

BIULETYN E-SPORTOWY

MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA POCZĄTKUJĄCYCH | NUMER 1 (2017)



Materiały zebrane i opracowane przez:
Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych (eSports Association)
z siedzibą w Katowicach PL 40-013 ul. Staromiejska 5/8 tel. 515 099 193
KRS: 0000643710 NIP: 9542770816 REGON: 36582255800000

Drodzy Czytelnicy,

mam przekonanie graniczące z pewnością, że każda czytająca te słowa osoba choć przez chwilę miała już styczność ze światem e-sportu. Czy to widząc zdjęcia kilometrowych kolejek przed finałami Intel Extreme Masters w katowickim Spodku, czy też słysząc informację o zakontraktowaniu gracza FIFA 2017 przez warszawską Legię, czy choćby zerkając na monitor oglądającego właśnie transmisję z turnieju syna/córki/młodszego rodzeństwa.

Jako eSports Association chcemy, aby ogromny potencjał e-sportu dostrzegły także osoby jak dotąd niezwiązane z tą branżą. Są to między innymi rodzice i nauczyciele, których podopieczni marzą o staniu się profesjonalnym zawodnikiem w – przykładowo – Counter-Strike: Global Offensive czy League of Legends.

Niniejszy biuletyn będzie spełniał właśnie taką rolę – w comiesięcznych wydaniach postaramy się przedstawić zagadnienia związane ze sportem elektronicznym i jego dyscyplinami w przystępny sposób, stopniowo poszerzając poruszane wątki.

Pierwsze wydanie biuletynu zawiera kompendium e-sportowej wiedzy dla początkujących. Znajdują się w nim odpowiedzi na podstawowe pytania dotyczące sportów elektronicznych oraz relacja z wizyty w Zespole Szkół nr 1 w Piekarach Śląskich, w którym od września ubiegłego roku funkcjonuje klasa e-sportowa.

Naszym celem jest sprawienie, by fenomen sportów elektronicznych stał się nie tylko zrozumiały, lecz przede wszystkim pasjonujący. Najwyższa pora na poznanie tego, czym zachwycają się miliony młodych ludzi na całym świecie!

Rafał Trybuś
redaktor naczelny,
członek założyciel Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych



„ Jesteśmy określani jako, największa nisza na świecie. Nie jesteśmy nią. Jesteśmy e-sportem.

Chester King
założyciel British eSports Association
prezes eGames Group

OCENA Z E-SPORTU NA ŚWIADECTWIE SZKOLNYM

Progres w zrozumieniu fenomenu sportów elektronicznych następuje także w placówkach edukacyjnych. Coraz więcej szkół średnich z klasami o profilu informatycznym oferuje dedykowane zajęcia z e-sportu, które bardzo często idą w parze z nauką programowania gier. Jednym z pionierów w tym zakresie jest Zespół Szkół nr 1 w Piekarach Śląskich, w którym od września ubiegłego roku funkcjonuje klasa e-sportowa.



Zajęcia prowadzone przez **Kamila Tarkę**.

Zainteresowanie sportami elektronicznymi w ZS1 było widoczne już od kilku lat. Uczniowie organizowali lokalne turnieje, w czym wspomagali ich nauczyciele informatyki. „Widząc zaangażowanie młodzieży w wydarzenia e-sportowe oraz rosnącą popularność tego zjawiska, wyszliśmy z propozycją stworzenia klasy o takim profilu do pani dyrektor.” – mówi Łukasz Ferdyn, nauczyciel informatyki i pasjonat e-sportu.

Pomysł ten spotkał się z przychylnością dyrektor placówki, dr Jolanty Gottwald. „Ufam moim nauczycielom. Potrafili mnie przekonać, że e-sport to

nie tylko siedzenie przed komputerem; jest to również rozwijanie zdolności umysłowych, panowanie nad emocjami i wiele innych czynników.” – przyznaje.

