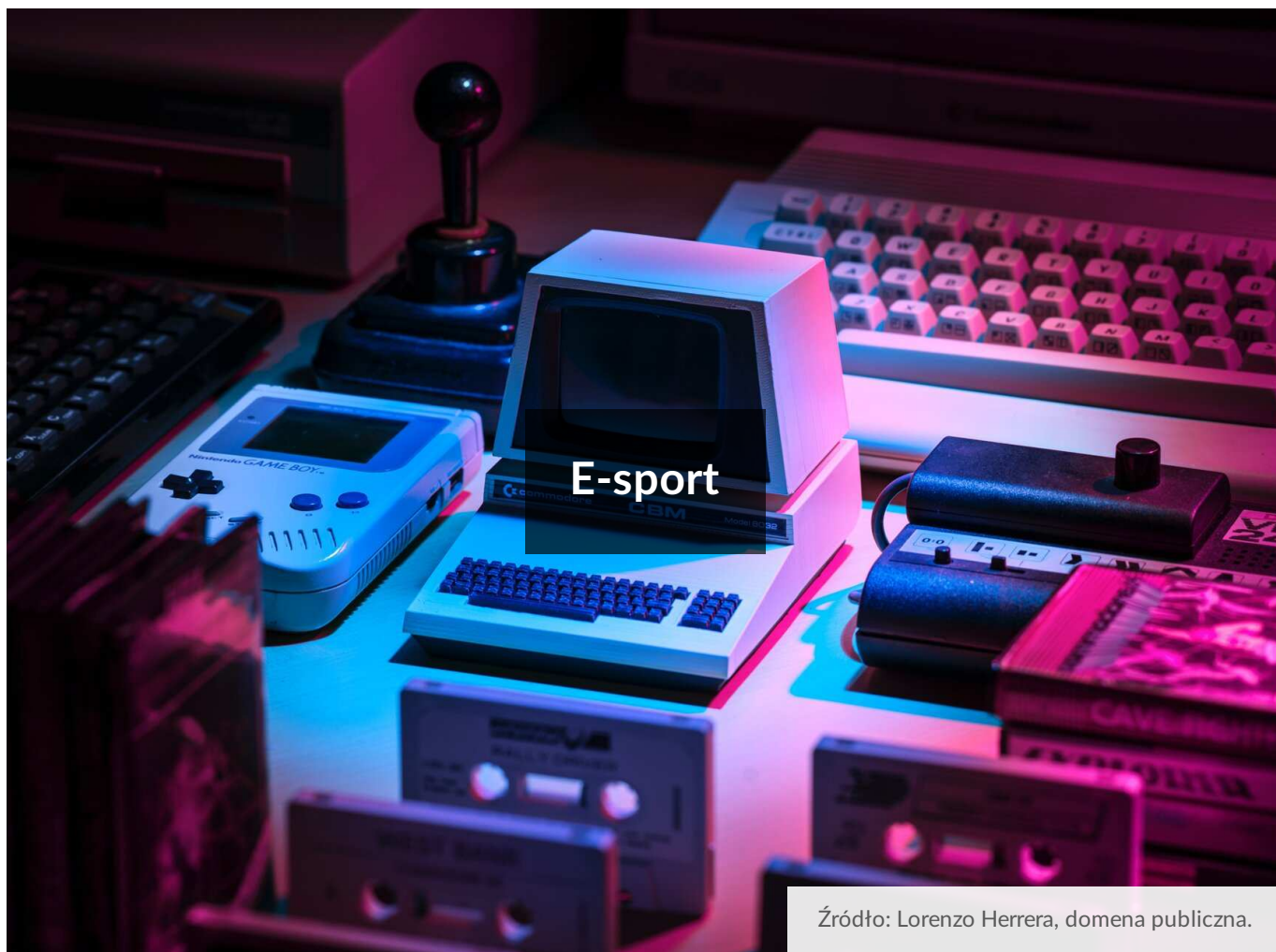




E-sport

- Wprowadzenie
- Przeczytaj
- Film edukacyjny
- Sprawdź się
- Dla nauczyciela



Źródło: Lorenzo Herrera, domena publiczna.

