
DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.03>

Tomasz Sahaj*

Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0633-7993>

e-mail: sahaj@awf.poznan.pl

**OD REKREACJI DO E-SPORTOWEJ
PROFESJONALIZACJI. KULTUROWO-SPOŁECZNE
ASPEKTY GIER ELEKTRONICZNYCH**

FROM RECREATION TO E-SPORTS PROFESSIONALIZATION.
CULTURAL AND SOCIAL ASPECTS OF ELECTRONIC GAMES

Keywords: electronic games, e-sports, culture, society.

The aim of this article is to present the dynamically developing phenomenon of gaming against the background of the broader social reality. Electronic games (computer games, console games, etc.) are a phenomenon of contemporary digital culture, which allow players to interact in the real and virtual worlds. Such games are used for more than just entertainment: they are part of practical applications used in medicine and rehabilitation, recreation and sport. E-sports is an expression of global trends. It is also a simulacrum of traditional sport, which imitates it in many respects but also establishes new social relationships. E-sports is slowly making its way into secondary and higher education, emerging as an integral component of modern physical education and professional sport.

***Tomasz Sahaj** – doktor nauk humanistycznych w zakresie filozofii, doktor habilitowany nauk o kulturze fizycznej; zainteresowania naukowe: kultura fizyczna i sport w ujęciu humanistyczno-społecznym.

OD REKREACJI DO E-SPORTOWEJ PROFESJONALIZACJI. KULTUROWO-SPOŁECZNE ASPEKTY GIER ELEKTRONICZNYCH

Słowa kluczowe: gry elektroniczne, e-sport, kultura, społeczeństwo.

Celem artykułu jest prezentacja dynamicznie rozwijającego się zjawiska gamingu na tle szerszej rzeczywistości społecznej. Gry elektroniczne (komputerowe, konsolowe i in.) są fenomenem współczesnej kultury cyfrowej, pozwalając graczom funkcjonować w świecie realnym i wirtualnym. Ich zastosowanie nie ogranicza się do rozrywki: gry wchodzą w skład praktycznych aplikacji służących w medycynie i rehabilitacji, rekreacji i sporcie. Emanacją globalnych trendów jest e-sport, będący symulakrem klasycznego sportu, naśladując go pod wieloma względami, ale i tworząc nowe relacje społeczne. E-sport stopniowo przenika do edukacji na poziomie szkoły średniej i wyższej, stając się elementem nowoczesnej kultury fizycznej i profesjonalnego sportu.

Wprowadzenie

Komputery korporacyjne i osobiste (PC – ang. *personal computer*), laptopy i tablety oraz telefony komórkowe i smartfony niemal od początku swojego istnienia zawierały gry w swoim menu. Zanim gry zostały „udomowione”, można było z nich korzystać w „salonach gier” (Szachy i automaty do gier...) ¹, w niektórych krajach azjatyckich nadal bardzo popularnych ², w Polsce występujących obecnie w skromniejszej postaci cyber-pubów ³. Cyfrowej rozrywce służą współcześnie wyspecjalizowane domowe konsole do gier. Do najbardziej znanych należą modele firm: Microsoft Xbox, Nintendo Wii, Sony PlayStation. Nowe formy rozrywki sprzężonej z rehabilitacją i e-sportem związane są z nowoczesną technologią VR (ang. *virtual reality*). Za pomocą większości platform można łączyć się z Internetem i dokonywać aktualizacji gry i urządzenia, w przypadku niektórych korzystać z gier sieciowych. Typ używanej platformy determinuje rodzaj dostępnej gry

¹Zob.: *Szachy i automaty do gier. Sentymentalne powroty*, 18. Millennium Docs Against Gravity Film Festival, 21-31.05.2021, <https://mdag.pl/18/pl/warszawa/homepage> [data dostępu: 20.04.2021].

²Zob. filmy: *Lato w Prowansji* (2014, franc. *Avis de mistral*, reż. Rose Bosch), *Między słowami* (2003, ang. *Lost in Translation*, reż. Sofia Coppola) i *Wasabi – Hubert zawodowiec* (2001, franc. *Wasabi*, reż. Gérard Krawczyk).

