

# MÓJBIZNES

LUDZIE | PRACA | INNOWACJE | OGŁOSZENIA KRAJOWE I LOKALNE

16 MAJA 2023

FOT. LUKASZ CYNAL/LEWIS / AGENCJA WYBORCZA.PL



**Prof. Damian Józefiak**

Tajemnice produkcji  
białka z owadów ▶ 2-3



**Komunikaty.pl** Przetargi, licytacje, zamówienia publiczne. Ogłoszenia sądowe i rekrutacyjne

Przyszłość świata czy ryzyko kolejnej epidemii?

# Tajemnice produkcji białka z owadów

– Nadal koncentrujemy się na rynku pet food, czyli karmach dla psów i kotów. Obecnie są to wartości rzędu kilkudziesięciu ton żywca miesięcznie, większych możliwości nie mamy – deklaruje prof. Damian Józefiak z zarządu HiProMine. – Ale wkrótce się to zmieni. Radykalnie.

**Maria Bielicka**

Za chwilę w Karkoszowie (gmina Krzeszyce w województwie lubuskim) znacznie się budowa zakładu firmy HiProMine z podopiecznego Robakowa, największego w Polsce producenta alternatywnego białka i tłuszczu z owadów hodowanych według autorskiej technologii. W Robakowie już powstało centrum genetyki i rozrodu owadów. W ten sposób firma chce wejść na olbrzymi rynek materiałów paszowych i stać się jednym z europejskich liderów wśród producentów owadziego białka.

HiProMine kilka dni temu, podczas gali Podsumowania Roku Gieldowego 2022 w Polsce, dostało nagrodę za największą wartość oferty spółki debiutującej na rynku NewConnect w 2022 r. W tym roku firma zdecydowała się na kolejną emisję akcji – w jej wyniku dotychczasowi i nowi akcjonariusze wnieśli do spółki ponad 50 mln zł. To emisja rekordowa.

O zmianach przepisów dotyczących możliwości wykorzystywania białka owadów rozmawiamy z prof. Damianem Józefakiem, członkiem zarządu i współzałożycielem firmy HiProMine, a równocześnie szefem Katedry Żywności Zwierząt na Uniwersytecie Przyrodniczym w Poznaniu.

ROZMOWA Z

**PROF. DAMIANEM JÓZEFIAKIEM**

**MARIA BIELICKA:** W lutym Zjednoczona Prawica wspólnie z Konfederacją próbowały przekonać społeczeństwo, że gdy do władzy dojdzie demokratyczna opozycja, „zakaz nam jedzenia mięsa i rosółu z kury”. Od tego czasu wartości odżywcze owadów to polityczna sprawa...

**PROF. DAMIAN JÓZEFIAK:** W HiProMine pracujemy nad żywieniem zwierząt i roślin, produkując białko i nawozy, które są obecne w przyrodzie od milionów lat. Wprowadzając białko z owadów do żywienia np. kur, tak naprawdę wracamy do naturalnego żywienia zwierząt, a dodatkowo mamy nowe źródło białka, na które zapotrzebowanie wciąż rośnie. UE importuje rocznie 17 mln ton soi.

**W Polsce dodaje się już białko owadów do produktów spożywczych?**

– Według mojej wiedzy – nie. Produkty z dodatkami owadów są dostępne w sklepach stacjonarnych w bardzo ograniczonym zakresie. Można je za to kupić w internecie. Tam są dostępne nawet całe jadalne owady. Natomiast koszenila, czyli czerwony barwnik ze zgniecionych czerwców kaktusowych, jest dodawana do wielu produktów spożywczych od lat i każdy z nas już go jadł.

**Czy można to rozpoznać po składzie widocznym na opakowaniu? Bo prawica zaleca społeczeństwu studiowanie takich informacji, tak na wszelki wypadek...**

– Oczywiście, na wszystkich produktach spożywczych mamy informację o składzie. Skoro więc możemy się dowiedzieć, ile jest w nich np. mięsa wieprzowego czy drobiowego, tak samo muszą być wskazane dodatki pochodzące z owadów. Trzeba jednak podkreślić, że na obecnym etapie produkty z dodatkiem owadów, przeznaczone do spożycia dla ludzi, to wyroby premium, znacznie droższe od drobiu czy nawet wołowiny. Dodatkowo producenci, którzy je stosują, bardzo się tym chwają. Zatem na pewno nie uda się nam kupić czegoś z owadami przez przypadek.