Tysiące osób na stadionach oraz kibiców przed ekranami, pula nagród wynosząca nawet kilka milionów złotych. Do takich scen zdążyły nas przyzwyczaić turnieje e-sportowe. Z roku na rok stają się one coraz bardziej popularne.

Co sprawia, że potrafimy z zapartym tchem śledzić poczynania profesjonalnych zawodników e-sportowych? Czy ta forma rywalizacji stanie się w przyszłości jedną ze sportowych dyscyplin? I jaka jest w tym wszystkim rola Polaków?

W tym e-materiale poszukamy odpowiedzi na podobne pytania.

Badanie 1

Czy uważasz się za graczkę lub gracza?

☐ nie

☐ tak

Twoje cele

- Dowiesz się, czym jest e-sport.
- Poznasz głównych reprezentantów Polski w e-sporcie.
- Zapoznasz się z opcjami rozwoju, które oferuje e-sport.
- Uzasadnisz swoje stanowisko dotyczące wprowadzenia e-sportu na olimpiadę.

Przeczytaj

E-sport – charakterystyka

Elektroniczny sport (w skrócie [e-sport](#)) jest formą rywalizacji, w której zawodnicy zmagają się ze sobą w ramach rozgrywki w grze komputerowej. Rozgrywki mają najczęściej charakter drużynowy, ale zdarzają się też turnieje indywidualne.

W przypadku zawodników e-sportowych liczą się takie cechy jak:

- aspekt taktyczny (planowanie rozgrywki oraz dobór odpowiednich atrybutów – znajomość mechaniki gry);
- posiadanie wiedzy na temat ekonomii gry (rozsądne dysponowanie funduszami dostępnymi w grze);
- wyczucie czasu oraz refleks;
- pamięć mięśniowa (automatyczne wciskanie klawiszy w określonych sytuacjach, gdy do wykonania danej czynności ważne są ułamki sekund);
- umiejętności miękkie (np. radzenie sobie ze stresem lub z presją).

Nabycie wymienionych umiejętności wiąże się z latami praktyki, a ich stopień wyuczenia przekłada się na całokształt zdolności, które ma zawodnik – **brak opanowania jednego elementu eliminuje go z gry na najwyższym poziomie.**

Czy e-sport można klasyfikować jako sport?

Problem jednoznacznej klasyfikacji e-sportu stał się przedmiotem wielu debat. Zwolennicy przekonują, że sama definicja sportu jest na tyle obszerna, że zawierają się w niej również dyscypliny *stricte* **umysłowe**. Sam fakt rywalizacji pomiędzy użytkownikami oraz zaangażowania zawodników w rozwój nowych umiejętności powinny być przesłankami, aby uznać e-sport za jedną z **dyscyplin sportowych**.

Przeciwnicy tej koncepcji są natomiast zdania, że sport powinien być zarezerwowany wyłącznie dla dyscyplin, które wymagają **zdolności fizycznych**. Temat pozostaje

otwarty, wiele zależy od sposobu postrzegania e-sportu wśród społeczeństwa – jak na razie jest on traktowany jako rozrywka, hobby, sposób spędzania wolnego czasu.

Ciekawostka

Jednym z niewielu krajów, który traktuje e-sport jako dyscyplinę sportową są Chiny. Od 2019 r. e-granie jest uznawane w Chinach za pełnoprawny zawód, wykonywany w celach zarobkowych, zarejestrowany przez Ministerstwo Zasobów Ludzkich i Zabezpieczeń Społecznych (CMHRSS).

Osiągnięcia Polaków na arenie międzynarodowej

Wygrana Virtus.pro podczas turnieju EMS One 2014 w Katowicach



Jarosław "pashaBiceps" Jarząbkowski – zdobywca tytułu MVP (ang. *most valuable player*) turnieju EMS One Katowice 2014, członek zespołu Virtus.pro

Źródło: SteelSeries, licencja: CC BY 2.0.

