



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



A N A L I Z A

E-SPORTU

W POLSCE

Openfield

ZAMAWIAJĄCY



Ministerstwo
Sportu i Turystyki

Ministerstwo Sportu i Turystyki
ul. Senatorska 14
00-082 Warszawa

WYKONAWCA

Openfield

Openfield
ul. Ozimska 4/7
45-057 Opole

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
OPIS ZASTOSOWANEJ METODOLOGII.....	5
ZJAWISKO GAMINGU I E-SPORTU W POLSCE.....	6
Skala gamingu i e-sportu na polskim rynku.....	11
Profesjonalni e-sportowcy	15
Organizacje e-sportowe	16
Rozgrywki i wydarzenia e-sportowe	18
E-sport a sport tradycyjny.....	24
EDUKACJA E-SPORTOWA	32
Powody pojawienia się e-sportu w edukacji w Polsce	33
Trudności dotyczące wdrażania w szkołach oddziałów e-sportowych.....	34
Zakładane cele kształcenia e-sportowego.....	37
Motywy podejmowania kształcenia e-sportowego	42
WPŁYW E-SPORTU NA UŻYTKOWNIKÓW.....	47
Zagrożenia związane z uprawianiem e-sportu	47
Korzyści płynące z uprawiania e-sportu.....	57
ZAPOTRZEBOWANIE NA REGULACJE PRAWNE DOTYCZĄCE E-SPORTU.....	64
WNIOSKI I REKOMENDACJE	74
SPIS ŹRÓDEŁ.....	77

WSTĘP

E-sport to forma rywalizacji odbywająca się za pomocą gier komputerowych. Słowa te stanowią często używaną definicję zjawiska, jakim jest e-sport. Niemniej, należy przy tym pamiętać, że fenomen, jakim są sporty elektroniczne, nie ogranicza się jedynie do grania w gry komputerowe. Istnieje wiele czynników, które są ogromnym wyzwaniem zarówno w rozumieniu znaczenia tego szczególnego rodzaju sportu, jak również w próbie oceny jego funkcjonowania na polskim rynku.

Poniższe treści zawierają odpowiedzi na wiele pytań, które nurtują zarówno biernych obserwatorów, jak również samych odbiorców e-sportu i czynnie działających e-sportowców. W związku z brakiem usystematyzowanej wiedzy w tej tematyce, niełatwo jest odnaleźć te wyjaśnienia, dlatego też warto się z nimi zapoznać, gdyż poniższe dane zebrane zostały podczas wyczerpującej analizy informacji zebranych w wyniku badań zarówno natury jakościowej, jak i ilościowej.

Raport ten przybliży zjawisko e-sportu, zwłaszcza na polskim rynku – skalę jego rozprzestrzenienia i popularności, rozróżnienie e-sportu od jeszcze bardziej popularnego gamingu oraz stopień profesjonalizacji e-sportu. Ponadto, w rozumieniu tego fenomenu należy zwrócić również uwagę na powiązania ze sportem tradycyjnym. Zebrane dane posłużą także identyfikacji istniejących w Polsce organizacji e-sportowych, grup interesariuszy tej dziedziny, a także ich zapotrzebowań prawnych.

Niezwykle istotnym aspektem jest pojawienie się e-sportu i gamingu w życiu młodych ludzi – odpowiedzią na popularyzację e-sportu w Polsce jest próba rozpowszechnienia specjalistycznej edukacji, pozwalającej na zdobycie profesjonalnego wykształcenia e-sportowego. Warto również poświęcić uwagę wpływowi uprawiania sportów elektronicznych na użytkowników, gdyż może ono nieść ze sobą zarówno wiele zagrożeń, jak i korzyści.

OPIS ZASTOSOWANEJ METODOLOGII

Celem przeprowadzonego badania była ocena skali zjawiska e-sportu w Polsce, w tym identyfikacja interesariuszy badanego obszaru. Prace nad jego realizacją, począwszy od strukturyzacji i dopracowania koncepcji procesu badawczego, przebiegały w okresie od lipca do listopada 2022 roku, z wykorzystaniem szeregu metod i technik badawczych. Niniejsze opracowanie stanowi rezultat końcowy całokształtu przeprowadzonych czynności podjętych przez zespół badawczy.

W ramach badania zrealizowano zarówno badania o charakterze jakościowym, jak i ilościowym. Część jakościowa badania objęła realizację indywidualnych wywiadów pogłębionych (IDI) w formule online, z przedstawicielami branży e-sportowej (w tym z przedstawicielami organizacji pozarządowych zajmujących się e-sportem) – 3 wywiady (jedna diada), przy czym każdy z przedstawicielem/przedstawicielami innej organizacji); z dyrektorami szkół z oddziałami e-sportowymi/nauczycielami uczącymi w oddziałach e-sportowych przedmiotów związanych z tym profilem – 5 wywiadów.

Badania ilościowe zostały zrealizowane z wykorzystaniem technik wywiadów ankietowych, obejmujących różne grupy respondentów. Pierwsza z grup to przedstawiciele klubów sportowych (zrealizowano 32 efektywne wywiady ankietowe, na 30 zakładanych), sportów tj.: piłka nożna mężczyzn, piłka ręczna kobiet i mężczyzn, siatkówka kobiet i mężczyzn, hokej na lodzie oraz żużel. Kolejną ankietowaną grupą były polskie związki sportowe (zrealizowano 64 efektywne wywiady ankietowe). Ponadto badanie objęło także uczniów oddziałów e-sportowych (300 uczniów, 19 szkół) i studentów kierunków e-sportowych (100 studentów, 3 uczelnie), a także e-sportowców (zrealizowano 200 efektywnych wywiadów ankietowych). Dodatkowo przeprowadzono również ogólnopolskie badanie poziomu świadomości i rozumienia pojęć e-sport oraz gaming, które realizowane było na internetowym panelu badawczym. W jego ramach zebrano 2155 efektywnie wypełnionych kwestionariuszy ankiety.

Przygotowanie niniejszego raportu końcowego wymagało realizacji wyżej wskazanych badań terenowych oraz wykorzystania metod i technik analitycznych. Analizami objęte zostały nie tylko dane zgromadzone podczas badań empirycznych, ale także dane już istniejące, niewywołane przez członków zespołu zaangażowanego w prace projektowe.

Analiza danych zastanych (desk research) objęła przede wszystkim publikacje, artykuły, raporty dotyczące e-sportu, a także inne informacje dostępne w Internecie, które mogły być pomocne w procesie identyfikacji dotychczasowych opracowań, badań, analiz w zakresie zagadnień związanych z badanym zjawiskiem.

Zebrane w trakcie badań terenowych dane jakościowe analizowane były w sposób jakościowy, natomiast dane ilościowe zostały poddane analizie statystycznej. Wartości przedstawione na wykresach dotyczących wyników badań ilościowych mogą nie sumować się do 100% ze względu na wynik automatycznego zaokrąglania.

ZJAWISKO GAMINGU I E-SPORTU W POLSCE

Rozdział ten przedstawia odpowiedzi na poniższe pytania badawcze:

- Jaka jest świadomość rozróżnienia e-sportu od gamingu w Polsce?
- Jaka jest skala gamingu i e-sportu w Polsce?
- Jakie organizacje działają w obszarze e-sportu w Polsce?
- Ilu jest profesjonalnych e-sportowców?
- Ile jest ogólnopolskich lig e-sportowych?
- Jaka jest skala inicjatyw oddolnych, tj. lig amatorskich, szkolnych, regionalnych itp.?
- Jakie rozgrywki e-sportowe są organizowane w Polsce?
- Jaka jest skala e-sportu w odniesieniu do udziału w rywalizacji, a jaka w odniesieniu do kibicowania? (oglądalność itd.)
- Jaki jest zasięg targów i wydarzeń e-sportowych organizowanych w Polsce?
- Ile klubów sportowych posiada sekcje e-sportowe?
- Które polskie związki sportowe są zaangażowane/zainteresowane zaangażowaniem w e-sport i sporty wirtualne?
W których sportach e-sport i sporty wirtualne są elementem treningu?

Natura zjawiska e-sportu jest kwestią szczególnie interesującą, zwłaszcza w momencie, w którym łączy ona w sobie zarówno cechy sportu tradycyjnego, jak i szerzej już znanego gamingu.

Adam Dąbrowski definiuje e-sport jako „formę grania w gry komputerowe charakteryzującą się bezpośrednią rywalizacją pomiędzy zawodnikami profesjonalnie do tego przygotowanymi, na ustalonych zasadach. Zwycięstwo powinno być wynikiem szeroko rozumianego talentu i zaplanowanego treningu. Zjawisku temu towarzyszą również kibice, trenerzy, sędziowie oraz wszyscy ludzie związani z organizowaniem turniejów, przygotowaniem zawodników, propagowaniem e-sportu”¹.

Na pierwszy rzut oka e-sport może więc nie stanowić kategorii szczególnie odmiennej od *gamingu*. **Jest ona jednak znaczna, gdyż e-sport jest kategorią zawierającą się w szerokim pojęciu użytkownika gier wideo.** Rozróżnienie tych kategorii jest szczególnie ważne ze względu na to, iż jeśli ktoś zspoliłby rozumienie tych zjawisk, e-sportowcem można byłoby nazwać każdego użytkownika gier wideo, który nawet w najmniejszym stopniu podejmuje się rywalizacji z innym użytkownikiem podczas hobbystycznych rozgrywek. **Definicja e-sportu jasno jednak wskazuje na to, iż w jego przypadku istotny jest element rywalizacji opartej na sztywno ustalonych zasadach oraz treningu.** Z kolei sam trening „musi być profesjonalny, tzn. zaplanowany, uwzględniający szereg psychosomatycznych ćwiczeń koncentrujących się na

¹ A., Dąbrowski. (2011). E-sport – przydawka czy coś więcej? W: Ł. Rogowski i R. Skrobacki (red.). *Spółeczne zmagania ze sportem*. Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, s. 120.



różnych elementach potrzebnych w rywalizacji oraz przeprowadzany przez ludzi do tego przygotowanych”².

Zbieżne z powyższym rozróżnienie gamingu i e-sportu zostało także zaproponowane przez przedstawicieli branży e-sportowej, którzy w swoich obszernych charakterystykach wskazywali na takie aspekty gamingu, jak:

- Rozrywka i przyjemność
- „Zabicie” czasu
- Śledzenie treści gamingowych
- Pasja i hobby
- Rywalizacja bez nastawienia na uzyskanie nagród



CHARAKTERYSTYKA GAMINGU WEDŁUG PRZEDSTAWICIELI BRANŻY E-SPORTOWEJ

Gaming jest to rozrywka z wykorzystaniem gier komputerowych. Gamingiem jest casualowe granie na kanapie, gamingiem jest granie w gry mobilne, gamingiem jest również spędzanie czasu wolnego na śledzeniu treści zarówno pisanych, jak i w formie wideo, czy podcastów związanych z grami komputerowymi. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Natomiast w przypadku zagłębienia się w naturę e-sportu, wskazywano na aspekty takie, jak:

- Rywalizacja fizycznie istniejących osób
- Rywalizacja odbywająca się na niematerialnej przestrzeni (serwerze gry)
- Współzawodnictwo sportowe ukierunkowane na zwycięstwo
- Rywalizacja z nastawieniem na uzyskanie nagrody
- Ciągła potrzeba i chęć poprawiania swoich umiejętności i wydajności
- Wymóg dbania o zdrowie i kondycję (zarówno fizyczną, jak i umysłową, psychiczną).



CHARAKTERYSTYKA E-SPORTU WEDŁUG PRZEDSTAWICIELI BRANŻY E-SPORTOWEJ

Co więcej, warto zwrócić uwagę na to, iż gaming różni się od e-sportu pod jeszcze jednym, istotnym względem – rodzajem gier elektronicznych. Nie każda gra, która istnieje, może być zaliczana do e-sportowych. **Aby gra odbierana była jako właściwa do zastosowania w sporcie elektronicznym, musi mieć następujące cechy:**

- Gra dająca takie same warunki obu zawodnikom (bądź drużynom) do rywalizacji wyłącznie w oparciu o umiejętności indywidualne (bądź zespołowe)
- Brak możliwości użycia gier, w których jedna strona rywalizacji ma przewagę dzięki ilości środków pieniężnych przeznaczonych na ulepszenia do gier.

Więc ta gra musi być zbilansowana, musi dawać takie same warunki rywalizacji ludziom i musi mieć możliwość sprawiedliwego przebiegu gry. Najważniejsze jest to żeby ten element ludzki, umiejętności indywidualne i zespołowe dawały nam zwycięzcę, czy wskazywały zwycięzcę. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

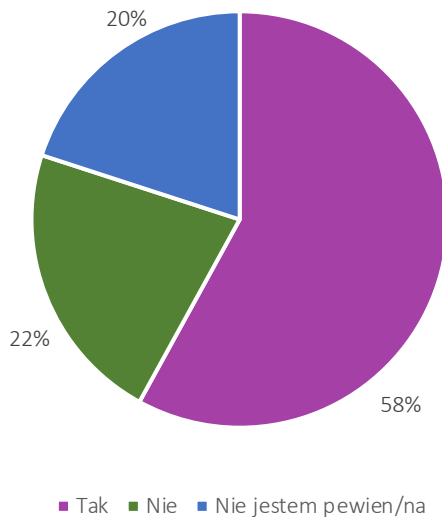
Przechodząc jednak do kolejnych nurtujących w tej tematyce pytań, jednym z nich jest poziom świadomości społeczeństwa polskiego na temat gamingu i e-sportu.

² Tamże, s. 119.

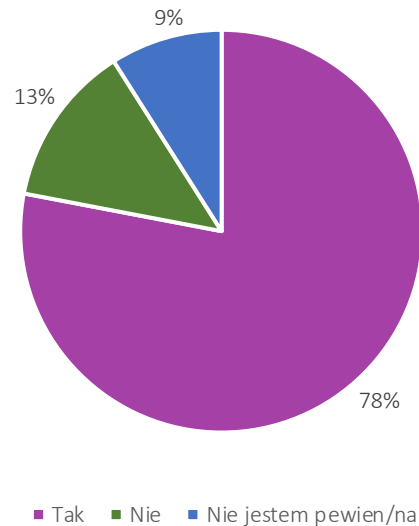


Z przeprowadzonego na ogólnopolskiej próbie badania poziomu świadomości i rozumienia tych pojęć wynika, że zdecydowanie więcej osób kojarzy e-sport niż gaming. Obie formy łącznie rozpoznawane są przez 78% badanych.

Wykres 1. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród ogółu społeczeństwa: Czy słyszał/a Pan/i kiedykolwiek o zjawisku gamingu?



Wykres 2. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród ogółu społeczeństwa: Czy kiedykolwiek słyszał/a Pan/i o zjawisku e-sportu?

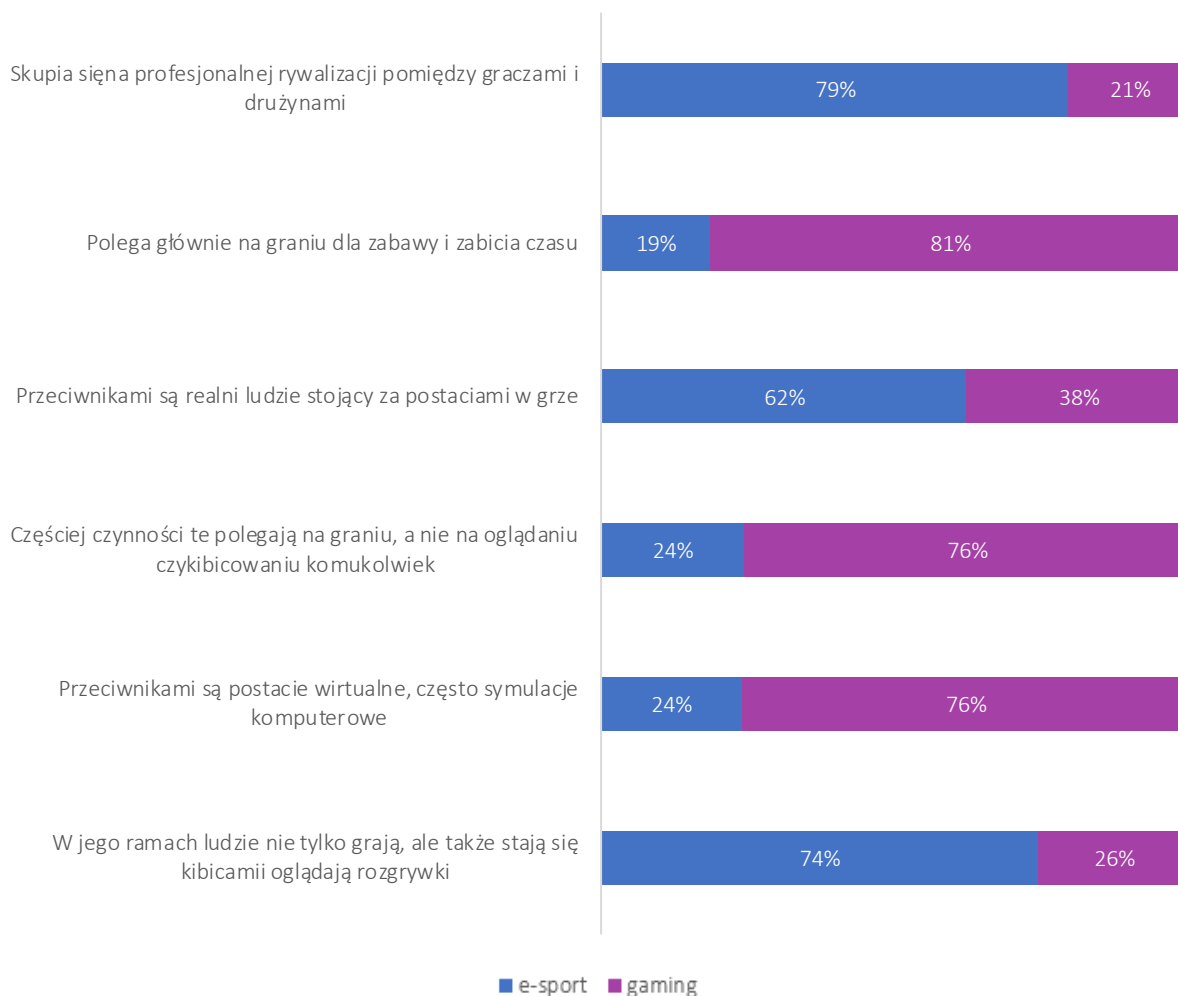


Źródło: badanie CAWI na ogólnopolskim panelu badawczym, N=2155.

Źródło: badanie CAWI na ogólnopolskim panelu badawczym, N=2155.

Ponadto osoby, które uczestniczyły w ankietyzacji i wskazały, że słyszały zarówno o jednym jak i drugim zjawisku (a więc 78% ogółu respondentów), poproszono o dopasowanie poszczególnych zdań opisujących dwa badane pojęcia. Wyniki wskazują, że osoby, które zetknęły się z nimi, w większości trafnie potrafią je scharakteryzować. **Na podstawie zgromadzonych odpowiedzi widać, że zdaniem badanych do najważniejszych wyróżników e-sportu należy zaliczyć profesjonalizację rywalizacji między graczami, a także element kibicowania towarzyszący rozgrywkom.** Istotne są te aspekty, które znajdują się w definicji e-sportu i w największym stopniu pozwalają rozgraniczyć e-sport od gamingu, który — także w opinii badanych — przede wszystkim jest zajęciem niezobowiązującym, dostarczającym rozrywki, podejmowanym dla zabicia czasu.

Wykres 3. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród ogółu społeczeństwa: Prosimy przyporządkować cechy pasujące do gamingu lub e-sportu.



Źródło: badanie CAWI na ogólnopolskim panelu badawczym (N=2155), tylko respondenci, którzy w poprzednich pytaniach wskazali, że słyszeli jednocześnie o e-sporcie i gamingu: N=1762.

Dla porównania, warto przyjrzeć się odpowiedziom na to samo pytanie, ale z perspektywy wyników badania prowadzonego wśród osób kształcących się w oddziałach i na kierunkach e-sportowych oraz profesjonalnych e-sportowców. Uczniowie klas e-sportowych oraz studenci kierunków związanych z branżą w bardzo podobny sposób postrzegają specyfikę przedmiotowych zjawisk. Warto przy tym zauważyć, że zarówno dla uczniów, jak i studentów zdecydowanie mniej ostrym wyróżnikiem – w porównaniu z opiniami ogółu społeczeństwa – pozostaje kwestia oglądania rozgrywek i kibicowania.

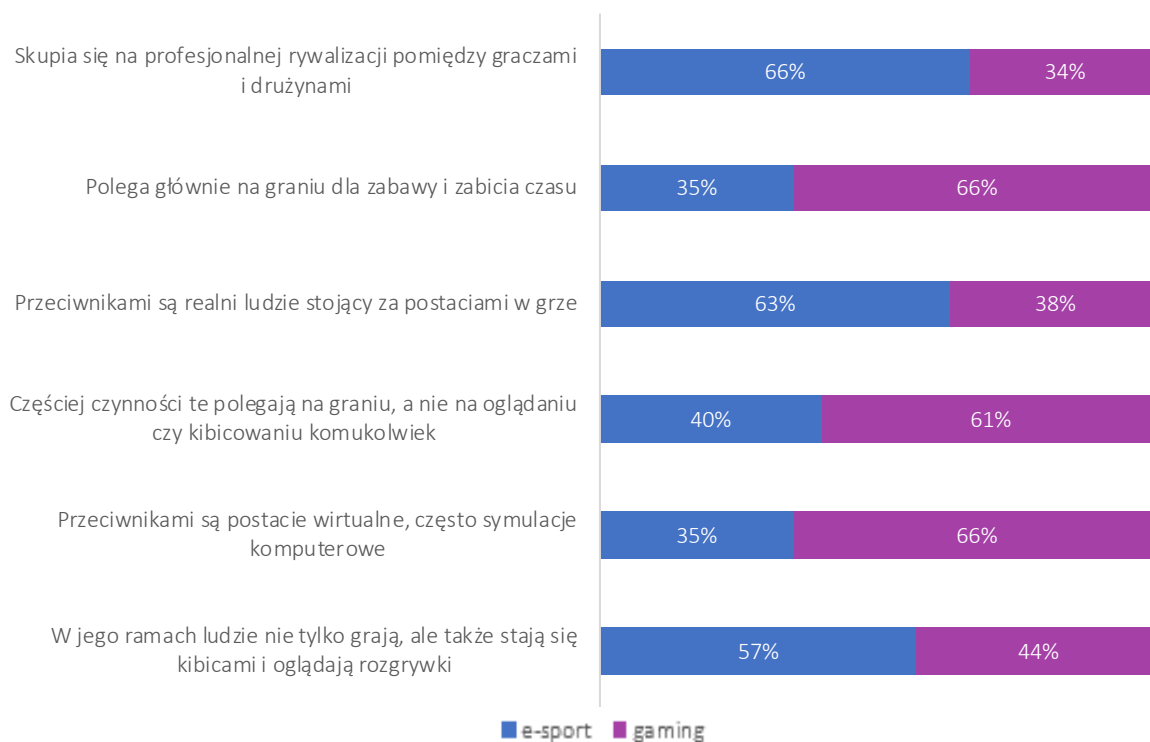
Wykres 4. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Prosimy przyporządkować cechy pasujące do gamingu lub e-sportu.



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100).

Z kolei w przypadku osób profesjonalnie zajmujących się e-sportem obserwujemy, że granice między e-sportem a gamingiem są nieco mniej ostre, biorąc pod uwagę wyszczególnione cechy. Nadal jednak zdecydowanym wyróżnikiem pierwszego ze zjawisk pozostaje profesjonalna rywalizacja pomiędzy graczami i drużynami.

Wykres 5. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Prosimy przyporządkować cechy pasujące do gamingu oraz e-sportu.



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

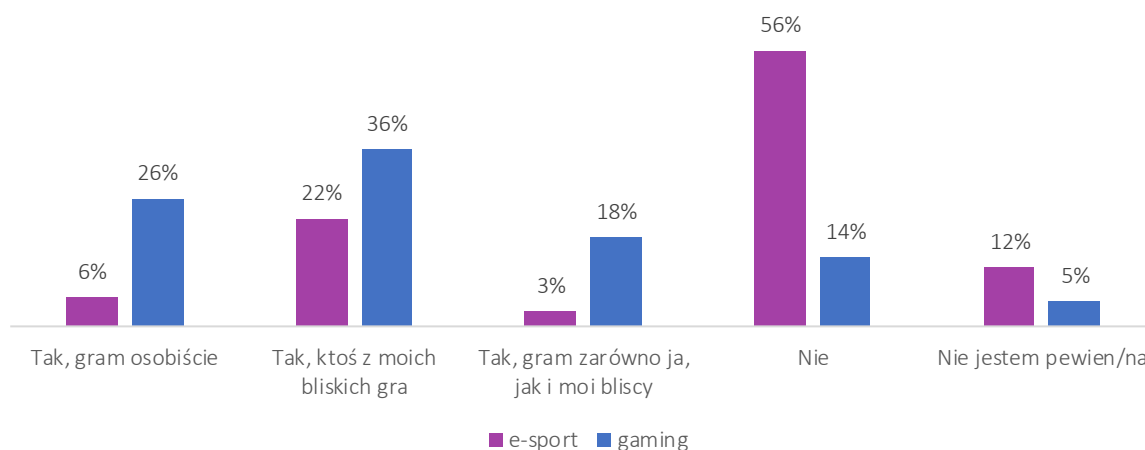
Skala gamingu i e-sportu na polskim rynku

Należy rozpocząć rozważania na ten temat od tego, iż brak konkretnych ram definicyjnych prowadzi do niejasności przy próbie zweryfikowania tego problemu nawet w przypadku perspektywy profesjonalistów. Jak wskazuje poniższy cytat, występuje duży problem w określeniu liczby osób korzystających z gier wideo.

Jest to tak naprawdę trudna liczba do oszacowania, jest dość subiektywna, bo zależy od tego, co nazywamy gamingiem, a czego nie nazywamy. I teraz przykład, jeżeli mówimy na przykład o grze Candy Crash, w którą grają głównie kobiety po 35. roku życia, często w piaskownicach, kiedy ich dziecko się bawi w piaskownicy to możemy powiedzieć, że w Polsce gra ponad 30 milionów osób w gry, które gdzieś tam sieciowo są połączone i możemy rywalizować. Natomiast realnie patrząc ja zakładam, że nie jest to większa liczba niż 15 milionów osób, tutaj wrzuciłbym tak zwanych hard userów, ale też osoby, które rekreacyjnie grają, na przykład w FIFĘ z kolegami, w sobotę, bo to też jest grupa osób, które gdzieś tam partycypuje w branży. Natomiast stricte hard userów, czyli e-sportowców uważam, że to nie jest większa grupa niż, teraz właśnie, żeby obraz się zburzył, koło dwóch, trzech tysięcy osób. I to mówię o pracownikach i zawodnikach profesjonalnych, zawodnikach profesjonalnych na kontrakcie, plus całej obsłudze tej branży od strony logistycznej, technicznej i tak dalej. I to i tak jest według mnie liczba zawyżona. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Pomimo wspomnianych niejasności, przy analizie skali występowania obu zjawisk w Polsce pomocne będą wyniki badania poziomu świadomości i rozumienia pojęć e-sport oraz gaming na ogólnopolskiej próbie respondentów. Badanych pytano, czy znają kogokolwiek, kto w celach hobbystycznych, relaksacyjnych, gra w gry komputerowe, na konsoli czy też smartfonie (gaming), a także o to, czy znają kogokolwiek, kto gra w gry komputerowe lub na konsoli profesjonalnie (e-sport). Jak można się spodziewać, **większą skalę zaobserwować można w przypadku gamingu. Wyłączając definitywne odpowiedzi przeczące oraz niezdecydowane, szacunkowo zjawisko to występuje na poziomie 81%**. Warto przy tym wskazać, że około 44% wszystkich badanych gra w gry osobiście.

Wykres 6. Rozkład odpowiedzi na pytania zadane wśród ogółu społeczeństwa: Czy zna Pan/i kogoś, kto w celach hobbystycznych, relaksujących, gra w gry komputerowe, na konsoli, czy też smartfonie? (gaming); Czy zna Pan/i kogoś grającego w gry komputerowe lub na konsoli PROFESJONALNIE? (e-sport)



Źródło: badanie CAWI na ogólnopolskim panelu badawczym, N=2155.

Powyższe wyniki można porównać z wnioskami z badań Agencji Smartscope przeprowadzonych w 2019 roku dla RTV EURO AGD. Badanie zostało zrealizowane na panelu internetowym na próbie 553 osób. Wykazano, iż granie w gry było regularnym zajęciem dla 22% badanych, natomiast 37% podejmowało się wyszukiwania informacji na ten temat sporadycznie (czytanie artykułów, oglądanie wideo, śledzenie e-sportowców na mediach społecznościowych itp.).³ Z drugiej jednak strony, Eryk Rutkowski, Jakub Marszałkowski oraz Sławomir Biedermann podają, iż na rok 2020 stan osób grających w gry w Polsce wynosił 16 milionów, z czego aż 14 mln to osoby pełnoletnie⁴.

Z kolei, jeśli chodzi o profesjonalne granie, można zauważyć, że jest to zjawisko znane około 31% ogółu naszych badanych, z czego większość wskazań dotyczy grania przez osoby bliskie respondentom. 9% osób wskazało, że osobiście grają w sposób profesjonalny.

³ AnoX. (2019). *Jak duża jest skala gamingu w Polsce? Przeprowadzono badania...* Lubię grać.

⁴ E., Rutkowski, J., Marszałkowski, S., Biedermann. (2020). *The game industry of Poland — Report 2020*.

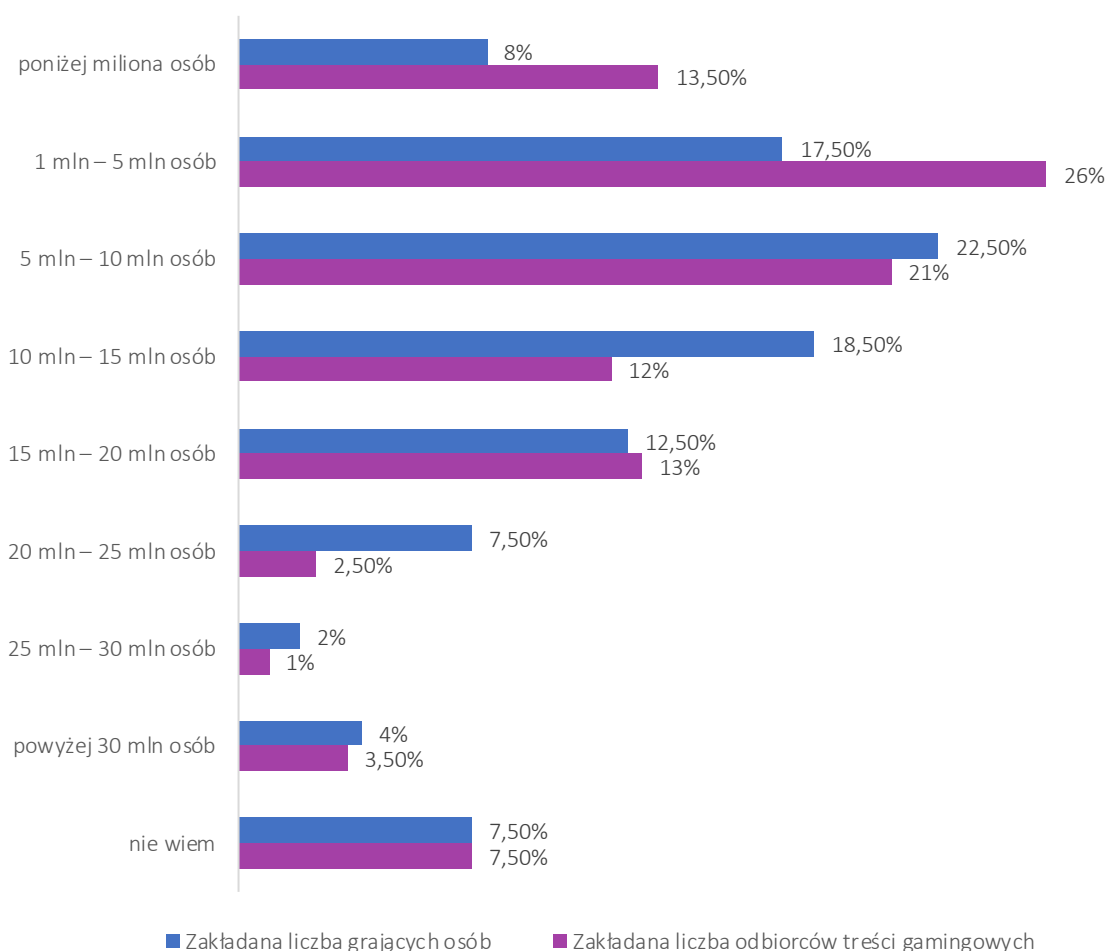
Aby odpowiednio oddać skalę zjawiska e-sportu w Polsce, zapytano samych e-sportowców o to, ile osób, według ich obserwacji, gra w Polsce w gry wideo (komputerowe, mobilne lub na konsolę) oraz o liczbę odbiorców treści gamingowych publikowanych w Internecie.