Proces umożliwiający otwarcie klasy e-sportowej trwał kilka miesięcy. Aby do profilu technik informatyk wdrożyć zajęcia z e-sportu, najpierw trzeba było uzyskać zgodę odpowiedniego organu administracji rządowej. „Kuratorium Oświaty w Katowicach pozytywnie rozpatrzyło nasz wniosek o innowację pedagogiczną. Polega ona na tym, że w program nauczania profilu technik informatyk włączamy dodatkowe zajęcia, które traktowane są jako obowiązkowe.” – wyjaśnia Ferdyn. Oznacza to, że na świadectwie szkolnym – poza ocenami z matematyki czy języka polskiego – uczniowie tej klasy będą mieli również „e-sport z projektowaniem i programowaniem gier komputerowych.”

Po ogłoszeniu rekrutacji, głosy zainteresowania innowacyjną klasą napływały z wielu górnośląskich miast. Ostatecznie znalazło się w niej 29 uczniów – 26 chłopców i 3 dziewczyny. Zajęcia e-sportowe prowadzi między innymi Kamil „HopE” Tarka, który podczas nauczania CS:GO i LoLa zwraca szczególną uwagę na aspekty wymagające myślenia, komunikacji i analizy taktycznej. Takie podejście spodobało się

młodzieży: „Podczas dni otwartych dowiedziałem się, że zajęcia nie będą dotyczyły tylko zwykłego grania, lecz także uczenia się taktyk i myślenia analitycznego. To przekonało mnie do zapisania się tutaj, a teraz mogę stwierdzić, że takiego progresu jak przez te pół roku nie zrobiłem jeszcze nigdy. Zupełnie inaczej patrzę na samą rozgrywkę - staram się analizować swoją grę i przewidywać ruchy przeciwników. Jest to coś, na co wcześniej nie zwracałem większej uwagi.” – mówi Krzysztof Wojtasik, jeden z uczniów klasy e-sportowej.

Odpowiednie podejście do sportów elektronicznych daje możliwość rozwijania cech przydatnych także poza rozgrywką. „To, czego się tu uczymy, przydaje się także w życiu codziennym - rozwijamy przede wszystkim umiejętność podejmowania decyzji i planowania.” – przyznaje Mikołaj „Silv4n” Sinacki, uczeń będący w III klasie, ale uczęszczający na zajęcia e-sportowe dodatkowo. Co ważne, szansę na rozwój mają tu nie tylko gracze, lecz także osoby chcące realizować się jako reporterzy, komentatorzy czy organizatorzy turniejów. „E-sport to nie tylko granie. Mamy w klasie kolegę, który nie gra, ale tworzy

reportaże. Inny kolega prowadzi e-sportowy kanał na YouTube. Oni również dostają od pana Tarki zadania, które umożliwiają im rozwój umiejętności w wybranej dziedzinie.” – wyjaśnia Krzysztof.

Co więcej, ZS1 nawiązało współpracę między innymi z Politechniką Śląską oraz Wydziałem Informatyki i Komunikacji Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach. Uczniowie klasy e-sportowej mieli już okazję uczestniczyć w zajęciach na obu uczelniach wyższych, podczas których – poza zaznajomieniem się ze swoją potencjalną przyszłą uczelnią – mieli okazję dowiedzieć się o procesie tworzenia gier. „Chciałabym, aby klasa e-sportowa nie była kojarzona tylko z komputerem i grami, ale głównie z możliwością rozwoju umysłowego ucznia. Niestety, trudno jest zmienić mentalność społeczeństwa. Nie możemy przecież zabierać komórek, laptopów i tabletów, ponieważ tak w tej chwili funkcjonuje świat. Chcemy nauczyć młodzież inteligentnie korzystać z tych narzędzi – w tym także z gier komputerowych. Jeśli ich tego nauczymy, to będzie to z korzystne dla obu stron.” – podsumowuje dr Jolanta Gottwald.



Prezes Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych - **Łukasz Trybuś** i **Łukasz Ferdyn** - nauczyciel przedmiotów informatycznych w ZS1.

E-SPORT OD PODSTAW

KOMPENDIUM WIEDZY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

CZĘŚĆ 1: O DYSCYPLINACH I ZAWODNIKACH OGÓŁEM

Zrozumienie świata e-sportu nie należy do najprostszych zadań. Przyswojenie podstawowych informacji dotyczących tej branży pozwoli jednak na wykonanie pierwszego - najtrudniejszego - kroku w tym kierunku.

