**Gaming – rozrywka, która rozwija i staje się stylem życia**

**Zamknięty w czterech ścianach, zaniedbany mężczyzna, który swój cały wolny czas poświęca na siedzenie w fotelu przed ekranem monitora i ogłupiające gry komputerowe - to jeden
z powszechnych, jednak fałszywych stereotypów dotyczących gracza. Tymczasem e-sport to rozwojowe, poszerzające horyzonty, a nawet, dla niektórych, całkiem dochodowe zajęcie. Kolejna edycja Intel Extreme Masters to okazja, żeby bliżej przyjrzeć się branży i środowisku graczy.**

Od **28 lutego do 3 marca** trwa prawdziwe święto sympatyków gamingu. Wówczas w Katowicach odbywa się Intel Extreme Masters 2019 – jedno z największych wydarzeń świata gier, od lat ściągające na Śląsk tysiące osób. Impreza to czas emocjonujących zawodów, ale także targi IEM Expo, podczas których można odwiedzić stoiska największych firm technologicznych, z bliska przyjrzeć się sprzętom przeznaczonym dla pasjonatów gier, przetestować te urządzenia, a nawet kupić je w dużo niższych niż zazwyczaj cenach. Na gości czeka również cała masa innych atrakcji, jak konkursy, poradniki, wywiady z ludźmi ze świata e-sportu czy relacje i wideorelacje z turniejów oraz inne niespodzianki. Całe wydarzenie to świetny pretekst, aby poznać zmieniające się w środowisku trendy, a także prawdziwy wizerunek współczesnego gracza, któremu daleko do stereotypowego nerda.

 **Kim jest współczesny gracz**

Środowisko miłośników gier komputerowych przez większość społeczeństwa nie jest odbierane
w sposób pozytywny. W realnym świecie zakorzeniły się pewne utarte sposoby myślenia
o entuzjastach wirtualnego świata, które niestety nie są zgodne z prawdą.

– *Od lat obserwujemy, jak zmienia się wizerunek gracza. Powoli udaje się przełamać stereotyp zaniedbanego nerda, siedzącego całymi nocami przed komputerem, pogrążonego w izolacji od świata samotnika. Teraz ze słowem „gracz” coraz częściej kojarzymy osobę aktywną, dla której gry to pasja lub nawet ścieżka kariery zawodowej. „Gracz” przestał być outsiderem, a stał się pełnoprawnym, akceptowanym i dostrzeganym członkiem społeczeństwa* –komentuje Piotr Janus, Brand Manager Komputronik Gaming. *- Bardzo duży wpływ na wizerunek graczy mają profesjonalni zawodnicy. To bowiem ich aparycja i sposób bycia jest wizytówką całej społeczności. Tutaj najlepiej widać wykonany postęp. Większość z nich stara się nie tylko o wysokie wyniki w grze, ale również dba o zdrowy styl życia, relacje społeczne, biznesowe oraz poświęca uwagę swojej kondycji fizycznej. Najlepszym przykładem może być znany polski gracz Jarosław "Pasha" Jarzębowski, który sylwetką zawstydziłby niejednego sportowca* – dodaje Janus.

Opinie podmiotów związanych z branżą gamingową mają swoje uzasadnienie również w badaniach. Wskazują one, że gracze to zróżnicowane postaci, chociażby pod względem wieku. Z projektu badawczego przeprowadzonego przez Polish Gamers Observatory wynika, że największy odsetek graczy stanowią ludzie w przedziale wiekowym 25-34 lata (34%), a na drugim miejscu plasują się osoby w wieku szkolnym 15-24 (25%). Poza tym spory ułamek (27%) stanowi grupa nieco starszych ludzi
w przedziale wiekowym 35-44 lata, a i nie brakuje miłośników e-sportu powyżej 45 roku życia. Raport Krakowskiego Parku Technologicznego również wskazuje na różnorodny wiek graczy. Panelowe badania przeprowadzone na grupie 1000 polskich internautów w wieku od 15 do 55 lat, wskazują, że grami interesuje się aż 79% respondentów z tej grupy.

Obok wskazywanych już, błędna jest też obiegowa opinia, że w tej społeczności nie ma dziewcząt – te bowiem coraz liczniej zasilają społeczności graczy, przyczyniają się do wzrostu liczby turniejów
z udziałem kobiet, a także tworzenia nowych lig, jak np. całkiem niedawno w Rosji.

**Hobby, które istnieje obok kariery zawodowej**

Nieprawdziwe przywary dotyczą również wykształcenia i codziennego zajęcia graczy. Powszechne są przekonania, że to ludzie niewyedukowani, którzy nie pracują i całe dnie spędzają na oddawaniu się wirtualnym uciechom, częstokroć tracąc kontakt ze światem zewnętrznym. Badania Polish Gamers Observatory udowadniają jednak, że 50% graczy to osoby stale zatrudnione, 11% posiada co najmniej pracę dorywczą, 13% z nich to uczniowie, a 9% studenci. Na urlopie macierzyńskim lub wychowawczym przebywa wg badania 7% osób, co jednocześnie po raz kolejny dowodzi obecności kobiet
w środowisku. Jedynie jedna dziesiąta społeczności nie pracuje. W przypadku wykształcenia wyniki ponownie przeczą stereotypom – największą, 37% grupę, stanowią osoby z wyższym wykształceniem. Ten sam odsetek to grono z wykształceniem ponadpodstawowym, a tylko 26% to ludzie
z wykształceniem podstawowym.