Widoczne jest więc, że w opinii 26% e-sportowców od 1 do 5 milionów osób w Polsce ogląda streamy lub gameplay'e publikowane w Internecie przez graczy. Ponadto według 32% ankietowanych działania takie podejmuje przynajmniej 10 milionów Polaków. Z drugiej jednak strony, najczęściej wskazywaną odpowiedzią (22,5%) na pytanie o liczbę graczy w Polsce, było 5 do 10 milionów osób. Pokazuje to więc, że gry wideo zdecydowanie nie są Polakom obojętne, a co więcej, są ich częstym zajęciem.



**44,5% E-SPORTOWCÓW
UWAŻA, ŻE W POLSCE JEST
PRZYNAJMNIEJ 10
MILIONÓW GRACZY**

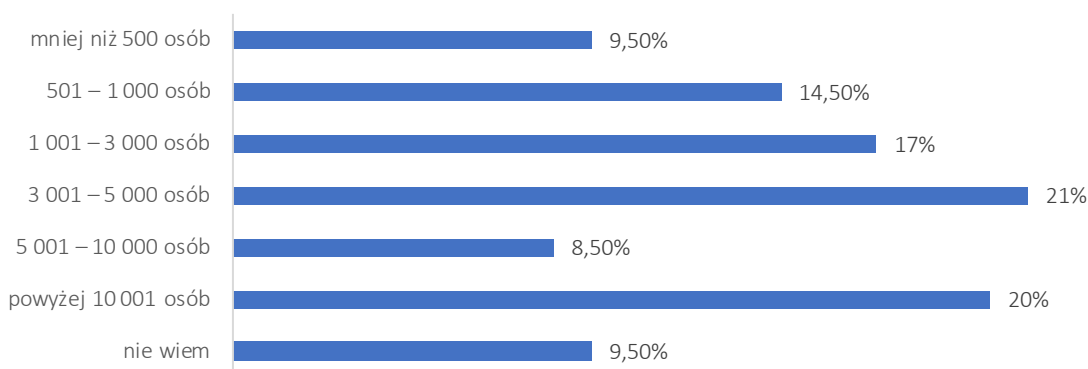
Wykres 7. Rozkład odpowiedzi na pytania zadane wśród e-sportowców: Ile osób, według Twojej obserwacji, gra w Polsce w gry wideo (komputerowe, mobilne, na konsolę)?; Ile osób, według Twojej obserwacji, ogląda w Polsce streamy lub gameplay'e publikowane w internecie przez graczy?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

W przypadku prośby o określenie skali zjawiska e-sportu, najczęściej wskazywanym przedziałem liczby profesjonalnych graczy (21%) było 3001-5000 osób. 20% e-sportowców twierdziło jednak, że pozostałych profesjonalistów jest zdecydowanie więcej, bo powyżej 10 001.

Wykres 8. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Ile osób, według Twojej obserwacji, uprawia w Polsce e-sport?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

Kolejnym aspektem, który oddaje skalę zjawiska e-sportu w Polsce jest to, jak liczne są drużyny, do których należą ankietowani e-sportowcy. Zdecydowanie najczęściej pojawiały się odpowiedzi świadczące o tym, że drużyna (zespół) ma do pięciu osób włącznie (37,5%). Z kolei 30,5% badanych jest członkami drużyn składających się z 6-10 graczy. Warto jednak przyznać, że również sama kwestia definiowania słowa *drużyna* mogła okazać się dla badanych niejasna, gdyż część odpowiedzi świadczyła bardziej o liczebności całych organizacji (np. powyżej 200 osób), aniżeli drużyn, w których odbywa się mecze i rozgrywki.

Ponadto badani działający w drużynach e-sportowych najczęściej należą do nieformalnych grup graczy e-sportowych (41%) oraz do drużyn w ramach ligi amatorskiej (21%). Niewiele mniej graczy decyduje się na grę w ramach klubu sportowego (18%), natomiast najmniejszą popularnością wśród badanych cieszyły się drużyny w ramach stowarzyszenia lub organizacji (10%), ligi regionalnej (6%), a także ligi szkolnej (4%).



POWODY UDZIAŁU E-SPORTOWCÓW W ROZGRYWKACH LIGOWYCH

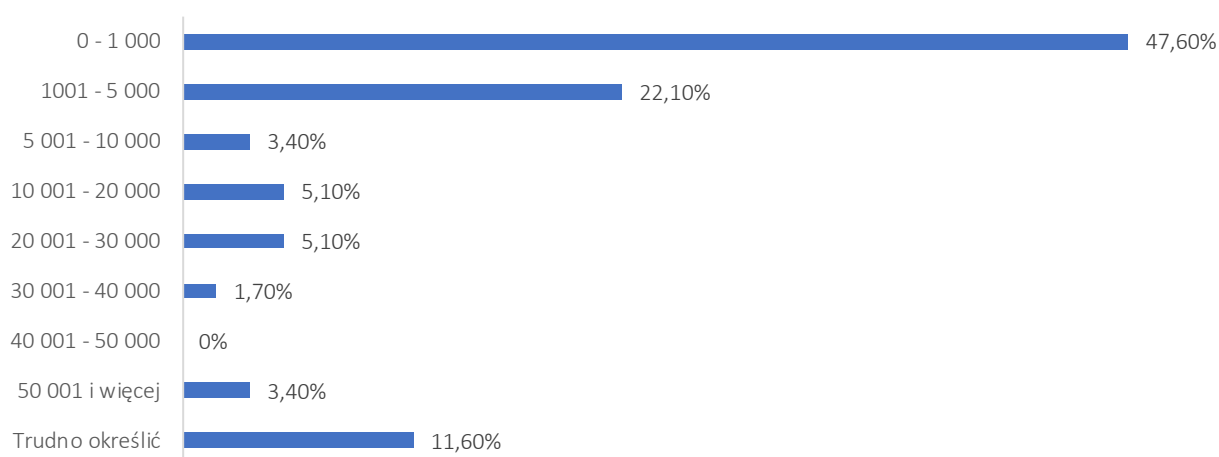
E-sportowcy zapytani o powody, dla których ich drużyna bierze udział w rozgrywkach ligowych, najczęściej wskazywali cele takie, jak promocja drużyny (27%), w ramach treningu (19%), w celu zakwalifikowania do turnieju (17%) oraz promocji zawodników (16%). Najrzadziej wskazywanymi motywacjami były natomiast chęć awansowania do wyższej ligi (12%) oraz chęć osiągnięcia korzyści finansowych (9%).



POWODY REZYGNACJI E-SPORTOWCÓW Z UDZIAŁU W ROZGRYWKACH LIGOWYCH

Respondenci, którzy odpowiedzieli, iż ich drużyna nie bierze udziału w rozgrywkach ligowych, wskazali następujące przyczyny: niska opłacalność finansowa (25%), rozgrywki ligowe wymagają od ich drużyn za dużego wysiłku (16%), drużyny respondentów nie chcą w rozgrywkach tego typu zdradzać taktyki, którą przewidują na turniej wyższej rangi (6%), oraz fakt, że rozgrywki ligowe często kolidują z rozgrywkami innego typu (6%). Znacznie przeważającą odpowiedzią był jednak po prostu brak czasu, który wskazało aż 47% badanych.

Wykres 9. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jaka jest szacowana liczba odbiorców Twoich aktywności e-sportowych?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

Badanie wykazało, że ankietowani e-sportowcy nie są zawodnikami o dużym zapleczu obserwatorów – blisko połowa (47,6%) opiera swoją działalność na odbiorcach w liczbie do 1 000. Kolejnych 22,1% badanych posiada widownię o wielkości od 1001 do 5 000. Z kolei publiczność powyżej 50 001 ma 3,4% e-sportowców. Z jednej strony pokazuje to strukturę samej grupy badanej, z drugiej jednak należy pamiętać o tym, co było podkreślane przez przedstawicieli branży – nie ma wielu wybitnych e-sportowców, którzy osiągają sukces o wielkim wymiarze, są to wyjątki. **Zdecydowanie więcej jest osób o mniejszej skali zasięgów swoich działań, co również wynika z niniejszych badań ankietowych.**

Profesjonalni e-sportowcy

Warto, analizując ten temat, ponownie przyrzeć się rozważaniom na temat samej natury definiowania profesjonalnych e-sportowców.

Musielibyśmy najpierw stworzyć definicję profesjonalnego gracza e-sportowego, kiedy to się zaczyna. Bo w e-sporcie w chwili obecnej nie mamy czegoś takiego jak licencja e-sportowca. Nie mamy czegoś takiego jak karta zawodnicza. Nie mamy



tych wszystkich mechanizmów znanych w sporcie tradycyjnym. De facto e-sportowiec zaczyna się wtedy, kiedy po pierwsze ma legalną kopię gry na swoim komputerze, po drugie ma konto w jednym z systemów turniejowych tak, jak chociażby ESL. I to już pozwala mu na rywalizację w rozgrywkach e-sportowych. Potem to w jakich rozgrywkach gra jest determinowane tylko i wyłącznie przez jego umiejętności. Dla przykładu w rozgrywkach ESL Mistrzostwa Polski może wziąć udział każdy. Przed startem każdego sezonu są organizowane otwarte kwalifikacje dla absolutnie każdego, nieważne czy grasz w tę grę tydzień, miesiąc, pół roku, rok, możesz w tym wziąć udział. Po prostu dostajesz przeciwnika, jesteś lepszy – przechodzisz dalej, jesteś słabszy – przegrywasz, odpadasz. Więc w rozgrywkach biorą udział tylko i wyłącznie ci najlepsi. Więc jeżeli uznalibyśmy, na potrzeby tego ćwiczenia, że profesjonalnie e-sportowym jest zawodnik, osoba, człowiek, który biorąc udział w rozgrywkach e-sportowych jest w stanie się utrzymać lub zarabia pieniądze, to znowu pytanie pomocnicze, ile zarabia, bo zarobić 100, 200, 300 dolarów to nie jest problem. Takich turniejów jest w Internecie mnóstwo. Ale jeżeli weźmiemy te najwyższe rozgrywki, to katalog profesjonalnych graczy e-sportowych zamknijemy w 120 osób max. Jednak potencjał, żeby ta liczba diametralnie wzrosła jest olbrzymi, bo mamy mnóstwo zawodników, tylko oni w chwili obecnej nie mają warunków do tego, żeby przejść tą ścieżkę od amatorskiego grania do bycia profesjonalnym zawodnikiem. Najczęściej zatrzymują się na ostatnim lub przedostatnim schodku przed tą profesjonalizacją, bo już po prostu nie starcza im albo czasu, albo pieniędzy. Tu już poświęcają dużo czasu na trening, na granie, ale zarabiają na tyle mało, że niestety proza życia ich zmusza do znalezienia innego zajęcia. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Należy zwrócić uwagę na problem, jaki wynika z braku pewnych jasnych ram definicyjnych – **na wet samym e-sportowcom i przedstawicielom branży niełatwo było podczas wywiadów określić jednoznacznie, czy to liczby profesjonalnych zawodników, czy nawet konkretnego wyjaśnienia pojęcia. Nie wiadomo tak naprawdę, na którym etapie dany zawodnik nadal jest amatorem, a na którym staje się profesjonalistą – być może warto rozważyć również definicję pół-profesjonalizmu?**

Wobec powyższych rozważań i danych uzyskanych dzięki jakościowej części badań można podsumować, że **w Polsce profesjonalnych e-sportowców – czyli osoby czynnie biorące udział w turniejach, rozgrywkach, posiadających pewnego rodzaju kontrakty, jednocześnie będących w stanie zarobić takie kwoty, aby móc utrzymać się z tych zarobków i nie traktować e-sportu jako dodatkowego zajęcia – jest maksymalnie 200 osób.** Jak zostało jednak wspomniane w poprzedniej sekcji – jeśli grono to zostanie nieco rozszerzone i włączone w nie zostaną także osoby, bez których technicznie i logistycznie e-sport nie mógłby istnieć, jest to maksymalnie 3 000 w skali naszego kraju.



200

LICZBA PROFESJONALNYCH
E-SPORTOWCÓW W POLSCE

3 000

LICZBA SPECJALISTÓW
DZIAŁAJĄCYCH W BRANŻY

Organizacje e-sportowe

Organizacje i stowarzyszenia funkcjonujące w e-sporcie są podstawowymi jednostkami odpowiedzialnymi za działanie branży. **Choć ta kwestia także nie jest do końca oczywista.**

Ministerstwo
Sportu i Turystyki

Openfield

Organizacje e-sportowe mogą być utożsamiane zarówno jako całe grupy specjalistów zajmujących się nie tylko formowaniem drużyn, szkoleniem i koordynowaniem ich aktywnością, ale także **organizacją ogromnych** (czasem na skalę światową) **turniejów**, **marketingiem** oraz **edukacją** na temat sportów elektronicznych. Ponadto rozumieć je można również jako **same drużyny i sztab osób** zajmujących się ich treningiem i wizerunkiem. **Można więc mówić o szerokim i wąskim rozumieniu tego określenia.**

Niemniej do znanych organizacji i stowarzyszeń na polskim rynku e-sportowym należą:

- Honoris
- Illuminar Gaming
- Pirates Esports
- PACT
- Devils.One
- AGO Esports⁵
- Anonymo Esports⁶

Warto jednak również wspomnieć o działalności takich podmiotów, jak **Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych (Esports Association)**, które jest organizacją non-profit założoną w 2016 roku w Katowicach. Do jej działań należy m.in. edukacja w zakresie e-sportu poprzez autorski program nauczania, organizacja Ogólnopolskiego Kongresu Sportów Elektronicznych, czy też prowadzenie projektu Narodowej Drużyny Esportu⁷. Kolejnym szeroko działającym podmiotem jest **Polski Związek Sportów Elektronicznych**, którego celami są rozwój branży e-sportowej, promocja jej działań oraz edukacja poprzez tworzenie dobrych praktyk i szerzenie wiedzy o sportach elektronicznych⁸. Wspomnieć można również o stowarzyszeniu **ESPORT POLSKA**, które skupia się na działaniach wspierających aktywne ligi e-sportowe w kraju, na wypracowywaniu aktywności antydopingowych i antydyskryminacyjnych, a także rozwoju e-sportu w euroregionie Beskidy⁹.

Perspektywa e-sportowców w tym kontekście również jest interesująca. Zapytani o to, czy w związku z uprawianiem e-sportu przynależą do jakiejś organizacji działającej w tym obszarze w Polsce, w zdecydowanej większości odpowiedzieli, że nie (89,5%). Odpowiedź twierdząca została wskazana w 10,5% przypadków. Natomiast wśród odpowiedzi wskazujących na konkretne organizacje, badani najczęściej wymieniali takie podmioty, jak Pompa Team oraz Intel Extreme Masters. Z kolei ten sam wynik otrzymały organizacje takie, jak: Esprit, NightStalkers Esports, League of Distortion (będąca drużyną lokalną), ligi miejskie, Natus Vincere oraz TSM.

⁵ M., Banaszak i in. (2020). *E-sport 2020. Biznes – Rynek pracy – Edukacja*.

⁶ CS GO Wiki Fandom. *Anonymo Esports*.

⁷ Esports Association Polska. *O Stowarzyszeniu*.

⁸ Polski Związek Sportów Elektronicznych. *Nasze Cele*.

⁹ Esport Polska. *O nas*.



Rozgrywki i wydarzenia e-sportowe

Bardzo istotnym elementem działalności branży e-sportu są także **rozgrywki i wydarzenia dotyczące sportów elektronicznych** – polegają zarówno na rozgrywaniu meczów, ich transmisjach, wywiadach, wystąpieniach znanych osobistości e-sportowych i specjalistów, jak również spotkaniach mających na celu propagowanie świadomości na temat e-sportu. Należy także pamiętać, iż w zależności od wagi i rangi wydarzenia, jego zasięg znacznie się różni – ligi profesjonalne, które mają miejsce w Polsce, sięgają nawet do odbiorców ogólnoswiatowych, co wyjaśnione zostanie poniżej.

Warto wobec tego zastanowić się nad tym, jakie istnieją rodzaje rozgrywek i lig e-sportowych w Polsce. **Można więc wyróżnić ligi amatorskie, półprofesjonalne oraz profesjonalne.** W celu zrozumienia kluczowych różnic pomiędzy nimi, należy przyjrzeć się poniższym wyjaśnieniom.

Liga amatorska od półprofesjonalnej różni się tym iż ligi półprofesjonalne są często już transmitowane w telewizji lub na platformie Twitch, a to się wiąże z tym, że zawodnicy muszą przychodzić na czas, na dany mecz, muszą mieć barwę drużynową, tak w nomenklaturze mainstreamowej. Ta liga już posiada sponsorów, więc nie grają o przysłowiowe nagrody barterowe, ale na przykład o nagrody finansowe(...). Czyli mają regularny przyływ gotówki, a nie jest to założmy punktowa kwota, jak w zawodach amatorskich, gdzie raz w roku mamy finały takich rozgrywek i możemy wygrać na przykład 20 tysięcy złotych na zespół, co daje tam 3-4 tysiące złotych na osobę, a w perspektywie dwunastu miesięcy to są grosze, umówmy się, i to wygrywa jedna drużyna na przykład na 20, a w przypadku drużyn półprofesjonalnych, czyli osób bez kontraktu – oni potrafią uczestniczyć w zawodach na przykład 3 razy w tygodniu, bo się pojawiają takie online projekty, gdzie można wygrać na przykład 6 tysięcy euro i, nie mają swojej pensji stałej, ale w cudzysłowie mają "kieszonkowe" z tego, że rywalizują w tego typu zawodach. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Co więcej, w trakcie wywiadów z przedstawicielami branży, na pytanie dotyczące lig e-sportowych prowadzonych na terenie Polski, badani wskazywali, że trudno byłoby to wprost określić właśnie ze względu na specyfikę takich rozgrywek, proces ich powstawania oraz brak prawnych, odgórnych ram organizacji takich wydarzeń. Inicjatywy stricte amatorskie zostały określone jako takie, które zazwyczaj tworzone są przez osoby, które nie znalazły dla siebie odpowiedniej ligi półprofesjonalnej lub profesjonalnej, więc stworzyły własną – informując o niej tzw. *drogą pantoflową*, w formie aktywności na grupach zamkniętych na platformie Facebook lub wśród znajomych graczy. Takie ligi kończą się najczęściej po jednym lub dwóch sezonach. Należy jednak pamiętać o aspekcie praw autorskich do gry komputerowej.

Nawet na poziomie amatorskim musimy mieć zgodę na wykorzystanie znaków towarowych tej gry, nazwy tej gry. Jeżeli robimy zawody z nagrodami to też musimy mieć zgodę na pulę nagród lub na barter, który dajemy uczestnikom i myślę, że od tego w zasadzie cała ta zabawa się zaczyna. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

W przypadku rozgrywek półprofesjonalnych i profesjonalnych, najczęściej zaangażowane są już jakieś organizacje lub podmioty działające w branży – w grę wchodzi



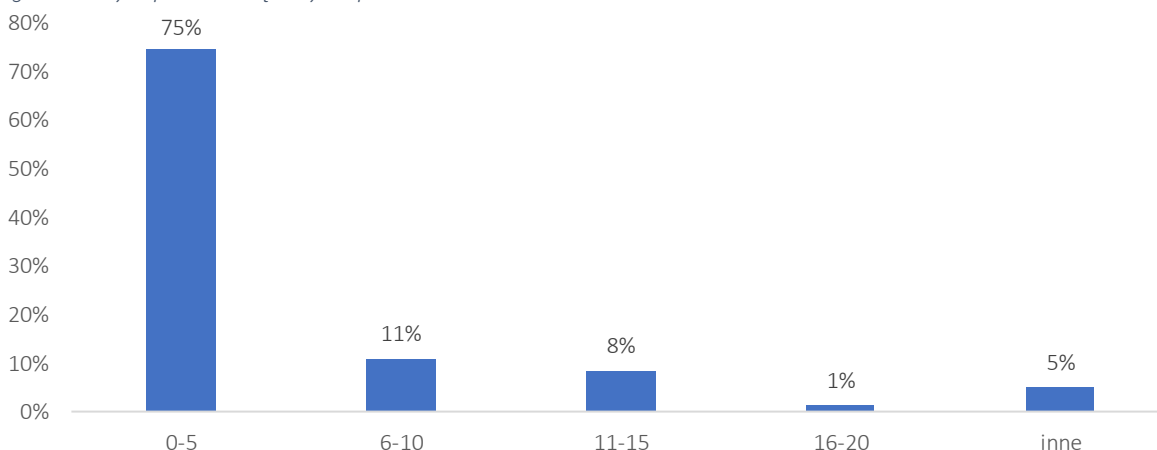
tu pozyskiwanie finansowania (czy to od sponsorów prywatnych, z pieniędzy publicznych lub dotacji konkursowych), kampania reklamowa zawodów oraz cały sztab specjalistów stojący za organizacją wydarzenia. **Kwestia finansowania profesjonalnych lig e-sportowych jest również interesująca – finanse pochodzą z trzech obszarów.**

Jeden to podmioty publiczne, o których już wspominałem, czyli jednostki samorządów terytorialnych, administracja publiczna i trzeci sektor, czyli na przykład Polska Fundacja Narodowa, Fundacja Lotto i tym podobne. Z drugiej strony jest to sektor prywatny, czyli sponsorzy FMCG na przykład, czyli batoniki, chipsy i tak dalej. I pozostałe podmioty z tego sektora, czyli sportowe i tak dalej. Natomiast jest to sektor B2B, tak bym to nazwał. Trzecią grupą przychodów może być system dotacyjny, tak zwane donejty w grach, czyli jeżeli streamujemy albo organizujemy pewne projekty to sama społeczność może nam przekazać pewne finansowanie. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Organizację rozgrywek e-sportowych w Polsce można również rozpatrywać z punktu widzenia placówek i osób związanych z kształceniem w tym kierunku. **Na podstawie wyników przeprowadzonej ankietyzacji odnotowano, że szkoły, w których funkcjonują oddziały e-sportowe,¹⁰ umożliwiają badanym uczniom wyjazdy na turnieje i zawody e-sportowe w jednej czwartej przypadków.** Najczęściej są to wydarzenia o zasięgu krajowym (35% wskazań). Warto jednocześnie zaznaczyć, że **w wielu przypadkach (27%) uczniowie ci nie wiedzą, jaki był zasięg największego turnieju, w którym brali udział.**

Należy zwrócić w tym miejscu uwagę również na działania ankietowanych e-sportowców. Jak deklarowali, udział w rozgrywkach ligowych bierze 54,5% spośród drużyn e-sportowych, do których należą respondenci badania.

Wykres 10. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Ile razy w roku bierzesz udział w oficjalnych turniejach organizowanych przez zewnętrznych sponsorów?

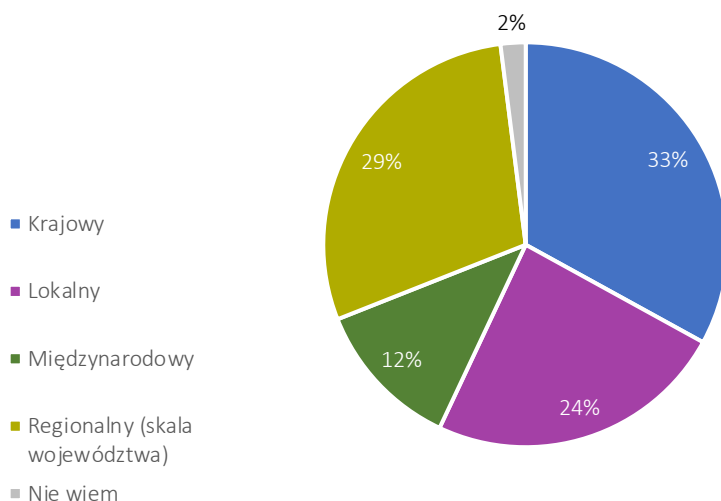


Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

¹⁰ Należy pamiętać, iż w całości raportu rozpatrywane są **tylko placówki, w których znajduje się klasa o profilu e-sportowym (lub dodatku e-sportowym realizowanym w ramach profilu informatycznego i innych)**, nie jest to więc odsetek dotyczący ogółu placówek oświatowych. Więcej o charakterystyce badanych szkół można przeczytać w dziale [EDUKACJA E-SPORTOWA](#).

Co więcej, ponad połowa (58,5%) drużyn e-sportowych bierze udział w oficjalnych turniejach organizowanych przez zewnętrznych sponsorów. **Jednak prawie 75% badanych bierze udział w takich turniejach mniej niż 5 razy do roku.** Niemal 11% uczestniczy nie częściej niż 10 razy, z kolei nieco ponad 1% respondentów uczestniczy w zawodach niemal 20 razy do roku.

Wykres 11. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jaki był zasięg największego turnieju e-sportowego, w jakim brałeś/aś udział?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

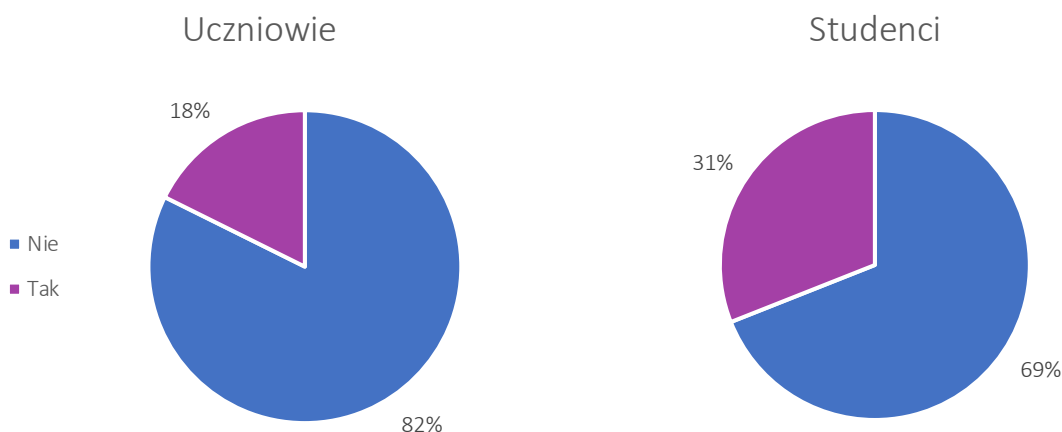
Warto także dodać, że odpowiadając na pytanie dotyczące zasięgu największego turnieju e-sportowego, w jakim brali udział, e-sportowcy najczęściej wskazywali turnieje krajowe (33%) oraz turnieje regionalne o skali wojewódzkiej (29%). Większym zainteresowaniem cieszyły się również turnieje lokalne (24%), mniejszym natomiast międzynarodowe (12%).

19% przebadanych studentów kierunków e-sportowych wykazało, że ich uczelnia umożliwia im wyjazdy na turnieje i zawody e-sportowe. Często jednak trudno było im określić, jaki był zasięg największego turnieju, w jakim brali udział (37% odpowiedzi „nie wiem”). Taka sama część badanych studentów wskazywała, że były to wydarzenia o skali tylko lokalnej.

Nawiązując jednak do skali wydarzeń organizowanych oddolnie, należy wspomnieć także o klubach, rozgrywkach i innych formach aktywności, które tworzą się wokół uczniów i studentów edukujących się w klasach i na kierunkach e-sportowych. **Widoczne jest, że 18% spośród badanych uczniów należy do jakiegokolwiek klubu, stowarzyszenia bądź drużyny e-sportowej – biorąc więc pod uwagę fakt, iż badani byli tylko uczniowie uczęszczający do klas o profilu e-sportowym, wynik aktywności ankietowanej młodzieży jest dosyć niski.** Warto ponadto podkreślić, że w blisko połowie przypadków są to amatorskie formy grupowej aktywności. Zaledwie 6% uczniów, którzy należą do jakiegokolwiek drużyny, klubu czy

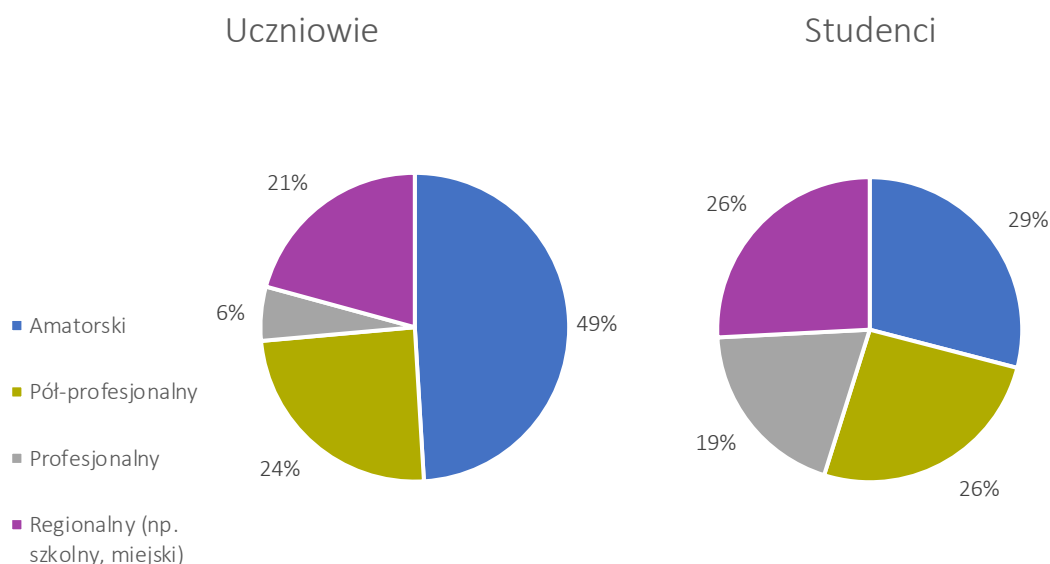
stowarzyszenia, wskazało, że mają one charakter profesjonalny. Inaczej sytuacja ta wygląda w przypadku **studentów**, którzy (jak widoczne jest to na przedstawionych poniżej wykresach), w **większym stopniu profesjonalizują swoją działalność związaną z e-sportem poza samym podejmowanym kształceniem kierunkowym**. 31% studentów edukujących się na kierunkach e-sportowych należy do jakiegokolwiek klubu, drużyny bądź stowarzyszenia, z czego 19% wskazało, że są one profesjonalne.

Wykres 12. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Czy należysz do jakiegoś klubu/stowarzyszenia/drużyny e-sportowej?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100).

Wykres 13. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Jakiego rodzaju jest to klub/stowarzyszenie/drużyna?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300) – tylko osoby, które zaznaczyły, że należą do jakiegoś klubu/stowarzyszenia/drużyny e-sportowej, N=53 ; wśród studentów (N=100) – tylko osoby, które zaznaczyły, że należą do jakiegoś klubu/stowarzyszenia/drużyny e-sportowej, N=31.