**A co wiadomo o pasożytach i chorobach przenoszonych przez te owady? Czy to potwierdzone fakty, czy mity rozpowszechniane przez promotorów kotleta schabowego?**

– Nie ma gatunku zwierzęcia, czy to wśród kręgowców, czy bezkręgowców, który nie miałby pasożytów i patogenów – to są podstawy biologii. Owady nie są tu wyjątkiem. Jednak hodowla w zamkniętych warunkach przemysłowych pozwala ograniczyć występowanie patogenów. Nie ma też żadnych doniesień naukowych, na podstawie których można by sądzić, że owady z hodowli miałyby pasożyty groźne dla ludzi.

Oczywiście trzeba pamiętać, że wiele zwierząt hodowlanych jest nosicielami groźnych dla ludzi patogenów np. bakterii, jednak dzięki reżimowi sanitarnemu i bioasekuracji, a także późniejszej obróbce termicznej, eliminuje się je. Nasze produkty są zresztą stale badane pod kątem takich drobnoustrojów, obowiązkowo przechodzą też sterylizację – jest to wymóg narzucony przez Państwową Inspekcję Weterynaryjną, która nas nadzoruje.

Tak więc prawdą jest, że owady, jak wszystkie zwierzęta, mają swoje patogeny i pasożyty, mitem – że mają ich więcej niż inne zwierzęta, a całkowitą nieprawdą – że pasożyty czy patogeny są również w produktach, które trafiają na rynek.

**Z filmu na YouTube, rozpowszechnianym przez „przeciwników jedzenia szarańczy”, dowiedziałam się też, że chityna owadów szkodzi ludziom. Jak jest z tą chityną?**

– Chityna bez względu na pochodzenie, czyli zarówno ta owadów, jak i np. grzybów, to ten sam związek chemiczny. A jakoś nie słysząc o zatruciach po zjedzeniu pieczarek, które mają nawet więcej chityny niż owady, ponieważ wszystkie ściany komórkowe grzyba są z niej zbudowane, a u owadów – tylko zewnętrzna część pancerzyka pokrywającego ich ciało. Faktem jest, że chityna raczej nie rozkłada się

w układzie pokarmowym człowieka, podobnie jak celuloza obecna np. w warzywach czy owocach. Natomiast wiele gatunków zwierząt mięsożernych, ryb i ptaków bardzo dobrze trawi chitynę i też nic im się nie dzieje.

**Mimo to unijne przepisy są dość rygorystyczne, jeśli chodzi o możliwości wykorzystywania białka z owadów, nawet w żywieniu zwierząt.**

– Wykorzystywanie białka zwierzęcego do karmienia zwierząt hodowlanych podlega bardzo rygorystycznym ograniczeniom od czasu wybuchu epidemii choroby wściekłych krów (BSE). Początkowo owadami można było karmić tylko zwierzęta towarzyszące, czyli psy i koty. Wolno też było wykorzystywać do karmienia zwierząt hodowlanych tłuszcz owadów. Te regulacje zaczęto stopniowo łagodzić w 2017 roku, kiedy dopuszczono wykorzystanie owadów w żywieniu ryb hodowlanych i krewetek. Ale naprawdę duży rynek zbytu na białko owadów otworzył się w 2021 roku, kiedy złagodzone zostały przepisy zakazujące wykorzystywania go do karmienia drobiu i trzody chlewnej.

**A jak to wygląda, jeśli chodzi o rynek spożywczy?**

– Dla sektora spożywczego UE wydaje indywidualne decyzje. Odbywa się to w ramach precyzyjnie opisanych procedur, dotyczących wprowadzania na rynek nowej żywności – tzw. novel food. Zgoda wydawana jest konkretnym firmom po wnikliwej, trwającej kilka lat analizie bezpieczeństwa i dotyczy konkretnego produktu, z określonym gatunkiem owada i dokładnie sprecyzowanym sposobem jego przetwarzania. Oczywiście firma sama musi wcześniej wystąpić do UE o takie zezwolenie.

