

Ustanovitev Slovenske e-športe zveze za priznanje, standardizacijo in popularizacijo segmenta

Ljubljana, 19. maj 2020. Društvo za elektronske športe - spid.si s partnerji najavlja namero o ustanovitvi Slovenske e-športne zveze, ki bo aktivna na področju popularizacije, legitimizacije in standardizacije področja v Sloveniji skozi aktivnosti, usmerjene na skupnosti igralcev, ekip, organizatorjev in sponzorjev v Sloveniji.

E-športi, tj. tekmovalno igranje videoiger, je najhitreje rastoč segment zabavnih industrij. V preteklem letu je dosegel 1.1 milijarde dolarjev letnega prometa s 26,7-odstotno letno stopnjo rasti. V letu 2019 je e-športne prenose v živo spremljalo več kot 450 milijonov gledalcev, medtem ko je število igralcev videoiger že v letu 2018 bilo ocenjeno na 2.5 milijardi.

Občasnih igralcev videoiger je v Sloveniji 697.000, 40 tisoč od teh e-športnikov, ki so nadalje razdeljeni v različne tekmovalne kategorije – od športnih simulacij (FIFA, NBA2K), dirkaških (F1), strateških (StarCraft), strelskih (Counter Strike), mobilnih (Clash Royale), do masovnih večigralskih, MOBA (League of Legends) in drugih.

“Tudi v Sloveniji doživljajo e-športi razcvet – imamo že več kot ducat profesionalnih igralcev, ki se preživljajo z igranjem videoiger, slovenska tekmovanja se povezuje v mednarodne lige in največji slovenski turnir, EPICENTER, ki se ga dvakrat letno udeleži več kot 500 igralcev, doživlja 20% rast iz dogodka v dogodek”, je povedal Samo Zavašnik, predsednik Društva za elektronske športe – spid.si. “Prav ta hitra rast je razlog za ustanovitev Slovenske e-športne zveze, ki bi bila ključna pri ureditvi področja e-športa s pravilniki, načini delovanja, treniranja in zagotavljanja standardov, s katerimi bi postavili temelje pravilnega razvoja in sodelovanja v športu ter preprečevanju nepravilnosti in zlorab, kot tudi vzpostavili oporno točko, ki bi vodila igralce na poti do uspeha na področju e-športa iz lokalnega, do regijskega, nacionalnega in nato svetovnega nivoja.”

Slovenska e-športna zveza (“SEZ”) s pomočjo pravne agencije Lemur Legal, še v letu 2020 cilja na izpolnitev zahtev za prepoznavo e-športa in SEZ kot nacionalne panožne zveze, ki upravlja s panogo na področju Slovenije.

Panoga e-športa je zelo mlada, gledano z vidika starosti vseh ključnih deležnikov, ki v njej sodelujejo in gledano tudi z vidika starosti same panoge. Kljub starosti panoge, gre pri e-športu že danes za zelo kompleksen sistem, ki potrebuje jasna pravila igre. Brez institucionalizacije e-športa, ki bo služila kot prvi korak k vzpostavljanju enotnih standardov industrije, se e-šport po organiziranosti ne bo mogel približati tradicionalnemu športu. Prvi korak v tej smeri za področje Slovenije je ustanovitev SEZ, z jasno strategijo glede prihodnjega razvoja e-športne panoge, je povedal dr. Peter Merc iz Lemur Legal.

Eden prvih korakov zveze bo definiranje pravil za igranje in minimalne pogoje za izvedbo turnirjev. SEZ bo sodelovala pri organizaciji in zagotavljanju skladnosti državnega prvenstva Postani eReprezentant v organizaciji Nogometne zveze Slovenije v igri Pro Evolution Soccer eFootball.

Podporo, sodelovanje pri standardizaciji in skladnost s pravili bodo zagotovljena za vsa tekmovanja SPID.SI, ki vključujejo največji slovenski gaming turnir EPICENTER, tehničnim zahtevam bodo sledili pri izvedbi Red Bull Solo Q, najprestižnejšem slovenskem League of Legends tekmovanju in pri nacionalni NEL Slovenija, ki je del Esports Balkan League in zmagovalca vodi v profesionalni evropski EU Masters.

“Brez dvoma je e-šport eno od področij, ki je za nas strateškega pomena in na katerem imamo kot vodilni trgovec na področju gaminga veliko izkušenj. Te izkušnje želimo uporabiti predvsem pri združevanju različnih interesov in postavitvi standardov e-športa v Sloveniji,” je povedal Matjaž Butara, direktor marketinga Big Bang Slovenija.

Člani Slovenske e-športne zveze so zastavili 7 glavnih točk programa, ki jih bodo zasledovali v obdobju 2020-2024:

1. Priznanje e-športov kot samostojne športne panoge s strani Olimpijskega komiteja Slovenije in Ministrstva za izobraževanje, znanost in šport.
2. Standardizacija pravil za posamezne discipline (igre), izdelava in izvajanje programov izobraževanja sodnikov ter zagotavljanja skladnosti na območju Slovenije
3. V sodelovanju s profesionalnimi igralci in organizatorji turnirjev dosega minimalnih tehničnih in sistemskih pogojev za igranje v vseh kategorijah.
4. Izvajanje aktivnosti odnosov z javnostmi na področju legitimizacije e-športov in videoiger ter razbijanje stereotipov širše javnosti.
5. Vzpostavitev sistema nacionalnih tekmovanj v igrah Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, FIFA in Rocket League.
6. Pridružitve mednarodnim organizacijam na – International Esports Federation in European Esports Federation (EEF) ter sodelovanje na mednarodnih nacionalnih turnirjih.
7. Vzpodbujanje članstva e-športnih ekip in organizacij, organizatorjev turnirjev in podjetij, ki so aktivna v segmentu – kot tudi doseže 2500 registriranih igralcev e-športov na Slovenskem.

Kontaktna oseba:

Samo Zavašnik, predsednik

Društvo za elektronske športe - spid.si

samo@spid.si / +386 41 290 976