Widoczne jest więc, że istnieje wiele rodzajów rozgrywek i wydarzeń e-sportowych, które mają – czasem skrajnie – różną rangę w świecie sportów elektronicznych. Zarówno studenci, jak i uczniowie, mogą rywalizować między sobą i zdobywać nagrody oraz miana najlepszych graczy. Wobec tego trzeba skupić się również na przykładach takich zawodów. Do polskich rozgrywek na poziomie międzyszkolnym lub międzyuniwersyteckim należą między innymi:



ROZGRYWKI NA POZIOMIE MIĘDZYSZKOLNYM I MIĘDZYUNIWERSYTECKIM

- UNIVERSITY ESPORTS – EDU
- SZKOLNE MISTRZOSTWA ESPORTOWE
- TEB SZKOLNA LIGA E-SPORTOWA

UNIVERSITY ESPORTS – EDU¹¹

Przedsięwzięcie rozpoczęte w roku 2018 – ogólnopolskie akademickie rozgrywki e-sportowe realizowane w ramach dyscyplin League of Legends i Counter Strike. Celem projektu jest wsparcie społeczności gamingowych na uczelniach oraz umożliwienie rozwoju osobistego i zawodowego w świecie nowoczesnych technologii. Najlepsze drużyny kwalifikują się do rozgrywek międzynarodowych. Drużyną, która wygrała rozgrywki w sezonie 2020/2021 jest Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych (Counter Strike).

Szkolne Mistrzostwa Esportowe¹²

Projekt został stworzony jako inicjatywa dla lokalnych społeczności. Istnieją trzy fazy przebiegu zawodów – faza kwalifikacji (otwarte dla wszystkich uczniów zawody podzielone na cztery tury, z każdej z tur awansują dwie drużyny), faza ligowa (gra na poziomie każdy z każdym, gdzie awansuje sześć zespołów) oraz faza finałowa (określana mianem play off, rozgrywana na żywo lub online). Warto wspomnieć, że w pierwszej edycji (2020) udział wzięło ponad 500 uczniów (zakładana liczba wynosiła maksymalnie 300), co pokazuje ogromną skalę zainteresowania takimi przedsięwzięciami wśród młodych ludzi.

TEB Szkolna Liga E-sportowa¹³

Jest to inicjatywa, której partnerami są Easports Association oraz MSI Polska. Uczniowie szkół TEB Technikum, którzy uczęszczają do klas Technik informatyk i e-sport mogą rywalizować ze sobą pod względem umiejętności oraz wiedzy w ramach takich tytułów, jak Counter Strike GO, League of Legends oraz Minecraft.

Z kolei chcąc skupić się na profesjonalnej i bardziej rozprzestrzenionej części branży e-sportowej, należy przyjrzeć się przykładowym wydarzeniom e-sportowym organizowanym w Polsce.



ROZGRYWKI NA POZIOMIE OGÓLNOPOLSKIM LUB MIĘDZYKRAJOWYM

- POLSKA LIGA ESPORTOWA
- ESL MISTRZOSTWA POLSKI
- INTEL EXTREME MASTERS W KATOWICACH

¹¹ University Esports. *Co to jest UNIVERSITY ESPORTS – EDU.*

¹² Szkolny Esport. *Szkolne Mistrzostwa Esportowe.*

¹³ TEB Technikum. *TEB Szkolna Liga E-Sportowa.*



Polska Liga Esportowa¹⁴

Jest to seria rozgrywek w ramach gier Counter Strike, League of Legends, FIFA oraz wyścigów Simracing. Turnieje dzielą się na dwie sesje – wiosenną i jesienną. Co więcej, jak podaje sama PLE, „głównymi turniejami organizowanymi z ramienia Polskiej Ligi Esportowej są rozgrywki PGE Dywizji Mistrzowskiej, Superpucharu, a od 2022 roku – międzynarodowe zawody VALORANT EAST: UNITED, które odbywają się w 20 krajach Europy Środkowo-Wschodniej. Pula finansowa na sezon 2022 wynosi 1 mln złotych.”¹⁵

ESL Mistrzostwa Polski

ESL Mistrzostwa Polski to prestiżowy polski cykl rozgrywek esportowych. Warto przyjrzeć się liczbom świadczącym o poziomie i skali rozgrywek sprzed trzech lat – „ze względu na rangę rozgrywek i uczestniczące zespoły rozgrywki te cieszą się na tyle dużą rangą światową, że zwycięzcy edycji jesień 2019 nie tylko otrzymali 80 tys. złotych nagrody, ale także bardzo cenne miejsce w kwalifikacjach do wspomnianego wcześniej IEMu w Katowicach. Finały rozgrywek odbywały się natomiast w formie offline w Katowicach w siedzibie organizatorów i dedykowanym studio – ESL Arenie. Głównym miejscem do śledzenia rozgrywek pozostał jednak Internet, gdzie na kanałach organizatora zanotowano prawie 3,5 miliona wyświetleń przy średniej oglądających rozgrywki na poziomie 90 000 osób. Równoległe do rozgrywek CS odbywały się spotkania w drugim tytule – League of Legends, gdzie najlepsze polskie zespoły walczyły o 35 tys. złotych nagrody głównej.”¹⁶ Ponadto badania jakościowe wykazały, iż w obecnym sezonie ESL Mistrzostw Polski do kwalifikacji przystąpiło ponad 550 zespołów (przy czym jeden zespół składa się z przynajmniej 5 zawodników), więc 2500 graczy wzięło udział. Z kolei nagrody pieniężne wypłacane były z puli nagród o skali 100 000 złotych.

Intel Extreme Masters w Katowicach¹⁷

Intel Extreme Masters jest serią międzynarodowych turniejów esportowych, rozpoczętych w roku 2006. W roku 2013 zapoczątkowano odbywanie światowego finału turnieju w Katowicach, gdzie za organizację wydarzenia odpowiedzialny jest podmiot ESL Gaming. Dla porównania skali zjawiska warto dodać, iż w pierwszym roku e-sportowych działań w Katowickim Spodku liczba kibiców przybyłych na finał wyniosła 12 tysięcy osób. Z kolei w roku 2021 (pomimo ograniczeń pandemicznych turniej miał miejsce, jednak w formie online) „same rozgrywki w CS:GO wygenerowały oglądalność na poziomie ponad 18 mln godzin. W szczytowym momencie śledziło je ponad 550 tys. osób. Oznacza to, że były najchętniej oglądanymi rozgrywkami online w CS:GO, transmitowanymi na Twitchu. Niespodzianek nie zabrakło także w obszarze samej rywalizacji esportowej. (...) IEM Katowice 2021 zakończył tym samym cykl 25 turniejów składających się na pierwszy sezon ESL Pro Tour, którego sumaryczna oglądalność wyniosła ponad 200 mln godzin!”¹⁸.

¹⁴ M., Banaszak i in. (2020). *E-sport 2020. Biznes – Rynek pracy – Edukacja*.

¹⁵ Polska Liga Esportowa. *POLSKA LIGA ESPORTOWA*.

¹⁶ M., Banaszak i in. (2020). *E-sport 2020. Biznes – Rynek pracy – Edukacja*.

¹⁷ Poland of IT masters. (2021). *Intel Extreme Masters, Katowice 2022*.

¹⁸ Tamże.



Dane te oddają skalę i popularność tego wydarzenia, co jednocześnie przełożyć można na zainteresowanie samym e-sportem. Co więcej, sam fakt, że to właśnie w Polsce organizowane są tak poważne dla e-sportu działania, wskazuje na poziom, jakim odznacza się rozwój sportów elektronicznych na polskim rynku.

Warto również wspomnieć to, iż sami e-sportowcy wyróżnili znane im wydarzenia e-sportowe, których nazwy należy poznać. Wśród nich są:

- Intel Extreme Masters
- Poznań Game Arena
- ESL Impact
- Games Clash Masters
- Icons Global Championship
- GameON
- FACEIT Pro League
- Polska Federacja Esportowa

Z kolei samo uczestnictwo badani zadeklarowali w takich wydarzeniach, jak Intel Extreme Masters, Poznań Game Arena, Games Clash Masters, Icons Global Championship oraz ESL Impact. Do najważniejszych – w opinii ankietowanych e-sportowców – wydarzeń e-sportowych, które mają miejsce w Polsce, należą Intel Extreme Masters, Poznań Game Arena, Counter Strike Go oraz Pyrkon. W przypadku pytania dotyczącego kluczowych rozgrywek na polu polskich sportów elektronicznych, poza wymienionymi powyżej, pojawiło się także **Call of Duty World League Poland**.

Interesujący jest także rozkład procentowy gier najpopularniejszych wśród ankietowanych. Największy odsetek spośród badanych graczy specjalizuje się w grze Counter Strike (20,5%) oraz w League of Legends (15,5%). Zaledwie 5% mniej graczy wybrało grę FIFA (13,5%), natomiast rzadziej wybrane zostały gry takie, jak: Fortnite (6%), World of Tanks (3,5%), Call of Duty (3%), Minecraft (2,5%), DOTA 2 (2,5%) oraz Battlefield (1,5%).

E-sport a sport tradycyjny

Współzawodnictwo i rywalizacja bez wątplenia są cechą wspólną zarówno sportów tradycyjnych, jak i tych elektronicznych – zgodnie z **ustawową definicją sportu**, są nim „**wszelkie formy aktywności fizycznej**, które przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane **wpływają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych** na wszelkich poziomach.”¹⁹ Ponadto warto zwrócić uwagę także na zapis świadczący o tym, że „**za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego.**”²⁰ Jak wynika z powyższej definicji, e-sport jest jednym ze sportów. Nie da się jednak zaprzeczyć, iż aktywność

¹⁹ Dz. U. 2010 Nr 127 poz. 857. *Ustawa o sporcie*. Art. 2, ust. 1a.

²⁰ Tamże.

fizyczna jest dosyć szerokim pojęciem i tak samo, jak za aktywność można uznać bieganie, pływanie, szermierkę na wózkach, czy też szachy, tak samo jest nią prowadzenie pojazdu przy pomocy kierownicy elektronicznej, celowanie z broni myszką lub strategiczne kierowanie drużyną w grze zespołowej.

Co więcej, „chęć bycia najlepszym, pokazania swoich umiejętności w danej dziedzinie i udowodnienia samemu sobie swoich wysokich umiejętności są wpisane w rywalizację, która była siłą napędową powstania turniejów w grach komputerowych już ponad trzy dekady temu. Jest to immanentna cecha każdego sportu, która powoduje, że zawodnicy dążą w swoich działaniach do osiągnięcia w kluczowym momencie jak najlepszego wyniku. Służą temu kilkugodzinne treningi, poświęcenie się im kosztem innych czynności oraz podporządkowanie swojego życia dyscyplinie.”²¹ Widoczne jest więc wiele punktów wspólnych sportów tradycyjnych z elektronicznymi. Należy jednak spojrzeć na ten problem również z perspektywy przedstawicieli sportów tradycyjnych.

Przeprowadzone badania ilościowe wśród przedstawicieli **klubów sportowych** wskazują wyraźnie, że **e-sport oraz sporty wirtualne jako samo zagadnienie, a także kwestia powiązana ze sportem w rozumieniu tradycyjnym, nie są zjawiskiem powszechnie im znanym.** Świadczą o tym chociażby odpowiedzi badanych na temat obowiązujących w polskim prawie regulacji związanych ze sportem, w kontekście e-sportu (wyniki z tym związane zostały szerzej opisane w sekcji [ZAPOTRZEBOWANIA PRAWNE W DZIEDZINIE E-SPORTU](#)). **Zdecydowana większość respondentów miała trudności z określeniem jakichkolwiek kwestii wiążących się z tym obszarem, tłumacząc jednocześnie, że ogółem tematyka e-sportu nie jest im znana i – w wielu przypadkach – nie leży w kręgu ich za interesowań.** Nie dziwi zatem, że na 32 zbadane kluby sportowe, tylko w trzech znajdują się sekcje e-sportowe. Liczą one od 20 do 50 członków.

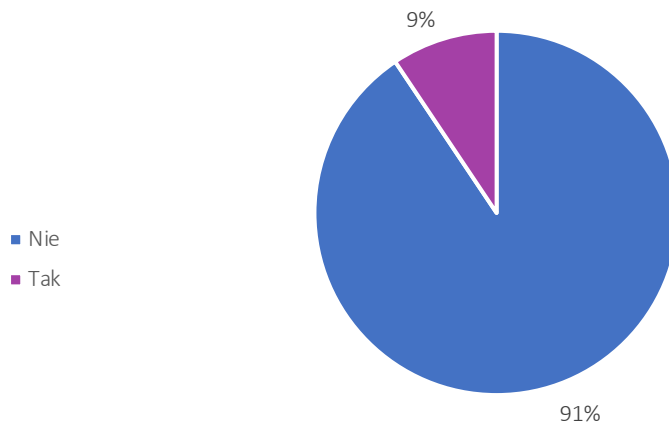


**W BADANIU WZIĘŁY UDZIAŁ
KLUBY Z NASTĘPUJĄCYCH
SPORTÓW:**

- PIŁKA NOŻNA MĘŻCZYZN
- PIŁKA RĘCZNA KOBIET I MĘŻCZYZN
- SIATKÓWKA KOBIET I MĘŻCZYZN
- HOKEJ NA LODZIE
- ŻUŻEL

²¹ A., Dąbrowski. (2011). E-sport – przydawka czy coś więcej? W: Ł. Rogowski i R. Skrobaccki (red.). *Spoleczne zmagania ze sportem*. Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Wykres 14. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród przedstawicieli klubów sportowych: Czy w Państwa klubie znajduje się sekcja e-sportowa?



Źródło: badanie CAWI z przedstawicielami klubów sportowych, N=32.

Wspomniane sekcje e-sportowe działają w ramach takich wymienianych przez respondentów gier, jak poniższe:

- FIFA, w tym społecznościowy tryb online „wirtualne kluby”
- eFootball (Pro Evolution Soccer)
- Counter-Strike
- Fortnite
- Valorant
- Minecraft
- Rocket League

Analiza stron internetowych polskich klubów sportowych wykazała jednak, że sekcje sportów elektronicznych znajdują się w nieco większej liczbie klubów, niż wynikało to z badania. Niemożliwym jest jednak określenie tego, ile jest ich konkretnie, gdyż często informacje znajdujące się na portalach społecznościowych okazują się nieaktualne – sekcji tych już nie ma lub są dopiero w planach. Niemniej warto wymienić kilka przykładowych klubów sportowych posiadających sekcje e-sportowe. Wśród nich są:

- Zawisza Bydgoszcz
- Odra Wodzisław
- Arka Gdynia
- Legia Warszawa
- Wisła Kraków
- Wisła Płock

Powyższe wnioski potwierdzają również wyniki badania ankietowego przeprowadzonego wśród przedstawicieli PZS. Na 64 przedstawicieli PZS jedynie 4 (co stanowi 6% wszystkich PZS) odpowiedziało, że w obrębie ich sportu istnieją kluby sportowe, które posiadają sekcje e-sportowe. Były to: Polski Związek Żeglarski, Polski Związek Brydża Sportowego, Polski Związek Bilardowy oraz Polski Związek Wushu. W 22% przypadków respondenci nie posiadali wiedzy, by móc konkretnie odpowiedzieć na to pytanie.



**POLSKIE ZWIĄZKI SPORTOWE,
KTÓRE WSKAZAŁY, ŻE KLUBY
W ICH SPORTACH PROWADZĄ
SEKCJE E-SPORTOWE:**

- POLSKI ZWIĄZEK ŻEGLARSKI
- POLSKI ZWIĄZEK BRYDŻA
SPORTOWEGO
- POLSKI ZWIĄZEK WUSHU
- POLSKI ZWIĄZEK BILARDOWY

Grupę przedstawicieli PZS zapytano również o to, czy ogółem ich związek angażuje się w jakikolwiek sposób w e-sport – otrzymano 11% twierdzących odpowiedzi. Przy czym warto wyróżnić, na czym to zaangażowanie polega, na podstawie analizy odpowiedzi w pogłębiającym pytaniu otwartym:

- W przypadku takich sportów, jak brydż sportowy czy szachy, organizowane są regularne rozgrywki online.
- Według deklaracji w ankiecie, Polski Związek Żeglarski angażuje się w organizację profesjonalnych wydarzeń e-sportowych i promuje e-sport jako alternatywę dla osób, które przez różnego rodzaju bariery (lokalizacyjne, finansowe, itp.) nie mogą uprawiać sportu tradycyjnego.
- W ramach Polskiego Związku Kolarskiego działa Komisja E-Sport, która zajmuje się wyłanianiem zawodników do Mistrzostw Świata e-Sport na platformie Zwift.
- W Polskim Związku Orientacji Sportowej podjęto działania, by specjalnie powołany do tego zespół przygotował rekomendacje na temat możliwych kierunków uwzględniania e-sportu (a do tej pory część kadrowiczów bierze udział w e-sportowej formie współzawodnictwa).
- W niektórych związkach włączono elementy e-sportu za sprawą ograniczonych możliwości tradycyjnej rywalizacji podczas pandemii (wskazania takie odnotowano w przypadku związków związanych z takimi sportami, jak: karate i szachy).

Należy także podkreślić, że pozostałą część badanych zapytano o to, czy ich związek byłby w ogóle zainteresowany zaangażowaniem w e-sport. Spośród nich, 47% zaprzeczyło, 21% odpowiedziało twierdząco, natomiast 32% wybrało odpowiedź „to zależy”. Całkowity **brak zainteresowania** wynika głównie z tego, że reprezentowany przez respondentów sport nie ma powiązania z e-sportem: **nie ma, zdaniem badanych, możliwości przeniesienia niektórych sportów do rozgrywek wirtualnych. E-sport nie znajduje więc zastosowania w ich przypadku.** W kilku przypadkach wskazano też wprost, że **e-sport jest zaprzeczeniem idei, z jaką identyfikuje się ich związek sportowy, a która wiąże się z promowaniem uprawiania sportu tradycyjnego, aktywności fizycznej.** Wprowadzanie elementów e-sportu mogłoby (według badanych) wręcz odciągnąć zainteresowanych danym sportem od tradycyjnego sportu.

Ewentualne zainteresowanie PZS zaangażowaniem w e-sport mogłoby zależeć przede wszystkim od:

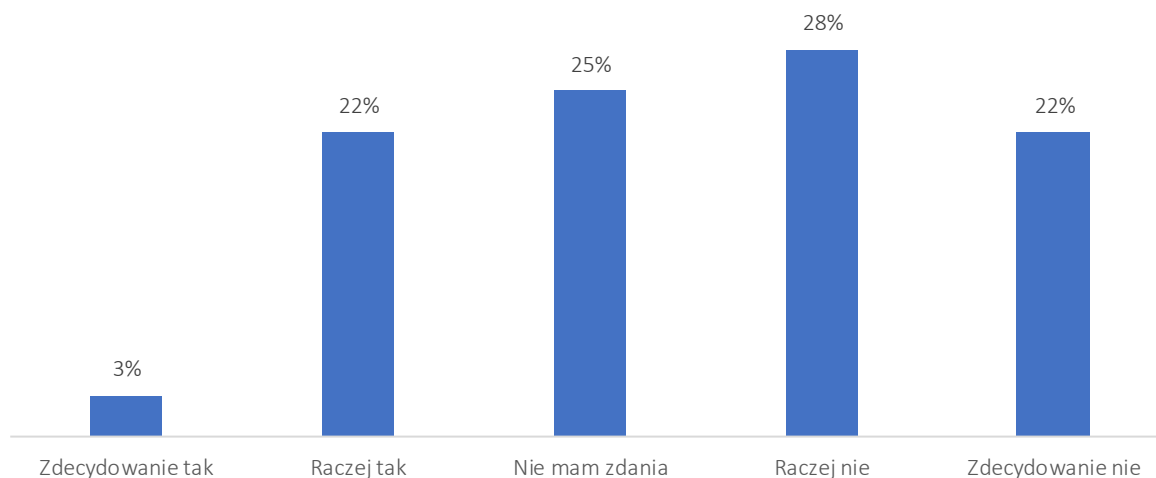
- Możliwości powiązania e-sportu zdanym sportem
- Przełożenia rzeczywistych warunków jego uprawiania na grę w sieci
- Możliwości wykorzystania w procesie treningowym
- Dostępności odpowiednich do tego platform

Wśród innych czynników wskazywano także wzrost popularności e-sportu, a także występowanie klubów oraz odpowiednio licznej grupy samych młodych ludzi, zainteresowanych i chętnych do zajęcia się e-sportem, by zasadne było podejmowanie jakichś działań w tym kierunku na poziomie PZS.

Uzasadniając swoje odpowiedzi, respondenci wskazywali także na to, że przede wszystkim musiałaby zostać im przedstawiona informacja na temat e-sportu i sportów wirtualnych ogółem, ponieważ na ten moment nie posiadają tak naprawdę wiedzy w tym obszarze. W jasny sposób przedstawione musiałby zostać przede wszystkim jego zalety – korzyści włączenia e-sportu w ramach swojego sportu. Zaznaczono także, że aby zaangażować się w e-sport, oprócz rozpowszechnienia podstawowych informacji na ten temat, szczegółowo powinny zostać także zaprezentowane wytyczne włączania e-sportu do ich działalności oraz udostępnione odpowiednie narzędzia, możliwości uzyskania dostępu do odpowiedniego sprzętu i innych względów technicznych.

Dodatkowo, wszystkie badane kluby spytano o to, czy w ramach sportu, którym się zajmują, e-sport mógłby w ogóle zostać wykorzystany jako element treningu. W tej kwestii większość przedstawicieli nie widzi pola do takich działań. Zgodnie z poniższym wykresem, połowa badanych odpowiadała przecząco, przy czym 22% ze zdecydowaniem, a 28% zaznaczała odpowiedź „raczej nie”. Na przeciwnym biegunie zaobserwować można 22% odpowiedzi „raczej tak” i zaledwie 3% „zdecydowanie tak”. Warto jednocześnie dodać, że jedna czwarta respondentów wstrzymała się od podawania konkretnej odpowiedzi, przyznając, że nie mają zdania na ten temat – z pewnością jest to w jakimś stopniu powiązane z niską znajomością tematyki e-sportu.

Wykres 15. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród przedstawicieli klubów sportowych: Czy w Państwa dyscyplinie sportowej e-sport mógłby zostać wykorzystany jako element treningu?



Źródło: badanie CAWI z przedstawicielami klubów sportowych, N=32.

Potwierdzają to odpowiedzi respondentów w pytaniu otwartym, w którym uzasadnili swoje wskazania. Wśród badanych twierdzących, że w ich dyscyplinie sportowej nie ma możliwości wykorzystania e-sportu do treningów, nie są co do tego zbyt przekonani, bądź nie mają zdania na ten temat, najczęstszym argumentem był brak przełożenia gry komputerowej na uprawiany sport. **Niektórzy wprost wskazywali, że e-sport nie jest dla nich sportem – nie uważają, by rozgrywki wirtualne w jakikolwiek sposób mogły przyczynić się do poprawy umiejętności związanych z ich sportem, w którym rozwój może przynieść tylko tradycyjny trening fizyczny.**

Część z nich uważa też, że **technologia nie jest w stanie odwzorować w zadowalający sposób realiów ich sportu** i nie ma takich gier, które pozwalałyby doskonalić umiejętności zawodników i zawodniczek (takie odpowiedzi pojawiły się w przypadku tenisa stołowego, żużla, hokeja, piłki nożnej i koszykówki).

Druga kategoria odpowiedzi najczęściej padających ze strony badanych to te wyraźnie wskazujące na **brak wiedzy i pomysłów na to, w jaki sposób takie zastosowanie e-sportu mogłoby przebiegać w powiązaniu z treningami w sporcie tradycyjnym.**

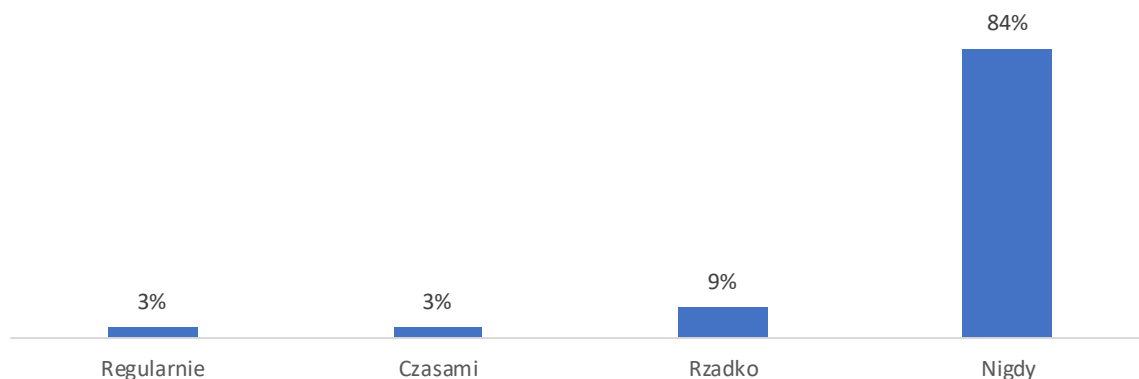
Trzecia kategoria odpowiedzi wiązała się z bardziej pozytywnym nastawieniem. Podzielali je także niektórzy przedstawiciele klubów piłki nożnej, żużla i koszykówki, a także piłki ręcznej. **Do wymienianych korzyści, jakie mogłyby z tego płynąć, można zaliczyć:**

1. Ćwiczenie refleksu, szybkości reakcji
2. Zwiększanie koncentracji
3. Poprawa zręczności
4. Rozwój logicznego myślenia, umiejętności taktycznych, strategicznych
5. Rozwój umiejętności STEM (science, technology, engineering, math)
6. Poprawa umiejętności komunikacyjnych, kompetencji związanych z pracą w grupie

7. Pomoc w wykształcaniu cech liderekich

Ponadto przedstawiciele klubów zostali też zapytani wprost o częstotliwość wykorzystywania e-sportu do treningów – w świetle wyżej opisywanych wyników nie dziwi więc, że w 84% przypadków odpowiedź brzmiała „nigdy”.

Wykres 16. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród klubów sportowych: Jak często w Państwa klubie wykorzystuje się e-sport do treningów?



Źródło: badanie CAWI z przedstawicielami klubów sportowych, N=32.

Bardzo podobnie kształtowały się odpowiedzi respondentów dotyczące sportów wirtualnych. W wielu przypadkach analiza odpowiedzi na pytania otwarte sugeruje wręcz, że mimo wyraźnego wskazania rozróżnienia pojęć e-sport i sporty wirtualne, badani nie rozgraniczają tych dwóch kwestii i traktują równoważnie (w e-sporcie występuje współzawodnictwo, rywalizacja z innymi graczami, natomiast w sportach wirtualnych zdarzenia sportowe są animowane poprzez grę ze sztucznym przeciwnikiem – wypowiedzi badanych sugerują, że e-sport w większości przypadków utożsamiany jest po prostu z jakimkolwiek graniem w gry komputerowe).

Warto zwrócić uwagę na argument, który pojawił się jednorazowo w badaniu ankietowym klubów sportowych.

Nie ma pomysłu jak to zastosować, wielkie kluby tego nie stosują, a gdyby był sens to by to pewnie robiły... (źródło: CAWI)






Ta odpowiedź wyraźnie sugeruje, że swoją działalność kluby wzorują na praktykach innych – sposoby funkcjonowania, wdrażane rozwiązania i programy treningowe czerpane są z przykładów większych klubów. Podobnie może być w przypadku e-sportu i sportów wirtualnych. **Właśnie w taki sposób, pokazując możliwość wprowadzenia e-sportu do sportu tradycyjnego poprzez duże, rozpoznawalne podmioty, może być pobudzane w całym środowisku zainteresowanie tą tematyką i rozpowszechnianie informacji o ich specyfice, możliwościach wykorzystywania.**

PODSUMOWANIE DZIAŁU






5 NAJWAŻNIEJSZYCH CECH E-SPORTU I GAMINGU WG PRZEDSTAWICIELI BRANŻY



GAMING

-  rozrywka i przyjemność
-  "zabicie czasu"
-  śledzenie treści gamingowych
-  pasja i hobby
-  rywalizacja bez nastawienia na uzyskanie nagród

E-SPORT

-  rywalizacja fizycznie istniejących osób
-  rywalizacja odbywająca się na niematerialnej przestrzeni (serwerze gry)
-  współzawodnictwo sportowe ukierunkowane na zwycięstwo
-  potrzeba i chęć poprawiania swoich umiejętności i wydajności
-  rywalizacja z nastawieniem na uzyskanie nagrody



44,5% E-SPORTOWCÓW
UWAŻA, ŻE W POLSCE
JEST PRZYNAJMNIEJ 10
MILIONÓW GRACZY

PZS A E-SPORT

47% badanych PZS-ów nie jest zainteresowanych zaangażowaniem w e-sport



Jednak zainteresowanie PZS zaangażowaniem w e-sport mogłoby zależeć od:

- możliwości powiązania e-sportu z danym sportem
- przełożenia rzeczywistych warunków na grę w sieci
- możliwości wykorzystania w procesie treningowym
 - dostępności odpowiednich do tego platform

Badania zdecydowanie pokazują, że e-sport jest w bardzo małym stopniu znanym pojęciem w środowisku związanym ze sportem tradycyjnym. Identyfikowane są potrzeby upowszechniania bardzo podstawowych informacji na temat tego, czym jest e-sport, z czym się wiąże, jak wygląda w praktyce i przede wszystkim, jakie są możliwości jego wykorzystywania w różnych dziedzinach. Przedstawicielom środowiska sportowego w Polsce niełatwo jest w jakikolwiek sposób odnosić się do e-sportu w powiązaniu z własną działalnością.

ROZGRYWKI E-SPORTOWE W POLSCE



ROZGRYWKI NA POZIOMIE MIĘDZYSZKOLNYM I MIĘDZYUNIWERSYTECKIM

- UNIVERSITY ESPORTS – EDU
- SZKOLNE MISTRZOSTWA ESPORTOWE
- TEB SZKOLNA LIGA E-SPORTOWA

ROZGRYWKI NA POZIOMIE OGÓLNOPOLSKIM LUB MIĘDZYNARODOWYM

- POLSKA LIGA ESPORTOWA
- ESL MISTRZOSTWA POLSKI
- INTEL EXTREME MASTERS W KATOWICACH



EDUKACJA E-SPORTOWA

Rozdział ten przedstawia odpowiedzi na poniższe pytania badawcze:

- *Jaki odsetek szkół posiada oddziały o profilu e-sportowym?*
 - *Jakie są powody, dla których tworzone są w szkołach/na uczelniach oddziały e-sportowe/kierunki e-sportowe?*
 - *Na jakich zasadach wdrażane są w szkołach oddziały e-sportowe?*
 - *Jakie są cele kształcenia w oddziałach o profilach e-sportowych?*
- Jakie są motywacje uczniów i studentów do podejmowania kształcenia w oddziałach/na kierunkach/profilach e-sportowych?*

Zarówno szkolnictwo ponadpodstawowe, jak i wyższe, jest poniekąd jednym z interesariuszy branży e-sportowej. W związku z tym warto zgłębić temat włączania e-sportu w ramy programowe szkół i uczelni w Polsce.

Należy więc zastanowić się nad tym, na ile popularnym profilem kształcenia są klasy i kierunki e-sportowe. Kwestii tej jednak nie da się jednoznacznie określić, gdyż problemy napotkane przy rekrutacji szkół do badań potwierdziły to, iż często informacje zamieszczane na stronach internetowych szkół i uczelni są już nieaktualne.

