



Co-funded by
the European Union

NEW EUROPE
FOUNDATION



E SPORT
E-SPORT
OBALENIA MITÓW

Czy kiedykolwiek słyszałeś opinie, że e-sport to nie prawdziwy sport, czy że jest tylko dla dzieci? A może zastanawiałeś się, czy można na nim zbudować poważną karierę? Rozwiejemy te i inne wątpliwości, przybliżając Ci świat e-sportu - jednego z najszybciej rozwijających się sektorów rozrywki i sportu na świecie. W ramach wymiany młodzieżowej "Włączamy E-sport" zorganizowanej 21-28.11.2023 r. uczestnicy ze Słowacji, Rumunii, Polski, Bułgarii i Hiszpanii stworzyli niniejszą broszurę. Poznaj MITY dotyczące e-sportu i obalające je FAKTY!

MIT 1: E-sport to tylko granie w gry i siedzenie przed komputerem - posłuchaj Adriana, który nie zgadza się z tym mitem

Fakty:

- Międzynarodowa Organizacja Sportowa uznaje e-sport za dyscyplinę sportową, podobnie jak szachy czy brydż.
- Zawodnicy e-sportowi spędzają godziny na doskonaleniu swoich umiejętności, taktyk i refleksu, co jest porównywalne z tradycyjnymi sportami.
- E-sport to zorganizowane, konkurencyjne zawody, gdzie gracze i drużyny rywalizują o tytuły, nagrody i uznanie międzynarodowe.



MIT 2: E-sport to domena mężczyzn, kobiety w tej dziedzinie nie mają szans

Fakty:

- Coraz więcej kobiet bierze udział w zawodach e-sportowych, zdobywając nagrody i uznanie.
- Organizacje takie jak Women in Games promują równość płci w e-sporcie, organizując turnieje i warsztaty dla kobiet.
- Zawodniczki takie jak Sasha „Scarlett” Hostyn wygrywają międzynarodowe turnieje, inspirując inne kobiety do wzięcia udziału w e-sporcie.

MIT 3: Granie w gry komputerowe jest niezdrowe i prowadzi do uzależnień

Fakty:

- Profesjonalni gracze e-sportowi przestrzegają zrównoważonych planów treningowych, łączących grę z aktywnością fizyczną i dietetyką
- Badania pokazują, że gry mogą poprawiać zdolności kognitywne, takie jak szybkość przetwarzania informacji i zdolność do rozwiązywania problemów.
- E-sport promuje budowanie społeczności i współpracę, które są kluczowe dla zdrowia psychicznego

MIT 4: E-sport promuje przemoc

posłuchaj Samuela, który obala ten mit

Fakty:

- E-sport to nie tylko gry o tematyce walki czy wojny. Obejmuje również gry strategiczne, sportowe, i symulacyjne, które wymagają głębokiego myślenia strategicznego i planowania.
- Wielu organizatorów turniejów i drużyn e-sportowych aktywnie promuje etykę sportową, pracę zespołową, i szacunek między graczami.
- E-sport tworzy globalne społeczności fanów i graczy, którzy współpracują, uczą się od siebie nawzajem i wspólnie świętują sukcesy.



MIT 5: E-sport to tymczasowa moda, nie można na nim zbudować stałej kariery.

Fakty:

- Zawodnicy e-sportowi mogą zarabiać miliony dzięki wygranych w turniejach, kontraktom sponsorskim i streamingowi.
- E-sport dynamicznie się rozwija, tworząc nowe miejsca pracy nie tylko dla graczy, ale także dla trenerów, analityków, menedżerów i marketerów.
- Uniwersytety na całym świecie oferują stypendia dla graczy e-sportowych oraz kierunki studiów związane z zarządzaniem e-sportem.

MIT 6: E-sport to głównie szybkie klikanie, nie wymaga głębokiego myślenia czy strategii

Fakty:

- Wysoki poziom gry w e-sporcie wymaga zaawansowanego myślenia strategicznego, podobnego do szachów.
- Zawodnicy spędzają godziny na analizowaniu gier przeciwników i opracowywaniu skomplikowanych strategii.
- Sukces w e-sporcie zależy od zdolności do szybkiego podejmowania decyzji, adaptacji do zmieniających się warunków gry i efektywnej pracy zespołowej.

MIT 7: Gracze e-sportowi nie mają innych zajęć poza grami - posłuchaj Denisy, która obala ten mit

Fakty:

- Wielu graczy angażuje się w regularne aktywności fizyczne, które pomagają im utrzymać dobre zdrowie fizyczne, zwiększyć wytrzymałość i skupienie.
- Niektórzy gracze równocześnie studiują na uczelniach wyższych, uczęszczając na kursy związane z informatyką, zarządzaniem, psychologią sportu, a nawet mediów i komunikacji.
- Gracze e-sportowi często biorą udział w działaniach charytatywnych i społecznych, używając swojej popularności do promowania dobrych spraw i edukacji.



MIT 8: E-sport jest tylko dla młodych ludzi i nie jest poważnie traktowany przez dorosłych

Fakty:

- Zawodnicy e-sportowi to osoby w różnym wieku, od nastolatków po osoby w średnim wieku.
- E-sportowe wydarzenia przyciągają miliony widzów na żywo i online, włączając w to osoby dorosłe i dojrzałe.
- E-sport jest zarządzany przez profesjonalne ligi i organizacje, które stosują rygorystyczne reguły i standardy.

MIT 9: Każdy może zostać e-sportowcem i łatwo zarabiać duże pieniądze.

Fakty:

- Tylko niewielka część graczy osiąga poziom profesjonalny; wymaga to lat treningów, poświęceń i konsekwencji.
- Wielu młodych graczy inwestuje w swoją karierę bez gwarancji zwrotu, rywalizacja o sponsora i miejsca w turniejach jest zacięta.
- Profesjonalni gracze często łączą różne źródła dochodów, w tym wygrane, kontrakty sponsorskie, streaming i media społecznościowe.

MIT 10: Życie gracza e-sportowego jest szalone i powoduje zanik umiejętności społecznych - posłuchaj Jakub, który nie zgadza się z tym stwierdzeniem.

Fakty:

- E-sport tworzy ogromne, globalne społeczności, które łączą się online oraz podczas wydarzeń na żywo.
- Wielu e-sportowców gra w drużynach, co wymaga zaawansowanych umiejętności komunikacyjnych, współpracy i strategii grupowej.
- Gracze często uczestniczą w działaniach zespołowych, ucząc się liderowania, zarządzania stresem i rozwiązywania konfliktów.



E-sport to więcej niż rozrywka; to platforma dla innowacji, integracji społecznej i osobistego rozwoju. Poprzez edukację i świadomość możemy wspierać pozytywne aspekty e-sportu, jednocześnie zwalczając negatywne stereotypy i promując zdrową, zrównoważoną perspektywę tej fascynującej dziedziny. Zapraszamy do dalszego odkrywania e-sportu, jego możliwości i wpływu na społeczeństwo.

“Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.”

PUBLIKACJA BEZPŁATNA