Na początek - fundamentalna wiedza, czyli m.in. co to jest e-sport, jakie dyscypliny są obecnie najpopularniejsze oraz wstępne informacje o profesjonalnych zawodnikach.

● Czym jest e-sport?

Rywalizacja. To w przypadku e-sportu (sportów elektronicznych, profesjonalnego gamingu) słowo klucz. Zawodnicy (pro-gamerzy) rywalizują w rozmaitych dyscyplinach sportów elektronicznych, zarówno jedno- jak i wieloosobowych.

● Krótka o historii

Pierwsze turnieje w gry wideo odbywały się już w latach 70. i 80. ubiegłego wieku. Daleko im jednak było do dzisiejszych rozgrywek e-sportowych, które właściwego kształtu zaczęły nabierać w drugiej połowie lat 90. Wtedy spopularyzowały się tytuły takie jak Quake, StarCraft czy Counter-Strike, które umożliwiały rywalizację przez internet. Ustabilizowały się również wydarzenia przyciągające tłumy graczy - QuakeCon, Cyberathlete Professional League i Professional Gamers League.

Popularność e-sportu na początku XXI wieku rosła w zaskakującym tempie. Imprezy takie jak World Cyber Games, Intel Extreme Masters czy Major League Gaming stopniowo popularyzowały pro-gaming i z czasem przyciągały coraz większe liczby fanów. Sporty elektroniczne szczególną renomę zyskały w Korei Południowej, m.in. dzięki działalności Korean e-Sports Association (organizacja zatwierdzona przez koreański rząd) oraz dedykowanym kanałom telewizyjnym nadającym przez całą dobę. E-sportowe programy telewizyjne bywały emitowane także w innych krajach, jednak prawdziwy przełom w popularyzacji pro-gamingu nastąpił w 2011 roku wraz z rozpoczęciem działalności platformy Twitch. Jako serwis internetowy oferujący darmowe transmisje z turniejów e-sportowych, Twitch przyciągnął przed ekrany miliony widzów z całego świata, streamując rozgrywki m.in. z **Doty 2**, **Counter-Strike: Global Offensive** i **League of Legends**. Ostatnie kilka lat to prawdziwa eksplozja popularności sportów elektronicznych -

liczbę fanów tego zjawiska na całym świecie w 2016 roku szacowało się na **148 milionów**.

● Dyscyplina a gra, zawodnik a gracz

Każda gra komputerowa umożliwiającą rywalizację jedno- lub wieloosobową może teoretycznie stać się dyscypliną sportu elektronicznego. To jednak nie wystarczy, aby dany tytuł odniósł e-sportowy sukces – potrzeba przede wszystkim dużej społeczności graczy, nieustannego zaangażowania ze strony twórców oraz majątnych inwestorów. Wpływ na popularność danej dyscypliny mają również cena gry (większość popularnych „gier e-sportowych” jest darmowa lub stosunkowo tania) oraz łatwość z cieszania się z rozgrywki na poziomie podstawowym (tytuły na tyle niewymagające, by przyciągnąć szerokie grono graczy, a zarazem trudne do perfekcyjnego i profesjonalnego opanowania).

Należy także rozróżniać tych, którzy profesjonalnie podchodzą do kwestii e-sportowego współzawodnictwa od zwykłych graczy komputerowych. Analogicznie do piłki nożnej - zawodnik to osoba, która trenuje w sposób świadomy i odpowiedzialny, konsekwentnie realizująca założone cele. Niezwykle ważne jest odpowiednie podejście mentalne: zdolność do pracy w zespole, odporność na stres i determinacja w ciągłym polepszaniu swoich umiejętności. Ze względu na częste podróże po całym świecie i męczące dla organizmu, wielogodzinne mecze podczas turniejów, profesjonalni e-sportowcy muszą pracować także nad swoją formą fizyczną. Doskonałym przykładem jest jeden z najpopularniejszych pro-gamerów na świecie, **Jarosław „pasha” Jarząbkowski**.