³Interesującymi miejscami są salony gier bukmacherskich, w których można obstawiać wyniki meczów sportowych, część z nich oglądając na dużych monitorach (Nosal 2019, s. 9-31).

(ewentualnie uniwersum szerszego, niż sama gra) i tym samym odmienne możliwości funkcjonowania zwanego „graniem” i różnorodne interpretacje tych pojęć. Ewolucja platform do gier odbiła się na terminologii z nimi związanej. Stąd biorą się określenia: „gry video”, „gry komputerowe”, „gry cyfrowe”, „gry elektroniczne” itp. W artykule używane będą zamiennie, chyba że kontekst na to nie pozwoli, gdyż nie są one synonimiczne, mają różne desygnaty i pojęciowe zakresy.

Gracz e-sportowy i komentator zawodów e-sportowych Paul „Redeye” Chaloner w przewodniku po świecie gamingu podał następujący podział: „Platformy – urządzenia do gier komputerowych. Komputer osobisty (gra się przy biurku, posługując się myszą i klawiaturą). Konsole wpinane do telewizora (Nintendo, Sony PlayStation, Microsoft Xbox, gry kontroluje się za pomocą padów). Konsole ręczne (Nintendo). Automaty do gry (używane w salonach gier komputerowych i podczas turniejów, z wbudowanym dżojstikiem i przyciskami). Urządzenia mobilne (smartfony i tablety kontrolowane za pomocą ekranu dotykowego)” (Chaloner, Sillis 2020, s. 9).

Możliwość grania na komputerach odkryto dość szybko – zarówno w urządzeniach korporacyjnych (biurach, firmach, uniwersytetach), jak i domowych komputerach osobistych. W domu można też było grać na takich rozrywkowych urządzeniach, jak Atari czy ZX Spectrum, przyłączanych do telewizora jako urządzenie peryferyjne, analogicznie do video. Gry w komputerach PC były urozmaicheniem dla pracowników biurowych, skracających sobie czas prostymi grami (np. karcianymi i zręcznościowymi), a w czasie „małyszomani” i mody na skoki narciarskie – grami „sportowymi”. Popularne w komputerach PC były szachy, które ex definitione są uznawane za sport, obok brydża sportowego, choć zdecydowanie różnią się od klasycznych rodzajów aktywności ruchowych uznawanych za dyscypliny i konkurencje sportowe. Szachy, z powodzeniem i bez zakłóceń uprawiane były przez Internet podczas lockdownu spowodowanego pandemią COVID-19, gdy inne zawody sportowe były odwołane. Ewokowały też stale aktualne pytania natury filozoficznej: czy człowiek może skutecznie rywalizować z komputerem, a nawet otrzymać od maszyny odpowiedzi na fundamentalne ludzkie pytania? Mistrzowie i arcymistrzowie szachowi od dziesięcioleci prowadzą nierówną rywalizację z coraz nowocześniejszymi komputerami. W 1996 roku komputer IBM Deep Blue pokonał szachowego mistrza świata Garri’ego Kasparowa. Szala zwycięstwa przechyliła się również na korzyść sztucznej inteligencji w rywalizacji w sudoku i go. W 2016 roku w stolicy Korei Południowej – Seulu – rozegrano mecz pomiędzy komputerem AlphaGo a południowokoreańskim mistrzem go Lee Sedolem. „Podczas gdy przed meczem przeważająca część profesjonalnych graczy go była pewna, że wygra Lee, po

przeanalizowaniu posunięć komputera większość w nich doszła do wniosku, że [...] ludzie nie mogą już mieć nadziei na pokonanie AlphaGo oraz jego następców” (Harari 2018, s. 406).