Zwycięstwo rodzimej ekipy, podczas prestiżowego turnieju EMS One, jest uważane za historyczny moment dla polskiego e-sportu. Formacja **Virtus.pro** pokonała w finale rozgrywek **Ninjas in Pyjamas**, zespół uznawany wówczas za jedną z najlepszych drużyn świata w grze *Counter Strike: Global Offensive*.

Sukces ten przyczynił się do **popularyzacji** e-sportu wśród Polaków, o zwycięstwie było głośno w mediach.

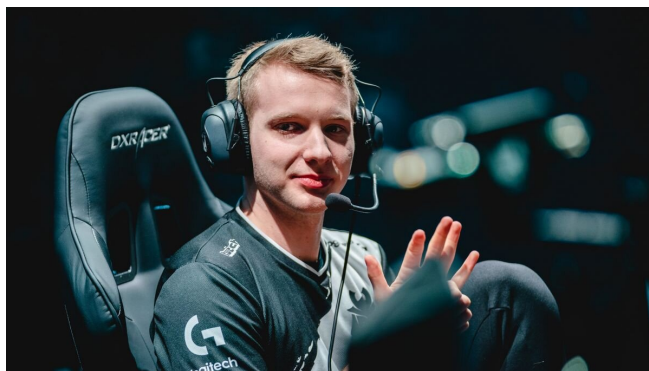
Wiele osób pierwszy raz zetknęło się wówczas z tzw. graniem profesjonalnym. Co więcej, klasyczne media zauważyły nowy trend, powstało wiele programów dotyczących elektronicznego sportu.

2. miejsce na Mistrzostwach Świata w grze *League Of Legends*

Gracz „Jankos”, występujący na pozycji [dżunglera](#), jest dobrze znany

użytkownikom [MOBA](#) *League Of Legends*.
Polski zawodnik – ze względu na swoje
wybitne umiejętności gamingowe – już
w wieku 18 lat wzbudził zainteresowanie
wielu profesjonalnych drużyn.

Rok później podpisał kontrakt z drużyną
ROCCAT, która występowała
w renomowanych europejskich
rozgrywkach LCS. Wraz z tym składem, na
koniec wiosennych rywalizacji, osiągnął 3.
lokatę.



Marcin „Jankos” Jankowski

Źródło: Riot Games, dostępny w internecie:
sport.tvp.pl, tylko do użytku edukacyjnego.

Przełomowym momentem w dorobku Marcina Jankowskiego było zajęcie 2. miejsca
podczas Mistrzostw Świata w 2019 r. Wraz z drużyną **G2 Esports** przegrał w finale,
w starciu z chińską formacją FunPlus Phoenix.

W kluczowych momentach rozgrywek graczom kibicowało wielu Polaków,
a transmisję ostatniego starcia oglądały nawet te osoby, które dotąd nie interesowały
się e-sportem.

Ciekawostka

Pierwszym Polakiem, który znalazł się w finale rozgrywek w grze *League Of Legends* był Maciej „Shushei” Ratuszniak, który wraz z drużyną Fnatic odniósł tryumf w 1. sezonie rywalizacji.

Najmłodszy mistrz świata Quake 4

Maciej „av3k” Krzykowski w środowisku e-sportu
znany jest jako jeden z najlepszych graczy *Quake'a*
4 na świecie.

Pierwszy raz w międzynarodowym turnieju wziął
udział 5 marca 2006 roku. Nieco ponad rok później, 8



Źródło: Zerter, domena publiczna.

lipca 2007 roku, został najmłodszym mistrzem świata w grze *Quake*, a tym samym najmłodszym zwycięzcą turnieju Electronic Sports World Cup w Paryżu.

Zdobywając tytuły, miał 16 lat.

