



Warszawa, dnia 31 stycznia 2018 r.

RZECZPOSPOLITA POLSKA
MINISTER CYFRYZACJI

BM-WOP.072.6.2018

Pan
Marek Kuchciński
Marszałek Sejmu RP

Dot. pisma z dnia 12 stycznia 2018 r. Posła na Sejm RP Pana Arkadiusza Marchewki w sprawie wsparcia dla e-sportu (interpelacja nr 18271)

Szanowny Panie Marszałku,

poniżej przedstawiam odpowiedzi na zadane przez Posła pytania.

Ad. 1 Czy Ministerstwa Sportu i Turystyki oraz Cyfryzacji nawiązały jakikolwiek kontakt ze środowiskiem przemysłu turniejów gier komputerowych (zawodnikami i organizatorami)?

W ramach zadań działającego przy Ministerstwie Cyfryzacji lidera cyfryzacji prowadzone są prace zmierzające do nawiązania kontaktu z reprezentantami poszczególnych organizacji zajmujących się e-sportem. Ze względu na bardzo dużą dynamikę rozwoju tej branży obecnie trwają rozmowy z największą ligą ESL (firma Turtle Entertainment w Katowicach), firmą Kinguin (istotny sponsor ESL oraz firma prowadzącą jedną z wiodących drużyn), a także z kilkoma mniejszymi podmiotami. Trwają prace nad powołaniem zespołu lidera cyfryzacji i włączeniem do zespołu jednego zawodnika ESL - jako przedstawiciela sektora w tym zespole. Planowany jest również dalszy rozwój kontaktów w obszarze e-sportu.

Ad. 2 Jakie pomysły na wykorzystanie e-sportu dla gospodarki obecnie ma rząd?

W tym momencie drużyny i ligi e-sportowe są traktowane tak jak każde podmioty gospodarcze. Obecnie trwają prace Rządu nad uproszczeniem przepisów prawnych i warunków prowadzenia całego biznesu (Konstytucja dla Biznesu). Jednakże uważnie obserwowany jest cały sektor - jeśli dynamika jego rozwoju będzie utrzymana, zostaną zaplanowane adekwatne działania wspierające lub regulujące jego działalność. Ze względu na fakt, że jest to nowy temat, Rząd na razie skoncentrowany jest na wsparciu producentów gier (warto w tym miejscu wskazać choćby program GameINN, w który zaangażowane jest Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz cały zespół działań Ministerstwa Kultury i

Dziedzictwa Narodowego w ramach wsparcia dla sektora kreatywnego) – ich sukcesy przyczyniają się niewątpliwie do promocji naszego kraju.

Ad. 3 Czy dyscypliny e-sportowe zostaną objęte (choć w ograniczonym zakresie) normami wynikającymi z ustawy o sporcie tak, aby mogły powstać oficjalne organizacje sportu elektronicznego?

Obszar wymaga rozpoczęcia międzyresortowej dyskusji pomiędzy Ministerstwem Sportu i Turystyki a Ministerstwem Cyfryzacji, Ministerstwem Edukacji Narodowej, Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwem Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Doświadczenia globalne w tym zakresie są zasadniczo bardzo różne - od głębokiej regulacji prawnej po pełne wsparcie inwestycyjne Rządu w stosunku do e-sportu.

Z wyrazami szacunku,
z up. Marek Zagórski
Sekretarz Stanu
/podpisano elektronicznie/

Do wiadomości:

Kancelaria Prezesa Rady Ministrów

Pismo jest zgodne z wymaganiami WCAG 2.0 dla systemów teleinformatycznych w zakresie dostępności dla osób niepełnosprawnych, określonymi w załączniku nr 4 do Rozporządzenia Rady Ministrów z dnia 12 kwietnia 2012 r. w sprawie *Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych* (Dz. U. z 2017 poz. 2247)