**Czyli informacje o zezwoleniu na jedzenie świerszczy to przesada?**

– To bardzo duże uproszczenie. Co ciekawe, pierwsze zgody na spożywcze wykorzystanie owadów zostały wydane w 2021 r. Firma Agonutris dostała zgodę na produkt z suszonymi larwami mącznika młynarka, a firma Fair Insects – z suszoną i mieloną szarańczą. W 2022 r. wydano kolejne zgody, również dla Fair Insects – na suszonego i mielonego



*Pierwsze zgody na spożywcze wykorzystanie owadów zostały wydane w 2021 r. Firma Agonutris dostała zgodę na produkt z suszonymi larwami mącznika młynarka, a firma Fair Insects – z suszoną i mieloną szarańczą*

PROF. DAMIAN JÓZEFIAK

• Firma HiProMine planuje znaczący rozwój

FOT. MATERIAŁY PRASOWE



świerszcza oraz mącznika młynarka. W tym roku natomiast firma Cricket One otrzymała zgodę na spożywcze wykorzystanie odłuszczonych świerszczy domowych, a Ynsect – na suszonego pleśniakowca. To oznacza, że białko z owadów jest wciąż trudno dostępne w porównaniu ze skalą produkcji spożywczej.

**Rozumiem, że te zezwolenia są publikowane?**

– Oczywiście, wszystkie procedury są jawne, a każda zgoda, począwszy od 2021 r., jest bardzo szeroko opisywana i promowana w mediach przez producentów owadów. Jawne i opisywane na stronach unijnych są również procedury zmierzające do dopuszczenia na rynek spożywczy kolejnych gatunków owadów. Stąd wiadomo, że obecnie trwa certyfikacja dotycząca *Hermetia illucens*, pszczoły miodnej i świerszcza bananowego.

**Czy w najbliższym czasie można się spodziewać kolejnych zmian w unijnych przepisach ułatwiających wprowadzanie owadów na rynek spożywczy?**

– Procedury unijne są skomplikowane, czasochłonne i drogie. Z całą pewnością następnym gatunkiem owadów zostaną dopuszczone do wykorzystania w przemyśle spożywczym, ale na zmianę przepisów dotyczących przebiegu certyfikacji zapewne poczekamy jeszcze kilka lat.

**Ile pana zdaniem potrzeba czasu, by owady rzeczywiście pojawiły się na naszych stołach?**

– To zupełnie nieprzewidywalne. Jeszcze nie tak dawno mało kto mógł przelknąć surową rybę w sushi. Wszystko zależy od tego, czy produkty pochodzące od owadów staną się modne. Od tego zależy też, czy ta produkcja będzie opłacalna w sektorze spożywczym.

**A jak wygląda obecnie produkcja HiProMine?**

– Niestety obecnie produkujemy na niewielką skalę. Są to wartości rzędu kilkudziesięciu ton żywca miesięcznie i stanowi to 100 proc. możliwości naszego zakładu w Robakowie. W tej chwili jest to właściwie pilotażowy zakład produkcyjny, który pozwolił dopracować i opatentować technologię prowadzenia rozrodu oraz przetwórstwa produktów pochodzących z owadów.

Produkcja strictly przemysłowa rozpocznie się dopiero w nowym zakładzie w Lubuskim. Jesteśmy na starcie tej budowy – mamy już wszystkie pozwolenia administracyjne i wkrótce rozpoczynamy prace. Będziemy tam produkować 25 tys. ton żywca rocznie i drugie tyle nawozu. Ten zakład będzie gotowy do połowy 2024 r. Natomiast centrum genetyki i rozrodu pozostanie w Robakowie.

**Ostatnio zakończyliście nową emisję akcji. Ile pieniędzy udało się zebrać?**

– To była nasza pierwsza emisja akcji od momentu od debiutu spółki HiProMine na giełdzie w 2021 r., kiedy to zebraliśmy ponad



26 mln zł z emisji przeprowadzonej w trybie subskrypcji prywatnej. Wówczas była to największa emisja w historii polskich spółek zmierzających na rynek NewConnect. Teraz wyemitowaliśmy kolejną serię akcji i pozyskaliśmy następne 51 mln zł.

### Obecnie hodujecie tylko hermetię czy również inne owady?

– Od 2019 r. produkujemy już tylko jeden gatunek – *Hermetia illucens*, czyli muchę, która nie ma polskiej nazwy. Larwy hermetii są bogate w białko, wapń i tłuszcz. Insekt jest również bogatym źródłem kwasu laurynowego, który działa antybakteryjnie i wspomaga układ immunologiczny.