Według informacji podanych na stronie Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych, ich program edukacyjny (o którym więcej szczegółów można przeczytać w dziale [Zakładane cele kształcenia e-sportowego](#)), został wprowadzony jako innowacja pedagogiczna w ponad 40 szkołach średnich²². Analiza przeprowadzona w Internecie wskazała na to, że oddziały e-sportowe powinny znajdować się w co najmniej 65 szkołach ponadpodstawowych (liceach oraz technikach), co stanowi 1,3% wymienionych szkół²³. W przypadku uczelni odsetek ten powinien wynosić 13,4% (49 podmiotów).²⁴



PRZEBADANO
19 SZKÓŁ ŚREDNICH
(LICEA I TECHNIKA)
3 SZKOŁY WYŻSZE
(UNIwersytety)

Po nawiązaniu kontaktu z tymi placówkami w większości przypadków okazywało się, że profile i kierunki e-sportowe nie zostały utworzone z powodu zbyt małej ilości chętnych, problemów przy tworzeniu tych klas i kierunków, braku odpowiedniej kadry, czy też komplikacji niezależnych od działań szkoły. Część z nich również odmawiała udzielenia informacji lub unikała kontaktu. W rezultacie udało się potwierdzić profile/kierunki e-sportowe w 19 szkołach ponadpodstawowych oraz 3 szkołach wyższych.

²² Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. *Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych*.

²³ EduBaza. *Licea Ogólnokształcące w Polsce*.

W roku szkolnym 2020/21 w Polsce działało 3287 liceów ogólnokształcących oraz 1864 szkół technicznych.

²⁴ Radon. Nauka Gov. *Instytucje Systemu Szkolnictwa Wyższego i Nauki*.

W roku akademickim 2020/21 w Polsce było 367 działających niepublicznych, publicznych i kościelnych szkół wyższych.

Analizując ten temat warto więc pamiętać, iż jednoznaczne określenie skali oddziałów i kierunków e-sportowych nie jest niestety do końca możliwe. Zarówno nieaktualizowanie informacji na stronach internetowych, jak i niechęć do współpracy ze strony placówek, znacznie utrudnia proces pozyskiwania takich danych. Mimo wszystko należy podkreślić, iż skala tego typu profili i kierunków w szkołach i na uczelniach polskich nie jest zbyt duża.

Powody pojawienia się e-sportu w edukacji w Polsce

Dynamicznie zmieniająca się sytuacja społeczna na świecie ma swoje odzwierciedlenie nie tylko w zainteresowaniach ludzi, ale również na rynku pracy. Pojawia się zapotrzebowanie na coraz to inne profesje, powstają nowe branże, które wymagają odpowiednio do ich specyfiki dostosowanego kształcenia.

Jedną z takich branż jest e-sport, który do niedawna był jedynie odłamem branży gamingowej. Obecnie jednak wiele stowarzyszeń i organizacji stara się doprowadzić do profesjonalizacji e-sportu, między innymi poprzez wprowadzanie do szkół i uczelni profili i kierunków o takiej specjalności. Warto jednak zastanowić się, dlaczego część placówek postanowiła wprowadzić w ramach swojej edukacji właśnie sporty elektroniczne.

Biorąc pod uwagę wzrost popularności e-sportu wśród młodzieży szkolnej, należy podkreślić, że podczas badań wielokrotnie wskazywano na to, iż **pomysł na stworzenie takiego profilu często**



PRZEPROWADZONE BADANIA WYKAZAŁY, ŻE PROFILE TAKIE SĄ OTWIERANE W SZKOŁACH I NA UCZELNIACH Z DWÓCH GŁÓWNYCH PRZYCZYŃ:

1. JAKO ODPOWIEŹ NA ZAPOTRZEBOWANIA MŁODZIEŻY
2. JAKO CHĘĆ PROMOCJI SZKOŁY

wynikał z kontaktu z przyszłymi kandydatami nawiązywanego podczas Dni Otwartych szkół. Wykazano, że młodzi ludzie wielokrotnie wspominali o tym, że sam **kierunek *technika informatyka* przestał już być aż tak atrakcyjną ofertą**, a zamiast tego chętnie zgłębili by szczegóły branży nie tylko gier komputerowych, ale także profesjonalnego e-sportu.

Tak naprawdę inicjatywa wyszła od strony uczniów i nauczycieli, czy nauczyciela przedmiotów informatycznych. W dobie tak mocno rozwijających się gier e-sportowych, mając tutaj uczniów, którzy się kształcą w zawodzie technik-informatyk warto (...) też spróbować tutaj może z tymi grami komputerowymi i tworzeniem gier (...) bo to uczniowie w tym cały czas siedzą, więc można to było w jakiś sposób sformalizować. (źródło: IDI, dyrektor szkoły)

Kolejnym aspektem istotnym w przypadku zainteresowań młodzieży jest obserwowanie **sławnych e-sportowców i trenerów w Internecie**. Prowadzi to często do tego, że młodzi ludzie zauważają, iż ich pasje mogą przerodzić się w sposób dobrego zarobkowania. Jednak staż gamingowy nie jest jedyną kwestią potrzebną do profesjonalizacji swoich e-sportowych umiejętności, więc pojawia się właśnie zapotrzebowanie na zdobycie wykształcenia związanego zarówno z elementami informatycznymi, jak branży e-sportowej.

Myślę, że stąd właśnie zaczęły się te klasy profilowe, plus młodzi widzą, jeżeli widzą naszego, na przykład nie wiem, Marcina Jankowskiego, który jest jednym z bardziej rozpoznawalnych zawodników na całym świecie, który zarabia potężne pieniądze, myślę, że on zarabia w granicach 20000 euro miesięcznie, to mają taki wzorzec, też chcieliby, też próbują się udoskonalać, żeby właśnie w ten sposób funkcjonować. I właśnie promocja e-sportu przez takich chłopaków jak Marcin pokazuje, że można fajne rzeczy robić. Mamy też wielu polskich trenerów, którzy pracują w całej Europie, to też warto wspomnieć, że jest to też mocno atrakcyjne (...). (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Większość przebadanych placówek wspominała jednak o obu podanych powyżej powodach. Widząc zainteresowanie wśród kandydatów lub nawet aktualnie uczęszczających do danej placówki uczniów (którzy wyrażali niezadowolenie z powodu braku tego profilu w szkole), postanowiono zareagować pozytywnie i utworzyć taki profil. **Z drugiej jednak strony decyzja taka była także pewnego rodzaju reklamą dla szkoły. Istotnie, wykazano, że w szkołach, w których istnieje taki profil, wybiera się go częściej niż klasyczną wersję informatyczną.** Kolejnym promocyjnym powodem okazał się także staż danej szkoły na rynku – podczas wywiadów wspomniano o tym, iż szkoły relatywnie młode starają się często niejako *wybić* spośród szkół z wieloletnimi tradycjami i wyjść naprzeciw potrzebom i zainteresowaniom młodzieży, wprowadzając do swojej oferty profile, które młodych ludzi ciekawią. Stąd właśnie chęć sięgnięcia po e-sport, która miała pozytywny wpływ na popularność placówki.

Co więcej, aspekty promocyjne nie dotyczyły jedynie samej szkoły z profilem sportowym. Jedna z placówek, które udzieliły w trakcie badań wielu cennych informacji, ma swoją siedzibę w mieście oddalonym od Katowic zaledwie o kilkanaście kilometrów. Region ten znany jest na całym świecie właśnie z popularyzacji e-sportowych rozgrywek (więcej na ten temat w dziale *Rozgrywki i wydarzenia e-sportowe*). Jak się okazało, **profil e-sportowy w szkole był sposobem prezydenta tego miasta na promocję nie tylko samej szkoły, ale i miasta – jako miejsca otwartego na zmiany, nowości oraz młodzież, jak również słuchającego ich potrzeb.**

Trudności dotyczące wdrażania w szkołach oddziałów e-sportowych

Przede wszystkim należy wskazać, iż brak określonych w dziale **ZAPOTRZEBOWANIE NA REGULACJE PRAWCE DOTYCZĄCE E-SPORTU** regulacji powiązany jest z tym, iż **problem dotyczący wdrażania oddziału e-sportowego w szkołach jest zależny od sytuacji konkretnej placówki.**

W zależności od tego, na jakiej podstawie profil ten jest wprowadzany w szkole – czy to w ramach technikum informatycznego, profilu medialnego w liceum ogólnokształcącym, czy



- WPROWADZANIE PROFILI E-SPORTOWYCH DO SZKÓŁ MOŻE WIĄZAĆ SIĘ Z NASTĘPUJĄCYMI TRUDNOŚCIAMI:**
- BRAK KONKRETNÝCH WYTÝCZNYCH DOTYCZĄCYCH PRZEBIEGU KSZTAŁCENIA E-SPORTOWEGO
 - BRAK PRAKTYCZNEGO DOŚWIADCZENIA I WIEDZY E-SPORTOWEJ WŚRÓD NAUCZYCIELI
 - ZBYT NISKI ZARÓBEK SPECJALISTÓW MOGĄCYCH PRZEKAZYWAĆ WIEDZĘ PRAKTYCZNĄ



też wsparcia ze strony Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych (więcej o tym w poddziale *Zakładane cele kształcenia e-sportowego*) – proces ten będzie inny.

Rozpatrując ten schemat z perspektywy sprzed kilku lat, warto pamiętać, iż **początkowo kształcenie z elementami e-sportu wprowadzane było do szkół w formie innowacji pedagogicznej zgłaszanej do kuratorium**. Innowacją pedagogiczną jest tzw. nowatorstwo pedagogiczne nauczyciela, które opiera się na jego kreatywności. Są to zwykle działania, które wykraczają poza dotychczasowe ramy działalności i kultury organizacyjnej danej placówki. Co więcej, często sami pomysłodawcy innowacji pedagogicznych są odpowiedzialni za merytorykę dalszych działań²⁵. Podobnie więc było w przypadku e-sportu.

Pan dyrektor planujący pracę szkoły zgłasza stosowną innowację pedagogiczną, wtedy się jeszcze zgłaszało innowacje do kuratorium, musiała być zatwierdzona ta innowacja pedagogiczna, bo to było w ramach innowacji pedagogicznej. Musiała być to zatwierdzone przez kuratorium przez organ projektów i wówczas organ prowadzący ze swojej puli, albo z tak zwanej puli dyrektorskiej, przyznaje po prostu tą dodatkową godzinę na te zajęcia. (źródło: IDI, dyrektor szkoły)

Obecnie jednak sytuacja ta nadal wiąże się z **innowacją pedagogiczną**, która jest kluczowa dla wprowadzania profilu e-sportowego do szkół ponadpodstawowych, jednak nie ma wymogu zgłaszania jej do kuratorium. Innowację realizuje się na podstawie procedur szkolnych, które w zależności od placówki, mogą być różne – decyzję tę może podjąć sam **dyrektor**, ale również innowacja może zostać wprowadzona na zgodę **Rady Rodziców** czy też **Rady Pedagogicznej**. Temat ten jednak wymaga dalszych analiz.

Problem ten łączy się z faktem tworzenia programów nauczania w tematyce e-sportu samodzielnie przez nauczycieli, którzy, jak wykazały badania jakościowe, nie zawsze są wystarczająco zaznajomieni z e-sportem, a jedynie mają pewne doświadczenia ze zjawiskiem gamingu. To z kolei, jak zostało już wyjaśnione, nie jest pojęciem jednorodnym. **Badani wskazywali także na to, że zdarza się, że niektóre szkoły z profilami e-sportowymi nie są odpowiednio przygotowane do kształcenia młodych ludzi tak, aby rzeczywiście odnaleźli się w e-sporcie** (czy to po stronie gracza, czy komentatora meczów lub organizatora eventów i rozgrywek).

(...) placówka sama powoływała, za zgodą kuratora oświaty. Natomiast one nie miały programu edukacyjnego i nie miały swojej ciągłości, czyli to była bardziej kwestia „chodź na zajęcia i pograjmy sobie razem w Quake”. Natomiast nie było systematycznego podejścia do kształcenia w obszarze kompetencji cyfrowych, gdzie dla nas narzędziem są gry komputerowe i e-sport obecnie. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Zwrócono uwagę na problem realizacji profilu e-sportowego w ramach technikum informatycznego, gdzie nie zawsze wprowadzane są treści dotyczące czy to branży, czy też aspektów psychologicznych i strategicznych gry – dodatkowe, przyznane z puli dyrektorskiej dwie godziny w tygodniu często przeznaczane są albo na rozegranie wspólnie meczu, albo na

²⁵ J., Mak. (2022). *Co to jest innowacja pedagogiczna i jak ją stworzyć?* Nowa Era.



treści związane z e-sportem w tak nikłym zakresie, że młodzież nie do końca odczuwa to jako właśnie e-sport.

Tylko znowu zostało to zrobione tak po macoszemu, tak jak wspomniałem wcześniej, dorzucmy dwie godziny informatyki, powiedzmy, że to jest klasa e-sportowa na pewno ktoś przyjdzie. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Zaangażowanie szkół w tematykę jest kolejną kwestią godną uwagi. Jak zostało to wspomniane, **niektóre z przebadanych szkół ponadpodstawowych postanowiły wprowadzić kształcenie e-sportowe jedynie w formie kilku godzin tygodniowo spędzonych na wspólnym graniu w gry komputerowe pod nadzorem informatyka, natomiast w przypadku innych placówek proces ten był zdecydowanie bardziej skomplikowany.** W dużej mierze łączy się to z przyjmowanymi przez daną szkołę efektami nauki e-sportowej (więcej o tym w poddziale [Zakładane cele kształcenia e-sportowego](#)). W momencie, w którym dana szkoła założeniami tymi wykracza poza tylko i wyłącznie realizację podstawy programowej informatyki, **wymaga to od niej wielu godzin pracy nad rekrutacją specjalistów** (którzy często z powodu niskich zarobków w edukacji wolą jednak pozostać w swojej branży, aby w tym samym czasie zwyczajnie zarobić większą sumę pieniędzy), **dopasowaniem tematyki zajęć do potrzeb uczniów i branży e-sportowej, czy też współpracą z odpowiednimi organizacjami.**

Procedura wdrażania takiego, takich działań w szkole właściwie polegała na tym, że najpierw musieliśmy znaleźć odpowiednich trenerów, bo nie mamy w Polsce w tym momencie struktury, OK, tak wygląda program nauczania i zobaczcie, od tego powinniśmy się uczyć. Więc w dużej mierze przez pierwsze pół roku były to zadania, tak jak mówiłem, testowe kiedy zebraliśmy grupę osób chętnych i tutaj sprawdzaliśmy, co ich interesuje, co jest dla nich ważne, które rzeczy się sprawdzają, które niekoniecznie się sprawdzają. Dorzuciliśmy do tego od razu startowo psychologię sportu, czyli przygotowanie zawodników do pracy w grupie, radzenia sobie z emocjami, kontrolowania stresu, reakcji w grze, odpowiedniej etykiety, że tak to nazwę i pewnie jeszcze wielu innych tutaj elementów. Dodatkowo trenerzy już po pół roku utworzyli swoje programy, działania, które były rozplanowane już jednak w takim dłuższym okresie, horyzoncie czasowym, te lekcje zaczęły mieć strukturę, pojawiły się już pierwsze konspekty. (źródło: IDI, nauczyciel, psycholog sportowy i e-sportowy)

Widać więc, że zarówno sam proces wprowadzania tego typu kształcenia do szkoły jest różnorodny, bardzo zależny od zaangażowania samych nauczycieli, jak również same trudności z tym związane mają odmienny charakter.

Podsumowując, **jako jedną z kluczowych trudności wskazać można brak konkretnych wytycznych dotyczących przebiegu takiego kształcenia młodych ludzi.** Co więcej, jak zostało podkreślone przez przedstawicieli branży, **brak praktycznej wiedzy dotyczącej e-sportu wśród nauczycieli także powoduje problemy** – czy to przy formułowaniu programu nauczania, czy też rzeczywistym przekazywaniu młodzieży użytecznej na e-sportowym rynku pracy wiedzy. Może to skutkować niewłaściwym przygotowaniem nastolatków do procesu poszukiwania i wykonywania pracy w branży sportów elektronicznych. Z drugiej jednak strony wskazać można

niewystarczające fundusze przeznaczane na opłacanie etatów specjalistów – sami eksperci branży często rozpatrują angażowanie się w edukację szkolną jako nieopłacalne, wobec czego, z perspektywy szkół, trudno takowych znaleźć.

Zakładane cele kształcenia e-sportowego

W związku z tym, że cele kształcenia na tak innowacyjnych kierunkach i profilach nie są odgórnie ustalone, różnią się one w zależności od szkoły, do której uczęszczają zainteresowani tym rodzajem edukacji młodzi ludzie. Nie jest łatwym zadaniem przygotowanie uczniów i studentów do życia zawodowego w tak dynamicznie ewoluującym świecie, dlatego też zauważalne są diametralne różnice w programach nauczania. **W związku z tym warto przyjrzeć się zbiorczemu zestawieniu programów nauczania występujących w szkołach ponadpodstawowych z profilami e-sportowymi na terenie całej Polski.**

Wśród zakładanych umiejętności do nabycia w trakcie edukacji e-sportowej w szkołach ponadpodstawowych²⁶ znajdują się:



JAKIE TREŚCI ZAWIERAJĄ
PROGRAMY NAUCZANIA
E-SPORTU W POLSKICH
SZKOŁACH?

- Organizacja zawodów i rozgrywek
- Zarządzanie administracją dot. organizacji rozgrywek
- Marketing – promocja, tworzenie umów sponsorskich
- Streaming
- Tworzenie treści cyfrowych – produkcja klipów wideo, grafik
- Kompetencje miękkie przydatne w dziennikarstwie
- Komunikacja w grupie
- Praca pod presją czasu

Co więcej, warto także rozważyć kwestię edukacyjną od drugiej strony – nie tej będącej częścią decyzyjności poszczególnych szkół, a pewnej **uogólnionej oferty szkoleniowej**. Według informacji podanych na stronie internetowej Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych, ponad 80 szkół współpracuje z tą organizacją podczas prowadzenia zajęć lekcyjnych.²⁷

Stowarzyszenie jest odpowiedzialne za stworzenie innowacyjnego, kompleksowego



INTERDYSCYPLINARNOŚĆ
SPORTÓW
ELEKTRONICZNYCH

programu edukacyjnego – Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych. Jego zakres obejmuje m.in. **e-sport, multimedia oraz nowe technologie**, i skorelowane zostało z podstawą

²⁶ Ł., Klimaniec. (2021). *Bielsko-Biała. Będą klasy e-sportowe. Nauka programowania, treningi i wsparcie trenera e-sportu już od września*. Dziennik Zachodni.

Brane pod uwagę były jedynie szkoły ponadpodstawowe. Klasy o profilu e-sportowym w szkołach podstawowych są rzadkością (za przykład można podać sytuację Bielsko-Białej), wobec czego nie podlegały analizie.

²⁷ Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. *Trening esportowy – kreatywne zajęcia pozalekcyjne*.



programową w szkołach ponadpodstawowych (technik informatyk). Wdrażany jest do siatek godzin lekcyjnych od roku 2017²⁸.

Zakresem tematycznym programu *Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych* są:

- Psychologia
- Profilaktyka zdrowotna
- Trening sportowy w e-sporcie
- Marketing i zarządzanie (w tym zarządzanie projektowe)
- Branża IT
- Multimedia i nowe media
- Historia e-sportu i branż pokrewnych

Rozwijane są także umiejętności miękkie, takie jak nauka języków obcych, komunikacja i współpraca w grupie, zarządzanie czasem, radzenie sobie ze stresem, przywództwo i odpowiedzialność²⁹.

Nie uczymy grania w gry komputerowe, my uczymy kompetencji zawodowych, które są potrzebne na rynku pracy w XXI wieku, głównie kompetencje cyfrowe, dla których narzędziem jest po prostu gra komputerowa, jest to pretekst. Oczywiście, prowadzimy treningi w ramach gier e-sportowych jako dodatek, natomiast zajęcia merytoryczne na podstawie podręczników i podstawy programowej, które prowadzimy dotyczą kwestii z obszaru kompetencji miękkich, kompetencji twardych, które teraz rynek pracy w kraju poszukuje. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)



JAKIE UMIEJĘTNOŚCI
POWINNI NABYĆ
ABSOLWENCI SZKÓŁ -
PROFILI E-SPORTOWYCH?

Przeprowadzone na rzecz niniejszego raportu badania jakościowe pozwoliły przyjrzeć się temu problemowi nieco bliżej. **Wśród kompetencji, jakie**

powinni nabyć młodzi ludzie w trakcie edukacji o charakterze e-sportowym, jest także znajomość swoich słabych i mocnych stron. Treningi, które odbywają się w szkole, **powinny „zaszczepić” w młodzieży umiejętność oceny własnej wiedzy oraz praktyk**. Szczególnie istotne jest to w przypadku pracy zespołowej – członek drużyny umiejący odpowiednio ocenić swoje zasoby, znacznie usprawnia jej działanie i zwiększa szanse na wygraną. Umiejętność ta jednak nie przydaje się jedynie w grach zespołowych, a i **w codziennym życiu społecznym**.

Jest to bowiem jedna z części treningu e-sportowców od strony psychologicznej. Warto jednak przyjrzeć się także kwestii **kontroli emocji oraz odporności na stres**, które zostały kilkakrotnie podkreślone podczas rozmów z respondentami. **Rola i potrzeba włączenia psychologów w edukację e-sportowców została wspomniana w większości przeprowadzonych rozmów**. Wskazano, że brak nauki rozumienia swoich emocji (w tym odczuwania stresu) i kontrolowania ich może mieć negatywny wpływ na efektywność gracza. E-sport może wiązać się z wieloma zagrożeniami, których temat szerzej rozwinięty jest w dziale [WPŁYW E-SPORTU](#)

²⁸ Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych. *Zakres tematyczny*.

²⁹ Tamże.

NA UŻYTKOWNIKÓW. Młody człowiek, wystawiony na możliwość doznania porażek lub hejtu, może mieć problem z poradzeniem sobie sprawnie z tak trudną sytuacją, co z kolei może prowadzić do stanów lękowych, depresji, czy też innych problemów natury psychicznej. **Odpowiedni trening kontroli emocji może uchronić od gwałtownego rozwoju tego typu zaburzeń.** Łączy się to również z **umiejętnością prezencji scenicznej**, która także powinna być istotnym elementem edukacji e-sportowej.

Tę odporność na stres i na hejt też trzeba umieć kształtować. Myślę, że to jest też jakiś taki punkt, o którym można powiedzieć przy edukacji: jak sobie radzić z hejtem, bo to jest masywny, olbrzymi temat, który musi być przepracowany, jeżeli ktoś chce być w środowisku znany. Tak samo, jak Lewandowski dostaje wiadro pomyj, jak nie trafi gola, musi sobie umieć z tym radzić, tutaj jest dokładnie to samo. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Co więcej, wśród wskazanych przez specjalistów umiejętności i kwalifikacji, które powinien mieć młody e-sportowiec po zakończeniu edukacji ponadpodstawowej, były:

- Programowanie
- Grafika komputerowa (jako element zarówno tworzenia grafik marketingowych, jak również podstawy tworzenia gier komputerowych)
- Marketing i zarządzanie (w tym także zarządzanie projektami typu: organizacja wydarzeń e-sportowych)
- Zrozumienie działania rynku i biznesu gamingu oraz e-sportu
- Dziennikarstwo i komentatorstwo e-sportowe
- Obsługa sprzętu elektronicznego (komputery, nagłośnienie, kamery, aparaty fotograficzne – jednocześnie umiejętność tworzenia klipów, zdjęć, nagrań z wydarzeń e-sportowych)
- Działalność medialna (telewizja, radio, Internet: YouTube, Instagram, Twitch)
- Praca w zespole
- Podejmowanie decyzji pod presją czasu
- Analiza sytuacji i dobieranie strategii/taktyki do zaistniałego problemu

Niemniej warto podkreślić problem dotyczący liczby godzin, jakie szkoły mogą przeznaczyć na edukację w tym zakresie – wskazano, że zazwyczaj poza podstawą programową jest to przedział godzin w granicach od jednej do trzech tygodniowo, co skutkuje **brakiem możliwości właściwego rozwoju** w tym temacie i potrzebą indywidualnych przedsięwzięć pozaszkolnych wśród uczniów.

No ale wiadomo, przy tej jednej godzinie, jeszcze raz powtórzę, na jednej lekcji, nie dużo się da zrobić, więc te osoby, które rzeczywiście są zainteresowane, to często gęsto same gdzieś tam się rozwijają jeszcze poza szkołą i to też przynosi konkretne kwestie. (źródło: IDI, nauczyciel)

Różnorodność profesji związanych z e-sportem także wybrzmiała niejednokrotnie podczas przeprowadzonych wywiadów indywidualnych. **Edukacja e-sportowa z założenia powinna uświadamiać młodym ludziom o tym, że branża ta nie skupia się jedynie na sławie**



związanej z byciem po najbardziej rozpoznawalnej stronie e-sportu – z byciem e-sportowcem. Za każdym działaniem profesjonalnego e-sportowca stoi sztab ludzi, bez których niemożliwym byłaby chociażby organizacja rozgrywek czy też prawidłowy rozwój początkującego e-sportowca. **Branża ta, pomimo ogólnych skojarzeń, jest dziedziną bardzo szeroką, mogącą dać zatrudnienie wielu ludziom w przeróżnych jej obszarach.**

To, że jesteś graczem, teraz nie znaczy, że ty za 5 lat będziesz jednym z najlepszych na świecie, a najprawdopodobniej nie będziesz, bo konkurencja jest olbrzymia, a ty musisz poświęcić bardzo, bardzo dużo czasu na to. Ale edukujemy, jakie są inne zawody w branży e-sportowej, w których ty mając pasję do e-sportu możesz się dalej realizować. Dla przykładu 2019 roku na Intel Extreme Masters brało udział ponad 700 zawodników, a na to, żeby oni zagrali, pracowało ponad 1200 osób. Więc jakby to pokazuje, jakie są dysproporcje. Oczywiście, naście milionów oglądało, jak ci ludzie grają. Praca w e-sporcie to nie tylko bycie graczem. Oczywiście, bycie graczem jest najbardziej takie wystawione na światło dzienne, możemy być najbardziej rozpoznawalni, ale pracując w e-sporcie z tego drugiego, trzeciego rzędu, też można nieźle zarobić. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Można więc zadać proste pytanie – gdzie, wobec tego, absolwenci takich kierunków i profili mogą poszukiwać pracy? Z wypowiedzi pojawiających się podczas wywiadów indywidualnych ze specjalistami (zarówno przedstawicielami branży e-sportowej, jak i nauczycielami oraz dyrektorami szkół ponadpodstawowych), a także informacji dostępnych w Internecie wynika, że absolwenci klas i studiów dotyczących sportów elektronicznych mogą wykonywać profesje w ramach następujących specjalizacji:

- Stowarzyszenia/firmy organizujące wydarzenia e-sportowe i zrzeszające e-sportowców
- Agencje reklamowe
- Produkcja sprzętu komputerowego
- Firmy informatyczne
- Serwisy komputerowe
- Operowanie kamerą
- Montowanie filmów
- Tworzenie przestrzenne map i postaci do gier
- Social media
- Zarządzanie projektami – Project management
- Copywriting
- Tworzenie scenariuszy
- PR³⁰
- Fizjoterapia
- League Ops³¹



GDZIE ABSOLWENCI
TAKICH PROFILI I
KIERUNKÓW MOGĄ
POSZUKIWAĆ PRACY?

³⁰ M., Banaszak i in. (2020). *E-sport 2020. Biznes – Rynek pracy – Edukacja*.

³¹ Tamże, s. 44.

„Nowy zawód, który do tej pory nazywany mógł być mediatorem lub organizatorem to League Ops. Zadaniem osoby na tym stanowisku będzie kontakt z zawodnikami oraz drużynami w przypadku jakichkolwiek spięć i





FORMALNA STRONA WYKSZTAŁCENIA E-SPORTOWEGO - ABSOLWENCI TECHNIKÓW

Należy również zwrócić uwagę na to, jak wygląda formalna strona wykształcenia, jakie młodzi ludzie zdobywają w przypadku edukacji e-sportowej na poziomie ponadpodstawowym. **Gdy rozważane są rezultaty takiej edukacji odbywanej w technikum, jednym ze stosowanych rozwiązań jest nadawanie absolwentom wykształcenia odpowiadajacemu kwalifikacjom rzędu INF.02 oraz INF.03.** Pierwsza z wymienionych to *administracja i eksploatacja systemów komputerowych, urządzeń peryferyjnych i lokalnych sieci komputerowych*, natomiast kwalifikacja INF.03 oznacza *umiejętność tworzenia i administrowania stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych*³².

Co więcej, często pojawiającymi się specyfikacjami zawodowymi są również **programista webowy** (tworzący e-sportowe serwisy internetowe), **specjalista ds. integracji systemów**, **event manager** (tworzenie dokumentacji, zarządzanie zespołem i funduszami w celu sprawnego organizowania turniejów i rozgrywek e-sportowych). Wskazuje się także na możliwość kariery jako **trener, instruktor lub komentator e-sportowy oraz dziennikarz e-sportowy**.

Edukacja dotycząca branży e-sportowej nie dotyczy jednak tylko szkół ponadpodstawowych. Wielu polskich studentów również ma okazję czerpać wiedzę z tego zakresu. Jednak oferty edukacyjne na uczelniach z kierunkami e-sportowymi także się od siebie różnią.

Wśród zakładanych umiejętności do nabycia w trakcie edukacji e-sportowej w szkołach wyższych znajdują się:

- Komunikacja i praca zespołowa wraz z nawiązywaniem i budowaniem relacji
- Kompetencje managersko-marketingowe – zarządzanie, organizowanie eventów e-sportowych oraz finansowanie prowadzenia drużyny e-sportowej
- Prawo w Internecie
- Analiza statystyczna wydarzeń e-sportowych
- Podstawy funkcjonowania e-sportu – analiza możliwości, szans, zagrożeń
- Łączenie teorii sportu z działalnością e-sportową
- Przygotowanie psychologiczne – radzenie sobie ze stresem, techniki relaksacji, coaching e-sportowy
- Nauka projektowania procesu treningu e-sportowego
- Tworzenie treści cyfrowych – produkcja klipów wideo, grafik
- Prowadzenie szkoleń i treningów e-sportowych
- Podstawy zasad racjonalnego żywienia



JAKIE UMIEJĘTNOŚCI POWINNI NABYĆ ABSOLWENCI STUDIÓW O KIERUNKACH E-SPORTOWYCH?

sporów. Osoba zatrudniona w ramach tego stanowiska ma również za zadanie utrzymywanie kontaktu między drużynami, dopilnowywanie harmonogramów oraz realizowanie wszelkiego rodzaju kwestii organizacyjnych”.

³² Zakład Doskonalenia Zawodowego Katowice. *Technik Informatyk, symbol zawodu 351203, specjalność: esport.*



- Budowa i funkcjonowanie organizmu ludzkiego podczas rywalizacji e-sportowych oraz higiena wzroku

Warto podkreślić, że absolwenci szkół wyższych o kierunkach e-sportowych często otrzymują dyplomy z zakresu zarządzania e-sportem, a także legitymację uprawniającą do posługiwania się mianem instruktora e-sportu.

Kierunki e-sportowe mają za zadanie rozwijać w młodym człowieku kompetencje miękkie, umiejętności związane z działaniem pod presją czasu czy w stresie, jak również kwalifikacje administracyjno-marketingowe, które otwierają wiele dróg zawodowych związanych nie tylko z samym e-sportem. Ważnym elementem edukacji e-sportowej jest także kompleksowe przygotowanie psychologiczne, które odpowiednio wprowadza w pracę z drugim człowiekiem. Wykształcenie to jest więc z założenia interdyscyplinarne i wszechstronne – nie za myka młodzieży w rzeczywistości wirtualnej wbrew wielu obawom.

Motywy podejmowania kształcenia e-sportowego

Powody podejmowania nauki na konkretnym kierunku, nawet w profesjach nieco bardziej *standardowych* i popularnych niż e-sport, bywają różnorodne. Podobnie więc sytuacja ma się w przypadku profili i kierunków e-sportowych, które można znaleźć w części polskich szkół i uczelni.

Temat ten został zweryfikowany z dwóch perspektyw – **młodzieży pobierającej taką naukę**, a także **nauczycieli** uczących w oddziałach e-sportowych.