Polak wicemistrzem świata FIFA 12

Przez wiele lat turniej World Cyber Games był najważniejszą coroczną imprezą e-sportową na świecie. Jego pierwsza edycja odbyła się w 2000 roku.

W roku 2012 Bartek „Bartas” Tritt został wicemistrzem świata w grze FIFA 12. W finale Polak mierzył się z obrońcą tytułu – Kaiem „Deto” Wollinem.

Zwycięstwo dawały dwa wygrane mecze. Pierwsze spotkanie zakończyło się zwycięstwem Niemca. Drugi mecz był zdecydowanie bardziej zacięty i skończył się remisem, a o wyniku zadecydowały dwie serie rzutów karnych.

Żeńska drużyna

Grupa Arcane Wave jest jedną z nielicznych damskich drużyn e-sportowych. Powstała w 2019 roku. Wcześniej zawodniczki występowały jako Unity Female. Ich pierwszym występem był turniej ESL Sprite Mistrzostw Kobiet 2019 w CS:GO.

Oryginalny skład grupy:

- Angelika „ANGIEEEE” Kumorkiewicz,
- Oliwia „OLIVKA” Nikolaidi,
- Julia „JULKAA” Marek,

- Paula „POLIN” Wasilewicz
- Magdalena „MADZIX” Pranica.



Była zawodniczka grupy Arcane Wave Paula “Polin” Wasilewicz

Źródło: ESL, tylko do użytku edukacyjnego.

Kariera w e-sporcie?

Profesjonalny zawodnik e-sportowy

Jest to najczęstszy wybór, na który decydują się osoby wiążące swoją przyszłość z branżą e-sportową. Zawodowstwo wymaga dużej odporności na rywalizację, a także **nieustannej pracy nad poprawą swoich umiejętności gamingowych**. Gry są nieustannie aktualizowane, ich zasady mogą zmieniać się z dnia na dzień, przez co gracze aspirujący do rangi profesjonalistów muszą być na bieżąco z nowościami.

Aby zostać profesjonalnym zawodnikiem e-sportowym ważne jest osiągnięcie **wysokich pozycji w rankingach** w danej grze. System dywizji oraz rang premiuje graczy o większych umiejętnościach – tym samym mogą oni zostać zauważeni przez drużyny z już wyrobioną marką.

Nieco trudniejszym zadaniem jest stworzenie od podstaw swojej własnej drużyny e-sportowej. Wiąże się to ze znalezieniem graczy o podobnych predyspozycjach oraz

logistycznym zbudowaniu zespołu (np. zakup sprzętu, wynajęcie pomieszczenia na tzw. [gaming house](#), ustalenie spotkań itp.).

Trener drużyny e-sportowej

W przypadku, kiedy nasze umiejętności nie pozwalają na profesjonalną grę, lecz czujemy się niezłymi taktykami i mamy umiejętności szkoleniowe oraz organizatorskie, możemy zaistnieć w roli **trenera**.

Odpowiada on za **przygotowanie merytoryczne** zawodników, przekazując im informacje na temat aktualnych strategii oraz analizując sam przebieg rozgrywki – dzięki temu zawodnicy mogą skupić się na rozwoju swoich zdolności manualnych.

Komentator e-sportowy



Piotr „Izak” Skowyrski – polski komentator e-sportowy, youtuber oraz streamer. Jest jednym z najbardziej znanych komentatorów e-sportowych.

Źródło: dostępny w internecie: disney.fandom.com, tylko do użytku edukacyjnego.

Od czasu, gdy rozgrywki e-sportowe zaczęły przyciągać publiczność, a liczbę osób obecnych na transmisjach *live* liczy się w setkach, a nawet w tysiącach obserwatorów – naturalną potrzebą była obecność **komentatora e-sportowego**.

Tak jak w przypadku komentatora sportów klasycznych, od osoby na tym stanowisku wymaga się zdawania relacji z przebiegu rozgrywek, omówienia taktyki wybranej przez zespół, jak również komentowania predykcji zagrań, do których dążą zawodnicy.

