

O kondycji esportsu i gamingu w Polsce. Za nami największa konferencja poświęcona cyfrowej rozrywce

57 prelegentów z 45 polskich i zagranicznych firm dyskutowało w czwartek nad kondycją branży związanej z cyfrową rozrywką i sportem elektronicznym, w ramach konferencji Esport & Gaming Forum. Zaproszeni goście - wśród nich m.in. Michał Szafranski, Artur Kurasiński, czy Anna Baumann - przeszli przez pełne spektrum tematów dotyczących tej tematyki, dzieląc się z widzami swoją wiedzą i doświadczeniem.

Druga edycja konferencji Esport & Gaming Forum została zorganizowana z myślą o promocji cyfrowej rozrywki i sportów elektronicznych w kręgach marketingowych oraz biznesowych. W trakcie wydarzenia prelegenci zaprezentowali aktualne trendy panujące w branży, możliwości wykorzystania ich przez marki, a także wyzwania, przed którymi stoją podmioty funkcjonujące w tym środowisku. Efektem jest ponad 15 godzin transmisji pełnej cennej wiedzy, przekazanej przez specjalistów całkowicie za darmo.

W tym roku organizatorzy podzielili wydarzenie na dwie sceny - biznesową oraz edukacyjną. Na pierwszej z nich prezentowano spojrzenie na branżę ze strony głównych podmiotów odpowiadających za kształt rynku, który według szacunków ma urosnąć pięciokrotnie do 2025 roku. Prognozuje się, że ilość fanów esportsu przekroczy w tym samym roku poziom 19 milionów, a aktywnych graczy - 9 milionów.

*Po raz kolejny stworzyliśmy platformę do wymiany wiedzy, doświadczeń oraz umiejętności. Do udziału zaprosiliśmy specjalistów z wielu dziedzin, dzięki czemu mogliśmy przedstawić spojrzenie na zjawisko esportsu i gamingu z różnych perspektyw. Kluczowe było dla nas dystrybuowanie wiedzy za darmo, w ramach transmisji na żywo, dostępnej w ogólnodostępnych kanałach - **powiedział Maciej Sawicki - jeden z pomysłodawców konferencji, odpowiedzialny za linię merytoryczną wydarzenia.***

Z punktu widzenia biznesowego, nie zabrakło analizy sytuacji polskiego sportu elektronicznego w czterech kluczowych obszarach - mediów, marketingu, profesjonalnych rozgrywek oraz szkolenia talentów. Zaproszeni goście - m.in. Michał

Szafrąński, Artur Kurasiński, czy Pauls Perkons, dzielili się cennymi wskazówkami w każdej z tych sfer.

Na scenie edukacyjnej wiedzą dzieliły się osoby, które w świecie esportsu i gamingu funkcjonują w różnych rolach - od dziennikarzy, przez trenerów, streamerów, przedstawicieli drużyn esportowych, aż po organizatorów rozgrywek. W roli prelegentów wystąpili m.in. Fryderyk "Veggie" Koziół - jeden z najbardziej utytułowanych polskich trenerów w League of Legends, Michał "Avahir" Kudliński - komentator sportów elektronicznych oraz Piotr "Izak" Skowyrski, czyli najpopularniejszy polski komentator esportowy, którego kanał subskrybowany jest przez ponad 2 mln osób.

Sport elektroniczny i gaming funkcjonują na styku wielu obszarów. Każdy z nich został szczegółowo omówiony podczas konferencji, dzięki czemu zarówno jej uczestnicy, jak i widzowie zgromadzeni w studio lub śledzący konferencję za pośrednictwem transmisji, mogli wynieść kilka cennych lekcji - skomentował Tomasz Przeździecki, Associate Director w Mediacom Beyond Advertising.

Wystąpienia podczas konferencji niosły dużą wartość zarówno dla osób, które są nowe w branży, ale też dla tych, którzy funkcjonują w niej od lat. *Z mojej perspektywy o randze i znaczeniu tej konferencji świadczy fakt, że największe esportowe gwiazdy, jak np. Nervarien, same zwróciły się z zapytaniem o bilet, a Izak, pomimo trudnej sytuacji logistycznej, zgodził się zaangażować bez wahania - dodał Kamil Górecki, CEO Fantasyexpo.*

Informacje o konferencji dotarły poprzez największe tytuły branżowe i media horyzontalne w Polsce do ponad 215 tysięcy osób. Wszystkie materiały wygenerowały ponad 600 tysięcy wyświetleń, a obie transmisje na żywo obejrzało łącznie ponad 20 tysięcy osób. Zapis konferencji ze sceny biznesowej jest dostępny na kanale [Esportmania TV na YouTube](#). Nagranie ze sceny edukacyjnej zostanie udostępnione wkrótce na kanale [Polsat Games na platformie Twitch](#).

Pomysłodawcami Esport & Gaming Forum są Maciej Sawicki oraz Szymon Kubiak, a organizatorami tegorocznej edycji byli Maciej Boroń, Wojciech Jeznach, Bartek Pawlik, reprezentujący kolejno Mediacom Beyond Advertising, Fantasy Expo, Polsat Games.