Jarosław „pasha” Jarząbkowski
zawodnik drużyny Virtus.pro
źródło: <https://www.instagram.com/pashabiceps/>

● Popularne sporty elektroniczne

Trudno jednoznacznie określić liczbę istniejących dyscyplin e-sportowych. Spośród kilkunastu obecnie najbardziej popularnych, najważniejszymi są: podstawie gatunków gier (FPS, RTS, MOBA itd.).



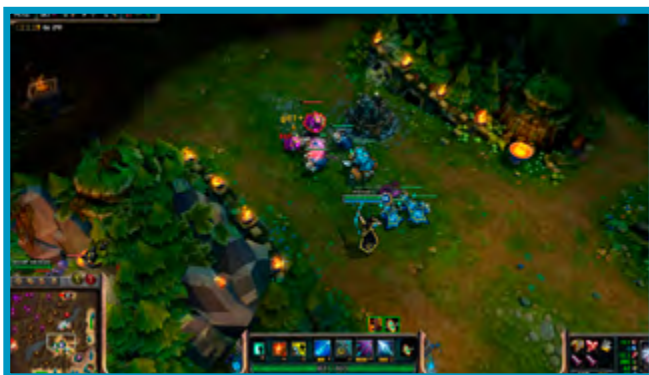
Counter-Strike: Global Offensive

(w skrócie CS:GO, dwie drużyny po pięciu zawodników)



Overwatch

(w skrócie OW, dwie drużyny po sześciu zawodników)



League of Legends

(w skrócie LoL, dwie drużyny po pięciu zawodników)



StarCraft II

(w skrócie SC2, gra indywidualna)



Dota 2

(w skrócie D2, dwie drużyny po pięciu zawodników)

Podobnie jak w sporcie, popularność poszczególnych dyscyplin e-sportowych różni się w zależności od kraju/regionu. W Polsce, głównie dzięki osiągnięciom rodzimych drużyn i zawodników, największą popularnością cieszą się CS:GO i LoL, ale dużą społeczność fanów mają tu także World of Tanks, FIFA i StarCraft II. Do tego grona powoli dołączają również dwie gry stworzone przez firmę Blizzard, czyli Hearthstone oraz hit ubiegłego roku - Overwatch. Popularna na całym świecie Dota 2 (rekordowa pod względem wielkości pul nagród dyscyplina) nie znajduje w Polsce wielu zwolenników.

Na zachodzie (m.in. w USA i Wielkiej Brytanii) bardziej rozpoznawalne niż naszym kraju są takie tytuły jak Street Fighter, Smite, Rocket League oraz Call of Duty. Na wschodzie (m.in. w Korei Południowej), poza SC2 i LoL'em, popularne są także Heroes of the Storm oraz wspomniany Overwatch.

● Niczym lekkoatletyka – podział dyscyplin na gatunki

Sporty elektroniczne można przyrównać do lekkoatletyki. Podobnie jak w ramach lekkiej atletyki zawierają się poszczególne konkurencje (sprinty, chód na 10 km, rzut młotem, skok wzwyż itd.) podzielone na podstawie odpowiednich grup (biegi, chód, rzuty, skoki, wieloboje), w ramach e-sportu zawierają się poszczególne dyscypliny (CS:GO, LoL, D2, OW itd.) podzielone na podstawie gatunków gier (FPS, RTS, MOBA itd.).

Wymienione wcześniej tytuły można skategoryzować w następujący sposób:

Strzelanki (first-person shooter, w skrócie FPS):

- Counter-Strike: Global Offensive
- Overwatch
- Call of Duty

Multiplayer online battle arena (w skrócie MOBA, odmiana strategii czasu rzeczywistego przeznaczona do rozgrywki wieloosobowej) :

- League of Legends
- Dota 2
- Heroes of the Storm
- Smite

Strategie czasu rzeczywistego (real-time strategy, w skrócie RTS):

- StarCraft II

Sportowe:

- FIFA
- Rocket League

Bijatyki:

- Street Fighter

Inne:

- Hearthstone (karcianka)
- World of Tanks (wieloosobowa gra akcji online, czyli Action MMO)

Wybrane dyscypliny będą szerzej opisywane w następnych wydaniach Biuletynu.

