

Daugumai žmonių kompiuteriniai žaidimai gali atrodyti tik pramoga, bet šiandien Azijoje, Amerikoje ir Vakarų Europoje jau galima sutikti ir šios srities profesionalių žaidėjų. E-sportas (elektroninis sportas) yra vis sparčiau populiarėjanti sporto rūšis, sulaukianti milijoninių investicijų ir pritraukianti pilnas žiūrovų arenas. Lietuvoje tokio populiarumo šis užsiėmimas dar nesulaukia, tačiau vietų, kur galima iš arčiau susipažinti su e-sportu, sparčiai daugėja. Artimiausias renginys – jau šią savaitę vyksiantis „League of Legends“ turnyras #SWITCH! konferencijoje.

Šio netradicinio sporto atsiradimą lėmė jaunoji karta, užaugusi su kompiuteriniais žaidimais. Tradicinio sporto rungtynės tapo nebe tokios įdomios jaunajai kartai, jiems reikėjo artimesnio ir pažįstamo užsiėmimo. Platus įvairių kompiuterinių žaidimų pasirinkimas lėmė, jog visi gali atrasti, ką žaisti ar žiūrėti jiems įdomiausia. „Counter Strike“, „Dota“ ar „League of Legends“ – tai tik keletas kompiuterinių žaidimų, tačiau būtent šie yra pritraukiantys milijonines auditorijas.

E-sporto žaidimų finalai pagal žiūrimumą sulaukia didesnių žiūrovų auditorijų negu UEFA Čempionų lyga ar NBA finalai. Dėl tokio susidomėjimo tai tampa vis didesniu investicijų pritraukimo tašku. „Crunchbase“ tyrimų duomenys rodo, jog per 2018 metų pirmąjį pusmetį į e-sportą jau investuota 701 mln. JAV dolerių. Savo e-sporto ekipas jau turi dauguma Jungtinių Amerikos Valstijų NBA krepšinio lygos komandų. Lietuvoje tokias komandas turi tik dvi organizacijos: krepšinio klubas „Žalgiris“ bei IT švietimo organizacija „Turing Society“.

Lietuvoje e-sportas dar skinasi kelią į žiūrovų širdis, bet vis daugiau žmonių turi progą susipažinti su šiuo netradiciniu sportu. Rugsėjo 20 dieną didžiausiame Baltijos regiono modernių technologijų ir verslumo renginyje #SWITCH! „Turing Society“ e-sporto komanda „Turing eSports“ kartu su internetine parduotuve Varle.lt pirmą kartą organizuoja „League of Legends“ turnyrą, kur žaidėjai varžysis kovose vienas prieš vieną. Patyrę entuziastai galės išbandyti jėgas žaidimo turnyre, o su e-sportu tik susipažįstantys – iš arčiau pamatyti šią netradicinę sporto rūšį. Nugalėtojų laukia ir Varle.lt įsteigti prizai: Lenovo Legion Armoured kuprinė bei Lenovo Y Gaming Headset ausinės.

Būtent „Turing eSports“ komanda nugalėjo rugsėjo pradžioje „GameOn“ organizuotame Baltijos e-sporto lygos „League of Legends“ žaidimo finale, kur įveikė komandą iš Latvijos „ESCORT P9“. Žaidėjų penketukui atiteko ne tik trofėjus, bet ir galimybė atstovauti Baltijos šalių regionui European Masters turnyre – didžiausiame e-sporto renginyje Europoje. „Turing eSports“ komandą sudaro keturi lietuviai ir vienas vokiečių, žaidėjų amžius – nuo 16

iki 22. Komanda kovas Europos turnyre pradėjo rugsėjo 17 dieną.

*„Lietuvoje e-sporto susidomėjimui stipriai augant, mes vis dažniau pastebime apie šias sporto šakas egzistuojantį stereotipą. Dar tik maža dalis moksleivių drįsta e-sportą įvardinti kaip galimybę savo ateities profesijai, nors daugelis apie tai pasvajoja. #SWITCH! konferencija, pritraukianti virš 11 tūkst. moksleivių, yra puiki vieta kalbėti apie šias galimybes”, – teigia „Turing eSports“ komandos kapitonas, puikiai Lietuvoje pažįstamas „League of Legends“ žaidėjas Algirdas Gricius (ChosenOne).*

Į „League of Legends“ turnyrą renginio #SWITCH! metu galima registruotis iki rugsėjo 18 dienos.

Daugiau apie renginį: <https://goo.gl/wXPtWt>

Registracija: <https://goo.gl/U6Eg9Y>