Wśród powodów wskazywanych przez **nauczycieli**, były:

- Ciekawość uczniów wynikająca z nieznamomości i rzadkości takich kierunków
- Pasja do gier video
- Przekonanie, że ma się wysoko rozwinięte umiejętności dotyczące gier video
- Podziw dla idoli, którzy również grają w gry video
- Chęć profesjonalizacji swoich umiejętności gamingowych – pragnienie rozpoczęcia kariery e-sportowej



POWODY PODEJMOWANIA NAUKI E-SPORTOWEJ PRZEZ UCZNIÓW – PERSPEKTYWA NAUCZYCIELI

Aby pełniej poznać powody wyboru szkoły przez młodych ludzi, zbadano także postawy rodziców, znane nauczycielom.

Badani jednak wręcz jednogłośnie określili te postawy jako „to zależy” – a zależy od kilku opisanych poniżej czynników.



- ### POSTAWY RODZICÓW WOBEC WYBORU PROFILU E-SPORTOWEGO PRZEZ DZIECKO:
- POSTAWA ZOBOJĘTNIAŁA
 - (BRAK ZROZUMIENIA TEMATYKI E-SPORTU) POSTAWA NIEAKCEPTUJĄCA (NIECHĘĆ, KRYTYKA)
 - POSTAWA ZAANGAŻOWANA W ROZWÓJ DZIECKA

Przede wszystkim, jedną z postaw zauważalnych wśród rodziców jest brak zrozumienia tematyki gamingu i e-sportu, co z kolei nawiązuje **do nastawienia obojętnego lub negatywnego** wobec takiego wyboru dziecka.

Mamy też rodziców, którzy są zbulwersowani, kiedy dowiadują się, co robią ich dzieci na zajęciach. Czyli grają w CS-a i kto to widział, żeby w tym CS-ie podkładać bomby na site czy strzelać do kolegów broni, że bardzo łatwo to jest powodowane niezrozumieniem fenomenu gier komputerowych i takiego trochę zaściankowego myślenia w tym kontekście przez rodziców. (źródło: IDI, nauczyciel)

Nieakceptująca postawa opiekunów, ciągła krytyka i niechęć do przyjęcia perspektywy dziecka wiąże się z ogromnym stresem wśród młodych ludzi, a co więcej z poczuciem niezrozumienia i samotności w realizacji swoich planów. Obojętność natomiast odpowiada brakowi zainteresowania.

Spotykamy się z rodzicami, którzy tego w ogóle nie rozumieją, co my robimy, w sensie, że jakby dziecko jest na jakimś tam profilu, najważniejsze, że chodzi do szkoły i jest tyle. (źródło: IDI, nauczyciel)

Zdarzają się jednak również przypadki, w których to rodzice wychodzą z ogromną inicjatywą. Wskazano, że **część opiekunów chętnie interesuje się hobby dziecka, jakim są gry komputerowe, od których wszystko się zaczyna, i postanawia pomóc w profesjonalizacji tej pasji.** Ci rodzice aktywnie uczestniczą w życiu młodych ludzi, dzielą się z nauczycielami własnymi pomysłami na turnieje, wyjazdy szkoleniowe, czy też samodzielnie kontaktują się ze stowarzyszeniami e-sportowymi lub psychologami zajmującymi się rozwojem kompetencji miękkich. W tym przypadku widać więc **większe zrozumienie fenomenu gier komputerowych i większą świadomość potrzeb emocjonalnych młodzieży – gry nie są więc traktowane w tym przypadku jako strata czasu, a jako forma nauki,** która (przy odpowiedniej kontroli), może mieć wiele pozytywnych skutków, o których mowa jest w rozdziale [WPŁYW E-SPORTU NA UŻYTKOWNIKÓW](#). **Taka postawa rodziców jest szczególnie ważna w rozwoju młodych ludzi.**



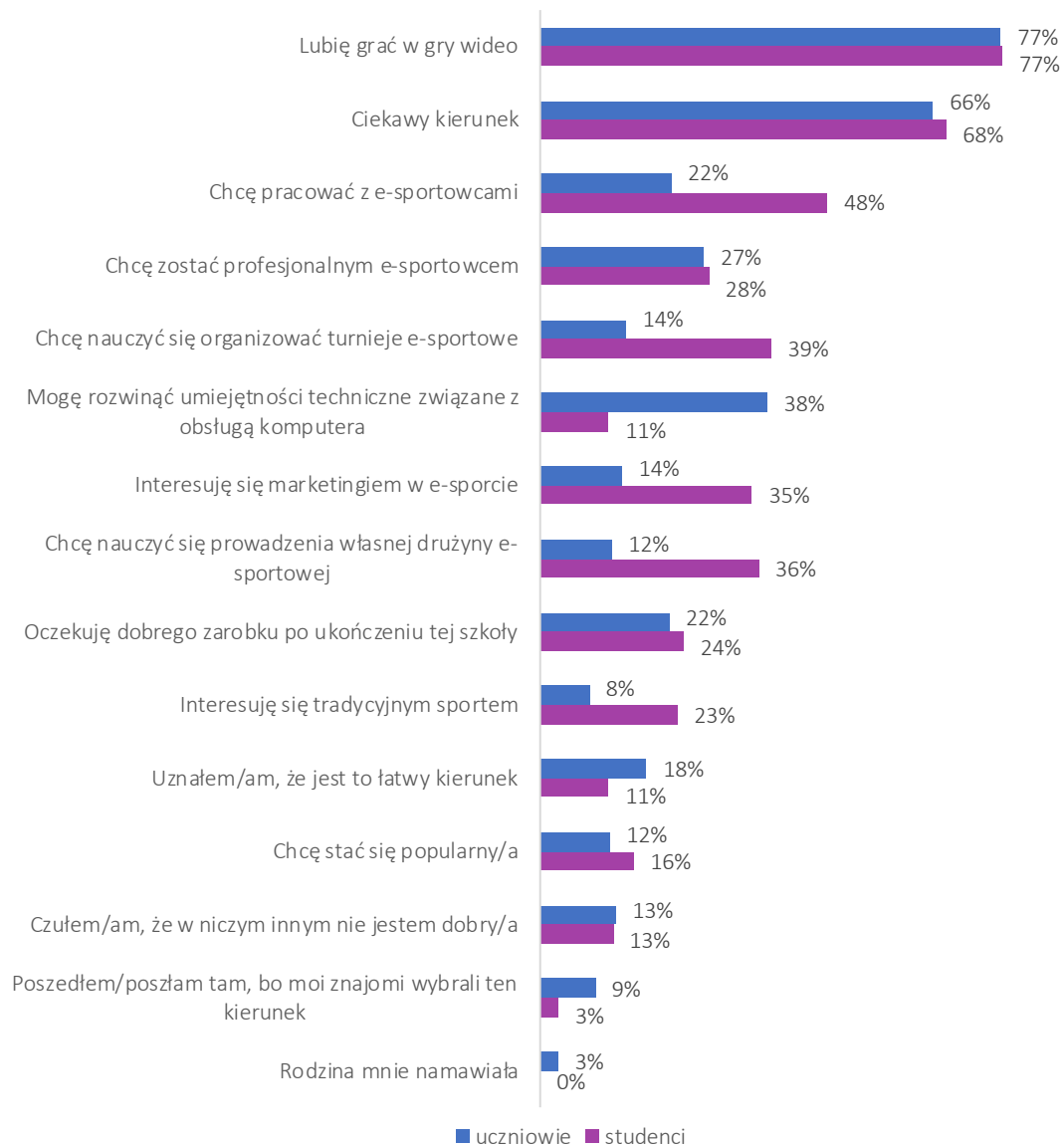
POWODY PODEJMOWANIA NAUKI E-SPORTOWEJ PRZEZ UCZNIÓW I STUDENTÓW – ZESTAWIENIE WYNIKÓW

najważniejszym powodem podejmowania kształcenia związanego z e-sportem jest po prostu zainteresowanie graniem w gry wideo (77% uczniów i również 77% studentów). Widoczne są jednocześnie różnice w tym, co staje się mniej lub bardziej ważne na wyższym etapie kształcenia – dla studentów o wiele mniej ważne jest już nabywanie umiejętności technicznych związanych z obsługą sprzętu, natomiast o wiele bardziej istotne stają się takie aspekty, jak praca z e-sportowcami czy konkretne ukierunkowanie swojej edukacji zawodowej z myślą o organizowaniu wydarzeń e-sportowych, prowadzeniu własnej drużyny lub zajmowaniu się marketingiem w e-sporcie w przyszłości.

Jeśli chodzi o motywacje, jakimi kieruje się młodzież przy wyborze dalszej ścieżki ich edukacji, **zarówno uczniowie jak i studenci, wskazali, że**



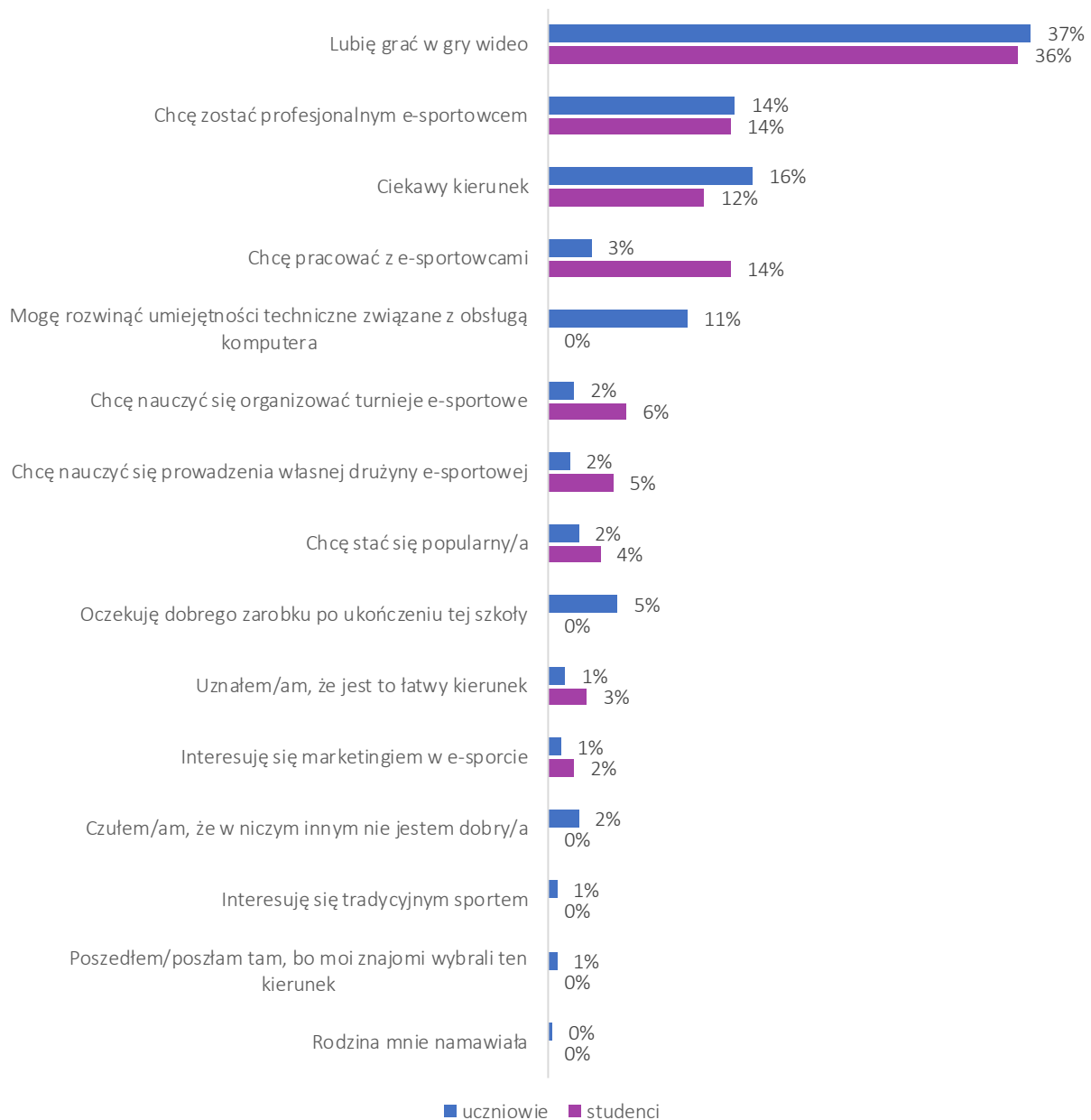
Wykres 17. Rozkład odpowiedzi na pytania zadane wśród uczniów i studentów: Dlaczego zdecydowałeś/aś się pójść do szkoły o profilu e-sportowym? Dlaczego zdecydowałeś/aś się pójść na studia o profilu e-sportowym?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100). Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.

Warto podkreślić, że zainteresowanie graniem nie jest jedynie najczęściej wskazywanym powodem, ale również najważniejszym ze wszystkich wskazywanych powodów – **37% uczniów** oraz **36% studentów** pobierających edukację e-sportową wskazało argument „lubię grać w gry”, jako najbardziej istotny. Tym samym, jest to najbardziej znaczący motyw podejmowania kształcenia e-sportowego ogółem.

Wykres 18. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Który z wymienionych powodów był dla Ciebie najważniejszy?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100).

Należy więc podkreślić, że zgodnie z uzyskanymi odpowiedziami, **za równo w przypadku uczniów jak i studentów, główną motywacją podejmowania kształcenia e-sportowego jest pasja do gier wideo.**






PODSUMOWANIE DZIAŁU

5 NAJWAŻNIEJSZYCH MOTYWÓW PODEJMOWANIA KSZTAŁCENIA E-SPORTOWEGO






PRZEBADANO
19 SZKÓŁ ŚREDNICH
(LICEA I TECHNIKA)
3 SZKOŁY WYŻSZE
(UNIwersYTETY)



UCZNIOWIE

-  lubię grać w gry wideo
-  jest to ciekawy kierunek kształcenia
-  mogę rozwinąć umiejętności techniczne związane z obsługą komputera
-  chcę zostać profesjonalnym e-sportowcem
-  oczekuję dobrego zarobku po ukończeniu tej szkoły

STUDENCI

-  lubię grać w gry wideo
-  jest to ciekawy kierunek kształcenia
-  chcę pracować z e-sportowcami
-  chcę nauczyć się organizować turnieje e-sportowe
-  chcę nauczyć się prowadzenia własnej drużyny e-sportowej

Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100).

WYKSZTAŁCENIE E-SPORTOWE JEST Z ZAŁOŻENIA INTERDYSCYPLINARNE I WSZECHSTRONNE

- komunikacja w zespole
- działanie pod presją czasu i w stresie
- kwalifikacje administracyjno-marketingowe
- kompleksowe przygotowanie psychologiczne
- funkcjonowanie branży e-sportowej
- projektowanie procesu treningowego
- umiejętności STEM



Powyższe spostrzeżenia świadczą też o tym, że wielu z młodych ludzi wybierających e-sport jako kierunek swojego kształcenia, robi to z myślą o – po pierwsze – oddaniu się profesjonalizacji swojej pasji (co jedynie wskazuje na istotny element wsparcia rodziny w rozwoju osobistym), a po drugie – faktycznym rozwoju swojej przyszłej kariery zawodowej, jako profesjonalista w tej branży (pojmowany jednak świadomie, nie tylko i wyłącznie jako gracz).



Wprowadzanie profili e-sportowych do szkół może wiązać się z trudnościami dotyczącymi braku wytycznych odnośnie tego, jak powinien przebiegać proces kształcenia e-sportowego, braku odgórnej procedury wdrażania e-sportu do szkół, braków w doświadczeniu e-sportowym wśród nauczycieli, jak również niskich zarobków proponowanych specjalistom, chcącym edukować młodzież na podstawie swojej wiedzy i doświadczenia.



NALEŻY PAMIĘTAĆ, IŻ WIELE ASPEKTÓW ZASŁUGUJE NA PONOWNĄ, BADAWCZĄ ANALIZĘ - SZCZEGÓLNIIE PROBLEM EDUKACJI. KONKRETNE REKOMENDACJE MOŻNA POZNAĆ NA KOŃCU RAPORTU.



WPŁYW E-SPORTU NA UŻYTKOWNIKÓW

Rozdział ten przedstawia odpowiedzi na poniższe pytania badawcze:

- *Jakie są zagrożenia związane z e-sportem i jaka jest ich skala (szczególnie wśród dzieci i młodzieży)?*
- *Jakie korzyści płyną z uprawiania e-sportu?*

Do niedawna gry komputerowe odbierano jedynie jako formę zabawy, relaksu, niewiązującą się z produktywnością w żadnym stopniu. Nowe, dotychczas nieznanne lub niewystarczająco poznane zjawiska – podobnie jak sam e-sport – często budzą wiele skrajnych emocji. Reakcje pojawiające się w społeczeństwie w kwestii sportów elektronicznych są niesamowicie skrajne i powodują wiele konfliktów, co jest widoczne na licznych portalach mediów społecznościowych. Odbiorcy dzielą się często na tych, którzy dostrzegają głównie wady, są też tacy, którzy skupiają się na zaletach, ale są i tacy, którzy dostrzegają obie strony tego fenomenu. Warto więc przyjrzeć się zarówno zagrożeniom, jak i korzyściom płynącym z uprawiania e-sportu.

Zagrożenia związane z uprawianiem e-sportu

Podczas zapoznawania się z literaturą dotyczącą tematyki e-sportowej, można napotkać wiele wad, które wiążą się z uprawianiem e-sportu. **Jednym z najczęściej podawanych argumentów sugerujących potrzebę zaprzestania grania (nawet profesjonalnego) w gry komputerowe, jest wpływ liczby godzin spędzonych przed ekranem na zdrowie i sprawność fizyczną.** Ma to bezpośredni związek z zakładaną rezygnacją z aktywności fizycznej na rzecz aktywności elektronicznej. Brak ruchu przy zwiększonym natężeniu czasu przy komputerze sam w sobie jest często wskazywanym zagrożeniem wynikającym z uprawiania e-sportu i gamingu, niemniej można wyróżnić następujące konsekwencje:



MOŻLIWY WPŁYW LICZBY
GODZIN SPĘDZONYCH PRZED
KOMPUTEREM NA ZDROWIE I
SPRAWNOŚĆ FIZYCZNĄ

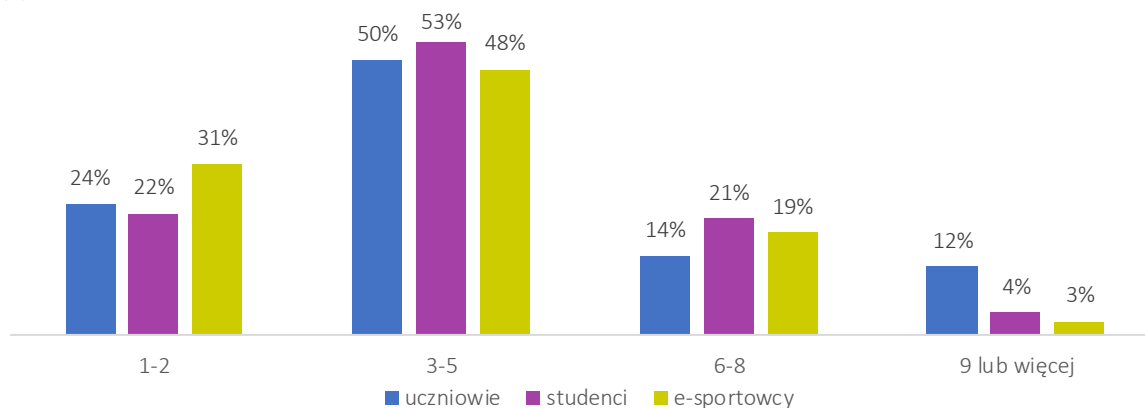
- Skrzywienia kręgosłupa
- Bóle karku i mięśni
- Bóle i zawroty głowy
- Zmęczenie
- Nadwyręzenie mięśni nadgarstka, drętwienie palców, dłoni oraz łokci
- Wady wzroku
- Nadwaga
- Padaczka komputerowa mogąca wystąpić u osób z wysoką nadwrażliwością na światło³³

³³ A., Kacprzyk. (2019). Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia. *Studia i eseje*.



Warto jednak zaznaczyć, iż literatura wskazuje głównie na zagrożenia zdrowotne wynikające z ogólnie pojętego grania w gry komputerowe w nadmiernych ilościach. Nie musi to oznaczać, że w przypadku e-sportu one wystąpią – **wszystko zależy od ilości i częstotliwości grania oraz trybu życia prowadzonego po godzinach przeznaczonych na grę.**

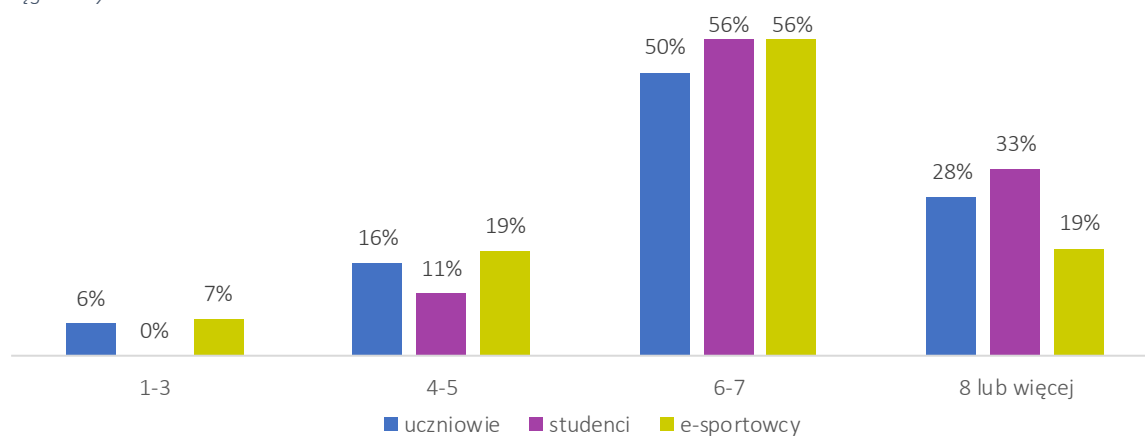
Wykres 19. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów, studentów oraz e-sportowców: Ile godzin dziennie grasz w gry?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100); wśród e-sportowców (N=200).

W ramach niniejszego badania zapytano zarówno uczniów z klas o profilu e-sportowym, studentów takich kierunków, jak i samych profesjonalistów, o orientacyjne określenie czasu dzielonego przez nich między graniem, snem a aktywnością fizyczną. **Jak przedstawiają poniższe wykresy, niezależnie od grupy respondentów, odpowiedzi mieściły się w podobnych przedziałach – najczęściej spotykany bilans między grą a snem to od 3 do 5 godzin grania przy 6-7 godzinach snu w ciągu dnia.** Trzeba przy tym zaznaczyć, że 22% uczniów śpi 5 godzin lub mniej.

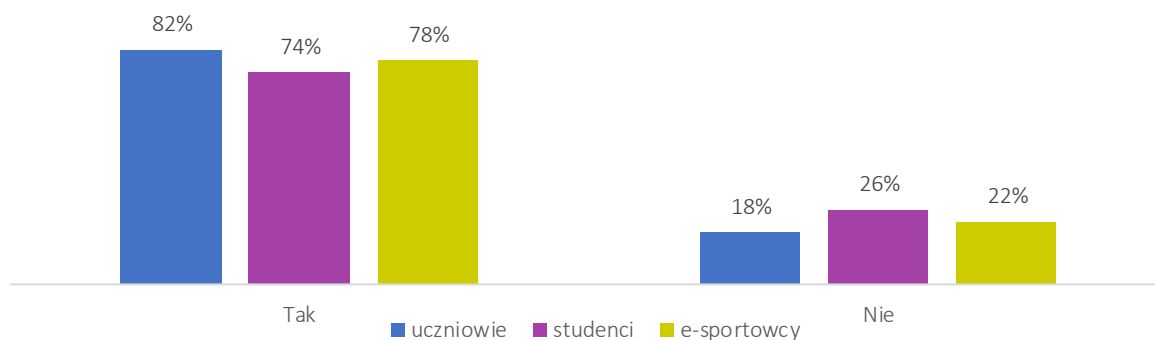
Wykres 20. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów, studentów oraz e-sportowców: Ile godzin zazwyczaj śpisz w ciągu doby?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100); wśród e-sportowców (N=200).

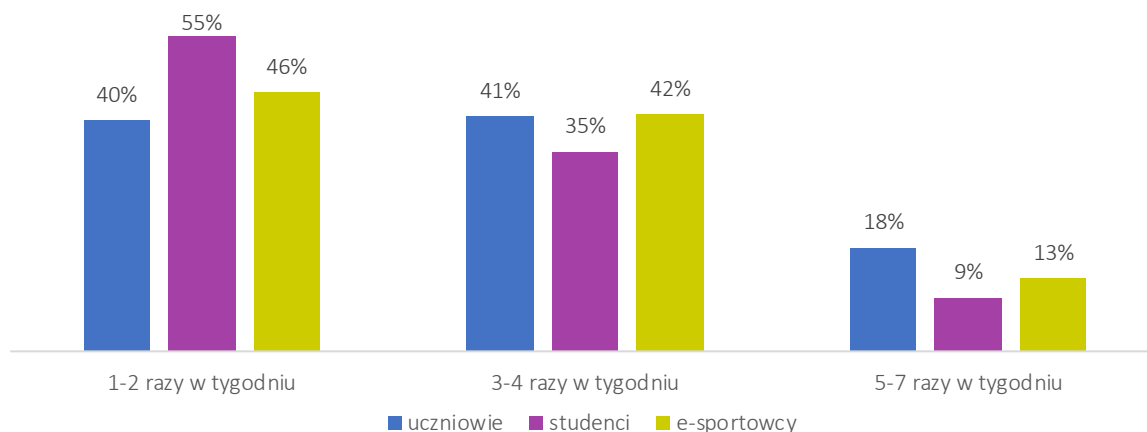
Według deklaracji badanych zdecydowana większość z nich (ok. 78%) podejmuje jakąkolwiek aktywność fizyczną. Deklarowana częstość wykonywania ćwiczeń waha się głównie od 1 do 2 razy w ciągu tygodnia (średnio w połowie przypadków).

Wykres 21. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów, studentów oraz e-sportowców: Czy podejmujesz jakąś aktywność fizyczną?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100); wśród e-sportowców (N=200).

Wykres 22. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów, studentów oraz e-sportowców: Jak często ćwiczysz?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100); wśród e-sportowców (N=200).



PROBLEMY NATURY
SPOŁECZNO-
PSYCHICZNEJ

Z kolei badania jakościowe przeprowadzone na rzecz niniejszego raportu wskazały, że e-sport może łączyć się także z pewnego rodzaju problemami natury społeczno-psychicznej. Gry są narzędziem eskapistycznym – czymś, co pozwala człowiekowi oddzielić się od trudności świata codziennego. **Jest to dobre narzędzie, które rozluźnia i pozwala zachować stabilność psychiczną, kiedy jest stosowane w umiarze.** Problem pojawia się wtedy, kiedy jednostka (często młoda) nie potrafi sobie poradzić z problemami, które ma w swoim życiu realnym, więc ucieka od nich zupełnie, zanurza się w świecie gry, poświęca temu coraz więcej godzin dziennie i nie jest w rezultacie w stanie nawiązać relacji międzyludzkich. **Ponadto środowisko gamingowe bywa mocno toksyczne.** Wielokrotnie pojawiają się sytuacje wyzwisk i gróźb (choć częściej z pozycji obserwatorów i lub osób oglądających rozgrywki i streamy,



Ministerstwo
Sportu i Turystyki

Openfield

aniżeli z poziomu drugiego gracza) – bez odpowiedniego przygotowania przez osoby dorosłe, trenerów, młode umysły mogą się tym bardzo łatwo przejąć, mogą popaść w różnego rodzaju problemy psychiczne oraz ogromny stres. To z kolei łączy się także z aktywnością fizyczną – brak sportu, który daje zawodnikowi dopaminę. **Dopamina jest neuroprzebieżnikiem pobudzającym motywację i koncentrację, wzmacnia ich umiejętności w trakcie pracy, co może nieco zniwelować powstałe problemy**³⁴.

Ponadto e-sport może łączyć się także z wieloma oszustwami, które stanowią zagrożenie nie tylko dla młodych e-sportowców na starcie swojej kariery, ale również profesjonalnych graczy z długim stażem. Wyróżnić można trzy główne rodzaje dopingu – pierwszym z



PROBLEM OSZUSTW - TRZY GŁÓWNE RODZAJE DOPINGU:
 1. DOPING FARMAKOLOGICZNY
 2. DOPING TECHNOLOGICZNY
 3. DOPING ELEKTRONICZNY

nich jest **doping farmakologiczny**, polegający na przyjmowaniu środków mających na celu wywołanie takich zmian w ludzkim organizmie, które pobudzą mózg i pozytywnie wpłyną na koncentrację. **Doping technologiczny** określony został przez przedstawicieli branży jako sytuacja, w której jedna strona próbuje wygrać rozgrywkę poprzez zastosowanie ulepszeń sprzętowych, jak np. komputera o znacznie lepszych parametrach. Z kolei **doping elektroniczny** oznacza próbę ingerencji w przebieg gry przy pomocy programu komputerowego, w co wliczają się nawet niedozwolone ulepszenia gier.

Co więcej, jak podaje eSports Integrity Coalition (ESIC)³⁵, zachowania niezgodne z etyką e-sportu mogą zostać podzielone na te prowadzące do oszukiwania po to, aby wygrać oraz te, których skutkiem ma być przegrana. Do pierwszych z nich należą:

- „Użycie oprogramowania zwiększającego szanse zwycięstwa, na przykład w postaci aim-botów ułatwiających celowanie, programów dających możliwość widzenia przez ściany czy też pokazujących pozycję przeciwników.
- Stosowanie ataków DDoS, spowalniających komunikację między komputerami przeciwników a serwerem, co znacząco utrudnia grę.
- Doping w postaci substancji zwiększających koncentrację (i inne parametry uwagi) oraz wytrzymałość”³⁶.

Do działań, których skutkiem ma być celowa przegrana rywalizacji, należą:

- „Ustawianie meczów, w tym celowe przegrywanie, w kontekście obstawiania wyników meczów.
- Manipulacje drabinkami turniejowymi tak, aby wybrane zespoły trafiły na słabszych oponentów, a najgroźniejsi konkurenci na najsilniejszych”³⁷.

³⁴ Na podstawie szczegółowej analizy problemu przeprowadzonej podczas wywiadu przez przedstawiciela branży specjalizującego się w psychologii.

³⁵ Esports Integrity Commission. (2020). *Esports Integrity Commission statement on exploitation of a bug in CS:GO by team coaches*.

³⁶ A., Ghoshal. (2019), Ethics in esport, „Gaming Law Review”, 23(5), s. 338-343. Za: Stępnik, A. (2021). Etyka E-Sportu Jako Element. Wielopoziomowego Systemu Normatywnego. *Rocznik Lubuski*, 47(2).

³⁷ Tamże.

Kolejnym ze wskazanych przez specjalistów zagrożeniem jest szybkie wypalenie, które występuje u profesjonalnych graczy wtedy, **kiedy nie ma kultury pracy**. Kariera zawodnika e-sportowego nie jest długa, jeżeli nie dba on o swoje umiejętności. Proces wypalenia często powstaje przez granie za dużo, czyli przez nieumiejętne prowadzenie treningów.