W przeszłości badaliśmy możliwości produkcyjne ponad 20 gatunków owadów, później

ograniczyliśmy się do dwóch, czyli właśnie do hermetii i mącznika, bo ich hodowla okazała się najbardziej opłacalna ekonomicznie. Ostatecznie, podobnie jak ponad 80 proc. zakładów w tej branży, postawiliśmy na hermetię, bo ona ma najbardziej wszechstronne zastosowanie, a przy tym jej hodowla jest bardzo wydajna. Jej cykl rozwojowy jest stosunkowo krótki, tuc trwa zaledwie siedem dni, a osobniki dorosłe nie wymagają odżywiania, co też ułatwia prowadzenie rozrodu. Mącznik jest nieco łatwiejszy w hodowli, ale potrzebuje bardzo dużo droższej paszy. Poza tym larwy mącznika łatwo przegryzają różne materiały, nawet plastik, i trudniej zachować odpowiedni poziom bioasekuracji, czyli izolacji produkcji od otoczenia. Przewagą hermetii jest również to, że – jako gatunek tropikalny – nie jest w stanie w naszym klimacie rozmna-

żać się poza zakładem i cechuje ją wysoka czystość mikrobiologiczna.

### Mówi się, że białko owadów to szansa dla naszej planety. Jak należy to rozumieć?

– Produkcja białka pochodzenia zwierzęcego jest droga – do otrzymania 1 kg takiego białka potrzeba nawet 15 kg roślin i jest to głównie hodowla przemysłowa, która bardzo zanieczyszcza środowisko. Szacuje się, że aż 14,5 proc. emitowanych gazów cieplarnianych, związanych z działalnością człowieka, pochodzi właśnie z hodowli zwierząt gospodarskich, głównie krów. W przeliczeniu na kilogram żywego emisja gazów cieplarnianych przy produkcji owadów jest 700-800 razy mniejsza. Hodowla owadów wymaga też niewiele wody i prowadzona jest w systemie 3D, czyli z wykorzystaniem całej kubatury hali, dzięki temu w rocznym cyklu wegetacyjnym z 1 tys. m kw. uzyskuje się 6,5 tys. ton owadów. Dla porównania – z takiej powierzchni można zebrać 3-5 ton nasion soi.

### Jak obecnie wygląda rynek zbytu firmy HiProMine?

– Koncentrujemy się na rynku pet food, czyli karmy dla psów i kotów. Zainteresowanie owadami jest w tej branży bardzo duże i udało nam się pozyskać kilku ważnych klientów. Nasze produkty znajdują się na przykład w szeroko reklamowanej ostatnio w mediach karmie dla psów z owadami.

Jeśli chodzi o rynek zbytu, to mogę zdradzić, że podpisaliśmy już listy intencyjne z wieloma producentami, co gwarantuje nam bezproblemową sprzedaż całej wytworzonej biomasy już po zakończeniu całego procesu inwestycyjnego. I mam na myśli nie tylko białko owadów, ale również nawóz, którym bardzo interesują się firmy działające na rynku agronomicznym, bo – oprócz pierwiastków i mikroelementów – zawiera także chitynę, która jest biostymulatorem wzrostu. Dodatkowo ma taką strukturę, która za-

trzymuje wodę w glebie, oraz ma certyfikat, który pozwala stosować go w uprawach ekologicznych.

### Czy w ostatnich latach wyrosła wam na polskim rynku konkurencja?

– W Polsce nie się w ostatnich latach nie zmieniło – nadal jesteśmy jedynym producentem owadów w skali przemysłowej. Co jakiś czas widzimy, że powstają start-upy, które starają się iść w nasze ślady, ale – z tego, co wiemy – na razie są na etapie badań i produkcji w laboratoriach.

### A jak wygląda rynek produkcji owadów w Europie?

– Na podstawie analizy sprawozdań finansowych konkurencyjnych firm można powiedzieć, że zajmujemy pozycję nr 2 pod względem wartości przychodów ze sprzedaży. Na pierwszym miejscu jest holenderski Protix, czyli jedyna firma z działającym zakładem w skali przemysłowej, wytwarzająca prawie 10 tys. ton owadów rocznie. Na podobnym do naszego poziomie rozwoju są jeszcze trzy firmy francuskie, dwie hiszpańskie oraz jedna duńska. I to jest nasza najpoważniejsza konkurencja, z którą będziemy się mierzyć w kolejnych latach. Warto podkreślić, że konkurencja ma dużo łatwiej. Oprócz wsparcia politycznego otrzymuje pokaźne dofinansowania od inwestorów. Np. w tym roku francuski Ynsect otrzymał w kolejnej rundzie inwestycyjnej 160 mln euro, co daje mu już ponad 600 mln euro zewnętrznego dofinansowania, a firma ciągle jest na etapie budowy pierwszego zakładu, choć planuje już dwa kolejne. Inna francuska firma na podobnym etapie rozwoju – InnovaFeed – otrzymała już łącznie ponad 500 mln euro dofinansowań od inwestorów. Wiele innych start-upów pozyskało około 100 mln euro. My nie możemy nawet zbliżyć się do takich kwot, bo łącznie dostaliśmy najwyższej 25 mln euro. Przy większym dofinansowaniu budowę zakładu mielibyśmy już za sobą. ●

