

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.01>

SPOŁECZNE I KULTUROWE UWARUNKOWANIA E-SPORTU

Wprowadzenie Czytelnika w problematykę sportu elektronicznego rozpoczynamy od słów Michała Jasnego (2019), jednego ze współredaktorów tomu, który wyraził przekonanie, że:

„Bez względu na to, czy współzawodnictwo w grach komputerowych nazwiemy «e-sportem» czy «esportem» oraz czy uznamy jego sportowy status, pozostanie on dynamicznie rozwijającym się, istotnym społecznie i inspirującym naukowo fenomenem kulturowym. W pytaniach o ponowoczesne perspektywy i stan badań nad sportem w naukach społecznych prawdopodobnie coraz trudniej będzie pominąć e-sport, a w przyszłości może się on stać jednym z największych wyzwań w tym zakresie” (s. 68-69).

Zjawisko e-sportu obecne jest w światowym dyskursie naukowym od co najmniej kilkunastu lat (Thiel, John 2018; Hindin i in. 2020; Reitman i in. 2020), a w Polsce zainteresowanie tą problematyką systematycznie rośnie. E-sportowi przyglądają się przedstawiciele różnych dyscyplin, od nauk o kulturze fizycznej (Stępnik 2009; Jasny 2020a, 2020b; Sahaaj 2021), przez socjologię (Dąbrowski 2011; Nosal 2015; Nyćkowiak 2018; Nyćkowiak, Kołodziej 2018; Kołodziej 2019), aż po filozofię (Michaluk, Pezdek 2016), a nawet nauki prawne (Klimczyk, Leciak 2020; Grzybczyk 2021). Katalog ten nie wyczerpuje rzecz jasna listy publikacji, które na gruncie różnych dyscyplin naukowych podejmowały temat e-sportu.

Oddawany w ręce Czytelnika tom poświęcony jest refleksji nad społeczno-kulturowymi wymiarami e-sportu. Autorzy przedstawiają szerokie spektrum zagadnień umożliwiających lepsze zrozumienie omawianego zjawiska. Podejmowane przez nich tematy w innowacyjny i interesujący sposób przybliżają teoretyczne oraz empiryczne podstawy naukowego spojrzenia na to zagadnienie. Autorzy reprezentują różne dyscypliny, udowadniając jak istotna dla uprawiania nauki okazuje się interdyscyplinarność lub nawet transdyscyplinarność. Dotyczy to zwłaszcza takich obszarów, jak właśnie e-sport, który wymyka się sztywnym podziałom na dyscypliny i uzasadnienie dla naukowych studiów znajduje na styku różnych dyscyplin, najczęściej zmuszając do przekraczania ich granic metodologiczno-teoretycznych.

Wśród zagadnień, które Czytelnik odnajdzie w niniejszym tomie znalazły się kwestie dotyczące profesjonalizacji aktywności e-sportowej oraz jej etycznych uwarunkowań. Refleksji poddane zostało zjawisko grywalizacji w odniesieniu do aktualnych problemów związanych z przebiegiem pandemii COVID-19. Uwadze Autorów nie umknęły także zagadnienia związane z rozwojem branży e-sportowej z perspektywy twórców technologii i treści oraz z perspektywy ich odbiorców. W tomie zaznaczył się również wątek wielowymiarowego przygotowania do podejmowania aktywności e-sportowej – w zakresie treningu mentalnego oraz fizycznego. Nie zabrakło także próby ustalenia, które aktywności e-sportowe mogą uzyskać status aktywności sportowej. Wątki e-sportowe zamykają artykuły dotyczące kwestii emancypacji kobiet i mniejszości seksualnych w kontekście e-sportu oraz kreacji wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych.

W artykule otwierającym tom 47/2 „Rocznika Lubuskiego” Tomasz Sahaj dokonał przeglądu zjawisk charakteryzujących współczesne znaczenie gier elektronicznych w rzeczywistości społecznej. Posługując się licznymi przykładami, Autor przedstawił argumentację na rzecz między innymi: postępujących procesów cyfryzacji społeczeństwa, w tym także sportu, spotęgowanych pandemią COVID-19; edukacyjnej, jak również integracyjnej funkcji gier; zmiany obowiązującego paradygmatu w kierunku „destereotypizacji” i nobilitacji gier; instytucjonalizacji elektronicznego sportu; oraz nieustannie rosnącego zainteresowania omawianym fenomenem obserwowanym w świecie nauki.