Komentator e-sportowy oprócz swojej wrodzonej charyzmy, powinien posiadać również **ogromną wiedzę na temat samej gry**. Jest to szczególnie ważne w przypadku bardzo skomplikowanych gier MOBA, które charakteryzują się dużą liczbą zróżnicowanych bohaterów.

Historia polskiego e-sportu

Polecenie 1

Uzupełnij oś czasu.

Słownik

e-sport

forma rywalizacji, w której przedmiotem działań zawodników są gry komputerowe

dżungler

jedna z ról, którą przyjmuje gracz w wieloosobowej grze *League Of Legends*; polega ona głównie na wspomaganiu swoich sojuszników na trzech odrębnych liniach mapy oraz kontroli „celów drużynowych” – takich jak likwidacja potężnych stworów, za które drużyna dostaje dodatkowe złoto lub statystyki

gaming house

miejsce dostosowane pod kątem profesjonalnych zawodników e-sportowych, w którym mieszkają oraz trenują

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

gra będąca podgatunkiem strategicznych gier czasu rzeczywistego, z ograniczoną liczbą graczy

Film edukacyjny

Polecenie 1

Zapoznaj się z filmem edukacyjnym. Następnie weź udział w ankiecie.



Film dostępny pod adresem </preview/resource/R1UqYxYBwic3C>

Źródło: Contentplus.pl Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie filmowe lekcji dotyczące e-sportu na olimpiadzie.

Badanie 1

Czy według ciebie konkurencje e-sportowe powinny wchodzić w skład konkurencji olimpijskich?

☐ nie

☐ tak

Sprawdź się

Pokaż ćwiczenia:   

Ćwiczenie 1



Podaj rozwinięcie skrótu MOBA.

Ćwiczenie 2



Wskaż, z którą drużyną Marcin „Jankos” Jankowski zdobył 2. miejsce podczas Mistrzostw Świata w 2019 roku.

☐ Virtus.pro

☐ G2 Esports

☐ ROCCAT

☐ Fnatic

Ćwiczenie 3



Wskaż, które z podanych umiejętności istotnie wpływają na całokształt zdolności zawodnika e-sportowego.

- ☐ znajomość mechaniki gry
- ☐ umiejętność pracy zespołowej
- ☐ doskonała koncentracja
- ☐ umiejętność szybkiego pisania
- ☐ wyczucie czasu oraz refleks
- ☐ pamięć mięśniowa

Ćwiczenie 4



Wyjaśnij, dlaczego e-sport może być klasyfikowany jako dyscyplina sportu.

Ćwiczenie 5



Podaj, na podstawie e-materiału oraz dostępnych źródeł, po dwie wady i dwie zalety wyboru branży e-sportowej jako ścieżki kariery. Weź pod uwagę czynniki takie jak: konkurencyjność w branży, zarobki, trudności debiutanta oraz szansę na rozwój w e-sporcie.

