

### Hatalmas léptékben fejlődik a nagyvilágban az elektronikus sport, mely belátható időn belül olimpiai sportággá válhat.

Az első ismert videojáték-bajnokság nyereeménye 1972-ben, az amerikai Stanford Egyetemen a Rolling Stone pop-kult magazin egyéves előfizetése volt. A technika fejlődésével, a digitális és virtuális világ eljövételével az e-sport mára már soha nem látott magasságokba jutott, valóságos iparággá növekedett, sőt további óriási fejlődési lehetőségek előtt áll. Egy-egy verseny díját már nem is dollárezrekben, hanem dollármilliókban számolják.

Becslések szerint tavaly az e-sportot figyelemmel kísérők száma világviszonylatban 436 millió volt. A videojátékok kitermelték a maguk professzionális művelőit, akik versenyszerűen merülnek el egy-egy konkrét játék világában. Ebből élnek, saját rajongótáborral büszkélkedhetnek. Az esport-versenyek döntő mérkőzései stadionokat tudnak megtölteni offline, miközben online stream-közvetítések révén milliók követhetik nyomon a küzdelmeket az internet segítségével otthonukban, monitorjuk előtt.

Az e-sporthoz szorosan hozzákapszolódott a fogadás világa, a szerencsejáték-ipar, így az alkalmi nézők jóval többen vannak, mint a rajongók, ám közülük sokan válnak rendszeres szurkolókká. Olyannyira, hogy a közönség csaknem fele ma már egyben rajongónak tekinti magát, számuk pedig a következő években tovább fog növekedni. Jelenleg már 215 millió ember tartja magát vérbeli e-sport-szurkolónak, A Safe Betting Sites szakportál előrejelzése szerint a rajongók száma világméretben 2024-re akár harmadával is növekedhet, és elérheti a 285 milliót. A Major League Gaming New York-i székhelyű e-sport-szervezet statisztikái szerint a nézők főleg a 18–34 éves korosztály tagjai közül kerül ki, 85 százalékuk férfi.

A virtuális sport népszerűsége az elmúlt években egyben együtt járt az iparág bevételeinek gyors növekedésével. Még az is nagy sikernek volt tekinthető, hogy 2020-ban, a koronavírus-járvány első évében e bevétel csak csekély mértékben, mindössze egyetlen százalékkal csökkent 947 millió dollárra, az egy esztendővel korábbi 957 millió dollárról. Mértékadó becslések szerint ebben az esztendőben az e-sport átlépi az 1 milliárd dolláros bevételt. 2024-re pedig már az 1,6 milliárd dollár is reálisnak tűnik.

Sokan megkérdőjelezik, vajon igazi sportnak tekinthető-e az e-sport. Tény, hogy a versenyzők nem végeznek testmozgást, játék közben nem éri őket nagy fizikai megterhelés. Ugyanakkor a

hozzáértők úgy látják, hogy az e-sport nagyfokú mentális felkészültséget, képzettséget kíván, és fontos szerepet tölt be a fizikai állóképesség is, bár ez az átlagközönség számára ez utóbbi gyakran rejtve marad.

A sport szó annyira helytálló az elnevezésben, hogy középtávú terveiben már a Nemzetközi Olimpiai Bizottság is fontolóra vette: az e-sportot érdemes lehet beilleszteni az olimpiai versenyprogramba.