**Zostań reprezentantem Polski, nie wychodząc z domu**

**Myśleliście kiedyś o liście osób, które mogą wejść do Pałacu Prezydenckiego i spotkać się z głową państwa? Czołowi politycy, zagraniczni goście, najważniejsi urzędnicy, osoby odnoszące sukcesy w świecie kultury i sportu… Okazuje się, że na tej liście są też ci, którzy potrafią najlepiej w kraju grać w konsolową grę z serii FIFA. Co więcej – to nie efekt pomyłki, a krok w przyszłość.**

Milosz93, cyanide, bejott, Riptorek, damie, mrn, elpolako i piko. Lista wyglądająca na pierwszy rzut oka na wykaz ksywek nowych gwiazd hip-hopowej sceny lub użytkowników internetowego czatu, to w rzeczywistości spis pseudonimów reprezentantów Polski, którzy już niedługo, przywdziewając biało-czerwone barwy, będą mieli okazję reprezentować nasz kraj w poważnych, międzynarodowych rozgrywkach. Cała ósemka wchodzi w skład Narodowej Drużyny Esportu powołanej przez Prezydenta RP Andrzeja Dudę.

– *Czy możemy mówić, że esport jest sportem? Jeżeli możemy mówić, że szachy są sportem, jeżeli możemy mówić, że brydż jest sportem, to esport, który rozwija zdolności manualne, refleks gracza, bez wątpienia również możemy zaliczyć do tej kategorii* – mówił 23 kwietnia Prezydent Andrzej Duda, oficjalnie ogłaszając powstanie Narodowej Drużyny Esportu, której członkowie mają reprezentować Polskę w międzynarodowych rozgrywkach w popularną konsolową grę piłkarską FIFA, które toczą się na platformach Xbox One i PlayStation 4.

– *Narodowa Drużyna Esportu to odpowiedź na rosnące zainteresowanie branżą sportów elektronicznych w naszym kraju. Polska jest jednym z pierwszych krajów na świecie, który zdecydował się na taki krok* – tłumaczy Tomasz Chomczyk z portalu esportmania.pl. – *Na pewno zwiększy to świadomość ludzi i ułatwi przebicie się esportu do mainstreamu* – dodaje.

Mimo że nowatorski pomysł wszedł w życie dopiero w kwietniu, fundamenty pod niego były kładzione już dużo wcześniej.

***Według badań wartość globalnego rynku esportu przekroczy w tym roku 1,1 mld dolarów.***

**Sportowa żyła złota**

Scena esportu w Polsce rozwija się niezwykle dynamicznie. Katowicka edycja międzynarodowej imprezy Intel Extreme Masters, na której rywalizują ze sobą najlepsi esportowcy na świecie, każdego roku przyciąga tłumy. W Spodku, gdzie odbywają się zmagania, trudno znaleźć wolne miejsce. W 2016 roku bilety wyprzedały się w ciągu 15 minut, a halę odwiedziło ponad 113 tysięcy osób. To wynik, o którym nie mogą marzyć żadne inne, klasyczne dyscypliny sportu.

W Polsce pojawiają się stacje telewizyjne, które w trakcie dnia, nieprzerwanie, transmitują esportowe turnieje z całego świata. Swoje strony internetowe zajmujące się tą gałęzią rozrywki otwierają wszystkie duże polskie wydawnictwa. Nieprzerwanie powstają też tworzone z coraz większą pompą programy, podcasty i vlogi dotyczące sportów elektronicznych. Choć najwięcej uwagi zdają się skupiać rozgrywane na komputerach zmagania w gry DOTA, Counter Strike i Starcraft, najbliższa sercom konsolowych graczy i wszystkim fanom klasycznego futbolu FIFA również wygospodarowała sobie miejsce na esportowej mapie Polski, wykorzystując możliwości niedostępne na razie dla graczy specjalizujących się w innych grach. To m.in. dlatego właśnie ona doczekała się pierwszej oficjalnej, narodowej drużyny w polskim światku esportowym.

Osoby rozwijające profesjonalne zmagania w FIFĘ w Polsce słusznie postawili na współpracę z klasycznym futbolem, wciąż bliższym sercom większości Polaków. Mistrz Polski Legia Warszawa jako pierwszy klub w naszym kraju, zdecydował się otworzyć własną sekcję esportową. W 2019 roku, z inicjatywy najwyższej piłkarskiej klasy rozgrywkowej w Polsce, wystartował też turniej Ekstraklasa Games, w którym do rywalizacji stanęli zarówno amatorzy, jak i profesjonaliści mogący reprezentować ulubiony ekstraklasowy klub i otworzyć sobie drogę do występów transmitowanych w telewizji i profesjonalnej kariery międzynarodowej.