W kolejnym tekście Andrzej Stępnik zestawił podstawowe kategorie dysfunkcji elektronicznego sportu. Przedstawił koncepcję rozwoju moralnego Lawrence’a Kohlberga, wskazując na jej użyteczność w ramach refleksji nad e-sportem, oraz zasadę *fair play* jako potencjalny rezerwuar norm i wartości, składających się na etykę współzawodnictwa w grach wideo. W swojej pracy Autor zaproponował składający się z kilku poziomów model systemu normatywnego, regulującego postawy zawodników, sędziów i organizatorów rozgrywek w sporcie elektronicznym.

Z kolei Kamil Kleszczyński w swoim artykule poszukuje odpowiedzi na pytanie o to, do jakiego stopnia technologia cyfrowa, która odgrywa kluczową rolę w przebiegu wielu procesów społecznych, kształtowana jest w kierunku form grywalnych. Autor wykazuje, że nasze otoczenie, stając się coraz bardziej zcyfryzowane, sprzyja wprowadzaniu w jego obszar elementów grywalizacyjnych. Odczuwamy to coraz bardziej świadomie, jako swoiste uczestniczenie w grze, a pandemia COVID-19 procesy te tylko wzmocniła. Dzieje się tak w związku z przyspieszeniem procesów cyfryzacji, których akceleratorem stała się w wielu obszarach właśnie pandemia COVID-19.

Nie tracąc z pola widzenia szeregu negatywnych skutków, jakie to ze sobą niesie, należy zgodzić się z Autorem, że proces ten związany jest z potencjałem, jaki niesie ze sobą grywalizacja. Upraszcza ona procesy skomplikowane i sprowadza ich przebieg do formy sprzyjającej redukcji dyskomfortu spowodowanego ograniczeniami związanymi z pandemią COVID-19.

W dalszej części tomu Bastian Kordyaka, Björn Kruse i Björn Niechaves pokazują, w jaki sposób kwestia identyfikacji marki związana jest z poziomem zaangażowania odbiorców treści e-sportowych. Zwiększenie wysiłków w zakresie projektowania technologii z uwzględnieniem czynników sprzyjających identyfikacji marki, powinno przyczynić się zdaniem Autorów do poprawy zaangażowania u konsumentów takich treści. Autorzy udowadniają, że wraz z wiekiem zmniejsza się szansa na skuteczne powiązanie identyfikacji marki z zaangażowaniem odbiorcy treści e-sportowych.

Kwestię wieku odbiorców treści e-sportowych odnajdujemy także w kolejnym artykule autorstwa Mehmeta Kartala i Cenka Temela, którzy pokazują, w jaki sposób kształtowane są wyobrażenia studentów na temat koncepcji e-sportu i jego konotacje. Wyniki ich badań wskazują na rosnący potencjał rozwoju aktywności e-sportowych w młodej populacji, która może ich zdaniem mieć zasadnicze znaczenie dla rozwoju branży e-sportowej.

Natalia Koperska dokonała przeglądu literatury przedmiotu, artykułów naukowych poświęconych możliwościom zastosowania gier komputerowych w edukacji, ze szczególnym uwzględnieniem treningu mentalnego. Autorka, w sposób syntetyczny, opisała wyniki badań dotyczące obszarów, na których rozwój bądź doskonalenie może wpływać, uzupełniające trening mentalny i fizyczny, korzystanie z gier komputerowych. Kompilacja ta obejmuje aspekty, takie jak: wrażliwość wzrokowa i wrażliwość na kontrast; umiejętności motoryczne, takie jak precyzja ruchów; umiejętność szybkiego podejmowania decyzji w zmiennych okolicznościach; koncentracja; czy kompetencje społeczne (umiejętności interpersonalne, lideryskie i komunikacyjne). W pracy zawarto też głos w dyskusji nad wpływem gier na agresywne zachowania młodzieży.

Wątek przygotowania do podejmowania aktywności e-sportowej powraca w tekście Michała Jasnego i Tomasza Sodomirskiego. Choć wskazują oni na to, że e-sport nie został jak dotąd uznany za dyscyplinę sportową, można przyjrzeć się reżimowi treningowemu e-sportowców sprawdzając, na ile jest to trening porównywalny z tradycyjnym treningiem sportowym. Autorzy ustalili, że ćwiczenia fizyczne, dieta, sen i środki farmakologiczne nie odgrywają istotnej roli w codziennym treningu zawodników e-sportowych, a są to oczywiście czynniki kluczowe dla treningu w klasycznym rozumieniu przygotowania do aktywności sportowej. Mimo to zawodni-

cy mają świadomość, że prozdrowotny styl życia sprzyja odnoszeniu sukcesów e-sportowych, dlatego bezpośrednio przed turniejami zwiększają wysiłki w celu wprowadzenia odpowiedniej diety i poświęcenia czasu na długi sen.