wyborcza.biz/b2b

Piszemy o tym,  
co ma znaczenie

dla FIRM  
i INSTYTUCJI



Ten biznes przyciąga coraz więcej młodych ludzi

ROZMOWA Z

**ADRIANEM KOSTRZĘBSKIM**

rzecznikiem prasowym ESL Polska  
**I URSZULĄ KLIMCZAK**

dyrektorem departamentu rozwoju zawodników w ENCE, jednej z najlepszych na świecie drużyn w Counter Strike: Global Offensive

**TOMASZ CZOIK: Wiele osób z pokolenia dzisiejszych dwudziesto- i trzydziestolatków wielokrotnie słyszało z ust rodziców: „Nie graj tyle, ucz się”. Czy takie imprezy jak Intel Extreme Masters (w lutym odbyła się kolejna edycja tego wydarzenia) są dowodem, że był to błąd?**

**ADRIAN KOSTRZĘBSKI:** Zdecydowanie tak. Miałem w domu bardzo podobnie. Mama powtarzała: „Zostaw te głupie gierki, one nigdy nie dadzą ci pieniędzy”. I czasem, gdy mam ochotę popsuć sympatyczną atmosferę niedzielnych rodzinnych obiadów, przypominam o tym mamie. (śmiech)

A tak mówiąc serio: IEM to impreza, która z jednej strony może зараzić wielu młodych ludzi pasją do e-sportu i zmotywować do dalszego rozwoju w tej dziedzinie, ale przede wszystkim rozwiewa szkodliwe stereotypy. Podczas IEM możemy podziwiać absolutnie najlepszych zawodników na świecie, którzy dużo trenują, dbają o rozwój fizyczny i mentalny, prowadzą bardzo zrównoważone życie.

**To spróbujemy się zmierzyć z niektórymi stereotypami. Na początku kwestia finansowa – ile zarabiają najlepsi e-sportowcy zawodnicy na świecie?**

**URSZULA KLIMCZAK:** Global Offensive: W przypadku topowych organizacji gracze mogą liczyć na podstawę w wysokości 15-60 tys. euro miesięcznie. A do tego dochodzą jeszcze różnego rodzaju premie, dodatki za konkretne osiągnięcia, dochody ze streamingu i umów sponsorskich.

**Do takich zarobków nie zbliża się wielu profesjonalnych piłkarzy.**

**A.K.:** Owszem, ale myślę, że na porównania do piłki nożnej w kwestiach finansowych jest jeszcze za wcześnie. Choć np. otoczka związana z transferami najlepszych graczy wygląda bardzo podobnie. Zmianom barw klubowych topowych zawodników towarzyszą bardzo duże emocje.

**Czy zarobki rzędu 15-60 tys. euro miesięcznie dotyczą także graczy z Polski?**

**U.K.:** Tak, kilku z nich mieści się w dolnych widełkach tego przedziału. Z biegiem lat z pewnością będzie ich więcej.

**A ile osób w Polsce żyje obecnie z e-sportu?**

**A.K.:** Jeśli do graczy dorzucimy influencerów, streamerów i pracowników zatrudnionych w firmach zajmujących się e-sportem i organizujących wydarzenia w tej branży, śmiało możemy mówić o tysiącach osób.