zalety

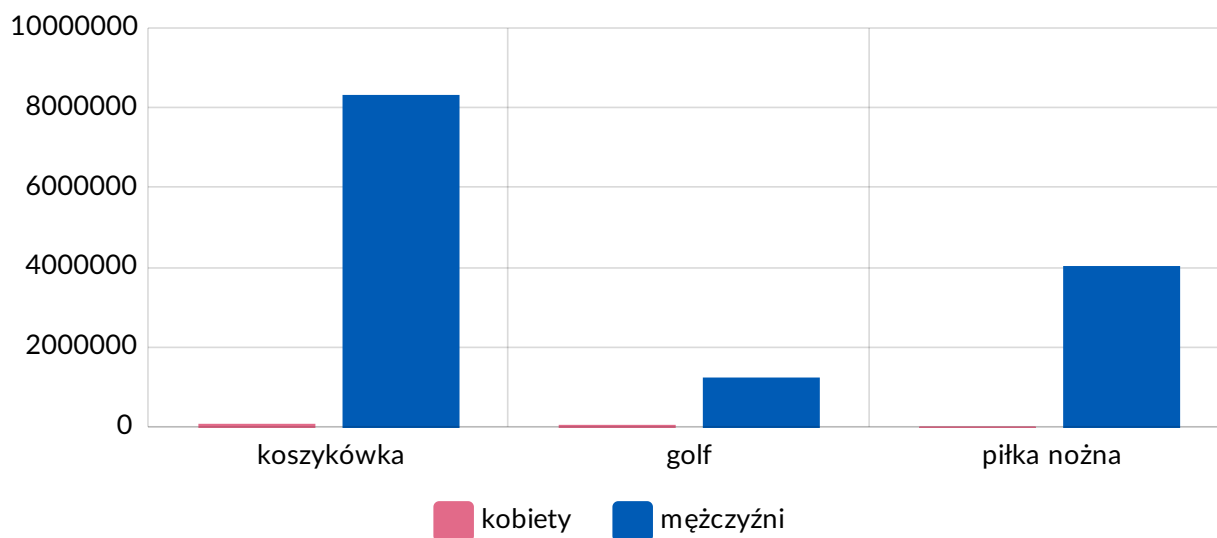
wady

Ćwiczenie 6



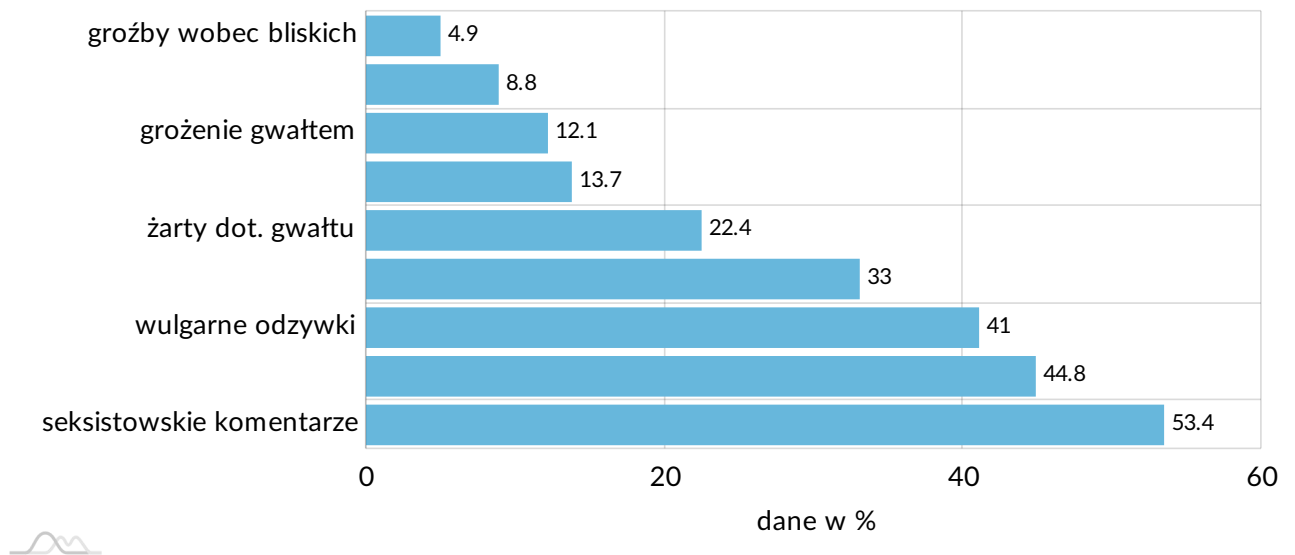
Zapoznaj się ze źródłami i wykonaj ćwiczenie.

Średnie zarobki sportowców wedle konkurencji



Źródło: *Male vs Female Professional Sports Salary Comparison*, dostępny w internecie: online.adelphi.edu [dostęp 17.06.2021].