Przechodząc jednak do kwestii treningów i zapotrzebowania na prawidłowo przeprowadzone działania trenerskie, **warto wspomnieć także o możliwych błędach, które popełniają trenerzy, a które mogą mieć mnóstwo negatywnych skutków dla graczy**. Trener musi być w stanie zapanować nad grupą i nad tym, jak zawodnicy komunikują się między sobą. Może nastąpić sytuacja, w której ktoś w grupie, po przegranej, stanie się *kozłem ofiarnym* – ta osoba będzie zagrożona zmniejszeniem pewności siebie i samooceny, szykanowaniem, złym samopoczuciem w grupie. **Rolą trenera jest dobrze zapanować nad tym, przeanalizować z zawodnikami mecz, udzielić im informacji zwrotnych i tym samym pomóc**. Nieodpowiednie przygotowanie psychologiczne trenerów ma duże znaczenie, gdyż wpływa na to, jak będzie się on komunikował z młodzieżą, szczególnie, że często trenerami są młode osoby. Wśród wymienianych przez badanych błędów popełnianych przez trenerów są:



ELEMENTY PRACY TRENEERSKIEJ, KTÓRE POWINNY PODLEGAĆ ODPOWIEDNIEMU PRZESZKOLENIU PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO WYKONYWANIA ZAWODU:

- ORGANIZACJA TRENINGÓW I PLANU PRACY
- KOMUNIKACJA W GRUPIE
- SPECYFIKA PRZEBIEGU OKRESU ADOLESCENCJI
- UMIEJĘTNOŚĆ ZAUWAŻANIA W GRACZU RÓŻNYCH KOMPETENCJI
- WIEDZA NA TEMAT PROCESU NAUCZANIA

- **Nieznajomość organizacji i treningów** – z czego powinien składać się trening i jakie elementy są w nim potrzebne.
- **Błędy komunikacyjne** w udzielanej zawodnikom informacji zwrotnej, niewłaściwie sformułowane są komunikaty, które mają pomóc, a tak naprawdę często *dobijają* zawodników.
- **Wiedza na temat specyficznego okresu, jakim jest dorastanie**. Nastolatki cechują się często bardziej rozchwianymi emocjami i jest tutaj potrzebna zarówno duża świadomość emocji, jak i wyrozumiałość. Trener musi rozumieć, dlaczego zawodnik zachowuje się w konkretny sposób – jak na przykład kiedy denerwuje się, bo odnosi porażkę. Trener powinien wiedzieć, co w tej sytuacji zrobić, jaką metodę działań wprowadzić.
- **Brak planowania pracy w dłuższym okresie i nastawiania realizacji określonych celów**. Trening ma do czegoś prowadzić, czemuś służyć. Dalej ma być dla uczniów przyjemnością i hobby, ale czasem brak tych działań, które mają być ukierunkowane na osiągnięcie określonych rezultatów.
- **Zbyt wielkie skupienie trenerów na jednym obszarze, na przykład na graczach**. Osoby mające gorsze rezultaty są często przez trenerów odsuwane, zamiast wykorzystać ich potencjał przy organizacji turnieju, gdzie uczeń świetnie mógłby się odnaleźć jako komentator, analityk, organizator, osoba robiąca zdjęcia, czy przeprowadzająca wywiady z zawodnikami. Jest to brak świadomości innych obszarów, często wynikający

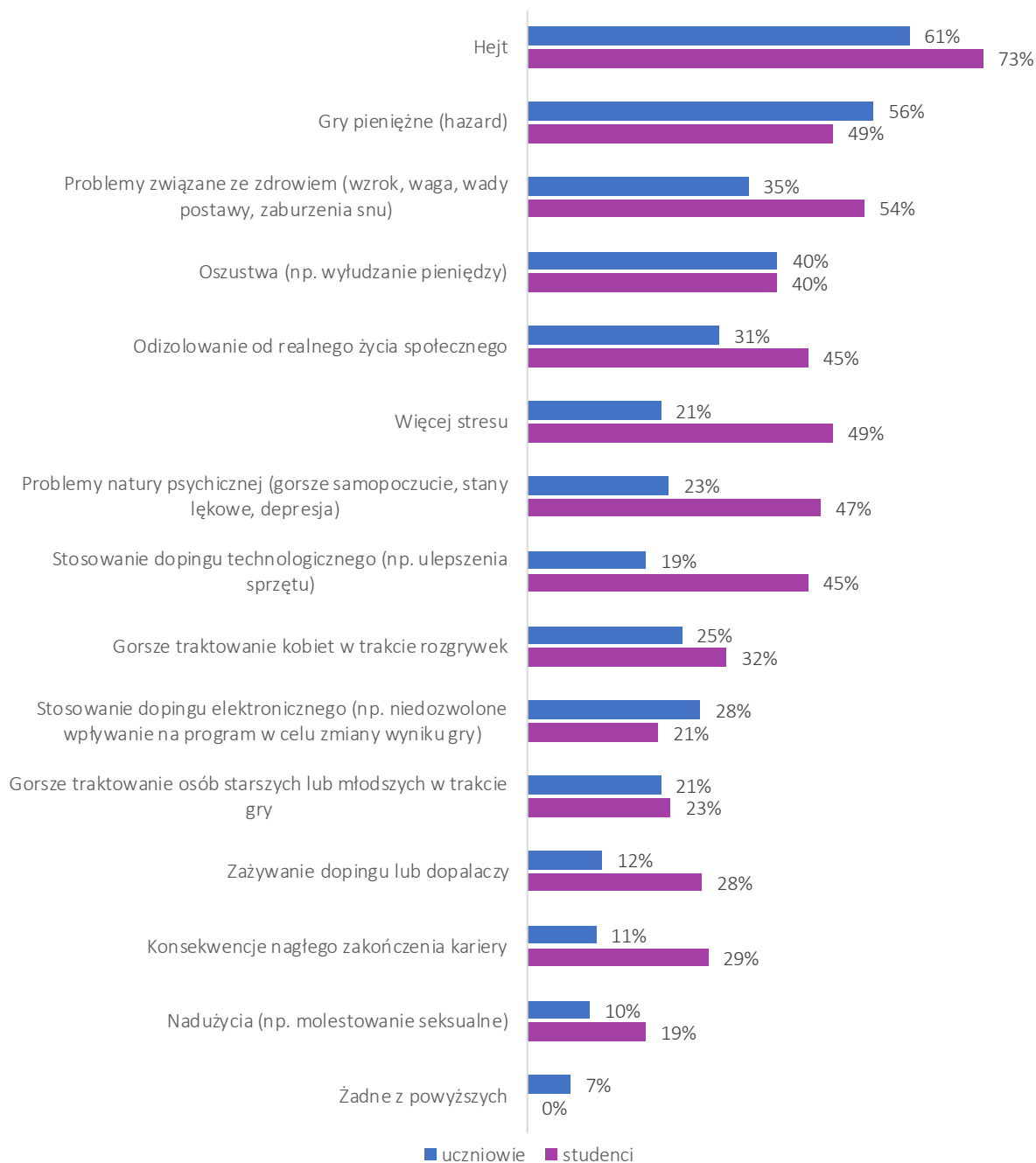


z tego, że trener sam był zawodnikiem, jest to znany mu obszar, o inne zatem już niekoniecznie dba.

- **Brak wiedzy na temat procesu nauczania.** Trener musi wiedzieć, jak uczyć, żeby było to zarazem skuteczne i ciekawe, a jednocześnie jak nawiązać odpowiedni kontakt z grupą.

Kwestie zagrożeń, jakie wiążą się z uprawianiem e-sportu i które faktycznie spotykane są w tym środowisku warto rozpatrzeć przez pryzmat wyników badań ankietowych prowadzonych z różnymi grupami osób zainteresowanych.

Wykres 23. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Jakie zagrożenia może nieść e-sport?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100). Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.



HEJT JAKO NAJBARDZIEJ WIDOCZNE ZAGROŻENIE ZARÓWNO WŚRÓD UCZNIÓW, JAK I STUDENTÓW.

Co ciekawe, na podstawie powyższego wykresu można zauważyć, że **studenci w znacznie większym stopniu zauważają w tym kontekście problemy związane ze zdrowiem** (54% przebadanych studentów i 35% uczniów).

Podobnie zaobserwować można przypisywanie większego znaczenia zagrożeniom takim, jak zwiększony stres, problemy natury psychicznej oraz odizolowanie od realnego życia społecznego przez studentów aniżeli uczniów.

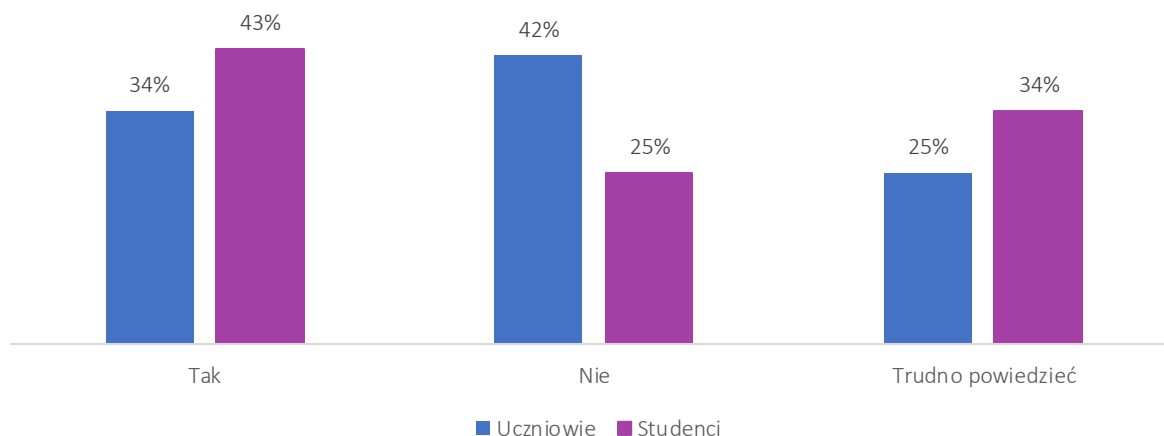
Warto także zwrócić szczególną uwagę na to, że starsza grupa badanych kształcących się e-sportowo, w znacznie większym stopniu zauważa też problemy związane ze stosowaniem **dopingu technologicznego** – choć i doping w tradycyjnym rozumieniu oraz dopalacze również były wskazywane przez większą część studentów kierunków e-sportowych w stosunku do uczniów takich profili.

Powyższe spostrzeżenia z pewnością mają związek z kolejnymi, przedstawionymi wynikami badań ilościowych.



W PORÓWNANIU Z UCZNIAMI, STUDENCI CZĘŚCIEJ SPOTYKAJĄ W SWOIM ŚRODOWISKU OSOBY, KTÓRE DOŚWIADCZAJĄ WYMIENIANYCH WYŻEJ ZAGROŻEŃ POWIĄZANYCH Z E-SPORTEM.

Wykres 24. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Czy znasz kogoś, kto doświadczył choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu?

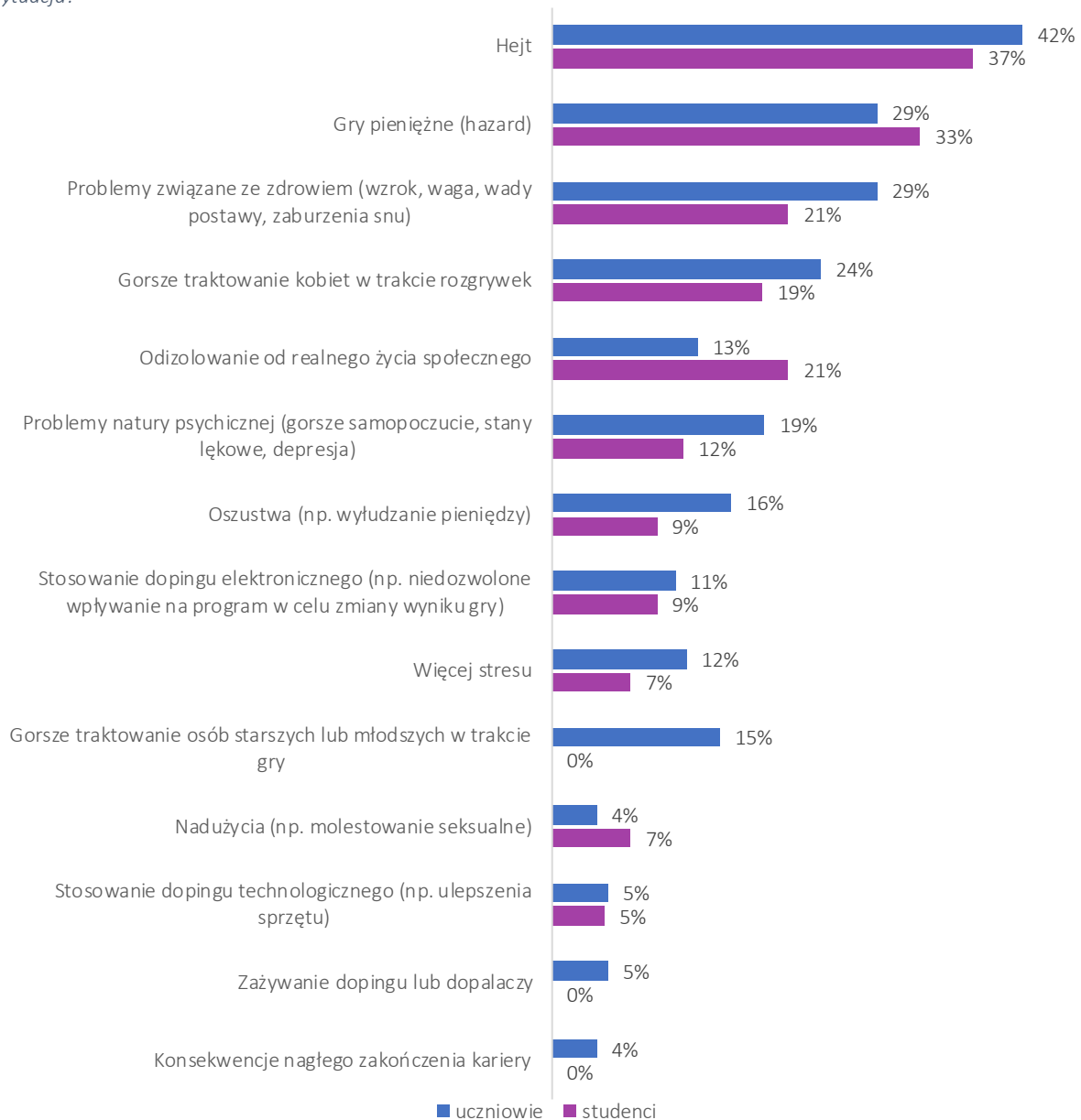


Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100).

Jednocześnie, pytano także jakich rodzajów zagrożeń dotyczą te sytuacje, o których respondenci posiadają wiedzę względem osób, które znają ze swojego środowiska e-sportowego. **Potwierdza się, że zarówno w przypadku uczniów (42%), jak i studentów (37%), był to najczęściej wskazywany już wcześniej hejt.**



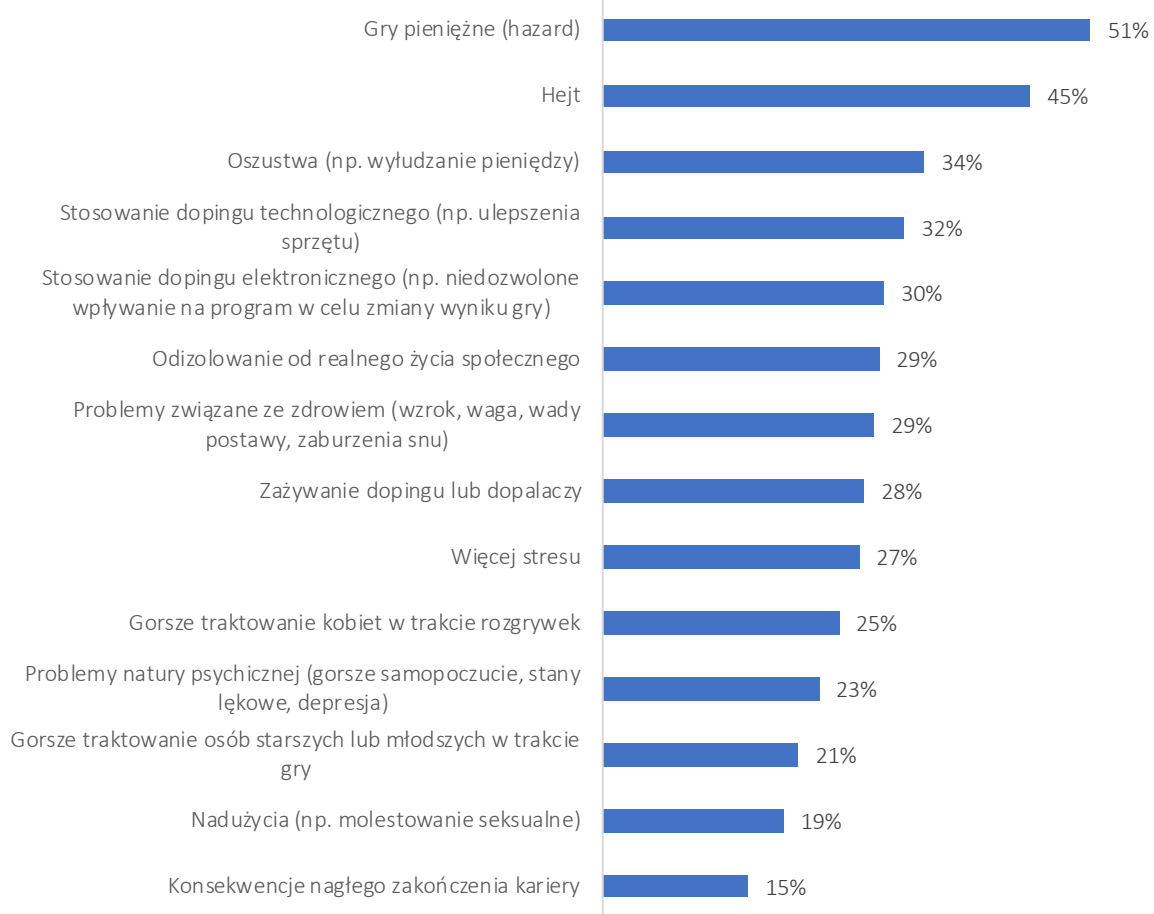
Wykres 25. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Których z wymienionych zagrożeń dotyczyła ta sytuacja?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300) - tylko osoby, które zaznaczyły, że znają kogoś, kto doświadczył choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu, N=102; wśród studentów (N=100) - tylko osoby, które zaznaczyły, że znają kogoś, kto doświadczył choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu, N=43. Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.

Warto także przyjrzeć się temu, w jaki sposób postrzegane są poszczególne rodzaje omawianych zagrożeń z perspektywy e-sportowców, osób profesjonalnie zajmujących się tą dziedziną działalności. Można zaobserwować, że owszem, wyżej wyróżniany hejt nadal jest jednym z dwóch najczęściej wskazywanych w tej grupie problemów, jednak **na jwiększą częstość wskazań odnotowano w stosunku do hazardu**. Na dalszych pozycjach widoczne jest to, że duże znaczenie e-sportowcy przypisywali oszustwom, jakie mogą się wiązać z uprawianiem e-sportu, oraz dopingowi elektronicznemu i technologicznemu.

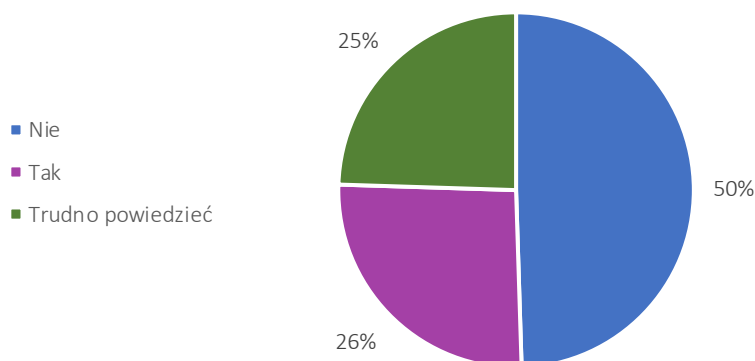
Wykres 26. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jakie zagrożenia może nieść e-sport?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200. Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.

Co warte podkreślenia, profesjonalni e-sportowcy biorący udział w badaniu w mniejszym stopniu (aniżeli uczniowie czy studenci) potwierdzali znajomość osób, które doświadczyły choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu.

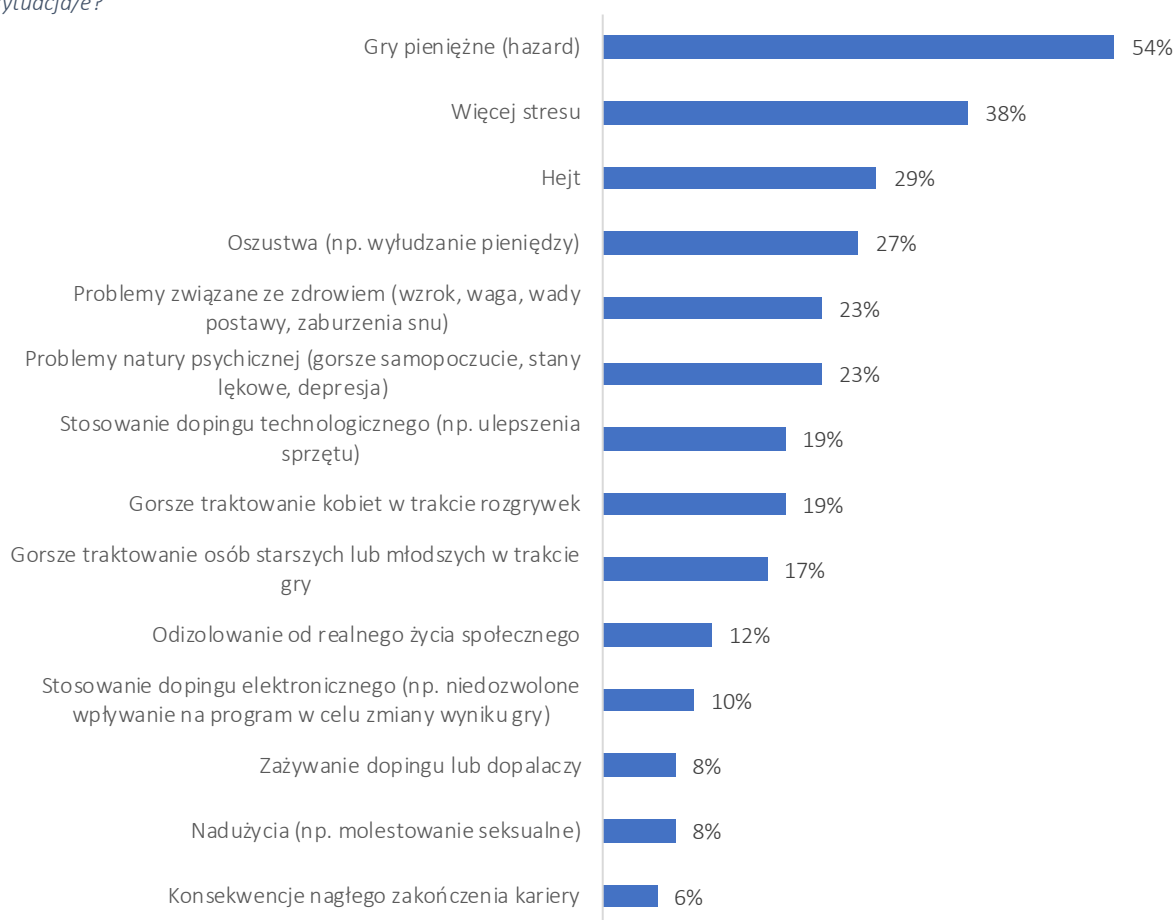
Wykres 27. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Czy znasz kogoś, kto doświadczył, choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

Rozkład odpowiedzi na to pytanie plasuje się następująco – 50% osób odpowiedziało przecząco, 25% nie było w stanie określić jasno swojego stanowiska, jednak 26% badanych potwierdziło taki stan rzeczy. **Co więcej, e-sportowcy, którzy odpowiedzieli twierdząco, zapytani o to kim jest ta osoba, wskazywali w swoich odpowiedziach: znajomego bądź przyjaciela (60%), e-gracza obserwowanego przez nich w Internecie (13%), rodzinę (10%), e-gracza ze wspólnego klubu e-sportowego (8%), a także siebie samego (6%).** 1,5% respondentów wolało nie udzielać informacji na to pytanie. Również 1,5% badanych wskazało możliwość „inne”, w której wymieniło zarówno siebie, jak i swoich kolegów. Co zdecydowanie podkreśla wagę problemu występowania i rozprzestrzenienia zagrożeń.

Wykres 28. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Których z wymienionych zagrożeń dotyczyła/y ta/e sytuacja/e?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców (N=200), tylko osoby, które zaznaczyły, że znają kogoś, kto doświadczył choćby jednego z wyżej wymienionych zagrożeń mogących być skutkiem uprawiania e-sportu - N=52. Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.

Na powyższym wykresie widać natomiast, że sytuacje, z którymi spotykali się respondenci z tej grupy badanej w swoim środowisku, to **w większości właśnie te związane z zagrożeniem, jakim jest hazard w grach pieniężnych**. Warto zwrócić jednak jednocześnie uwagę, że drugim najczęściej wskazywanym problemem był wzrost stresu, który o wiele rzadziej pojawiał się w odpowiedziach wśród uczniów i studentów profili i kierunków e-sportowych.

Na podstawie wszystkich powyższych analiz otrzymanych wyników badań ilościowych, we wszystkich grupach respondentów bezpośrednio związanych z e-sportem, możemy wyróżnić 5 rodzajów zagrożeń, które najczęściej wiązane były z uprawianiem e-sportu:

- Hejt
- Gry pieniężne (hazard)
- Problemy związane ze zdrowiem (wzrok, waga, wady postawy, zaburzenia snu)
- Gorsze traktowanie kobiet w trakcie rozgrywek
- Odizolowanie od realnego życia społecznego

Widocznych jest więc wiele zagrożeń, które – bez odpowiedniej kontroli – mogą rozwinąć się do niezwykle niebezpiecznego punktu. Niemniej należy zdać sobie sprawę z tego, że na każdą z wymienionych wad można mieć znaczący wpływ, a środowisko e-sportowe – jak zresztą każdy inny ekosystem – również je zauważa i wdraża takie działania, które mają na celu zniwelować poziom oddziaływania tego negatywnego wpływu na użytkowników. Znane są przypadki e-sportowców, którzy wykorzystują swoje wpływy także do tego, aby podkreślać wagę sportu tradycyjnego w e-sporcie (jak doskonale już młodzieży znane Pasha Gaming Camp³⁸). Wiadomym jest także, iż zagrożenia natury dopingowej są zabronione, a za zastosowanie ich grozi dyskwalifikacja z turniejów, co więcej – dochodzi do weryfikacji uczciwości. Jakiegokolwiek działania dyskryminujące również nie pozostają bez echa, ponadto, jak wyjaśniono wcześniej, e-sport z założenia jest aktywnością niedyskryminującą. Nie występują żadne zapisy wykluczające jakiegokolwiek grupy – czy to płciowe, seksualne, czy etniczne (choć zdarza się, że problem narodowości jest istotny i należy mieć obywatelstwo polskie, aby przystąpić do rozgrywek, co jest w pewnym kontekście ograniczające, ale nie należy do zachowań dyskryminacyjnych) – a co więcej, stworzono osobny ekosystem rozgrywek dla kobiet, mający na celu wspomóc im możliwość rozwoju w e-sporcie, niezależnie od tego, że stereotypowo jest on zajęciem zdominowanym przez mężczyzn. Środowisko e-sportowe, a zwłaszcza przedstawiciele branży, świadomie podejmują wiele działań mających na celu minimalizację występowania zagrożeń.

Korzyści płynące z uprawiania e-sportu

Warto podkreślić, że e-sport niesie ze sobą nie tylko same zagrożenia. Uprawianie sportów elektronicznych może wiązać się z dużą liczbą korzyści. Różnią się one jednak pod względem grupy odbiorców i użytkowników samych gier.

Przede wszystkim należy przyrzeć się temu tematowi nieco bardziej globalnie, aniżeli jedynie na polu polskiego e-sportu. Divyia Bhati wymienia wiele pozytywnych aspektów profesjonalnego grania w gry wideo i uczestnictwa w tym świecie. **Jednym z nich jest**

³⁸ 4MOVE. *Pasha Gaming Camp*. „„Pasha Gaming Camp” to obóz młodzieżowy podczas którego uczestnicy łączą zdobywanie umiejętności gamingowych z cyklem zajęć sportowych. Sprawdzony i szeroki program obozu oraz dostęp do kadry prowadzącej różnorodne zajęcia powoduje, że każdy dzień to spora dawka intensywnych doznań.”



socjalizacja, która dla części ludzi jest niezwykle dużym wyzwaniem w formie twarzą w twarz. Gry online pomagają graczom kontaktować się i poznawać innych bez potrzeby styczności



SOCJALIZACJA I
STYCZNOŚĆ Z GRACZAMI
Z CAŁEGO ŚWIATA JAKO
ZALETA UPRAWIANIA
E-SPORTU

z wieloma stresorami życia społecznego³⁹. Co więcej, można to postrzegać także na wyższym etapie – styczność z graczami z całego świata nie tylko rozwija umiejętności językowe, co jest oczywistą i ogromną zaletą, ale także zwiększa kompetencje międzykulturowe. Poznając osoby z drugiego krańca świata można nauczyć się wiele o innych normach kulturowych i stać się bardziej wrażliwym na inność w ludziach.

Nie należy jednak poprzestawać na kompetencjach miękkich jedynie od strony kulturowej. E-sport, a zwłaszcza e-sport drużynowy, wpływa pozytywnie na umiejętności prawidłowej komunikacji. Aby drużyna mogła odpowiednio działać, trzeba umiejętnie i sprawnie przekazywać wszelkie informacje, co zresztą jest jednym z istotnych elementów e-sportowego treningu. Przedstawiciele branży e-sportowej także wskazywali na te aspekty – rozwój komunikacji, współpracy grupowej, poprawa czasu reagowania, możliwy wzrost koncentracji, lepsze planowanie decyzji, szybsze ich podejmowanie w warunkach stresowych. Są to także szybsza percepcja i dokładność postrzegania.

W dyscyplinach zespołowych nie ma miejsca na indywidualizm, nie ma miejsca na granie tylko i wyłącznie pod siebie, tu gra cały zespół. I dla osób, które pierwszy raz oglądają rozgrywki e-sportowe one widzą tylko i wyłącznie klikanie w myszkę, klikanie w klawiaturę, nic więcej. A jeżeli poznamy ten rynek, zobaczymy, że każde zagranie jest zagranie taktycznym, przetrenowanym, to że dany zawodnik rzuca dane zakłęcie w danej minucie, w danym kierunku to nie jest dlatego, że on to sobie tak wymyślił tylko jest to najpewniej przeciwiczone, zaplanowane, tak ma się wydarzyć. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Co więcej, podczas swoich wypowiedzi, specjaliści podkreślali, że **e-sport pozwala rozwijać kompetencje takie jak zagospodarowanie czasu wolnego a także nauki szacunku do drugiego człowieka, do drużyny i kibicowania całym zespołom**. Ponadto wszystkie powyższe umiejętności zbudowane podczas zajęć e-sportowych można przetransferować do innych dziedzin życia.

Ponadto Bhati skupia się także na umiejętnościach rozwiązywania problemów, bez których nawet sam gaming nie miałby sensu. **Odpowiednie poruszanie się po strategii**



UMIĘJĘTNOŚĆ
ROZWIĄZYWANIA
PROBLEMÓW JAKO
ZALETA UPRAWIANIA
E-SPORTU

gry wymaga od gracza sprawnego i rzeško działającego umysłu, a to przekłada się na ogólne funkcjonowanie w sposób zdecydowanie bardziej rzeczowy i racjonalny. Ponadto umiejętność odnajdywania rozwiązań sytuacji problemowych nawiązuje bezpośrednio do **podejmowania decyzji i ryzyka**. Kolejną niezwykle istotną zaletą uprawiania e-sportu jest również to, iż gry

³⁹ D., Bhati. (2022). *Benefits of eSports: Know how Mobile or PC gaming helping in improving mental and physical*.



wideo, takie jak League of Legends, znacznie zwiększają umiejętności wymagane do tzw. kierunków edukacji STEM⁴⁰ (science, technology, engineering, math).