Cyfryzacja, hybrydyzacja i wirtualizacja rzeczywistości sportowej i społecznej

Od lat elektronika użytkowa z powodzeniem służy kulturze fizycznej, znacząco wspomagając aktywność ruchową, amatorski i profesjonalny sport, pełniąc różnorodne role. Symulatory w wielu dyscyplinach i konkurencjach sportowych efektywnie suplementują procesy treningowe, doskonaląc umiejętności psychofizyczne w warunkach stacjonarnych: w biegach (w tym narciarskich), bobslejach, Formule 1, kolarstwie, sportach lotniczych, strzelectwie, wyścigach samochodowych, a nawet w piłce nożnej. Lech Poznań posiada ultranowoczesny symulator piłkarski zainstalowany w centrum szkoleniowym w wielkopolskich Wronkach, powstały we współpracy z austriacką firmą Skills.lab⁴. Symulator stanowi przełom technologiczny nie tylko na poziomie polskiej piłki nożnej, ale i europejskich rozgrywek. „Ten system pozwala na rejestrowanie danych z treningów w różnych warunkach bez konieczności przenoszenia się z miejsca na miejsce. Zawodnicy wykonują ćwiczenia w symulatorze, na którym można ustawić różnorodne zadania i środki treningowe. Pozwala to podnieść umiejętności techniczne i szybkość boiskowych decyzji. Ponadto może on przyczynić się do jeszcze szybszego powrotu do zdrowia po kontuzji, skracając okres rekonwalescencji. Pierwszy taki projekt miał swój początek na początku 2019 roku w Ingolstadt w Niemczech. Trzy kolejne areny są w drodze, a ich gospodarzami będą między innymi Bayern Monachium i Lech Poznań. Ostatnia z nich powstanie z kolei w centrum treningowym COPA w okolicach San Francisco” (Nawrot 2019, s. 17).

Elektronika pozwala na bieżąco zbierać dane biometryczne z organizmów sportowców podczas treningów i meczów, ale także digitalizować ich do postaci cyfrowej (technologia *motion capture*), dzięki czemu takie gry sportowe, jak FIFA czy Futbol Manager są tak realistyczne. Zawansowane możliwości monitoringu organizmu posiadają dziś też tak powszechne media intymne, jak smartfony i smartwatche; od krokomierza, przelicznika spalania kalorii i pulsometru poczynając. Elektronika użytkowa jest niezwykle przydatna w stacjonarnym treningu biegania i jazdy na rowerze. Dzięki temu w okresie pandemii COVID-19 i lockdownu można było uprawiać niezbędną dla kondycji i zdrowia psychofizyczną aktywność ruchową w domu, a organizatorzy zawodów sportowych w wielu dyscyplinach (ko-

⁴<https://www.skills-lab.com> [data dostępu: 02.08.2021].

larstwa, piłki nożnej, szachów, wyścigów samochodowych i in.) organizowali je w formie cyfrowej za pomocą nowoczesnych technologii i elektronicznych mediów. Aplikacja Rouvy – Indoor Cycling Workout App⁵, powiązana z projekcją obrazu pokonywanej trasy kolarskiej i widokiem biorących udział w rywalizacji zawodników, możliwa do zainstalowania na wszystkich urządzeniach mobilnych funkcjonujących na najpopularniejszych systemach operacyjnych, przyczyniła się do pobicia nowych rekordów i „życiówek”. W 2020 roku z uwagi na pandemię COVID-19 zawody biegowe Wings for Life World Run odbywały się w nieco zmienionej formie: uczestnicy biegli indywidualnie, w dowolnym miejscu, ale z (płatną) lokalizującą aplikacją AppRun, rejestrującą ich aktywność i podczas biegu łączącą się online z pozostałymi zawodnikami, porównując ich wyniki. W takich warunkach rywalizacja sportowa nabrała szczególnego wymiaru. Cristiano Ronaldo rzucił wyzwanie internautom w wykonywaniu trudnego ćwiczenia, w którym uważał się za specjalistę, lecz szybko został pokonany przez kontrowersyjną lekkoatletkę Caster Semenya.