Najpopularniejsze formy przemocy werbalnej, z jakimi spotykają się gracze (57% badanych doświadczyło przynajmniej raz któreś z nich)



Źródło: *Cyberbullying in online gaming*, dostępny w internecie: casino.org [dostęp 17.06.2021].

Wskaż, jakie zjawisko ilustrują obydwie wykresy.

Ćwiczenie 7

Uzupełnij zdanie.

Państwo, które wpisało e-sport jako oficjalny zawód, to .

Ćwiczenie 8



Rozważ, jakie skutki może mieć wprowadzenie e-sportu do dyscyplin olimpijskich.

Dla nauczyciela

Autorka: Paulina Wierzbińska

Przedmiot: Informatyka

Temat: E-sport

Grupa docelowa:

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy i rozszerzony

Podstawa programowa:

Cele kształcenia – wymagania ogólne

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak: komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych.

Zakres podstawowy. Uczeń:

2) podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną;

5) przedstawia trendy w historycznym rozwoju informatyki i technologii oraz ich wpływ na rozwój społeczeństw;

6) poszerza i uzupełnia swoją wiedzę korzystając z zasobów udostępnionych na platformach do e-nauczania.

Zakres rozszerzony. Uczeń spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:

2) analizuje i charakteryzuje wpływ trendów w historycznym rozwoju pojęć, metod informatyki oraz technologii na możliwości rozwiązywania problemów teoretycznych i praktycznych;

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się;
- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii.

Cele operacyjne (językiem ucznia):

- Dowiesz się, czym jest e-sport.
- Poznasz głównych reprezentantów Polski w e-sporcie.
- Zapoznasz się z opcjami rozwoju, które oferuje e-sport.
- Uzasadnisz swoje stanowisko dotyczące wprowadzenia e-sportu na olimpiadę.

Strategie nauczania:

- konstruktywizm;
- konektywizm.

Metody i techniki nauczania:

- dyskusja;
- rozmowa nauczająca z wykorzystaniem multimediu i ćwiczeń interaktywnych.

Formy pracy:

- praca indywidualna;
- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

Środki dydaktyczne:

- komputery z głośnikami, słuchawkami i dostępem do internetu;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda;
- telefony z dostępem do internetu.

Przebieg lekcji

Przed lekcją:

1. Uczniowie odpowiadają na pytanie postawione w sekcji Badanie 1 („Wprowadzenie”). Nauczyciel inicjuje dyskusję dot. profesjonalizacji gier komputerowych.
2. **Przygotowanie do zajęć.** Nauczyciel loguje się na platformie i udostępnia e-materiał: „E-sport”. Nauczyciel prosi uczniów o zapoznanie się z treściami w sekcji „Przeczytaj”.

Faza wstępna:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania o to, czy śledzą rozgrywki e-sportowe, czy sami uczestniczą w turniejach etc.
2. Rozpoznawanie wiedzy potocznej uczniów.

Faza realizacyjna:

1. Uczniowie zapoznają się z sekcją „Film edukacyjny”. W parach dyskutują na temat wprowadzenia e-sportu na igrzyska olimpijskie.
2. Nauczyciel dzieli klasę na grupy. Jedna z nich przygotowuje argumenty za wprowadzeniem e-sportu na igrzyska, druga – przeciw. Nauczyciel moderuje debatę. Chętna lub wybrana osoba podsumowuje ją. Uczniowie zapisują swoje wnioski.

Faza podsumowująca:

1. Uczniowie dyskutują na temat przyszłości e-sportu i wpływu pandemii na nią.

Praca domowa:

1. Uczniowie wykonują ćwiczenia 1–8 z sekcji „Sprawdź się”.

Wskazówki metodyczne:

- Uczniowie mogą przećwiczyć umiejętności miękkie, biorąc udział w dyskusji i korzystając z wiedzy dot. retoryki, którą wynieśli z lekcji j. polskiego czy wiedzy o społeczeństwie.