**Kibice sukcesu**

Tłumne spotykanie się i oglądanie z przyjaciółmi zmagań esportowców nie jest już melodią przyszłości. I nie chodzi tu nawet o przykłady imprez, jak ten powyższy dotyczący Intel Extreme Masters. W Polsce zaczynają powstawać miejsca, w których nie tylko można samemu pograć w gry, ale i gromadzić się po to, żeby oglądać zmagania innych. Do jednego z nich, przy ul. Grzybowskiej w Warszawie, w weekendy trudno jest wcisnąć choćby palec. Osób chętnych zarówno do esportowej rywalizacji, jak i śledzenia na ekranach pojedynków swoich idoli ewidentnie nie brakuje.

Słowo „idol” nie jest tu zresztą używane nad wyraz. Osoby związane z esportem osiągają w sieci status kultowości. TVP, aby rozkręcić swoje podejście do transmisji tych zmagań, zaprosiło jednego z największych specjalistów od tej gałęzi rozrywki w Polsce – Piotra „Izaka” Skowyrskiego, do komentowania prawdziwych piłkarskich spotkań za pośrednictwem strony internetowej TVP Sport. Zdarzyło się, że cieszyły się one taką popularnością, że nie wytrzymały tego serwery. Tego samego „Izaka” zarówno na Facebooku, jak i Instagramie obserwuje grubo ponad 600 tys. osób, a na YouTubie subskrybują ponad 2 mln. Nie trzeba w tej sytuacji dodawać, że on i jego koledzy po fachu generują nie tylko zainteresowanie widzów, ale i sponsorów.

Zainteresowanie esportem w Polsce napędzają też po prostu sukcesy zawodników pochodzących z naszego kraju. Na tle innych nacji zarówno organizacyjnie, jak i patrząc wyłącznie na umiejętności najlepszych graczy, nie mamy się bowiem czego wstydzić.

***Mistrz Polski Legia Warszawa jako pierwszy klub w naszym kraju, zdecydował się otworzyć własną sekcję esportową.***

**Krok w przyszłość**

Według badań wartość globalnego rynku esportu przekroczy w tym roku 1,1 mld dolarów. To prawie 2 razy więcej niż w 2017 r. W 2020 r. licznik ten ma wskazywać już prawie 1,8 mld. Tak dynamiczny wzrost każe przypuszczać, że ta gałęź rozrywki jeszcze długo nie uderzy o sufit oznaczający kres jej możliwości i z każdym kolejnym rokiem będzie zabierać klasycznej wersji sportu coraz większe rzesze fanów.

Jednocześnie zaledwie 7% osób z grupy wiekowej +65 deklaruje znajomość zagadnienia, jakim jest esport. Procent ten rośnie wprost proporcjonalnie do obniżania wieku próby badawczej. Esportowa pasja długo jeszcze będzie przypisywana do grupy odbiorców w młodym wieku i prawdziwą walkę o atencję ma do stoczenia wśród 30-latków. Młodszego odbiorcę już zdobyła. Potwierdzają to chociażby klasy esportowe zakładane w szkołach w całej Polsce, których liczba rośnie jak grzyby po deszczu.

Esport ma zresztą wszystko, by podbijać serca polskich widzów. Zostawiając z boku niewątpliwą widowiskowość i skracanie dystansu między kibicami i graczami, którzy często są bardzo aktywni w mediach społecznościowych, kluczem jest przede wszystkim niska bariera wejścia. Pierwsze, amatorskie kroki możemy stawiać bez specjalistycznego sprzętu, zorganizowania kolegów i boiska. Wystarczy gra, Internet dostarczający niekończącą się liczbę rywali i myszka w ręce. Warto wspomnieć, że dwóch ostatnich członków Narodowej Drużyny Esportu zostanie wyłonionych w otwartym turnieju, który odbędzie pod koniec maja. To właśnie tak zaczynają się przygody, które mogą zaprowadzić na sam szczyt tworzącego się, potężnego sportowego rynku. Droga na niego, jak widać, może nawet prowadzić przed pewien pilnie strzeżony budynek na stołecznym Krakowskim Przedmieściu.

Artykuł pochodzi ze strony www.gazetakoncept.pl