E-SPORT JAKO PRETEKST
DO NAWIĄZANIA
KONTAKTU I BLIŻSZYCH
RELACJI

Należy jednak postrzegać to zjawisko również od strony indywidualnej. Mianowicie, sama socjalizacja ma jednostkowe znaczenie – **e-sport może stanowić formę porozumiewania się ze sobą, znalezienia wspólnego języka komunikacji.** E-sport pomaga również porozumieć się uczniom z nauczycielami i rodzicami, zmniejszając różnicę dzielącą te pokolenia. **Badania jakościowe wykazały, że jeżeli wspólnie znajdą coś, w co mogą razem grać, są w stanie stworzyć sobie platformę do komunikacji, relacji i rozmowy – do bliskości.** Kreuje to wspólne tematy, na które można rozmawiać, wspólne pasje. Niweluje to też różnice na poziomie samych uczniów. Uczniowie dzięki e-sportowi otwierają się, budują przyjaźnie.

To, że młodzież może się ze sobą komunikować, że mogą ze sobą porozmawiać, że w sumie ty jesteś wysokim, barczystym chłopakiem, który gra w kosza, a ja jestem zahukaną w sobie dziewczyną, która boi się zagadać, ale gramy razem w LOL-a, w związku z tym możemy się porozumieć. To jest fantastyczna platforma do tego.
(źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Można postrzegać sporty elektroniczne również jako dziedzinę niwelującą bariery dla osób pochodzących z małych miejscowości lub osób z niepełnosprawnościami, co ma miejsce niejednokrotnie w sporcie. **E-sport umożliwia realizowanie pasji niezależnie od miejsca, w którym jednostka się znajduje.**

(...)... przyznam szczerze, że to okno na świat, ta możliwość po prostu, z całym szacunkiem do osób z mniejszych miejscowości, ale jak ktoś mieszka 20 kilometrów pod Olsztynem czy pod Giżyckiem, ma możliwość po prostu na ch wile rywalizowania na największych scenach na całym świecie, Internet nie ma tej granicy. To nie jest tak, że oni muszą dojeżdżać 30 kilometrów do szkółki piłkarskiej, a potem w deszczu wracać, bo się spóźnili na PKS i tak dalej. Są w domu, robią swoje, tylko wystarczyć i mieć warunki do tego, mieć gdzie rywalizować.
(źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Korzyścią jest również promocja naszego kraju na bardzo szeroką skalę poprzez Internet.

Mając dobrych zawodników, których istotnie w Polsce mamy, jesteśmy w stanie szeroko promować

nasz kraj na wysokim poziomie. **Specjaliści branży podkreślili, iż polski rynek gamingowy wydaje świetne gry, które można na świecie pokazywać właśnie w ramach rywalizacji e-sportowych albo po prostu w obszarze digital marketingu, co zdecydowanie zachęca zarówno do odwiedzin kraju, jak i do inwestycji.**



PROMOCJA NASZEGO
KRAJU NA SZEROKĄ SKALĘ
JAKO ZALETĄ E-SPORTU

⁴⁰ Christ Centered Gamer Blog. (2020). *How playing esports influence education: 5 advantages.*

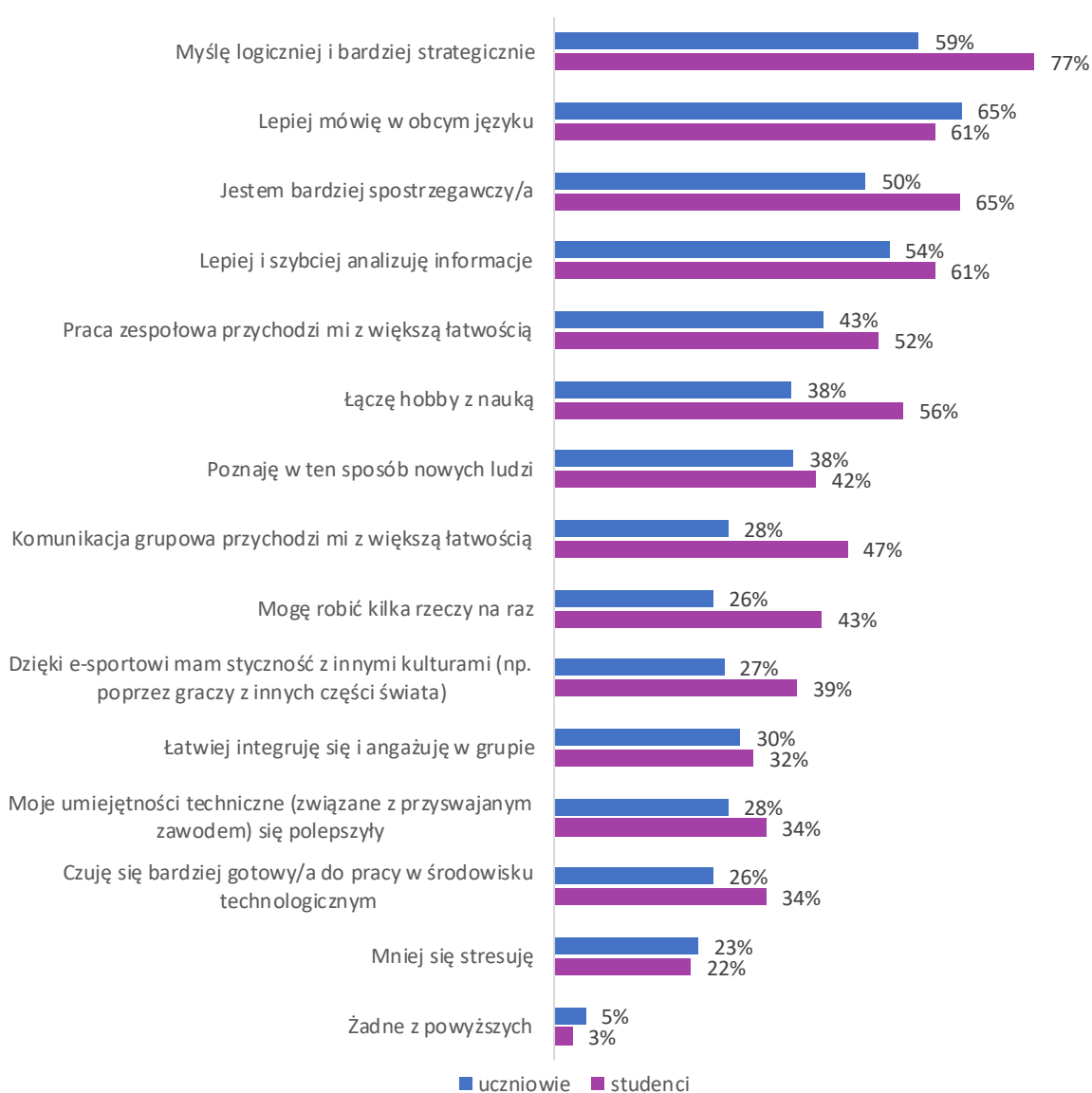


Podobnie jak przy zagrożeniach, również w przypadku korzyści, analizom poddano wyniki badań prowadzonych wśród różnych grup związanych bezpośrednio z dziedziną e-sportu. **Wśród uczniów** (pobierających naukę w ramach profili e-sportowych) **najczęściej wskazywana korzyść łączy się ze szlifowaniem umiejętności postugiwania się obcym językiem – 65%** respondentów w tej grupie zauważyło właśnie tę zaletę. Do pozostałych najważniejszych zalet w przypadku uczniów zaliczyć należy: rozwój myślenia logicznego i strategicznego (59%), umiejętność lepszego i szybszego analizowanie informacji (54%), wzrost spostrzegawczości (50%) oraz poprawa umiejętności pracy w zespole (43%).



NAJWAŻNIEJSZE KORZYŚCI WŚRÓD UCZNIÓW

Wykres 29. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród uczniów i studentów: Jakie zauważasz korzyści płynące z tego, że uprawiasz e-sport?



Źródło: badanie CAWI wśród uczniów (N=300); wśród studentów (N=100). Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.



NAJWAŻNIEJSZE KORZYŚCI WŚRÓD STUDENTÓW

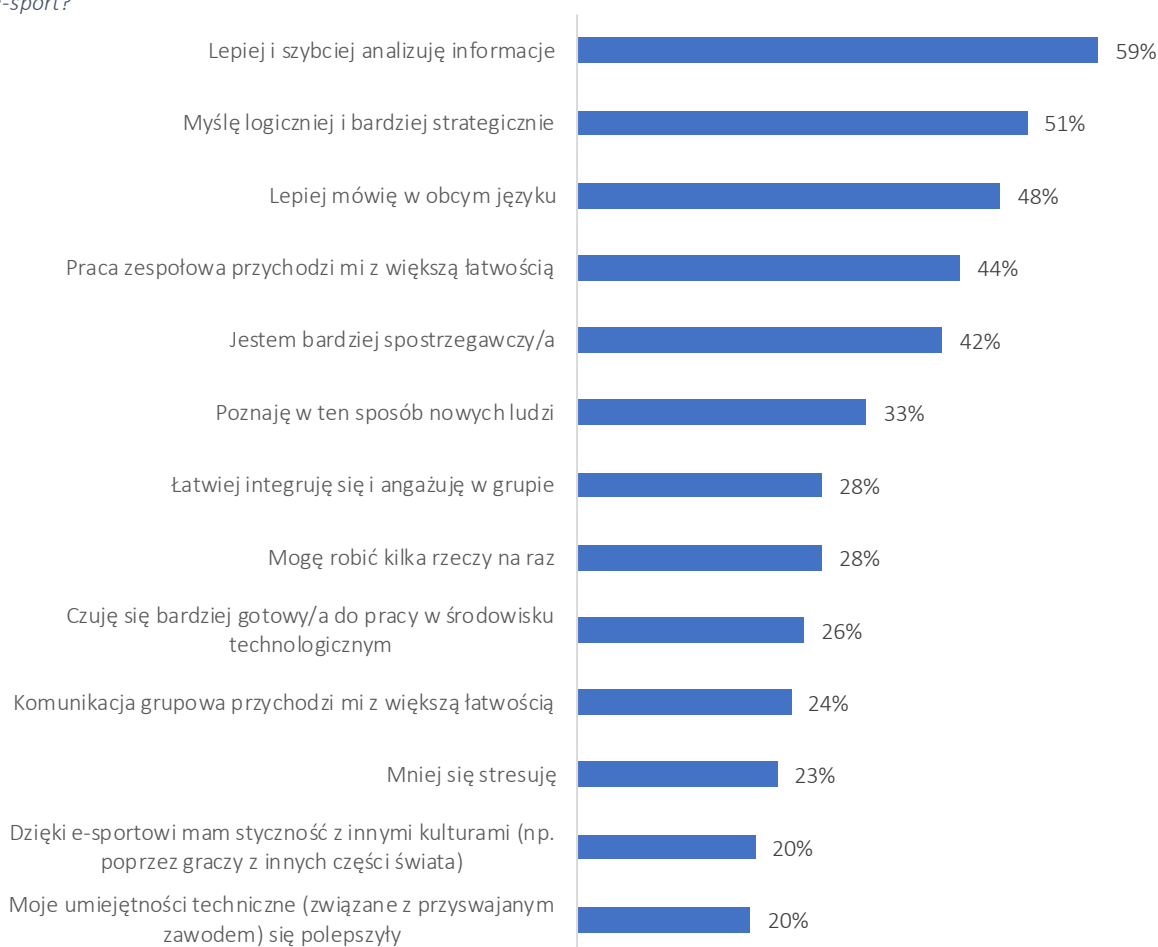
Zestaw pięciu najważniejszych korzyści postrzeganych przez badanych studentów kierunków e-sportowych przedstawia się bardzo podobnie, przy czym **największą rolę odgrywa w tym przypadku rozwój logicznego i strategicznego myślenia (77%)**. W dalszej kolejności do największych zalet z perspektywy studentów można zaliczyć: wzrost spostrzegawczości (65%), umiejętność lepszego i szybszego analizowanie informacji (61%), lepszą umiejętność postugiwania się obcym językiem (61%) oraz – docenianą w większym stopniu przez studentów niż przez uczniów – możliwość łączenia swojego hobby z nauką (56%).

Zakres wyżej wyróżnionych rodzajów korzyści, jakie niesie ze sobą uprawianie e-sportu, potwierdzony został również w badaniu ilościowym prowadzonym wśród e-sportowców. **Dla nich najważniejsze pozostają umiejętności związane z lepszym i szybszym analizowaniem informacji.**



NAJWAŻNIEJSZE KORZYŚCI WŚRÓD E-SPORTOWCÓW

Wykres 30. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jakie zauważasz korzyści płynące z tego, że uprawiasz e-sport?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200. Pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru odpowiedzi, w związku z czym, odsetki mogą nie sumować się do 100%.



Podsumowując dane zgromadzone z uwzględnieniem trzech różnych grup objętych badaniami, **można wskazać pięć najistotniejszych korzyści związanych z e-sportem:**

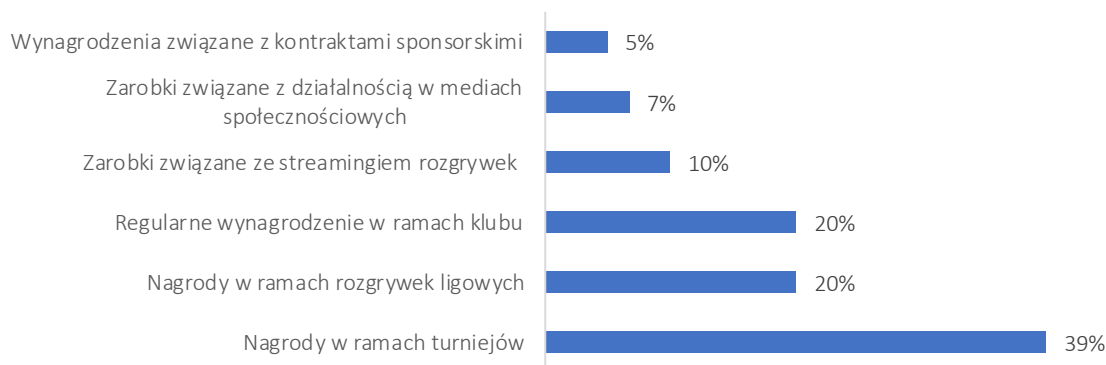
- Rozwój myślenia logicznego i strategicznego
- Lepsza umiejętność posługiwania się obcym językiem
- Umiejętność lepszego i szybszego analizowanie informacji
- Wzrost spostrzegawczości
- Poprawa umiejętności pracy w zespole

Na wiążąc jednak do tego, że e-sport z założenia powinien stymulować wszechstronny rozwój, zapytano ankietowanych e-sportowców także o to, które elementy odbywanego przez nich treningu, są w jego ramach najistotniejsze. Badanie wykazało więc, że dla ponad połowy respondentów (57%) to właśnie trening fizyczny jest najważniejszy. Z kolei trening strategiczny i rozrywkowy wskazało kolejno 44% oraz 43%. Opieka psychologiczna oraz konkretny wymiar snu zostały podkreślone przez nieco mniej niż 40% badanych (odpowiednio 38% oraz 37%). Warto również podkreślić, iż w przypadku 21% badanych jest zauważalny nacisk na nadzór dietetyczny wśród członków drużyny. Co więcej, 15% e-sportowców wykazuje, że istotną częścią treningu jest także fizjoterapia. **Zauważalny jest więc wszechstronny rozwój w przypadku dużej części badanych.**



Ponadto w przypadku e-sportowców ich praca oczywiście wiąże się z korzyściami w postaci środków finansowych. **Większość z nich, bo 69%, takich korzyści nie pobiera, natomiast korzyści finansowe czerpie z e-sportu 30% respondentów.** Sugeruje to, że nie każdy e-sportowiec rozwinął swoją karierę do etapu, w którym stały zarobek byłby możliwy.

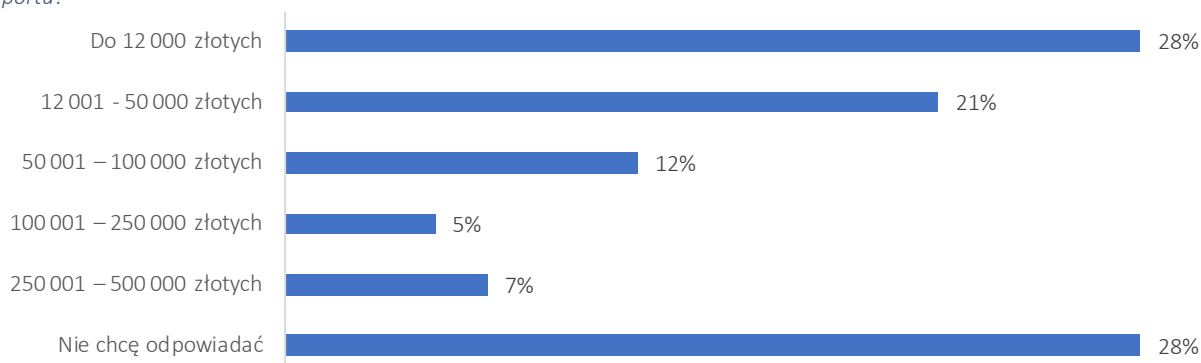
Wykres 31. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jakie są źródła korzyści finansowych uzyskiwanych dzięki e-sportowi?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.

Najczęstszym źródłem korzyści finansowych wśród e-sportowców są nagrody uzyskiwane w ramach turniejów (39%). Taki sam odsetek wskazań (20%) otrzymały odpowiedzi o nagrodach pochodzących z rozgrywek ligowych oraz z regularnego wynagrodzenia w ramach członkostwa w klubie lub drużynie.

Wykres 32. Rozkład odpowiedzi na pytanie zadane wśród e-sportowców: Jakie są Twoje roczne przychody netto (na rękę) z e-sportu?



Źródło: badanie CAWI wśród e-sportowców, N=200.






Badania wykazały także, że zarobki niższej rangi e-sportowców, do których udało się dotrzeć, nie są zbyt duże – 28% ankietowanych w skali roku zarabia w związku ze swoją działalnością e-sportową do 12 000, co miesięcznie wynosi przecież mniej niż 1 000 złotych. Nie jest to bowiem kwota, która pozwoliłaby godnie żyć i w dalszym ciągu rozwijać się w branży.

PODSUMOWANIE DZIAŁU






5 NAJWAŻNIEJSZYCH ZAGROŻEŃ I KORZYŚCI UPRAWIANIA E-SPORTU



GŁÓWNE ZAGROŻENIA

-  hejt
-  gry pieniężne (hazard)
-  problemy związane ze zdrowiem (wzrok, waga, wady postawy, zaburzenia snu)
-  gorsze traktowanie kobiet w trakcie rozgrywek
-  odizolowanie od realnego życia społecznego

GŁÓWNE KORZYŚCI

-  rozwój myślenia logicznego i strategicznego
-  lepsza umiejętność posługiwania się obcym językiem
-  umiejętność lepszego i szybszego analizowania informacji
-  wzrost spostrzegawczości
-  poprawa umiejętności pracy w zespole

Widoczne jest więc to, że – przy odpowiednim zadbanie o balans własnej formy zarówno fizycznej, psychicznej, jak i gamingowej – e-sport ma ogromną liczbę zalet, których występowanie nie przekłada się jedynie na wzrost poziomu umiejętności posługiwania się grami komputerowymi. Rozwój wielu kompetencji zarówno typowo miękkich, jak również twardych, pojawia się wręcz samoczynnie, kiedy przystępuje się do odpowiednio prowadzonych treningów e-sportowych.

ZAPOTRZEBOWANIE NA REGULACJE PRAWNE DOTYCZĄCE E-SPORTU

Rozdział ten przedstawia odpowiedzi na poniższe pytania badawcze:

- Jaka jest struktura interesariuszy działań e-sportowych w Polsce?
Jakie jest ich zapotrzebowanie na regulacje prawne w zakresie e-sportu?

Zgodnie z tym, co zostało omówione podczas próby definicji zjawisk e-sportu oraz gamingu, sporty elektroniczne mają wiele wspólnego ze sportami tradycyjnymi – choć podobieństwo to nie zawsze jest tak łatwo zauważalne przez przedstawicieli drugiego ze wspomnianych rodzajów aktywności. Spory dotyczące uznania e-sportu za sport toczą się od bardzo dawna, również na poziomie prawnym. Warto wspomnieć, że przed rokiem 2017 brzmienie ustawy o sporcie było całkowicie odmienne od tego, które znamy teraz. Wtedy kluczowym elementem sportu (wykluczającym jednocześnie e-sport) była aktywność fizyczna. Tak wąskie ujęcie nie odcinało się jednak tylko od sportów elektronicznych, ale także od innych dyscyplin bazujących w większym stopniu na aktywności intelektualnej, aniżeli fizycznej, jak np. szachy, brydż sportowy czy warcaby. Wykonano więc ogromny krok w kierunku rozwoju e-sportu jako sportu, jednak za tą zmianą nie zostały podjęte kolejne – część branży wskazuje na konieczność dalszej regulacji.



"ZA SPORT UWAŻA SIĘ RÓWNIEŻ WSPÓŁZAWODNICTWO OPARTE NA AKTYWNOŚCI INTELEKTUALNEJ, KTÓREGO CELEM JEST OSIĄGNIĘCIE WYNIKU SPORTOWEGO"
USTAWA O SPORCIE, ART. 2. UST. 1A

Jednakże w celu odpowiedniego rozpatrzenia potrzeb natury prawnej, jakie dotyczą branży e-sportowej, należy zrozumieć również, kogo dotyczy ten szczególny rodzaj sportu. Istnieje wiele podmiotów, które bezpośrednio lub pośrednio oddziałują na e-sport, mają pewien wpływ na branżę – zarówno społeczność będąca jej częścią, jak i zewnętrzni obserwatorzy.

Według opinii ekspertów, udzielonej podczas wywiadów indywidualnych, można wyróżnić następujących interesariuszy branży sportów elektronicznych:



INTERESARIUSZE
E-SPORTU

Podmioty związane ze sportem tradycyjnym

- Kluby sportowe
- Polskie Związki Sportowe

Institucje publiczne

- Jednostki samorządów terytorialnych (angażujące się w e-sport od strony wsparcia finansowego i legislacyjnego na poziomie lokalnym)
- Podmioty administracji rządowej (np. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – wspierające e-sport w ramach tzw. sektorów kreatywnych)

Institucje edukacyjne

- Szkoły podstawowe
- Szkoły ponadpodstawowe
- Uczelnie

Podmioty bezpośrednio tworzące branżę e-sportową

- Podmioty prawne prowadzące działalność związaną z organizacją rywalizacji i drużyn e-sportowych
- Podmioty trzeciego sektora (tj. stowarzyszenia i fundacje partycypujące w branży)
- GameDev Market (sektor tworzący gry komputerowe)

W ramach podmiotów tworzących branżę, należy podkreślić rolę jednostkowych działań i wpływów

- Zawodnicy/zawodniczki (zarówno drużynowi, jak i indywidualni)
- Trenerzy/trenerki
- Psychologowie/psycholożki
- Dietetycy/dietetyczki
- Komentatorzy/komentatorki wydarzeń e-sportowych
- Streamerzy/streamerki
- Osoby analizujące strategię gry drużyn
- Technicy/techniczki

Dodatkowo należy pamiętać również o **podmiotach międzynarodowych**, także inwestujących i ściśle powiązanych z polską branżą e-sportową, takie jak IESF (International Esports Federation) oraz European Esports Federation (które określone przez badanych zostały jako odpowiednik rangi UEFA).



SPONSORZY E-SPORTU

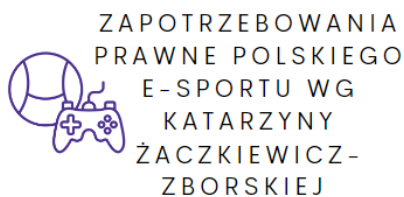
Co więcej, jak wskazały wyniki badania jakościowego, **zarówno działania sportu tradycyjnego, jak i elektronicznego, wiążą się z rolą inwestorów**. Mogą oni bowiem być również interesariuszami branży e-sportowej. Marki mogące zaangażować się w sponsoring działań tego rodzaju sportu podzielić należy na marki endemiczne i nieendemiczne.

Do marek endemicznych zaliczyć można między innymi producentów gier i sprzętu gamingowego – wynika to stąd, że często fani popularnych e-sportowców, czy nawet gamerów, chcą grać na takim sprzęcie, jakim posługują się ich idole. Jest to więc ogromna korzyść dla danej firmy. **Z drugiej strony istnieją marki nieendemiczne**, które nie są tymi oczywistymi – przykładem może być marka Gillette, która w ramach działań sponsorsko-promocyjnych rozdawała swoje produkty młodzieży zainteresowanej gamingiem i e-sportem⁴¹.

Widoczne jest więc, iż schemat interesariuszy branży e-sportowej jest niezwykle szeroki – zainteresowane nią są różne grupy społeczne, ale także marki i organizacje, które mogą czerpać korzyści z jej popularyzacji.

⁴¹ eSportInfo. *Jak zarabiać na Esportcie?*





Jak podaje Katarzyna Żaczkiewicz-Zborska w *Gracze na dopingu technologicznym i bez prawnego zabezpieczenia* „interwencji wymaga cała gama (...) problemów, np. przepisy wizowe ułatwiające przepływ graczy, organizacja wydarzeń e-sportowych, przepisy dotyczące edukacji, nie tylko pod kątem tworzenia gier, ale i szkolenia zawodników. Tego w Polsce zupełnie nie ma. (...) Wydaje się, że także potrzebne są przepisy dotyczące hazardu albo osób niepełnosprawnych zaangażowanych w e-sport.”⁴² Ponadto wymienia także brak jasnych regulacji prawnych w ramach takich aspektów, jak oszustwa i kradzieże w grach, czy też doping technologiczny. Należy więc przyjrzeć się wynikom najnowszych badań i poznać również problemy wskazane przez badanych.

Zgodnie z tym, co wspomniano już wcześniej, niniejsze badanie jasno wskazuje, że **wśród klubów sportowych e-sport oraz sporty wirtualne są rzadko spotykanym zjawiskiem, same pojęcia z nimi związane bardzo często nie są w ogóle im znane.** W związku z powyższym, niewielu z badanych mogło wypowiedzieć się na temat ewentualnie identyfikowanych przez nich potrzeb, jeśli chodzi o kształtowanie odpowiednio dostosowanych regulacji prawnych, które mogłyby usprawnić funkcjonowanie w obszarze e-sportu. Zaledwie 9% (czyli 3 spośród 32 respondentów) wskazało ze zdecydowaniem, że zauważają pewne kwestie dotyczące e-sportu, które pozostają nieuregulowane w polskim prawie, a więc wymagają zmian. 38% odpowiedziało przecząco, natomiast największa część, bo przeszło połowa (53%) stwierdziła, że trudno powiedzieć.

Ponadto bardzo podobny wydźwięk mają wyniki badania wśród przedstawicieli PZS, w którym 13% respondentów widzi potrzebę wprowadzenia przedmiotowych regulacji, natomiast aż 77% ma trudności z jednoznacznym określeniem swojego stanowiska w tej kwestii.

Z opisów badanych ogółem wynika, że przede wszystkim potrzebne jest bardziej precyzyjne usadowienie kwestii e-sportu w przepisach – według nich obszar ten nie jest prawnie ujęty w tak konkretny i uszczegółowiony sposób jak jest to w przypadku rozgrywek tradycyjnych. Należy jednak pamiętać, iż według ustawy o sporcie, e-sport istotnie jest sportem. W związku z tym ujęcie tego problemu tak jak określili go badani jest nieco błędne – przepisy ustawy o sporcie z czysto prawnego punktu widzenia stosują się do e-sportu, nawet, jeśli nie są dopasowane do specyfiki tej branży (co zresztą wymaga dalszych analiz). Problemem natomiast może być to, iż ustawa o sporcie dotyczy w większości działalności PZS, a w przypadku e-sportu takowy nie funkcjonuje.

Wracając jednak do rozwiązań wskazanych przez specjalistów branży, a także członków PZS i klubów sportowych – kluczowe pozostaje wprowadzenie dokładnych zapisów o e-sporcie w *Ustawie o sporcie* lub stworzenie odrębnego aktu prawnego, które określałoby zakres

⁴² K. Żaczkiewicz-Zborska. (2020). *Gracze na dopingu technologicznym i bez prawnego zabezpieczenia*.



zjawiska, opisywałyby i regulowało funkcjonowanie podmiotów w obszarze, precyzowałyby kwestie związane np. z dopingiem oraz zagadnienia właściwe dla przedmiotowej tematyki. **Należy poważnie rozważyć któreś z niniejszych rozwiązań** – z jednej strony nieco łatwiej byłoby stworzyć pewne zmiany bazując na już istniejącej ustawie dotyczącej sportu jako ogólnego pojęcia, z drugiej jednak strony należy wziąć pod uwagę zakres branży e-sportowej, która zdecydowanie dynamicznie się rozwija. **Stworzenie odrębnej ustawy lub odrębnych regulacji prawnych** uchroniłoby również sport tradycyjny przed przytłumieniem go skalą e-sportu (np. w kwestii finansowania działań sportu i e-sportu).



BAZOWANIE NA JUŻ
ISTNIEJĄCYCH
REGULACJACH
PRAWNYCH VS.
STWORZENIE NOWYCH,
ODNOSZĄCYCH SIĘ
TYLKO DO E-SPORTU

Pojawia się także kwestia wątpliwości o tak podstawowym charakterze, jak to, cytując, „kto za e-sport jest odpowiedzialny”. **Czy ma to być rynek faktycznie uregulowany, pod zarządzaniem MSiT, PZS – a jeśli tak, to tak jak powyżej, potrzeba odpowiednio przygotowanego gruntu w postaci aktów prawnych, szczegółowych przepisów.** Idąc dalej za tym wątkiem, potrzebne byłoby dookreślenie możliwości finansowania działań związanych z e-sportem – czy ma się to odbywać poprzez odpowiednie programy wsparcia oferujące dotacje ze środków publicznych, czy w oparciu o kapitał prywatny. Ponadto, kiedy mowa o bardziej szczegółowych kwestiach, na które zwrócono uwagę, to potrzeba zmiany przynależności klubowej oddziałów i sekcji zajmujących się e-sportem – jest to dziedzina, która w opinii niektórych badanych powinna być traktowana odrębnie, nie w połączeniu ze sportami rozumianymi w sposób tradycyjny. **Wskazywano zatem, że utworzenia wymaga odpowiednia organizacja, federacja, związek skupiony tylko wokół e-sportu.** Jeden z respondentów wskazał też konkretne rozwiązania, których brakuje: subsydia kierowane do szkółek e-sportowych dla dzieci i młodzieży, karty zawodnicze, stypendia.

Uszczegółowienie zapisów prawnych było również jednym z głównych tematów poruszanych przez przedstawicieli branży e-sportowej. Przede wszystkim należy jakiegokolwiek prawa regulujące działalność e-sportową wprowadzić, jednak specjaliści rozpatrywali to z nieco innego punktu widzenia, aniżeli kluby sportowe lub przedstawiciele PZS, gdyż jest to znacznie bardziej skomplikowane, aniżeli wygląda na pierwszy rzut oka. **Formalnie, według ustawodawstwa e-sport uznawany jest za sport. Badania wykazały jednak, że pomimo tego branża e-sportowa nie ma możliwości korzystania z wielu przywilejów, z jakich sport tradycyjny korzystać może.** Jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest brak polskiego związku e-sportu (tj. polskiego związku sportowego w rozumieniu ustawy o sporcie).



MOŻLIWOŚCI
SPORTU
TRADYCYJNEGO
VS. E-SPORTU

Tutaj należy także podkreślić, dlaczego stworzenie takich regulacji ustawowych jest istotne – wspomniany brak możliwości korzystania z tego, z czego korzysta sport tradycyjny dotyczy między innymi **możliwości wyłaniania reprezentantów całego kraju i wysyłania ich na zawody międzynarodowe z państwowym wsparciem zarówno finansowym, jak i logistycznym.** Co więcej, wykazano, że e-sportowcy nie mają możliwości używania emblematu godła czy



herbu, by w sposób oficjalny reprezentować nasz kraj. Odbywa się to bardziej w formie reprezentacji danej organizacji, federacji, lub wężej – drużyny.