● Legendarni zawodnicy z Polski: stara i nowa „Złota Piątka”

Popularność pro-gamingu w naszym kraju w dużej mierze zawdzięczamy sukcesom „Złotej Piątki”, czyli drużyny Counter-Strike 1.6 złożonej z Wiktora „TaZa” Wojtasa, Łukasza „LUqA” Wnęka, Filipa „NEO” Kubskiego, Mariusza „Loorda” Cybulskiego oraz Jakuba „kubena” Gurczyńskiego. Zawodnicy z nad Wisły zastąpili głównie dzięki zdobyciu złotego medalu na dwóch edycjach World Cyber Games (w 2006 roku jako Pentagram G-Shock, w 2009 roku jako AGAiN) - turnieju, który uznawany był za e-sportowy odpowiednik igrzysk olimpijskich. Z czasem

LUqa, Loorda i kubena zastąpili Jarosław „pasha” Jarząbkowski, Janusz „Snax” Pogorzelski oraz Paweł „byali” Bieliński, którzy wraz z TaZem i NEO od ponad 3 lat rywalizują na najwyższym poziomie w CS:GO pod banderą Virtus.pro. W świecie e-sportu tak długa gra w jednym składzie to ewenement, ponieważ pozostałe drużyny dokonują roszad co kilka miesięcy. Popularni Virtusi są obecnie w ścisłej czołówce najlepszych zespołów CS:GO na świecie.

● **Rozwój rodzimych turniejów**

Turnieje e-sportowe odbywają się w naszym kraju od kilkunastu lat. Z początku rozgrywane w kafejkach internetowych, a z czasem na targach gier czy w centrach handlowych, imprezy te znacznie różniły się od wydarzeń, które obserwujemy obecnie. Komfort zawodników nie był kwestią priorytetową, warunki sprzętowe bywały o wiele gorsze niż oczekiwano, a niskie pułki nagród nie pozwalały na traktowanie e-sportu inaczej niż jako hobby.

Na szczęście, w ciągu ostatnich kilku lat sytuacja znacznie się poprawiła. Lokalne turnieje stają się coraz bardziej profesjonalne, a nagrody pieniężne dochodzą do poziomu kilkudziesięciu tysięcy złotych. Aktualnym rekordzistą na polskiej scenie e-sportowej w tym zakresie jest agencja Fantasy Expo – organizator 3. sezonu Fantasy Expo Challenge, podczas którego pula nagród wyniosła łącznie 200 tysięcy złotych (rywalizowano w LoLa, CS:GO, SC2 i Hearthstone).

Bardzo duże zasługi w promocji e-sportu w Polsce ma także coroczny turniej Intel Extreme Masters, który na przełomie lutego i marca zawita do katowickiego Spodka po raz piąty z rzędu (w tym po raz czwarty z rzędu jako finałowy przystanek serii odbywających się na całym świecie turniejów). Topowe zespoły z całego świata będą rywalizowały o łącznie 650 tysięcy dolarów w trzech dyscyplinach - LoL, SC2 oraz CS:GO. Zeszłoroczna edycja przyciągnęła do stolicy Górnego Śląska aż 113 tysięcy widzów, a relacje z imprezy pojawiały się w najpopularniejszych krajowych mediach.

● **Jak zostać zawodnikiem e-sportowym?**

Obecnie praktycznie jedyną drogą do zostania pro-gamerem w naszym kraju jest samodzielne szlifowanie umiejętności w danej dyscyplinie i znalezienie sobie amatorskiej drużyny, z którą bierze się udział w lokalnych turniejach. Zwrócenie na siebie uwagi organizacji e-sportowych nieprzeciętnymi umiejętnościami i potencjałem marketingowym umożliwi podpisanie profesjonalnego kontraktu.