**Kolejny stereotyp: zapaleni gracze to osoby totalnie odrealnione, bez przyjaciół.**

**U.K.:** Musimy zdecydowanie odróżnić gracza komputerowego od zawodnika e-sportowego. Pracuję z najlepszymi zawodnikami na świecie i ten stereotyp absolutnie nie znajduje potwierdzenia. Nie ma tu grania po 15-18 godzin dziennie. Profesjonaliści mają gigantyczną pracę do wykonania. Jest duży nacisk na dietę, sport, trening mentalny a do tego wizyty u fizjoterapeuty. Turnieje są bardzo wymagające fizycznie i mentalnie – po kilkugodzinnych pojedynkach zawodnicy są ekstremalnie zmęczeni. Nie ma możliwości, aby wytrzymywali tyle godzin przed komputerem bez wcześniejszego przygotowania. Wbrew pozorom nawet w e-sporcie nietrudno też o kontuzje, wynikającą np. z nieprawidłowej postawy przed komputerem.

E-sport to także niesamowita ilość nauki, analitycznego myślenia i intelektualnego wysiłku. Zawodnicy uczą się różnych strategii, które muszą wdrożyć w odpowiednich momentach pojedynku. A wszystko to przy nieustannej presji – rozgrywki na żywo śledzą tysiące, a w sieci nawet miliony osób.

# Jak sport, tylko z „e”

– E-sport to przede wszystkim gałąź biznesu, która bardzo intensywnie rośnie. Wartość rynkowa całej branży szacowana jest dziś na 1,2-1,3 mld dolarów – mówi Adrian Kostrzębski, rzecznik prasowy ESL Polska, firmy organizującej wydarzenia e-sportowe.



• Tegoroczna edycja Intel Extreme Masters w Katowicach

FOT. GRZEGORZ CELEJEWSKI / AGENCJA WYBORCZA.PL

**Czym e-sport jest dziś tak naprawdę? Dyscypliną sportu, formą rozrywki, dobrze funkcjonującym biznesem? Czy może wszystkim po trochu?**

**A.K.:** To przede wszystkim gałąź biznesu, która bardzo intensywnie rośnie. Ale e-sport dostarcza również rozrywki i ma wszystko to, co występuje w sporcie tradycyjnym. Jest rywalizacja, są emocje, profesjonalni zawodnicy, kluby i rozgrywki. Pojawiają się nawet krajowe związki e-sportowe, choć nie funkcjonują jak np. PZPN, który ma wyłączność na organizowanie rozgrywek piłkarskich w Polsce.

E-sport nie musi być stawiany jako alternatywa dla tradycyjnego sportu. Myślę, że te dwa światy mogą ze sobą współpracować. Jeden może być wykorzystywany do popularyzacji drugiego. Przykład? W programie przelozonych na ten rok igrzysk azjatyckich znalazło się miejsce dla e-sportowej rywalizacji. Być może w ślad za tą imprezą pójda kolejne.

**Jak to się w ogóle stało, że rozgrywki e-sportowe wyszły z niszy i dziś odbywają**

**się w dużych halach i centrach kongresowych?**

**A.K.:** E-sport rósł organicznie. 20-25 lat temu był rozwijany przez grupę zapaleńców, którzy w wolnym czasie organizowali amatorskie rozgrywki. Odbywały się w kafejkach internetowych, salach zabaw czy klubach studenckich. Za bardzo ważny uważam ten moment, w którym e-sport wyszedł z ukrycia i zawitał do centrów handlowych. Dzięki temu trafił do większej liczby ludzi, zmaganiom mogły przyglądać się osoby, które przyszły po prostu na zakupy. Kolejnym krokiem było przejście do sal kinowych. To były przestrzenie, które sprzyjały rozgrywkom e-sportowym, ze względu na olbrzymie ekrany i miejsca siedzące pozwalające na wygodne obserwowanie zmagani.

Ale absolutnym przełomem dla e-sportu w Polsce było premierowe Intel Extreme Masters, zorganizowane w katowickim Spodku w 2013 roku. To była pierwsza edycja e-sportowej imprezy, „niedoklejona” do żadnego innego wydarzenia, a po prostu sa-

moistne przedsięwzięcie. Jej sukces spowodował, że po kilku latach to do niej dołączyłszy targi IEM Expo. W 2015 r. do użytku zostało oddane sąsiadujące ze Spodkiem Międzynarodowe Centrum Kongresowe i to pozwoliło nabrać nam rozpędu. Gigantyczne kolejki osób chcących oglądać kolejne edycje IEM były dowodem, że nie jest to już tylko „zabawa dla dzieci”, jak twierdzili złośliwi, ale naprawdę duże i ciekawe zjawisko.

