣:٣٤ م

الملحقات

		المنصة	الرابط	المشاهدات	التفاعلات	الإجمالي
2025-07-12	انفوجرافيك معلومة	X	اضغط هنا	12400	15	16456
		Instagram	اضغط هنا	1694	12	
		TikTok	اضغط هنا	1104	14	
		Snapchat	-	1200	17	
2025-07-14	فيديو حياك	X	اضغط هنا	11100	22	18515
		Instagram	اضغط هنا	952	10	
		TikTok	اضغط هنا	910	17	
		Snapchat	-	5500	4	
2025-07-15	سؤال تفعالي	Instagram	اضغط هنا	240	200	1338
		Snapchat	-	805	93	

7308	105	4825	اضغط هنا	انفوجرافيك معلومة	2025-07-16
	6	1369	اضغط هنا		
	3	1000	-		
1108	148	157	اضغط هنا	سؤال تفعالي	2025-07-16
	3	800	-		
6124	89	4235	اضغط هنا	انفوجرافيك معلومة	2025-07-16
	7	786	اضغط هنا		
	7	1000	-		
5225	59	4000	اضغط هنا	انفوجرافيك معلومة	2025-07-17
	0	465	اضغط هنا		
	1	700	-		

2025-07-17	انفوجرافيك معلومة				4468
		73	3779	اضغط هنا	
		1	615	اضغط هنا	
2025-07-18	فيديو تدرون ليه يلعبون كأس العالم للرياضات الإلكترونية في الرياض ؟!				15752
		58	8382	اضغط هنا	
		21	995	اضغط هنا	
		19	872	اضغط هنا	
		5	5400	-	
		16	358	اضغط هنا	
2025-07-19	فيديو XP Talks League of Legends				4573
		14	562	اضغط هنا	
		16	780	اضغط هنا	
		1	3200	-	
		4	78	اضغط هنا	

52	000	000	اضغط هنا	فيديو Dota 2	2025-07-20
	25	721	اضغط هنا		
	4	48	اضغط هنا		
7842	11	6000	اضغط هنا	انفوجرافيك معلومة	2025-07-20
	2	1328	اضغط هنا		
	1	500	-		
2884	0000	0000	اضغط هنا	انفوجرافك معلومة الرياضات الالكترونية	2025-07-23
	15	1869	اضغط هنا		
	0000	0000	Story		
	0000	1000	-		
2126	0000	0000	اضغط هنا	انفوجرافيك معلومة	2025-07-23
	7	1219	اضغط هنا		
	000	900	-		

5861	13	690	اضغط هنا	فيديو XP Talks League of Legends	2025-07-24
	16	640	اضغط هنا		
	2	4500	-		
	6	210	اضغط هنا		
3220	13	2505	اضغط هنا	فيديو لقاء مع Trevor “Quickshot” Henry	2025-07-24
	12	690	اضغط هنا		
781	13	2505	اضغط هنا	فيديو XP Talks mobile Legends	2025-07-28
7604	16	5000	اضغط هنا	انفوجرافيك PUBG	2025-07-29
	12	1668	اضغط هنا		
	0000	0000	Story		
	8	900	-		

2025-07-31	فيديو PUBG	اضغط هنا	4000	57	8648
		اضغط هنا	576	7	
		-	4000	8	
2025-08-01	فيديو من لقطة بالأبيض والأسود في 1958	اضغط هنا	5000	98	6528
		اضغط هنا	617	18	
		اضغط هنا	654	14	
		-	3700	1	
		اضغط هنا	123	4	
2025-08-05	فيديو من قلب بوليفارد سيتي، لحظات كأس العالم للرياضات الإلكترونية	اضغط هنا	0000	000	118
		اضغط هنا	748	15	
		اضغط هنا	116	2	

62	000	0000	اضغط هنا	فيديو Mobile Legends	2025-08-06
	21	761	اضغط هنا		
	2	60	اضغط هنا		
7920	16	5800	اضغط هنا	انفوجرافيك PUBG	2025-08-06
	5	1391	اضغط هنا		
	0000	0000	Story		
	8	700	-		
648	11	637	اضغط هنا	فيديو XP Talls PUBG	2025-08-07
4334	17	863	اضغط هنا	فيديو XP Talls FC25	2025-08-08
	19	734	اضغط هنا		
	1	2700	-		

2025-08-10	انفوجرافيك XO	اضغط هنا	16000	143	16143
		اضغط هنا	0000	0000	
2025-08-11	فيديو XP Talks Warzone	اضغط هنا	615	3	5482
		اضغط هنا	637	18	
		-	4200	9	
		اضغط هنا	79	2	
2025-08-16	فيديو جولة في مرافق كأس العالم للرياضات الإلكترونية!	اضغط هنا	5000	23	9722
		اضغط هنا	3884	8	
		اضغط هنا	717	39	
		-	6300	2	
		اضغط هنا	51	000	

811	1	481	اضغط هنا	فيديو XP Talks TFT	2025-08-19
	7	293	اضغط هنا		
	1	1500	-		
	1	28	اضغط هنا		
2713	2	449	اضغط هنا	فيديو XP Talks TFT	2025-08-19
	9	253	اضغط هنا		
	000	2000	-		
	000	15	اضغط هنا		
3133	4	402	اضغط هنا	فيديو XP Talks TFT	2025-08-20
	25	501	اضغط هنا		
	1	2200	-		
	1	47	اضغط هنا		

2025-08-22	نهائيات Tekken 8		اضغط هنا	682	12
			اضغط هنا	550	17
			-	4000	000
		1261			
2025-08-23	كلمة معالي عبد الله السواحة على كيفية قيادة المملكة أسرع قصة نجاح إلى العالم		اضغط هنا	17000	30
			اضغط هنا	966	38
			اضغط هنا	111	6
		18034			
2025-08-23	فيديو Counter-Strike 2		اضغط هنا	374	4
			اضغط هنا	344	8
			-	6200	14
			اضغط هنا	21	1
		6944			

2025-08-24	فيديو وش يقولون أبطال الرياضات الالكترونية ؟		اضغط هنا	3200	19
			اضغط هنا	171	2
			اضغط هنا	481	16
			-	17000	6
			اضغط هنا	5	1
20895					
2025-08-24	أول هاكاثون للرياضات الالكترونية		اضغط هنا	3800	37
			اضغط هنا	311	3
			اضغط هنا	457	17
			-	12500	35
			اضغط هنا	13	1
17160					
2025-08-23	فيديو Counter-Strike 2		اضغط هنا	000	000
			اضغط هنا	600	6
			اضغط هنا	596	23
			اضغط هنا	28	1
0000					

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY



شكرًا