

Warszawa 18 września 2007

**Szanowna Pani  
Elżbieta Jakubiak  
Minister Sportu i Turystyki  
WARSZAWA**

## **INTERPELACJA**

Działając na podstawie art. 192 uchwały Sejmu Rzeczypospolitej Monitor Polski z 1998 r. nr 44, poz.618 ze zm./, wnoszę niniejszym interpelację, skierowaną do Pani Minister Sportu i Turystyki Elżbiety Jakubiak, **w sprawie: uznania gier komputerowych jako sport elektroniczny i na mocy delegacji ustawowej uznanie jako dziedziny sportu i wpisanie do wykazu dyscyplin sportowych.**

*Szanowna Pani Minister,*

Prośby, które otrzymuję dotyczą rozstrzygnięcia bardzo istotnej kwestii dla tylu tysięcy fanów i użytkowników rozrastającego się w zawrotnym tempie Internetu. Służy on nie tylko jako źródło szybkiej, skutecznej informacji, ale umożliwia wzięcie udziału w turniejach gier komputerowych.

E-sport (sport elektroniczny, cybersport) zasadniczo nie różni się od innych dyscyplin sportowych. Grający w sieciowe gry komputerowe, podobnie jak zawodnicy uprawiający inne sporty muszą wykazać się nieprzeciętnymi umiejętnościami (refleks, szybkie podejmowanie decyzji, koordynacja działań w ramach zespołu, etc.). Zawodowi gracze również poświęcają swój czas na treningi, doskonalą swoje umiejętności, pod opieką trenerów opracowują i skuteczniają w praktyce strategię działań. Jak w każdej innej dyscyplinie sportu, tak i w sporcie elektronicznym mamy do czynienia z rywalizacją, z grą fair-play, z przegranymi i wygranymi. Ważnym elementem e-sportu jest fakt, że mogą tutaj wykazać się ludzie niepełnosprawni. Ci, którym los zamknął możliwość rywalizacji z przeciwnikiem na bieżni, stadionie czy na basenie mogą skutecznie i z nie mniejszą satysfakcją brać udział w sieciowych rozgrywkach mając w praktyce takie same szanse na wygraną jak pełnosprawni gracze.

E-sport to także zjawisko o charakterze kulturowym, społecznym a nawet komercyjnym. Wprawdzie historia sportu elektronicznego sięga zaledwie roku 1997, to zawody pod marką World Cyber Games przypominają Olimpiadę. Uznana jako sport elektroniczny w Rosji, Chinach czy w Korei urasta do sportu narodowego, gdzie rozgrywki pokazywane na telebimach i w TV zostawiają inne rozgrywki sportowe daleko w tyle pod względem popularności i oglądalności. Jak Szanownej Pani Minister wiadomo w Polsce działa od 2005 roku profesjonalna, e-sportowa liga HEYAH LOGITECH CYBERSPORT. Działają liczne kluby, stowarzyszenie sportu elektronicznego a setki tysięcy młodych fanów bacznie obserwuje poczynania swoich idoli na wirtualnych arenach korzystając z dobroci dostępu do Internetu. Warto również dodać, że gracze z Polski odnoszą międzynarodowe sukcesy. Drużyna PGSGaming jest mistrzem świata w grze Counter-Strike, a także regularnie zdobywa czołowe miejsca w innych turniejach. Nie mniejsze sukcesy odnoszą inne polskie zespoły i indywidualni gracze. Poza tym popularyzacja gier komputerowych będących platformami do sieciowych rozgrywek i wiążący się z tym napływ kapitału inwestorów pragnących promować swoją markę przez sponsorowanie drużyn e-sportowych z pewnością pozytywnie wpłynie na rozwój polskiego Internetu, którego jakość – jak sami wiemy – pozostawia wiele do życzenia na tle innych krajów Unii Europejskiej i reszty świata.

Przy obowiązującym stanie prawnym nie ma takiego aktu, który zakazywałby Ministrowi Sportu na wpisanie sportu elektronicznego do wykazu dyscyplin sportowych i uznanych jako dziedziny sportu. W związku z powyższym kieruję do Szanownej Pani Minister pytania:

1. Czy Polska nie może być krajem pierwszym w Europie, gdzie sport elektroniczny gier komputerowych będzie uznany jako dyscyplina sportowa, a tym samym będzie możliwość nadzoru i kontroli, a także tworzenia warunków organizacyjnych i wspierania tego sportu? Jakie są przeciwwskazania przed takim działaniem?
2. Jakie obecnie kroki podjęło ministerstwo w sprawie traktowania rozgrywek wirtualnych jako pełnoprawną dyscyplinę sportową?

Z poważaniem

Poseł Marek Biernacki