

# بازینگانست

## جام قهرمانان

### بازی‌های ویدیویی ایران ۲۰۱۹

ورزش‌های الکترونیک یا Esports، به عنوان گونه‌ای از رقابت‌های ورزشی که در آن، رشته‌ها، بازی‌های دیجیتال و همچنین ورزشکاران، بازیکنان این بازی‌ها هستند، یکی از بزرگترین جریان‌های صنعت بازی محسوب می‌شوند که در ایران نیز طرفداران خود را پیدا کرده‌اند و حتی در برخی رشته‌ها، ورزشکاران ایرانی مستعد برای رقابت‌های بین‌المللی و کسب عنوان قهرمانی، پرورش یافته‌اند.

در سال ۱۳۹۸، پس از چهار دوره برگزاری موفق رویداد لیگ بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رایانه‌ای بزرگترین رویداد ورزش‌های الکترونیک کشور را با نامی جدید و تحت عنوان جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران (IGC2019) از دوم تا هشتم شهریورماه، در مرکز آفرینش‌های فرهنگی و هنری کانون پژوهش فکری کودکان و نوجوانان، نهادها و سازمان‌های دیگری نیز به عنوان حامی می‌توان به این میان می‌توان اشاره نمود.

در این دوره، رشته‌های Quiz of Kings، Clash Royale، CS: GO، PES، FIFA و سرخوانده Quiz of Kings، Clash Royale، CS: GO، PES، FIFA و سرخوانده نیز حضور داشتند. همچنین برای اولین مرتبه در کشور، رشته بازی جدی مغزینه، به عنوان دارنده مقام دوم رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۷، به مجموع مسابقات اضافه و با استقبال قابل توجهی مواجه شد.

از ویزگی‌های این دوره از مسابقات، برگزاری مقدماتی مرحله مقدماتی برای دور رشته فوتیال در شهرستان‌ها بود که برندگان این مسابقات در هر استان، به مرحله نهایی در تهران راه یافتند. همچنین می‌توان به رویداد پیش مسابقه کویز کاپ برای بازی Quiz of Kings اشاره کرد که طی آن بازیکنان این رشته پیش از حضور در رویداد، در یک رقابت آنلاین به صورت تیمی و فردی به مصاف هم رفتند و افراد منتخب دارای بالاترین امتیاز، به مسابقات حضوری راه یافتند. همچنین در رشته مغزینه، مسابقات در دو بخش رقابتی با برآکت‌بندی مشخص و بخش رکوردي که به صورت ثبت آزاد رکورد انجام شد صورت گرفت.

اما می‌توان به عنوان وجه تمايز بر جسته این دوره از رویداد باورهای قبل به پیوست فرهنگی IGC2019 اشاره کرد. در این دوره رویداد با هدف تقویت زمینه‌های فرهنگی حوزه بازی‌های دیجیتال و آموزش خانواده‌ها و ورزشکاران الکترونیک، برنامه‌های ویژه‌ای جهت معرفی ابعاد فرهنگی و تقویت سعادت بازی برای بازیکنان ترتیب داده شد که با استقبال ورزشکاران روبرو بود.

در این دوره از رقابت‌ها، در مجموع پیش از ۱۲ هزار ورزشکار الکترونیک در بخش‌های مختلف و به شکل مستقیم یا غیرمستقیم در گیر این رویداد بودند. بازینگاشت حاضر مروری دارد بر مهم‌ترین آمار و ارقام حاصل از این رویداد که با توجه به محدودیت‌های موجود در گردآوری و دستبه‌ندی داده، عمدها متصرک بر اطلاعات قبل از این رشته‌های مختلف مسابقات بوده و اطلاعات بخش مقدماتی کویز کاپ را منعکس نمی‌کند. همچنین در برخی موارد، اعداد با هدف قرائت ساده‌تر گرد شده‌اند.

