

## INFORMACIÓ GENERAL

### Data, hora i lloc:

4 de novembre de 2021

18.30 hores

ANTIGA FÀBRICA DAMM

[Carrer del Rosselló, 515

08025 Barcelona]

### Persones de contacte:

Sílvia Sánchez / Bernat Gisbert

sports@feedbacktoday.net

Tel: 667 665 866 / 680 531 493



### Feedback Sports

*Feedback Sports és una trobada regular i periòdica de persones i perfils que tenen a veure amb l'esport, entès com a indústria i no com a espectacle. Això inclou directius de clubs, competicions i federacions, representants d'empreses patrocinadores, polítics i membres d'administracions públiques competents, directius i periodistes provinents dels mitjans de comunicació i representants de sectors econòmics afins a la indústria esportiva. En les nostres trobades es difonen i comparteixen coneixements, experiències i aprenentatges de persones de diversos àmbits de la indústria esportiva.*

## E-SPORTS: ESPERANT LA SEGÜENT PANTALLA

# E-SPORTS: ESPERANT LA SEGÜENT PANTALLA

---

- 01** | Quin és el perfil de l'audiència dels e-Sports? Quines edats tenen? En quins estrats socials es troben?
- 02** | Quin perfil tenen les noves estrelles de l'esport electrònic? Quins valors transmeten? Com es preparen per a competir professionalment?
- 03** | En què consisteixen les estratègies nacionals dels països que, com Andorra, aspiren a liderar la indústria dels e-Sports en els pròxims anys?
- 04** | Quines oportunitats suposen els e-Sports per a l'economia real? Quins reptes presenten?
- 05** | Quin és el paper de la dona en els e-Sports? Com s'aconsegueix la paritat en les competicions i representació social?
- 06** | Són els e-Sports bons per a la salut?

Les competicions d'esports electrònics, o e-Sports, són un mercat creixent a tot el món. Només a Europa, Deloitte va estimar que les audiències d'aquesta disciplina van superar els 443 milions de persones el 2020, una xifra major a la de disciplines molt més consolidades com el golf. Al 2021 s'espera aconseguir els 500 milions de persones, amb taxes de creixement difícilment repetibles en altres competicions.

Després de l'audiència, arriben el consum i les marques comercials. I cap vol perdre l'oportunitat de crear vincles amb els seus clients en contextos emocionalment favorables. **S'espera que una nova indústria es consolidi en els pròxims anys** sobre la base d'una miriada de consumidors (joves i no tan joves) desitjosos de noves experiències d'entreteniment. *Quin és el perfil de l'audiència dels e-Sports?*

Els beneficis potencials són tan grans que fins i tot alguns països han fet apostes fortes. **La passada primavera, Andorra va anunciar la seva voluntat de convertir-se en la capital europea dels e-Sports** seguint una estratègia d'ajudes públiques i suports a les competicions i indústries associades. *En què consisteixen aquests plans? Quins beneficis tindran sobre l'economia real del país?*

D'altra banda, nous ídols s'alcen com a models a seguir. Noms com Johan Sundstein, Jesse Vainikka o Anathan Pham polvoritzen mensualment els rècords de guanys en jocs com Fortnite, Dota2 o League of Legends i congreguen milions de seguidors al seu darrere. Però, *fins a quin punt aquests nous herois encarnen el 'altius, fortius, citius' i els valors de l'esport?*

Hi ha altres dilemes. Per exemple: *seran, novament, els e-Sports un feu masculí? Què s'hauria de fer per a evitar-ho? Quin paper tenen els mitjans de comunicació i la pròpia indústria perquè el protagonisme també sigui femení? I què dir dels hàbits de vida que promouen? Suposen els e-Sports una crida al sedentarisme i la introversió? Són incompatibles el videojoc i l'esport de base?*

## OBJECTIU

El debat plantejarà punts de vista complementaris sobre el creixent fenomen dels e-Sports, **intentant assenyalar els punts forts i febles d'aquesta indústria de tantíssim potencial en els pròxims anys**. És obligat aprofitar les seves evidents oportunitats i evitar tots els riscos.