



# Minister Sportu i Turystyki

---

BM-WRP.054.154.2024  
Warszawa, dnia 18 marca 2025 r.

Pan  
**Szymon Hołownia**  
Marszałek Sejmu  
Rzeczypospolitej Polskiej

Szanowny Panie Marszałku,

w odpowiedzi na interpelację nr 1774 Panów Posłów Szymona Pogody i Marcina Gwóździa w sprawie rozwoju e-sportu w Polsce, uprzejmie informuję co następuje.

Ministerstwo Sportu i Turystyki jest przeciwne wspieraniu rynku e-sportu i rozwoju kultury gamingowej ze środków publicznych.

Polska jest obecnie krajem o jednym z najniższych poziomów aktywności fizycznej w Europie, po Portugalii i Grecji – tak wynika z raportu WHO/OECD z 2023 r. „Step Up! Tackling the Burden of Insufficient Physical Activity in Europe”.

Ponadto, raport przygotowany przez Akademię Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie dowodzi, że poziom kompetencji ruchowych 94 proc. uczniów szkół podstawowych jest niewystraszający. Nie potrafią oni prawidłowo biegać, skakać, rzucać oraz chwycić.

Dlatego należy dążyć do zwiększenia aktywności fizycznej społeczeństwa we wszystkich grupach społecznych i środowiskowych. Naszym priorytetem jest rozwój dzieci i młodzieży oraz finansowanie sportu powszechnego. Za taką polityką przemawiają przywołane wyżej alarmujące dane o stanie kondycji fizycznej Polek i Polaków.

W ubiegłym roku Ministerstwo Sportu i Turystyki uruchomiło program Aktywna Szkoła, finansowany z budżetu państwa z łącznym budżetem w 2024 roku w wysokości ponad 200 mln zł. Jest to pierwszy tego typu program rządowy. Jego celem jest otwarcie dla wszystkich przyszłolnych boisk, bieżni czy siłowni po lekcjach, w weekendy i w wakacje. Lokalna społeczność zyskuje dzięki temu dostęp do sportowej infrastruktury i ma możliwość uczęszczać na zajęcia prowadzone przez nauczycieli wychowania fizycznego, trenerów i instruktorów. Aktywna szkoła to:

- zajęcia weekendowe – 1376 szkół, 2856 prowadzących zajęcia sportowe na terenie 778 gmin i 319 powiatów (w tym miast na prawach powiatu),
- aktywności orlikowe – 1641 orlików (i innych obiektów sportowych), 3000 animatorów sportowych, 1091 zaangażowanych jednostek samorządu terytorialnego,
- pozalekcyjne zajęcia sportowe – 7748 szkół, 10 212 prowadzących zajęcia sportowe, 13 770 grup ćwiczebnych, 230 909 uczniów, 1876 gmin, 380 powiatów (w tym miast na prawach powiatu),

- wsparcie sprzętowe dla szkół – 1166 szkół uzyskało dofinansowanie.

Tymczasem wspieranie e-sportu i jego rozwoju może przyczynić się do pogłębienia problemu braku aktywności fizycznej społeczeństwa. Długotrwała gra wpływa niekorzystnie na zdrowie fizyczne i psychiczne.

Realnym zagrożeniem jest także fala otyłości, na którą według danych Najwyższej Izby Kontroli z 2022 roku cierpi blisko jedna czwarta dorosłych Polaków. To choroba przewlekła, która prowadzi do zaburzenia czynności organizmu oraz problemów psychologicznych i społecznych. Jej naturalną konsekwencją jest zwiększenie ryzyka zachorowalności, m.in. na cukrzycę typu 2 i nadciśnienie tętnicze, oraz skrócenie oczekiwanej długości życia.

Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD) wskazuje, że otyłość przyczynia się do skrócenia długości życia osób nią dotkniętych średnio o około cztery lata w porównaniu do osób o prawidłowej masie ciała.

E-sport i gaming, związany z długim przesiadywaniem przed komputerem lub telewizorem, przyczynia się do rozwoju tego negatywnego zjawiska.

Niepokojące są także prognozy. Według szacunków NCD Risk Factor Collaboration w 2025 roku w Polsce 25,9 proc. kobiet i 30,3 proc. mężczyzn w wieku 20 lat lub więcej będzie zmagало się z otyłością.

To ogromne obciążenie dla polskiego systemu ochrony zdrowia. Z danych przytoczonych przez NIK wynika, że w 2022 roku wydatki bezpośrednie związane z otyłością sięgnęły 9 mld zł, a pośrednie prawie 27 mld zł.

Z branżą e-sportu jest też związane kolejne zagrożenie dotyczące używanego w grach modelu biznesowego tzw. loot box, porównywanego do grania w kasynie. To mikrotransakcje (jednorazowe, niskie opłaty), które pozwalają na otwarcie paczek, skrzynek z losowymi wirtualnymi przedmiotami. Taki system może skutkować uzależnieniami. Biorąc pod uwagę problem z brakiem weryfikacji wieku graczy, prowadzi to do sytuacji, w której do pierwszego kontaktu ze swego rodzaju hazardem dochodzi już w bardzo młodym wieku.

Uzależnienie od gier komputerowych zostało wpisane na listę chorób Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) w 2022 roku. Pokazuje to, że problem jest coraz poważniejszy, a wspieranie rynku e-sportu i rozwoju kultury gamingowej może przyczynić się do jego dalszego pogłębienia i przyspieszenia.

Z poważaniem  
z up. Ministra

Piotr Borys  
Sekretarz Stanu  
/podpisano kwalifikowanym podpisem elektronicznym/

Do wiadomości:  
KPRM – Departament Spraw Parlamentarnych