W pewnym momencie ustawodawca nam to wyjaśnił, wprowadził wręcz definicję dodatkową, gdzie w uzasadnieniu wprowadzanych zmian wyróżnił i wymienił właśnie, że chodzi o e-sport, natomiast w ślad za tym niestety nic dalej nie poszło. Czyli poza tym, że powiedzieliśmy sobie i odpowiedzieliśmy w końcu na to fundamentalne pytanie, które było zadawane parę lat temu "Czy e-sport jest sportem?", w rozumieniu ustawy o sporcie, tak jest. Natomiast czy my możemy zastosować te regulacje, albo czy musimy zastosować? Nie, nie musimy. I przez to, że ich nie musimy zastosować to właściwie dalej to środowisko wygląda, jak wygląda, to znaczy, że nie jest sformalizowane. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

W tym przypadku omawiany brak sformalizowania, brak określonych reguł, które dotyczyłyby całej branży, całego ekosystemu e-sportowego, może prowadzić do wielu zagrożeń, których naturę szerzej poznać można w dziale [WPŁYW E-SPORTU NA UŻYTKOWNIKÓW](#).

Według specjalistów e-sportowych nie oznacza to jednak, że trzeba stworzyć tak sztywne regulacje, aby to państwo decydowało o każdym aspekcie tej dyscypliny. **Należy jednak wprowadzić konkretne ramy zabezpieczające interes całego ekosystemu sportów elektronicznych tak, aby nie pozostawiano go tylko pod decyzje podejmowane przez poszczególne organizacje i twórców gier.**

Tak naprawdę na chwilę obecną właściwie brak regulacji prawnych powoduje dominującą pozycję organizatora turniejów i właściciela gry. To są podmioty, które nam dyktują warunki w ramach tego ekosystemu. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)



POWSTANIE
GŁÓWNEGO
PODMIOTU
DECYZYJNEGO
W SPRAWIE
E-SPORTU?

Potrzebny jest więc podmiot, który będzie głównym organem po to, aby była większa kontrola nad działaniami poszczególnych organizacji, by możliwe było ustrukturyzowanie całego e-sportowego ekosystemu oraz w celu usprawnienia współpracy na poziomie państwo a branża e-sportowa. Nie jest to jednak takie proste. Na tym etapie rozważań dotyczących aspektów prawnych wymagających zmian należy wrócić do tematu gier komputerowych. Mają one szczególne znaczenie przy rozumieniu e-sportowego ekosystemu, gdyż są one czynnikiem odróżniającym sport tradycyjny od wirtualnego w sposób znaczny.

Mianowicie, nie istnieje żaden właściciel jakiegokolwiek sportu. Nawet, jeśli np. FIFA lub UEFA mają tzw. monopol na decydowanie o sposobie gry w piłkę nożną, ma to nieco inny charakter prawny, niż w przypadku sportów elektronicznych. W e-sporcie problem pojawia się w momencie, w którym jakikolwiek podmiot (np. rangi państwowej) próbuje jakkolwiek ograniczać dystrybucję danej gry lub decydować o jej użytkowaniu. **W przypadku każdej gry wideo jakiś podmiot komercyjny jest jej właścicielem i jako jedyny ma decydujący głos w jakiegokolwiek dyskusji dotyczącej użytkowania tej gry,** jest to przecież związane z prawami autorskimi oraz własnością intelektualną. **Wobec czego, jeśli powstałby podmiot e-sportowy na**



poziomie ogólnopolskim, który ustawowo otrzymałby możliwość decydowania o tym kiedy, gdzie i w jaki sposób poszczególne (podlegające mu) organizacje mają organizować turnieje i rozgrywki – byłoby to niezgodne z interesem właściciela gry i de facto niezgodne z prawem.

Podmiot zewnętrzny bez porozumienia z producentem gry nie może zarządzać, to właśnie właściciel gry komputerowej mówi kto będzie organizował rozgrywki w jego dyscyplinie. Wiele osób tego nie rozumie i wiele osób uważa, że regulacje prawne w Polsce to zmieniają, że producent gry komputerowej się pod tym ugnie. Nie ugnie, zdecydowanie nie. Regulacje powinny stanowić dobre praktyki, regulacje powinny stanowić ułatwienie pracy e-sportowcom i ułatwienie pracy funkcjonowania zespołów e-sportowych. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Należałoby więc, tworząc jakiegokolwiek przepisy regulujące tę branżę, zapoznać się z tym tematem na tyle szczegółowo, aby nie ominąć interesu żadnej ze stron – również mniejszych organów, które, z jednej strony, podlegające pewnym zapisom mogłyby funkcjonować sprawniej i bezpieczniej, z drugiej jednak strony byłyby zbyt ograniczone w działaniu i mogłyby nie przetrwać na rynku.

Co więcej, przyjrzenie się kwestii definicyjnej, która także nawiązuje do ewentualnego głównego podmiotu e-sportowego, jest istotne. **Brak określonych zasad i praw prowadzi też do braku możliwości określenia statusu zawodnika, określenia ich ilości i skali zjawiska, o której także jest mowa w dziale [SKALA GAMINGU I E-SPORTU NA POLSKIM RYNKU](#).** Należy jednak pamiętać, że również w zakresie sportu tradycyjnego w przepisach powszechnie obowiązującego prawa w Polsce nie ma definicji i statusu zawodnika. Są to często wewnętrzne regulacje PZS lub federacji międzynarodowych.

Właśnie tu na tym przykładzie możemy powiedzieć o tych bolączkach związanych z brakiem ustawodawstwa, bo tak naprawdę skąd my wiemy, jakie są liczby, nie wiem strzelam, w dyscyplinie rugby zawodników licencjonowanych. Z tego, że Polski Związek wydaje licencje i wiemy, ilu jest zawodników. Z racji tego, że nie mamy takiego podmiotu na terytorium Polski ciężko jest teraz oszacować tak naprawdę kto jest zawodnikiem, po pierwsze sportowym, jaka jest definicja takiego zawodnika, czy właśnie osoba grająca gdzieś tam koleżeńsko, w weekendy już jest traktowana jako zawodnik e-sportowy, czy może tylko jako taka osoba gdzieś tam dla rozrywki spędzająca czas po prostu z grami wideo. Na pewno właśnie to pokazują jakby te bolączki, że ciężko bez takich narzędzi gdzieś tam chyba instytucjonalnych jest to oszacować. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Warto podkreślić, iż badani mieli podzielone zdania na temat właśnie tego ogólnopolskiego podmiotu, który mógłby być stworzony. Jedni uważali, że powstanie głównej organizacji regulującej mniejsze podmioty byłoby właściwym rozwiązaniem, inni z kolei temu zaprzeczali, powołując się na powyższe argumenty i przykłady dotyczące praw autorskich do gry. Wskazywano, że należy tworzyć regulacje odnoszące się do wszystkich na równi oraz dające możliwość wyłaniania zawodników w formie kadry narodowej, jednak stworzenie jednego organu odpowiedzialnego za to mogłoby znacznie ograniczyć możliwości pozostałych podmiotów.

Kolejnym aspektem wymagającym zmian i uregulowań prawnych jest stworzenie odpowiedniego *modelu cash flow*, który pozwoliłby na sprawne funkcjonowanie całego systemu e-sportowego. I choć podobne zarzuty można by sformułować wobec wielu sportów tradycyjnych, gdyż w ich ramach również mogą występować podobne problemy, warto skoncentrować się na kwestii e-sportu.

Badania wykazały, że **zawodnicy**, będący często na końcu łańcucha przepływu pieniędzy, **bywają traktowani wręcz jak niepotrzebne jego ogniwo, ponieważ najczęściej nagrody** (czy to pieniężne, czy rzeczowe) **trafiają do organizatora danego wydarzenia, a nie ma konkretnych ram tego, jak duża kwota powinna spaść niżej, do zawodnika** – nie ma zapisu prawnego, który chroniłby interesu e-sportowców. To z kolei często sprawia, że w konsekwencji e-sportowcy muszą podejmować również inne zajęcia zarobkowe, co znacznie obniża ich wydajność.

Ważne jest tutaj to, że cash flow trafia najpierw do organizatora imprezy, a że on jest nienasycony finansowo to te pieniądze bardzo rzadko spadają niżej. Tutaj jest ten problem, iż na samym dole tak jakby kluczowy element, czyli sam zawodnik nie jest w stanie się utrzymać, mówiąc wprost, z budżetów e-sportowych, musi podejmować inną pracę przez co spada jego poziom sportowy i tak naprawdę koło się tutaj zamyka. (źródło: IDI, przedstawiciel branży)

Generalnie rzecz ujmując badani wskazywali na to, iż kwestie finansowania w branży e-sportowej nie są w ogóle uwarunkowane żadnymi ogólnymi zapisami, albo chociaż opisem dobrych praktyk, przez co niestety często dochodzi do wykorzystywania niedoświadczonych **zawodników** i podpisywania kontraktów na bardzo niskie kwoty lub niekorzystne warunki pracy (zresztą podobne problemy występują także w sporcie tradycyjnym). **Dookreślenia wymagają również zasady zatrudnienia zawodników w organizacjach e-sportowych oraz sposób rozliczania samych nagród.**

E-sport nie jest jednak dyscypliną, która dotyczy wyłącznie grania w gry wideo, wobec czego i same wymagania wprowadzenia zmian prawnych także dotyczą nieco większej ilości kontekstów. **Istotne jest również przyjrzenie się problemom występującym w edukacji e-sportowej**, które utrudniają jej funkcjonowanie i zdobywanie przez młodzież rzetelnej edukacji o wysokiej jakości.

Przede wszystkim należy zrozumieć specyfikę nauczania e-sportowego – najczęściej jest ono skorelowane z podstawą programową dotyczącą klasy informatycznej, a godziny przeznaczone na treści e-sportowe (lub często tylko gamingowe) wyznaczane są z puli godzin dyrektorskich i ograniczają się do dwóch dodatkowych godzin pozalekcyjnych, które nie są obowiązkowe dla uczniów (więcej o tym przeczytać można w dziale *Trudności dotyczące wdrażania w szkołach oddziałów e-sportowych*). **Brak wyznaczonych i ogólnie założonych efektów kształcenia i przebiegu całości takiej edukacji powoduje wiele problemów i braków w wykształceniu młodych ludzi, którzy – z jednej strony – nie czują się pewni swoich kompetencji – a z drugiej – często ich w ogóle nie zdobywają w ramach klas o profilu e-**



PRAWNE ASPEKTY
DOTYCZĄCE EDUKACJI
W SZKOŁACH
PONADPODSTAWOWYCH



sportowym. Należy więc usystematyzować treści przekazywane w ramach takich kierunków. Realizacja tych postulatów jest możliwa poprzez nowelizację obecnie obowiązujących przepisów oświatowych (w tym tych dot. podstaw programowych).

Właśnie jakby tutaj nie ma takiego zakresu, który szkoły jakby zmusza, że ile godzin musi być, jakaś siatka, a tak naprawdę my tego poszukujemy też, żeby wiedzieć też jak tutaj wspomóc uczniów, jakby co realizować i tego na pewno brakuje jeśli chodzi o jakieś prawne rozwiązania. (źródło: IDI, dyrektor szkoły)

Trudnością od strony prawnej są także jakiegokolwiek działania szkoleniowe i edukacyjne podejmowane przez organizacje i stowarzyszenia e-sportowe w Polsce, których certyfikaty (w związku z tym, że pochodzą od podmiotów trzeciego sektora) nie mają żadnego znaczenia w świecie akademickim i na rynku pracy. Wobec tego nawet, jeśli absolwent technikum informatycznego o specjalizacji e-sportowej próbuje znaleźć pracę lub kontynuować naukę, dyplom zawodowy nadal przedstawia fakt posiadania wykształcenia informatycznego, gdyż elementy e-sportowe były jedynie dodatkiem. **Warto to usystematyzować, gdyż organizacje i stowarzyszenia e-sportowe są specjalistami pod względem znajomości tej branży, wobec czego umożliwienie im działalności edukacyjnej będzie dużym krokiem w stronę polepszenia warunków e-sportu w edukacji.** Co jednak szczególnie istotne – zwiększenie wartości certyfikatów potwierdzających e-sportowe kompetencje jest obecnie możliwe na mocy przepisów Ustawy o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji. **W celu realizacji swoich postulatów, organizacje mogą podjąć działania na rzecz wpisania swoich certyfikatów do Zintegrowanego Rejestru Kwalifikacji funkcjonującego na podstawie ww. ustawy.**

Poruszono także problem szkolenia samych trenerów, którzy sprawują pieczę nad drużynami e-sportowców. Wskazano, iż nawet, jeżeli są bardzo dobrymi specjalistami w e-sporcie oraz są dobrymi strategami gry, nie zawsze ich nastawienie pedagogiczno-psychologiczne do szkolonej drużyny jest na odpowiednim poziomie, co może wywrzeć negatywny wpływ na graczy. **Należy więc wprowadzić proces certyfikacji trenerów w oparciu o odpowiednią edukację, która powinna bazować na czynnikach, których szczególnie im brakuje** – komunikacja w grupie, organizacja treningów, podstawy wiedzy dotyczącej okresu adolescencji, proces nauczania (więcej o tym w sekcji [Zagrożenia związane z uprawianiem e-sportu](#)).



PRZYGOTOWANIE
TRENERÓW DO PRACY

Tak z perspektywy organizacji, takich jak na przykład szkoły, myślę że przydałby (...) etap szkolenia trenerów, żeby ktoś to jednak firmował i żeby trenerzy przeszli podstawowe szkolenia przygotowania pedagogicznego, psychologicznego, merytorycznego, do tego żeby, jak zaplanować w ogóle trening. Ja pracuję też w profesjonalnym e-sporcie, mam okazję, trenerzy są często graczami i to jest też metoda prób i błędów, to nie ma jakiejś metodologii często prowadzenia działań trenerskich i tam bardzo wiele rzeczy wymaga korekty. (...) dużo błędów jest popełnianych, których można byłoby spokojnie uniknąć, gdyby takie przygotowanie było, a ci trenerzy, też nie mają skąd tego brać. Więc też oczywiście nie o to chodzi,



że są źli, po prostu też nie mieli okazji doświadczyć tego. Więc coś takiego odgórne na pewno by się przydało, jako ta certyfikacja trenerów. (źródło: IDI, nauczyciel, psycholog sportowy i e-sportowy)

Z drugiej jednak strony można odnieść się do tego, że w sporcie tradycyjnym również nie występuje certyfikacja trenerów i instruktorów sportu, gdyż zawody te są zde regulowane. Wszelkiego rodzaju systemy licencyjne trenerów (np. system licencji UEFA) są wewnętrznymi regulacjami PZS lub międzynarodowych federacji. **Natomiast w przypadku certyfikatów potwierdzających kompetencje trenerów e-sportu, warto rozważyć wprowadzenie kwalifikacji rynkowej *Trener e-sportu* do Zintegrowanego Rejestru Kwalifikacji.**

Ponadto, usystematyzowania i ujednoczenia wymagają także turnieje organizowane dla młodzieży.

Badania wykazały, że istnieje potrzeba na utworzenie konkretnego modelu organizacji zawodów i lig

międzyszkolnych lub międzyuczelnianych. Dochodzi bowiem do oszustw młodzieży, do braku wypłacania im nagród lub wypłacania ich w innej formie, niż zakładana oraz do organizacji turniejów w godzinach silnie zakłócających ich rytm dobowy, co z kolei odbija się negatywnie nie tylko na nauce, ale i na zdrowiu i wydajności. **Na leży więc zadbać w sposób prawny o interes i bezpieczeństwo najmłodszych graczy, nawet w formie wyznaczenia dobrych praktyk.**



ORGANIZACJA
TURNIEJÓW DLA
MŁODZIEŻY






W szkołach dałoby się pewnie zrobić na wzór licealiad, bo tak się nazywają rozgrywki szkolne, spokojnie dałoby się przeprowadzić taką drabinę od szczebli powiatowych, wojewódzkich, aż po na przykład, taką imprezę główną, rangi Mistrzostw Polski, czy Pucharu Polski, czy w ogóle rozgrywek ligowych, w których zespoły awansują, schodzą niżej. (...) Dla zawodników to też jest jednak taki bodziec, tak jest w każdym sporcie, do tego żeby się rozwijać i sprawdzać swoje umiejętności z realnej rywalizacji, nie tylko w trakcie treningów. (źródło: IDI, nauczyciel)

Ponadto e-sportowcom także zadano pytanie o to, czy w ogóle zauważają jakiegokolwiek kwestie dotyczące ich specjalności, które są nieuregulowane w polskim prawie, a tego wymagają, aby usprawnić funkcjonowanie w tym obszarze. Rozkład odpowiedzi przedstawił, że 37% uważa, że takich kwestii nie ma, z kolei 10% zauważa problemy wymagające zmiany. 53% badanych nie potrafiło udzielić odpowiedzi na to pytanie. Wśród wypowiedzi dotyczących konkretnych aspektów, w ramach których potrzebne są odgórne regulacje, pojawiły się takie kwestie, jak liczba graczy biorących udział w zawodach (10,5%), 5,3% respondentów wymieniło również ilość czasu przeznaczoną na pojedynki oraz zarobki (w tym także rozliczenia podatkowe). Warto odnotować jednak, że w przepisach prawa i w klasyfikacji zawodów nie ma zawodu „sportowca” lub „zawodnika” również w odniesieniu do sportów tradycyjnych, wobec czego jest to zdecydowanie temat do dalszych analiz. **Co istotne, zwrócono także uwagę na to, iż należy uregulować status profesjonalizacji e-sportu i uznać go jako zawód e-sportowca.**



PODSUMOWANIE DZIAŁU

POTRZEBY PRAWNE, KTÓRE WYMAGAJĄ WPROWADZENIA ZMIAN LUB OSOBNYCH REGULACJI

-  decyzja dotycząca stworzenia nadrzędnego, ogólnopolskiego podmiotu e-sportowego lub stworzenie zapisów umożliwiających tworzenie karty narodowej
-  status e-sportu w odniesieniu do sportu tradycyjnego
-  formy zatrudniania zawodników e-sportowych w organizacjach i drużynach
-  model cash flow odpowiedni do zastosowania w ekosystemie e-sportowym
-  kwestie edukacyjne (zatrudnienia specjalistów z branży, certyfikowanie i szkolenie trenerów, ujednoczenie procesu edukacyjnego w szkołach i na uczelniach)



NALEŻY PAMIĘTAĆ, IŻ WIELE ASPEKTÓW ZASŁUGUJE NA PONOWNĄ, BADAWCZĄ ANALIZĘ - JEDNYMI Z NICH SĄ WŁAŚNIE KWESTIE PRAWNE DOTYCZĄCE E-SPORTU. SZCZEGÓLNE REKOMENDACJE ODNOŚNIE DALSZYCH DZIAŁAŃ MOŻNA POZNAĆ NA KOŃCU RAPORTU.

W celu jasnego określenia potrzebnych zmian prawnych, specjaliści branży zarekomendowali wyodrębnienie ich w formie osobnego rozdziału dotyczącego e-sportu w ustawie o sporcie albo wprowadzenie odrębnego aktu prawnego dotyczącego branży e-sportowej. **Należy jednak pamiętać, aby przygotowana była ona w oparciu o wszechstronne konsultacje ze specjalistami sportów elektronicznych oraz zawierała w sobie nie tylko elementy sportu, a także edukacji.**

Co więcej, część postulatów dotyczących zmian prawnych zgłaszanych przez badanych spowodowałyby, że e-sport byłby bardziej uregulowany niż sam sport tradycyjny. Zgodnie z tym, co zostało już wspomniane, przygotowanie zmian w zakresie postulowanym przez respondentów wymagałoby bardzo szerokich analiz, gdyż może się okazać, że dla znacznej części branży regulacje te byłyby zbyt ingerujące w ich działalność.



WNIOSKI I REKOMENDACJE

Badanie wykazało, że **e-sport pozostaje obszarem wymagającym dalszych, pogłębionych badań i analiz**, które skupiałyby się na konkretnych jego aspektach, zidentyfikowanych w niniejszym opracowaniu. Wśród nich znajdują się także takie zagadnienia, które po wstępnej eksploracji tematyki wykazują potencjał, który warto wykorzystać i rozwijać. Podsumowując całość wyników analiz, należy wskazać, że:



E-sport stanowi bardzo szeroką branżę, która zdecydowanie silnie powiązana jest również ze sferą biznesową. Wyniki niniejszego badania wskazują, że jest to zależność bardzo złożona, ponadto aspekt biznesowy e-sportu jest na tyle istotnym elementem, że bez jego zgłębienia trudno zrozumieć całą dziedzinę. W związku z tym, **rekomenduje się przeprowadzić analizę samego rynku/biznesu e-sportowego**, ponieważ w oderwaniu od niego nie jest możliwe analizowanie e-sportu ogółem.

Mając na uwadze powyższe, trzeba też podkreślić, że z e-sportem wiążą się różnorodne kategorie profesji – zdecydowanie wykraczające poza grupę samych e-sportowców. Nawiązując do wcześniejszego wniosku, **branża ta jest dziedziną bardzo szeroką, mogącą dać zatrudnienie na wielu płaszczyznach. Warto zbadać bliżej ten potencjał**, zwłaszcza, że branża e-sportowa mocno koresponduje z rozwojową, rosnącą branżą gamingową. Uzupełniając: duży potencjał, identyfikowany w tym badaniu, posiada polski rynek gamingowy wydający bardzo popularne na całym świecie gry, których promocję można łączyć z branżą e-sportową oraz z obszarem digital marketingu – a tym samym, zachęcać do inwestycji w kraju.



Dalszych badań wymagają także mechanizmy zrzeszania się e-sportowców – w tym czynniki wpływające na ich przynależność do klubów sportowych, kwestie powstawania nieformalnych grup graczy e-sportowych i drużyn amatorskich oraz jaki to ma wpływ na całe środowisko i samych graczy. W tym obszarze ważne jest też bardziej szczegółowe pochylenie się nad drużynami czy klubami działającymi w ramach szkół i uczelni – jest to tematyka trudna do zbadania, która wymaga poświęcenia większej uwagi w odrębnym badaniu.

Nawiązując do powyższego, należy podkreślić, że przedmiotowym badaniem objęto jedynie część szkół i uczelni z profilami/kierunkami e-sportowymi. Dotarcie do nich wymaga szczegółowo zaplanowanych osobnych prac, w których możliwe będzie prawidłowe zidentyfikowanie odpowiednich podmiotów, które faktycznie zajmują się kształceniem w tej dziedzinie. W związku z powyższym **obszar edukacji e-sportowej oraz to, czy zainteresowanie nią rośnie, wymaga dalszych pogłębionych badań – być może również rozszerzonych o ogół szkół.**



W ramach badań nad edukacją w klasach o profilu e-sportowym oraz na kierunkach e-sportowych, potrzebne są też **pogłębione analizy odnośnie programów kształcenia** – obecnie identyfikowanym problemem jest brak usystematyzowanych, jednolitych wytycznych w tym zakresie.

Badanie wykazało **niski stopień zainteresowania PZS-ów i klubów sportowych** zaangażowaniem w e-sport, powiązaniem e-sportu ze sportem tradycyjnym, czy też jego wykorzystaniem w procesie treningowym. **Identyfikuje się potrzebę działań promujących korzyści z tym związane, poprzez te podmioty, które wprowadzają już elementy e-sportu w swoją działalność.**



Realizacja badania pokazała również, że **dalszych, szczegółowych analiz zdecydowanie wymagają kwestie regulacji prawnych związanych z e-sportem w Polsce.** Analizy te muszą uwzględniać **szerokie grono ekspertów**, z różnych dziedzin, które łączą się z tą branżą, a także głosy jej interesariuszy. Takie pogłębione badania będą mogły prowadzić do wniosków pozwalających na formułowanie bardziej precyzyjnych rekomendacji wskazujących konkretne możliwości rozwiązań do wdrożenia, by możliwe było **uregulowanie funkcjonowania dziedziny e-sportu z zachowaniem dbałości o interesy różnych powiązanych z nią grup.** Ewentualne przygotowania do zmian prawnych wymagałyby również współpracy międzyresortowej, zaangażowania nie tylko Ministerstwa Sportu i Turystyki, ale również Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwa Edukacji i Nauki, Ministerstwa Zdrowia czy też Ministerstwa Rozwoju i Technologii.

Ponadto przedmiotowe badanie ujawniło już pewne kierunki, którym należy się z pewnością przyjrzeć:

- 🗣️ kwestie **definicji e-sportu, związanych z nim zagadnień i sposobu określania statusu samego zawodnika/e-sportowca** – obecny brak jednoznacznego określenia podstawowych elementów składających się na funkcjonowanie przedmiotowej dyscypliny sprawia, że samo środowisko działające w branży jest mocno podzielone, a jednocześnie trudno jest też monitorować skalę zjawiska;
- 🗣️ kwestie ram **organizacji wydarzeń e-sportowych**, takich jak rozgrywki w ramach lig profesjonalnych, półprofesjonalnych, amatorskich;
- 🗣️ aspekty **praw autorskich do gier komputerowych**;
- 🗣️ przepisy dotyczące **kształcenia związanego z e-sportem** (w różnych dziedzinach związanych z branżą);
- 🗣️ kwestie **zagrożeń związanych z e-sportem**, w tym dotyczące hazardu, ryzyka występowania kradzieży i oszustw, dopingu technologicznego;
- 🗣️ aspekty **finansowania e-sportu, które w dużej mierze oparte są o mechanizmy komercyjne** (szczególnie istotny jest w tym przepływ finansów między poszczególnymi zainteresowanymi podmiotami w strukturze systemu działającego wokół e-sportu – przeprowadzone badania zwróciły uwagę na to, że obecnie nie ma odpowiednio dostosowanych regulacji prawnych, które chroniłyby interesów samych e-sportowców pod kątem zdobywanych przez nich nagród (finansowych czy rzeczowych);
- 🗣️ możliwości **wykorzystania technologii i e-sportu w sporcie tradycyjnym**;
- 🗣️ potrzeba wykrystalizowania się struktury całego ekosystemu e-sportu, w tym wyłonienie podmiotów, instytucji i powiązanych z nimi mechanizmów prawnych, które uporządkują kwestię decyzyjności w ramach funkcjonowania działalności e-sportowej w Polsce i pozwolą regulować kwestie organizacji oraz rozwoju w tego obszaru.

SPIS ŹRÓDEŁ

- AnoX. (2019). *Jak duża jest skala gamingu w Polsce? Przeprowadzono badania... Lubię grać.*
<https://lubiegrac.pl/news,jak-duza-jest-skala-gamingu-wa-w-polsce>
- Banaszak, M., Gruszczyński, F., Hodowany, J., Patkowski, K., Walczak, A. (2020). *E-sport 2020. Biznes – Rynek pracy – Edukacja.*
- Bhati, D. (2022). *Benefits of eSports: Know how Mobile or PC gaming helping in improving mental and physical health.*
<https://www.jagrantv.com/en-show/benefits-of-esports-know-how-mobile-or-pc-gaming-helping-in-improving-mental-and-physical-health-rc1028201>
- Christ Centered Gamer Blog. (2020). *How playing esports influence education: 5 advantages.*
<https://www.christcenteredgamer.com/index.php/staff-blogs/entry/how-playing-esports-influence-education-5-advantages>
- CS GO Wiki Fandom. *Anonymo Esports.*
https://csgo.fandom.com/pl/wiki/Anonymo_Esports
- Dąbrowski, A. (2011). E-sport – przydawka czy coś więcej?. W: Ł. Rogowski i R. Skrobaccki (red.). *Spoleczne zmagania ze sportem.* Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/4863/1/spoleczne_zmagania_ze_sportem.pdf#page=117
- Dz. U. 2010 Nr 127 poz. 857. *Ustawa o sporcie.*
<https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20101270857/U/D20100857Lj.pdf>
- EduBaza. *Licea Ogólnokształcące w Polsce.*
<https://liceum.edubaza.pl/>
- Esports Association Polska. *O Stowarzyszeniu.*
<https://polskiesport.pl/stowarzyszenie/#jednostki>
- eSportInfo. *Jak zarabiać na Esportcie?*
<https://esportinfo.pl/jak-zarabiac-na-esportcie/>
- Esports Integrity Commission. (2020). *Esports Integrity Commission statement on exploitation of a bug in CS:GO by team coaches*
<https://esic.gg/sanction-outcome/esports-integrity-commission-statement-on-exploitation-of-a-bug-in-csgo-by-team-coaches/>
- Esport Polska. *O nas.*
<https://www.esportpolska.org/o-nas/>
- Ghoshal, A. (2019), Ethics in esport, „Gaming Law Review”, 23(5), s. 338-343. Za: Stępnik, A. (2021). Etyka E-Sportu Jako Element. Wielopoziomowego Systemu Normatywnego. *Rocznik Lubuski*, 47(2).
- Kacprzyk, A. (2019). Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia. *Studia i eseje.* doi: 10.15290/parezja.2019.12.01
- Klimaniec, Ł. (2021). *Bielsko-Biała. Będą klasy e-sportowe. Nauka programowania, treningi i wsparcie trenera e-sportu już od września.* Dziennik Zachodni.
<https://dziennikzachodni.pl/bielskobiala-beda-klasy-esportowe-nauka-programowania-treningi-i-wsparcie-trenera-esportu-juz-od-wrzesnia/ar/c5-15669882>
- Mak, J. (2022). *Co to jest innowacja pedagogiczna i jak ją stworzyć?* Nowa Era.
<https://www.nowaera.pl/eduone/co-to-jest-innowacja-pedagogiczna-i-jak-ja-stworzyc>
- Polski Związek Sportów Elektronicznych. *Nasze Cele.*
<https://pz-se.pl/>
- Radon. Nauka Gov. *Instytucje Systemu Szkolnictwa Wyższego i Nauki.*
<https://radon.nauka.gov.pl/dane/instytucje-systemu-szkolnictwa-wyzszego-i-nauki>
- Rutkowski, E., Marszałkowski, J., Biedermann, S. (2020). *The game industry of Poland — Report 2020.*
https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The_Game_Industry_of_Poland_report_2020v4.pdf
- Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. *Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych.*
<https://klasaesportowa.pl/#mainpage>
- Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. *Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych. Zakres tematyczny.*



- <https://klasaesportowa.pl/#zakres-tematyczny>
- Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. *Trening esportowy – kreatywne zajęcia pozalekcyjne.*
<https://klasaesportowa.pl/treningi-esportowe/>
 - Szkolny Esport. *Szkolne Mistrzostwa Esportowe.*
<http://szkolnyesport.pl/onas.php>
 - TEB Technikum. *TEB Szkolna Liga E-Sportowa.*
<https://technikum.pl/technikum/aktualnosci/teb-szkolna-liga-e-sportowa-2/>
 - University Esports. *Co to jest UNIVERSITY ESPORTS – EDU.*
<https://universityesports.pl/what-is>
 - Polska Liga Esportowa. *POLSKA LIGA ESPORTOWA.*
<https://ple.gg/#:~:text=G%C5%82%C3%B3wnymi%20turniejami%2C%20organizowanymi%20z%20ramienia%20Polskiej%20Ligi%20Esportowej,finansowa%20na%20sezon%202022%20wynosi%201%20mln%20z%C5%82otych.>
 - Poland of IT masters. (2021). *Intel Extreme Masters, Katowice 2022.*
<https://hub.landofitmasters.pl/pl/intel-extreme-masters-katowice-2022/>
 - Zakład Doskonalenia Zawodowego Katowice. *Technik Informatyk, symbol zawodu 351203, specjalność: esport.*
<https://www.szkoły.bielsko.zdz.pl/technik-informatyk-specjalizacja-e-sportowa->
 - Żaczkiewicz-Zborska, K. (2020). *Gracze na dopingu technologicznym i bez prawnego zabezpieczenia.*
<https://www.prawo.pl/prawo/gracze-komputerowi-na-dopingu-technologicznym,504814.html#:~:text=Gracze%20na%20dopingu%20technologicznym%20i%20bez%20prawnego%20zabezpieczenia.,odr%C3%B3bnieniu%20od%20fizycznego%20sportu%2C%20jest%20to%20doping%20technologiczny.>
 - 4MOVE. *Pasha Gaming Camp.*
<https://pashagamingcamp.com/>