Co za tym idzie, w społeczności graczy nie brak zaangażowanych ojców i matek, zawodowych inżynierów, poważanych prawników, nauczycieli, managerów. Pracując na pełen etat, a nawet zajmując się prowadzeniem domu, szukają oni w gamingu sposobu na odreagowanie, a także na rozwój, bowiem podstawą tego hobby nie jest tylko naciskanie odpowiednich kombinacji klawiszy. To pasja, które wymaga myślenia, planowania, przewidywania i zarządzania w oparciu o multitasking. Poprawia czas reakcji, doskonali zdolności manualne, umiejętność rozwiązywania problemów oraz komunikowania się z innymi. Uczy również podejmowania szybkich decyzji, a nawet… języków obcych.

**Pasja, która może przerodzić się w pracę**

Zdarza się również, że zamiłowanie do grania może z hobby przerodzić się w e-sport i dochodową pracę. Na wirtualnym rynku mnożą się przykłady osób, które zaczęły zarabiać, zaczynając od rozwijania swoich pasji. Tak było np. w przypadku SouShibo, który dzięki swoim zamiłowaniom pracuje teraz dla firmy z sektora gamingowego, czy Kingi Kujawskiej, która przez jakiś czas tworzyła materiały dla PlayStation Polska, a aktualnie jest prezenterką i ambasadorką ESL Polska. Również ReZigiusz rozpoczynał od gamingowego kanału na YouTube, a dziś wykorzystuje swój sukces m.in.
w budowaniu marki odzieżowej czy uczestnictwie w różnych projektach i kampaniach medialnych. Innym przykładem może być Piotr Skowyrski, znany jako Izak. Jest on komentatorem, streamerem, youtuberem. Przyczynił się do wzrostu popularności e-sportu, a nawet został zaproszony przez Telewizję Polską do współkomentowania meczu reprezentacji Polski w piłce nożnej z Holandią,
a potem meczów fazy grupowej podczas Mistrzostw Europy w 2016 roku i Mistrzostw Świata w Rosji w 2018 roku.

– *W środowisku graczy nie brak inspirujących postaci, a już nawet sam e-sport przestaje być niszą. Oprócz tego, że pozwala się rozwijać, pozwala też zarabiać. Same pule nagród w organizowanych turniejach sięgają często milionów dolarów. Bardzo optymistyczne jest również to, że coraz więcej sukcesów na tym polu osiągają Polacy. Nie byłoby to możliwe, gdyby wpisywali się oni
w funkcjonujące stereotypy*. *Wierzymy, że Polska ma olbrzymi potencjał e-sportowy, a rosnąca popularność takich eventów jak IEM w Katowicach tylko to potwierdza* – mówi Arek "Radyjko" Popiel, prowadzący kanał Komputronik Gaming, komentator e-sportowy. *Z IEM* *Komputronik jest związany
od pierwszej edycji, a obecnie jest również oficjalnym partnerem polskiej transmisji z wydarzenia. Wspieramy bowiem zarówno młodych, aspirujących graczy, jak i profesjonalne rozgrywki, chcąc tym samym brać czynny udział w rozwoju e-sportu w naszym kraju –* dodaje Radyjko.

**E-sport, a… sport**

Sympatycy gier często postrzegani jako osoby niewysportowane, a nawet z nadwagą. Tymczasem dla wielu z nich pasją są także różnego rodzaju aktywności fizyczne. Nawet sam Jerzy Janowicz, popularny polski tenisista, jest równocześnie pasjonatem e-sportu. Tę kwestię poruszają również badania przeprowadzone przez portal jestemgraczem.com, które wskazują, że 85% ankietowanych uprawia sport, w tym głównie piłkę nożną i jazdę na rowerze.

Jak widać nie brak danych, które podważają krążące wokół graczy stereotypy. Granie to pasja i można ją, tak jak każdą inną, połączyć z pozostałymi sferami życia: rodziną i przyjaciółmi, karierą zawodową czy aktywnością fizyczną. To doskonały sposób na odstresowanie się po ciężkim dniu oraz nowoczesna forma rozrywki, która bawi i rozwija. W niektórych kręgach staje się również źródłem dochodu, a nawet zyskuje miano sztuki. Chcąc lepiej zrozumieć fenomen gier i e-sportu warto wziąć udział
w nadchodzącym Intel Extreme Masters. Coraz większa liczba zaangażowanych w projekt, wsparcie topowych marek oraz skala odwiedzających pozwalają sądzić, że branża będzie się rozwijać jeszcze dynamiczniej, a stereotypy o graczach niebawem staną się już tylko historią.