O tym, że e-sport to nie przelewki, świadczą też dziś globalne statystyki. Według instytutu badawczego Newzoo wartość rynkowa całej branży e-sportowej szacowana jest na 1,2-1,3 mld dolarów. A na całym świecie jest ponad pół miliarda zadeklarowanych entuzjastów e-sportu. Śmiało można nazwać go więc branżą przyszłości.

**Jak rozpocząć przygodę z e-sportem? Wystarczy komputer i połączenie z internetem?**

**A.K.:** Z perspektywy zawodnika – tak, im są one lepsze, tym komfort grania większy. A za kilka lat być może wystarczy smartfon. E-sport mobilny to dziedzina, której wróżę ogromny sukces. Bo dostęp do telefonu ma dziś niemal każdy. A rywalizacja, dzięki rozwojowi technologii 5G, będzie możliwa w większej części świata.

**Jeśli rodzice chcą, żeby ich dziecko rozwijało talent piłkarski czy tenisowy, posyłają je na zajęcia do szkółek. A jak wygląda to w przypadku e-sportu?**

**U.K.:** Takich instytucji jeszcze nie mamy, nie wykluczam jednak, że za kilka lat powstaną. Są rodzice, którzy już dzisiaj proszą specjalistów o pomoc dzieciom w rozwoju ich e-sportowej pasji. Sama mam obecnie pod skrzydłami dwóch nastolatków, których rodzice chcieli, żeby ci chłopcy rozwijali to, co lubią robić, ale też nie zatrucili się w graniu. Balans jest bardzo ważny także u młodszych adeptów.

**A nie wystarczy po prostu zapisać dziecko do klasy e-sportowej, które w polskich liceach i wyrastają jak grzyby po deszczu?**

**U.K.:** Trzeba być bardzo czujnym. Wbrew temu, co się słyszy, klas e-sportowych z prawdziwego zdarzenia jest w Polsce bardzo mało. Można je policzyć na palcach jednej ręki. Tam młodymi ludźmi faktycznie zajmują się profesjonaliści, którzy uczą dobrych nawyków. Niestety, ale znam wielu przypadków klas e-sportowych, gdzie dodatkowe godziny informatyki są prowadzone przez osoby, które zarządzają: „No to teraz pogracie sobie przez trzy godziny...”

**A.K.:** A przecież klasa e-sportowa nie ma wcale uczyć grania w gry. To nie jest zadanie szkoły. Uczymy się grać w domu czy u kolegów. W szkole powinniśmy przyswajać umiejętności, które pozwolą na pracę w e-sporcie, ale nie jako gracz. Niech tam pojawiają się podstawy marketingu, zarządzanie projektami, dodatkowe zajęcia z angielskiego, analityka czy praca zespołowa. Bo wielu młodych ludzi ma problem, jak współpracować i rozmawiać z innymi.

**U.K.:** Chyba każdy miłośnik e-sportu marzy, żeby być rozpoznawalnym zawodnikiem i święcić triumfy. Uda się to jednak garście najbardziej wytrwałych. Ale to nie znaczy, że nie można znaleźć innej pracy w e-sporcie. Ta branża naprawdę ma ogromny potencjał zawodowy dla młodych ludzi.

**A.K.:** Świat e-sportu to rozbudowany ekosystem, który zrzesza specjalistów w wielu dziedzinach. Nie trzeba umieć świetnie grać, żeby współtworzyć jedno z największych wydarzeń na świecie czy niesamowite projekty. Współtworzymy branżę, która stoi na pograniczu rozrywki i rywalizacji, a co za tym idzie, zatrudniamy osoby specjalizujące się w produkcji telewizyjnej, koordynacji projektów, ale też specjalistki i specjalistów od marketingu, księgowości, mediów społecznościowych. Na swoim przykładzie mogę powiedzieć, że warto rozważyć budowanie kariery w tym kierunku, bo praca w e-sporcie daje mnóstwo satysfakcji i inspiracji. ●

**Rozmawiał Tomasz Czoik**



*Branża e-sportowa to nie tylko gracze. Naprawdę ma ogromny potencjał zawodowy dla młodych ludzi*

**URSZULA KLIMCZAK**

dyrektor departamentu rozwoju zawodników w ENCE, jednej z najlepszych na świecie drużyn w Counter Strike: Global Offensive



*E-sport nie musi być stawiany jako alternatywa dla tradycyjnego sportu. Te dwa światy mogą ze sobą współpracować*

**ADRIAN KOSTRZĘBSKI**

rzecznik prasowy ESL Polska