W dyskusję nad tym, jakie aktywności mogą zostać uznane za e-sportowe wpisuje się także artykuł Michała Dąbrowskiego. Podejmuje się on odpowiedzi na pytanie o to, czy szachy można uznać za sport i e-sport. Próbując odpowiedzieć na postawione pytanie, autor analizuje szachy w kontekście trzech definicji – sportu, gry i zabawy oraz e-sportu. Rozważania Autora pokazują, że w określonej perspektywie szachy mogą wpisać się w każdy z tych trzech terminów. Zrealizowane przez Autora badania z osobami związanymi z profesjonalnym środowiskiem szachowym, miłośnikami szachów, e-sportowcami oraz osobami całkowicie z szachami niezwiązanymi stały się podstawą do sformułowania interesujących wniosków. Autor stwierdza, że szachy należy określić mianem sportu, jako e-sport są one z kolei zjawiskiem całkowicie nowym, nie do końca rozpoznanym. Jednocześnie należy pamiętać o tym, że w określonych przypadkach pozostają one jedynie formą gry i zabawy.

Marek Kołodziej podejmuje w swoim artykule problematykę emancypacji kobiet poprzez sport, w tym również e-sport. Sam artykuł ma jednak szerszy wydźwięk, nie ogranicza się jedynie do emancypacji kobiet. Odwołując się do Anthonego Giddensa Autor pokazuje, w jaki sposób sport, a w szczególności e-sport może stać się narzędziem uprawiania polityki, w tym polityki emancypacyjnej. Wskazując fakty z historii, które miały związek z obecnością kobiet w sporcie, Marek Kołodziej udowadnia, że polityka emancypacji poprzez sport dotyczyć może różnych kategorii społecznych i mniejszości, na przykład seksualnych. Jednocześnie Autor wskazuje na dwa główne źródła tego typu zjawisk w obszarze e-sportu. Pierwszym są gry, do których twórcy wprowadzają elementy istotne z punktu widzenia wspierania tolerancji i równouprawnienia. Drugim źródłem są środowiska graczy, w których coraz częściej pojawiają się zarówno kobiety, jak również osoby otwarcie mówiące o swojej, odmiennej od heteroseksualnej, orientacji.

Zamykając wątek e-sportowy, Artur Kinal podnosi problem autokreacji polskich e-sportowców w mediach społecznościowych. Rozwój Internetu i wzrost popularności nowych mediów sprawił, że stały się one jednym z najważniejszych kanałów komunikacji dla polityków, osób publicznych, celebrytów, ale także sportowców. Autokreacja wizerunku w mediach społecznościowych stała się elementem określenia przynależności do danego środowiska, ale również strategii marketingowej. W przypadku e-sportowców jest to szczególnie istotne, ponieważ ich fani rekrutują się z określonych środowisk, ale też preferują taki właśnie rodzaj komunikacji. Artur Kinal

zestawia ze sobą pojęcia zawodnika i „nerda”, na podstawie profili facebookowych najlepszych polskich zawodników e-sportowych podejmuje próbę analizy przyjętej przez nich strategii autoprezentacji. Autor wskazuje profile, których treść i sposób prowadzenia każe umiejscowić je w obszarze półprofesjonalnego, hobbistycznego traktowania e-sportu i środowiska „nerdów” oraz te, które wskazują na silną profesjonalizację tej aktywności. Jednocześnie stawia pytanie o to, czy możliwe jest, że pewne elementy związane z wizerunkiem „nerda” zostaną przejęte przez coraz bardziej profesjonalizującą się scenę e-sportową.

Ostatnia część tomu zawiera artykuły poświęcone kwestiom postrzegania ubóstwa na Ukrainie i migracji zarobkowych Ukraińców, a część tę zamyka artykuł koncentrujący się na barierach współpracy międzysektorowej na styku biznesu i ekonomii społecznej.

Natalia Pohorila wyjaśnia, w jaki sposób paternalizm państwowy, materializm i ksenofobia mogą wpływać na postrzeganie ubóstwa w kategoriach winy ubogich i wskazuje na międzyregionalne różnice w ocenie owej indywidualnej winy osób ubogich.

Piotr Michalak za szczególnie istotne dla podejmowania przez Ukraińców decyzji o migracji zarobkowej uznaje uwarunkowania o charakterze ekonomicznym, związane z sytuacją na ukraińskim rynku pracy. O ile czynniki te wydają się w sposób oczywisty stymulować ruch migracyjny w kierunku polskiego rynku pracy, o tyle Autor słusznie wskazuje na to, że już poziom zaspokojenia potrzeb ukraińskich migrantów zarobkowych stanowi czynnik zmniejszający szansę ich pozostania w Polsce. Ma to znaczenie w ocenie długofalowych konsekwencji migracji zarobkowych dla polskiego rynku pracy, ale również wskazuje na ewentualnie przestrzenie interwencji, które mogłyby zwiększyć szansę na podjęcie decyzji o pozostaniu w Polsce na stałe.