Na tę chwilę nie istnieje jednak żaden system szkoleniowy wspierający młodych zawodników w przekształcaniu swojej pasji w profesję. Brakuje profesjonalnych miejsc do e-treningu, w których zainteresowani mogliby uprawiać sporty elektroniczne pod okiem trenerów w odpowiednich warunkach. W odpowiedzi na tę potrzebę, jednym z głównych celów eSports Association jest stworzenie pierwszej w Polsce fizycznie istniejącej Akademii Sportów

Elektronicznych oferującej profesjonalne szkolenie e-sportowe, a następnie multiplikowanie jej w postaci placówek partnerskich w innych województwach.

● Gdzie i jak trenują profesjonalni e-sportowcy?

Przed najważniejszymi turniejami pro-gamerzy trenują około 6-8 godzin dziennie. Mimo, że mogliby to robić ze swoich domów, bardziej efektywnym rozwiązaniem jest wyjazd do tzw. Gaming House, czyli miejsca przeznaczonego do e-sportowych obozów przygotowawczych. Daje to możliwość trenowania w ustawieniu turniejowym (gracze siedzą obok siebie), precyzyjnego ustalania taktyk oraz faktycznego zgrania się zespołu. Większość topowych organizacji e-sportowych posiada własne GH, w których zawodnicy żyją i trenują na co dzień.



Zawodnicy Team Dignitas rywalizujący w dyscyplinie Heroes of the Storm podczas bootcampu w Katowice Gaming House.

W Polsce także istnieje takie miejsce - Katowice Gaming House to pierwsza w Europie tego typu placówka organizująca kompleksowe i profesjonalne e-sportowe obozy przygotowawcze (bootcampy). Sprzyjająca lokalizacja, odpowiednie wyposażenie oraz podejście do klienta spowodowały, że z usług KGH skorzystały już tak renomowane zespoły, jak Team Dignitas (Dania), Immortals (Brazylia), Rogue (Europa) czy Renegades (Australia).

● Zarobki w świecie sportów elektronicznych

Zagraniczne organizacje e-sportowe oferują swoim zawodnikom kontrakty opiewające na kilka do kilkudziesięciu tysięcy dolarów miesięcznie. Zawierają się w nich także bonusy, takie jak gwarancja pobytu w drużynowym Gaming House z pełnym wyżywieniem czy otrzymywanie określonej części nagród pieniężnych wygranych na turniejach. Zawodnikom oddawane jest zazwyczaj 75% lub 50% wygranej kwoty do równego podziału między sobą.

Ze względu na niebotyczne pule nagród podczas corocznego turnieju The International, obecnie najbardziej dochodową dyscypliną jest Dota 2. Podczas

zeszłorocznej edycji – The International 6 - zespoły walczyły o ponad 20 milionów dolarów, a chińskie Wings Gaming za zajęcie 1. miejsca zgarnęło ponad 9 milionów dolarów. Rekordowa kwota została osiągnięta dzięki sprzedaży specjalnych pakietów do gry przez wydawcę Doty 2, z której 25% pieniędzy trafiło do puli nagród turnieju.

Powodem do dumy jest fakt, że według portalu esportsearnings.com najlepiej zarabiającymi zawodnikami w historii Counter-Strike'a są dwaj Polacy – wspomniani już NEO i TaZ. Szacuje się, że podczas swojej kariery każdy z nich zarobił już ponad 2.200.000 złotych. Niemalże kwoty zarobili także Polacy uprawiający StarCrafta II – Artur „Nerchio” Bloch (ponad milion złotych) oraz Grzegorz „MaNa” Komincz (660 tysięcy złotych). Na początku bieżącego roku znacznie wzbogacili się także Polacy z Teamu Kinguin, którzy za zajęcie 2. miejsca podczas chińskiego turnieju WESG w CS:GO otrzymali czek na 400 tysięcy dolarów.

