



31.10.2019

BRANŻA GIER WIDEO USTANAWIA UNIWERSALNE ZASADY ROZRYWKI I FAIR PLAY W E-SPORTCIE

Branża gier wideo, w tym jej przedstawiciele z całej Europy, Stanów Zjednoczonych, Kanady, Australii i Nowej Zelandii, opracowali jednolity zestaw zasad dotyczących zaangażowania w e-sport. Te podstawowe zasady są wynikiem współpracy i odnoszą się do wielu aspektów rozrywek e-sportowych, takich jak: bezpieczeństwo, komfort, uczciwość, fair play, szacunek, różnorodność oraz pozytywna i wzbogacająca rozrywka.

Esports cieszy się coraz większą popularnością, co skutkuje wzrostem zarówno oglądalności, jak i przychodów. Jak wiadomo, e-sport angażuje nie tylko graczy. Wyraźny jest także aktywny udział

widzów i fanów. Według [badań Newzoo](#), liczba widzów rozgrywek e-sportowych w skali całego świata osiągnie 500 milionów w 2019 roku, a przychody przekroczą 1 miliard USD.

Biorąc pod uwagę dynamiczny rozwój tej dziedziny elektornicznej rozrywki, społeczność e-sportowa jest żywo zainteresowana osiągnięciem jak najlepszych warunków do gry, a zasady są ważnym świadectwem wartości e-sportu. Aktywne zaangażowanie wszystkich uczestników i podmiotów związanych z e-sportem oraz integracja branży to czynniki niezbędne dla rozwoju kultury e-sportu.

Oświadczenie stowarzyszeń branżowych gier wideo:

„Społeczność e-sportowa obejmuje wydawców gier i właścicieli własności intelektualnej, których gry stanowią trzon ekosystemu e-sportowego, a także graczy, drużyny i organizatorów turniejów, ożywiających tę tętniącą życiem rozrywkę. Jako członkowie tej społeczności stworzyliśmy zasady przewodnie wspierające rozwój kultury e-sportu. Zależy nam na tym, byśmy wszyscy wspólnie je budowali i rozwijali z myślą o ich zastosowaniu w wydarzeniach lokalnych oraz międzynarodowych zawodach.

Uważamy, że wartości szacunku, różnorodności, bezpieczeństwa, uczciwości i fair play powinny być podstawą kultury e-sportu. Mamy szczerą nadzieję, że inni członkowie społeczności e-sportowej dołączą do nas, przyjmując te uniwersalne zasady i potwierdzając wiarę w otwarte, zintegrowane środowisko e-sportowe.”

[Universal Esports Principles](#)

Dodatkowych informacji udzielają:

Kara Kelber [Entertainment Software Association](#) (USA), kkelber@theesa.com

Corinne Crichlow [Entertainment Software Association of Canada](#), ccrichlow@theesa.ca

Raelene Knowles [IGEA](#) (Australia and New Zealand), raelene@igea.net

Heidi Lambert [ISFE](#) (Europe), heidilambert@hlcltd.demon.co.uk

George Osborn [UKIE](#) (United Kingdom), george@ukie.org.uk