

**Nie ma wątpliwości, że styl życia młodego pokolenia uległ zmianie. Coraz częściej wiąże się on z grami komputerowymi (gamingiem), YouTube, Twitch i innymi platformami do konsumowania treści w Internecie. Dlaczego to tak przyciąga nasze dzieci i młodzież? Za czym podążają? Co ich magnetyzuje? Duża część trendów to przecież nowe technologie, zupełnie odmienne formy spędzania wolnego czasu. Tak jak sport konwencjonalny przykuwał poprzednie pokolenia przed radioodbiorniki i telewizory, tak dzisiaj ludzie zaczynają oglądać sporty elektroniczne (esport). „W komputerze” mówią ich językiem, opowiadają o sprawach, które są dla nich ważne. Przyciąga nowoczesna forma nie tylko gier i zabaw, ale również publicystyki.**



Jakub Paluch, Prezes Zarządu ELIGA Sp. z o.o. fot. mat. prasowe

Dzisiaj gry komputerowe powodują dokładnie to samo przerażenie, które mieli rodzice naszych pradziadków kiedy do domów weszło radio. Potem ten sam strach pojawił się

kiedy rodzice naszych rodziców obserwowali dzieci przed telewizorami. Dzisiaj w domach, prawie 16-u mln, Polaków stoi komputer z dostępem do Internetu, na którym możemy decydować o treści. Nie wybiera za nas dyrektor programowy i dziennikarze, tylko Ty sam i dodatkowo możesz komunikować się z pozostałymi użytkownikami Internetu. Ewidentnie znajdujemy się w momencie trwania konfliktu pokoleń.

Kultura graczy komputerowych wynika z prostej statystyki: na świecie żyje 3,77 mld ludzi, którzy mają dostęp do Internetu – to ponad połowa wszystkich ludzi na świecie, a 1,3 mld gra w gry komputerowe. Dla pobudzenia wyobraźni zestawmy te liczbę z osobami deklarującymi wyznanie rzymskokatolickie. Gry komputerowe wprawiają w ruch hormony szczęścia, pomagają odreagować stres i agresję, stają się zjawiskiem społecznym, potęgują motywacje do działania. Zarzutom zawsze będzie to, że jest to tzw. leniwe hobby, czyli hobby pozbawione aktywności fizycznej. Badania pokazują, że gry komputerowe wzmacniają u ludzi możliwości przetwarzania przestrzennego, koordynację uwagi czy przetwarzanie wizualnych nieprecyzyjnych bodźców.

Gra jest zabawą prowadzą według pewnych zasad. Psychologowie przyznają grom wiodącą rolę w historii objawiania się i utwierdzenia „ja” u dziecka i w formowaniu jego charakteru (...). Każda gra wzmacnia, wyostrza jakąś zdolność fizyczną lub intelektualną. Za pośrednictwem przyjemności i uporu czyni sympatycznym to, co na początku było trudne czy wyczerpujące. Gra nie przygotowuje do określonego zawodu, lecz wprowadza w życie całościowo, rozwijając zdolności pokonywania przeszkód i stawiania czoła trudnościom. Na świecie piłka nożna wzbudza emocje 3,5 mld fanów. To gra, dookoła której zbudowaliśmy potężny rynek, cały ekosystem.



logo Eliga mat. prasowe

Platformy esportowe to tylko wybrane gry komputerowe, a jest ich tysiące. Nie w każdej grze współzawodnictwo jest możliwe. Gry komputerowe to najczęściej interaktywna opowieść lub po prostu próba zręczności albo strategii. W części z nich jednak ludzie zastanawiają się kto jest najlepszy na świecie. Takie gry rządzą się swoimi prawami np. są zbudowane dookoła określonej mechaniki i zasad, a zamknięty program komputerowy nie pozwala na ich przekroczenie. Nie ma więc interpretacji sędziowskiej, wątpliwych decyzji, Esport jest dokładny i precyzyjny. Poszczególne dyscypliny spełniają zasadę lustrzanego odbicia jedna i druga strona muszą mieć równe szanse. Zabawa odbywa w zaciszu domu, albo podczas spotkania ze znajomymi w Internecie. Kiedy jednak postanawiasz współzawodniczyć z innymi osobami zawodnik musi trenować. W zależności od dyscypliny

esportowej kluczowymi jest inny zestaw umiejętności i kompetencji.

Stworzyliśmy esport, gry skupione wokół wartości, na których budowana była kultura wychowania fizycznego, szlachetności współzawodnictwa, braterstwa wszystkich narodów, rozwoju, dyscypliny. Wszędzie gdzie ludzie chcą przekraczać granice inni chcą to oglądać. Ludzie chcą wymieniać idee, ale tylko te na którym im zależy. Tam więc gdzie wiele osób, tam wiele pieniędzy. Chcemy przecież tworzyć dogodne warunki zawodnikom aby mogli być jeszcze lepsi, niezbędna stała się też infrastruktura – drużyna. Emocje budzi esport, rywalizacja w gry komputerowe które cieszą się zainteresowaniem młodych ludzi. Jest to historia skierowana precyzyjnie do nich.

Esport jest nowoczesną, technologiczną platformą do poznania samego siebie. To historia o ludzkim poświęceniu, umiejętności radzenia sobie z porażkami oraz świętowaniu zwycięstw zgodnie z duchem fair play. Esport inspiruje ludzi do samodoskonalenia się zgodnie z kulturą wychowania fizycznego tym samym udowadniając, że poprzez determinację i ciągłe podnoszenie kompetencji każde marzenie jest w zasięgu naszych możliwości.” Technologiczni gladiatorzy przeniknęli do dzisiejszej popkultury. Tak mogłaby zabrzmieć notatka prasowa nowego produktu skierowanego do segmentu graczy w gry komputerowe. Dla przeciętnego rodzica sprowadza się to do „moje dziecko siedzi przed monitorem i gra w te gierki” albo „ostatnio moje dziecko ogląda tych takich jutuberów”. Może to jednak coś więcej?

Esport, z zabawy coraz dynamiczniej przeradza się w potężną gałąź biznesu, która potrzebuje coraz dokładniejszej formalizacji zasad działania. Regulacji pomiędzy

zawodnikami a drużynami, sponsorami i publicznością. Obserwujemy jak rodzą się profesjonalne podmioty doradcze, usługi prawne wchodzące mocno w tę wirtualną przestrzeń w której napotykają na realne problemy do rozwiązania. My, miłośnicy esportsu związani z nim od kilkunastu lat często służymy naszym doświadczeniem i konsultujemy wiele kwestii licząc że wytyczone tym sposobem standardy staną się solidnym fundamentem pod dalszy rozwój tej dziedziny sportu, która jest już nieodwracalnym trendem na całym rynku międzynarodowym.