

Yinchuan International Game Investment Co., Ltd

14.03.2016 - 21:35 Uhr

International e-Sports Federation und World Cyber Arena wollen zusammen e-Sports Olympics voranbringen

Peking (ots/PRNewswire) -

Wie die International e-Sports Federation (IeSF), einer der weltweit führenden Förderer der globalen e-Sports-Branche, am 10. März 2016 in Peking bekanntgab, wurde mit der World Cyber Arena (WCA), ein von Yinchuan International Game Investment Co., Ltd., veranstaltetes Event, eine umfassende strategische Kooperationsvereinbarung getroffen.

Foto - <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160314/343643>

Die Vereinbarung sieht vor, dass die beiden Parteien Fachschulungen mit Schwerpunkt auf allen Aspekten der e-Sports-Branchenkette anbieten, darunter Schiedsrichter, Kommentar, Programmproduktion, Coaching, Teams und Wettbewerbsmanagement. So soll ein komplettes e-Sports-Ausbildungssystem entstehen und die harmonisierte Entwicklung der chinesischen e-Sports-Branche angeführt werden.

Als Organisationskomitee der e-Sports Olympics engagiert sich die IeSF für die weltweite Popularisierung des e-Sports, die Schaffung eines umfassenden Schulungs-, Ausbildungs- und Leistungssystems für e-Sports-Spieler auf der ganzen Welt und die Aufnahme von e-Sports in die Olympischen Spiele.

Nach 10 Jahren explosiver Entwicklung hat der chinesische e-Sports-Markt eine außergewöhnlich große ökonomische Branchenkette aufgebaut. Laut eines Berichts von iResearch wird für den chinesischen e-Sports-Markt ein Gesamtvolumen von über 50 Milliarden RMB erwartet.

Parallel zu der rasanten Entwicklung haben sich aber verschiedene Problembereiche aufgetan, die immer mehr ins Gewicht fallen, darunter ein niedriger Internationalisierungsgrad, eine schlechte Organisation und mangelnde Vielfältigkeit bei Wettbewerben, die Unfähigkeit allgemeine Veranstaltungen zu organisieren, Qualitätsunterschiede bei Schiedsrichtern sowie schwankende Sachkenntnis der Kommentatoren.

Prinzipiell geht dies auf einen Mangel an professionellen e-Sports-Vertretern zurück, aber eine Rolle spielt auch die mangelnde Kompetenz bei der e-Sports-Ausbildung. Seit sie 2014 an die Stelle der World Cyber Games (WCG) getreten ist, hat sich die WCA für die Entwicklung von e-Sports-Veranstaltungen und die Förderung der e-Sports-Branche eingesetzt. Mit ihrer strategischen Partnerschaft wollen die WCA und die IeSF das Chaos in der Branche beseitigen, die Probleme beheben, die die Branchenentwicklung behindern, und das heimische e-Sports-Umfeld optimieren.

Laut der Quelle wird die Kooperation von offiziell zertifizierten, globalen e-Sports-Schulungsagenturen angestoßen, und das Schulungsangebot wird alle Bereiche der e-Sports-Branchenkette abdecken. In diesem Jahr wird mit Schulungen für Schiedsrichter und Kommentatoren begonnen. Für nächstes Jahr sind Schulungen in verschiedenen Fachthemen geplant wie Coaching, Teammanagement und Wettbewerbsmarketing. Schulungen werden sowohl online als auch offline angeboten. Online-Schulungen gibt es voraussichtlich ab Jahresende.

Kontakt:

Tony Wang
+86-138-1164-9312
wangcong@wca.com.cn

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100059552/100785270> abgerufen werden.