W ostatnim artykule Anna Mielczarek-Żejmo i Rafał Sikora poszukują odpowiedzi na pytania o determinanty przebiegu relacji pomiędzy podmiotami ekonomii społecznej i sektora biznesu. Autorzy wskazują na istnienie szeregu barier wpływających na przebieg i efektywność współpracy pomiędzy obszarami ekonomii społecznej oraz biznesu. W instytucjonalnych, mentalnych i operacyjnych barierach upatrują oni kluczowych czynników decydujących o szansie powodzenia ewentualnej współpracy międzysektorowej.

Redaktorzy tomu wyrażają przekonanie, że składane na ręce Czytelnika zestawienie prac jest unikalne z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, jak dotąd na łamach „Rocznika Lubuskiego” nie prezentowano zagadnień dotyczących sportu elektronicznego. Po drugie, według naszej wiedzy, jest to pierwsze tego typu przedsięwzięcie o charakterze naukowym w Polsce.

Po trzecie, Autorzy artykułów sprostali wyzwaniu stworzenia tomu interdyscyplinarnego, stanowiącego szerokie forum dyskusji nad współczesnym znaczeniem i perspektywami rozwoju zjawiska e-sportu.

*Justyna Nyćkowiak
Tomasz Kołodziej
Michał Jasny*

Literatura | References

- DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [w:] Społeczne zmagania ze sportem, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacki, UAM, Poznań.
- GRZYBCZYK K. (RED.) (2021), E-sport. Prawne aspekty, Wolters Kluwer, Warszawa.
- HINDIN J., HAWZEN M., XUE H., PU H., NEWMAN J. (2020), E-sports, [w:] Routledge Handbook of Global Sport, red. J. Nauright, S. Zipp, Routledge, London.
- JASNY M. (2019), Sportowy wymiar „maniaczenia” przy komputerze, czyli kształtowanie sprawności fizycznej w ramach treningu w e-sporcie, [w:] Sport w nowocześnieści: konteksty, perspektywy badawcze, narracje, red. D. Mańkowski, W. Woźniak, Wydawnictwo w Podwórku, Gdańsk.
- JASNY M. (2020a), Doping in e-sports. An empirical exploration and search for sociological interpretations, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Sociologica”, 75, s. 85-99.
- JASNY M. (2020b), Methodological Dysfunctionalism and E-sports: A New Analytical Approach Application Perspective, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach”, 33, s. 139-152.
- KLIMCZYK Ł., LECIAK M. (RED.) (2020), E-sport. Aspekty prawne, C. H. Beck, Warszawa.
- KOŁODZIEJ T. (2019), The influence of players’ nationality on the effectiveness of eSports teams based on the example of The International DOTA 2 tournaments, „Review of Nationalities”, 9, s. 85-99.
- MICHALUK T., PEZDEK K. (2016), Rozporoszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach, [w:] Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki, red. J. Kosiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, AJD, PTNSS, Częstochowa.

- NOSAL P. (2015), Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 11(2), s. 16-38.
- NYĆKOWIAK J., KOŁODZIEJ T. (2018), Zróżnicowanie narodowościowe zespołów e-sportowych, [w:] Transgraniczność w perspektywie socjologicznej. Europa – podzielona wspólnota?, red. M. Zielińska, D. Szaban, B. Trzop, Lubuskie Towarzystwo Naukowe, Zielona Góra, s. 201-216.
- NYĆKOWIAK J. (2018), Playing Dota 2: professional careers in e-sports, „Rocznik Lubuski”, 44(1), s. 145-159.
- REITMAN J. G., ANDERSON-COTO M. J., WU M., LEE J. S., STEINKUEHLER C. (2020), Esports research: A literature review, „Games and Culture”, 15(1), s. 32-50.
- SAHAJ T. (2021), Cyberatletyka, cybersporty, e-sporty, sporty elektroniczne. Kultura fizyczna i sport w „rozszerzonej rzeczywistości”, [w:] Marginalizowane grupy społeczne w kontekście kultury fizycznej i sportu, AWF, Poznań.
- STĘNIK A. (2009), E-sport z perspektywy teorii sportu, „Homo Ludens”, 1, s. 213-222.
- THIEL A., JOHN J. M. (2018), Is eSport a „real” sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions, „European Journal for Sport and Society”, 15(4), s. 311-315.