Poza lekturą biuletynu zachęcamy więc do samodzielnego zgłębiania wiedzy dotyczącej pro-gamingu w internecie. W zrozumieniu poszczególnych dyscyplin pomoże regularne oglądanie meczów na Twitchu (twitch.tv) oraz poradników wideo na YouTube (youtube.com). Dobrym uzupełnieniem początkowej wiedzy może być lektura dedykowanych „encyklopedii e-sportowych” (wiki.teamliquid.net - w języku angielskim). Najnowsze informacje ze świata e-sportu można znaleźć na portalach takich jak cybersport.pl czy esportnow.pl.

Zapraszamy także do śledzenia poczynań eSports Association na Facebooku: facebook.com/esportsassociation. **Jesteśmy otwarci na wszelkie pytania i propozycje.**

Kolejny numer Biuletynu e-sportowego już za miesiąc!

Kontakt: rafal.trybus@esportsassociation.pl
twitter.com/rafaltrybus
+48 515 099 193

OGÓLNOPOLSKI KONGRES SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH [1]

OKSE

2 MARCA 2017, KATOWICE

(RESTAURACJA KRÓLESTWO, RONDO IM. GEN. JERZEGO ZIĘTKA 1)

organizator: **eSports Association**
www.facebook.com/esportsassociation

Katowice od lat są jasnym punktem na e-sportowej mapie Świata. To właśnie tutaj, w Hali Widowisko-Sportowej Spodek i Międzynarodowym Centrum Kongresowym odbywa się jedno z najważniejszych wydarzeń świata sportów elektronicznych - Intel Extreme Masters. Już na przełomie lutego i marca 2017 roku oczy wszystkich kibiców e-sportowych skierowane będą na stolicę Śląska. Korzystając z tej wyjątkowej okazji, oraz tego, że jako Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych mamy swoją siedzibę w Katowicach, mamy zaszczyt zaprosić Państwa do współtworzenia wyjątkowego wydarzenia - I Ogólnopolskiego Kongresu Sportów Elektronicznych.

W Polsce nie było do tej pory takiego wydarzenia, które dotyczyłoby tej dynamicznie rozwijającej się branży. Rozwój wymaga dialogu oraz wymiany doświadczeń. Tematyka, zaproszeni goście oraz prelegenci, sprawią iż wydarzenie stanie się inkubatorem wiedzy i inspiracją dla dalszych działań. Naszą ambicją jest, aby OKSE stał się cyklicznym wydarzeniem, które w znaczący sposób będzie wpływać na profesjonalizację branży.

Kongres będzie pierwszą tego typu okazją do:

- wymiany doświadczeń przedstawicieli różnych profesji wspierających środowisko e-sportowe,
- zaspokojenia potrzeby dialogu i współpracy między stronami zaangażowanymi w proces profesjonalizacji i legislacji w sporcie elektronicznym
- zaprezentowania się przedstawicieli środowiska naukowego zajmującego się tematyką sportów elektronicznych i gier komputerowych, przed szerokim gronem „praktyków“ e-sportowych

Z wielką radością pragnę zaprosić Państwa - Czytelników Biuletynu e-sportowego - do uczestnictwa w tym niezwykłym wydarzeniu w roli Gości. Będzie to okazja do zapoznania się i wymiany poglądów z przedstawicielami polskiego środowiska e-sportowego.

Chęć wzięcia udziału w OKSE proszę zgłaszać na:
office@esportsassociation.pl

Łukasz Trybuś
Prezes Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych

Skrót Agendy:

- 10:00 Rejestracja
- 11:00 Przywitanie przez organizatorów
- 11:15 Panel dyskusyjny:

E-sport jako element rozwoju człowieka w nowoczesnym społeczeństwie

- 12:40 Panel dyskusyjny:

Drużyna e-sportowa: szansa czy zagrożenie w życiu młodego zawodnika

- 13:35 Prezentacja:

GamesLab - wpływ gier wideo na działanie ludzkiego umysłu

- 15:25 Panel dyskusyjny:

Monetyzacja w przemyśle e-sportowym

- 16:25 Panel dyskusyjny:

Sport elektroniczny jako element gospodarki opartej na wiedzy. Nowe miejsca pracy i profesje

- 17:25 Panel dyskusyjny:

Prawo sportowe a sport elektroniczny

- 18:10 Zamknięcie i podsumowanie przez moderatora