Rywalizacja w świecie realnym i wirtualnym jest domeną sportowców, z których wielu jest namiętnymi graczami komputerowymi. Fanem elektronicznych gier piłkarskich z serii FIFA⁶ jest reprezentant Polski Arkadiusz Milik, który został oficjalnym ambasadorem polskiej edycji FIFA 2016, dołączając do grona znanych postaci – ambasadorem gry FIFA – z Lionelem Messim na czele. Przed prapremierą FIFA 2016 Milik, wówczas napastnik i snajper Ajaxu Amsterdam, zmierzył się z innym, późniejszym reprezentantem Polski – grającym w Lechu Poznań, a następnie w Dynamie Kijów – Tomaszem Kędziorą – rywalizując w najpopularniejszym trybie gry FIFA 15 Ultimate Team (*Milik i Kędziora...* 2015). Na obozach i zgrupowaniach sportowych gry komputerowe, obok komunikatorów, aktywności na portalach społecznościowych, oglądania filmów i słuchania muzyki, są najpopularniejszym sposobem spędzania czasu wolnego przez zawodników; dzieci, młodzież i dorosłych. Zaangażowanym graczem komputerowym jest tenisista Jerzy Janowicz, znany z równie agresywnej gry na korcie, jak i na komputerze oraz konsolach do gier. Janowicz, notowany niegdyś na 14. pozycji w rankingu ATP⁷, od kilkunastu lat jest zaawansowanym e-graczem, poświęcającym wiele czasu na gry indywidualne i drużynowe (Kądziela, Szczepański 2016)⁸.

⁵<https://rouvy.com> [data dostępu: 02.08.2021].

⁶Na okładce gry FIFA 2010 jest Robert Lewandowski, w 2020 roku uznany za najlepszego piłkarza przez FIFA, UEFA i PZPN oraz w 86. plebiscycie *Przeglądu Sportowego*.

⁷<https://www.atptour.com> [data dostępu: 02.08.2021].

⁸Wywiady z Jerzym Janowiczem i filmy z nim można zobaczyć na portalu Cyber-

Interaktywne konsole do gier i ich multimedialne zastosowania

Interaktywne konsole do gier są pod wieloma względami multimedialne: pozwalają na indywidualną i grupową aktywność ruchową w warunkach domowych i instytucjonalnych. Mają charakter integracyjny i socjalizacyjny, aktywizując także przedstawicieli marginalizowanych grup społecznych: kobiety, niepełnosprawnych i seniorów (zob. Juul 2010, s. 8-12; Mańkowski 2010, s. 310; Bomba 2016, s. 244-245). Słynny psycholog społeczny Philip G. Zimbardo⁹ wraz z Nikitą S. Coulombe dostrzegli prospołeczny, prozdrowotny i rekreacyjny walor tych urządzeń, pisząc: „Systemy Xbox Kinect i Nintendo Wii są świetnymi przykładami dobrych gier. Wii trafia do bardziej różnorodnej wiekowo publiczności niż inne konsole, obejmuje też więcej ćwiczeń fizycznych i socjalizacji. Cała rodzina może wspólnie grać, ale gry są na tyle ciekawe, że nastoletni chłopcy mogą w nie grać też sami lub z kolegami. Nikita widziała dziewięćdziesięcioletnie babcie grające w Wii Bowling w domu opieki. To jedna z tych gier «testowanych przez dzieci, zaaprobowanych przez rodziców», w której wszyscy wygrywają. Jak wykazała niedawna ankieta TNS Technology, jedna piąta młodych ludzi w wieku od szesnastu do dwudziestu czterech lat twierdzi, że gdyby grała regularnie w Wii, mogłaby zrezygnować z chodzenia na siłownię. Rodzice zaś sądzą, że takie uspołecniające platformy jak Wii mają pozytywny wpływ na ich domy niezależnie od zachęcania dzieciaków, by się więcej ruszały. W jednym z badań, w którym udział brały dzieci z nadwagą i otyłością uczestniczące w programie kontroli wagi, część z nich została przydzielona do gry na Xbox Kinect. Okazało się, że dzieci grające schudły bardziej niż dzieci stosujące się wyłącznie do programu kontroli wagi” (Zimbardo, Coulombe 2015, s. 176; zob. Mellecker, McManus 2008; Polcyn 2016, s. 115-128; Gałuszka 2019, s. 178-201).

Konsole oraz technologia VR z powodzeniem stosowane są w leczeniu i rehabilitacji chorych, niepełnosprawnych oraz osób w wieku senioralnym (*Nowe technologie...* 2019). Nawet współczesne futurystyczne roboty rehabilitacyjne mają zaimplementowane opcje gier, a jeszcze większe możliwości pod tym względem mają roboty społeczne. Socjolog sportu Zbigniew Dziubiński (2019, s. 156) uważa, że wykorzystywanie cyberprzestrzeni w relacjach międzypokoleniowych ma szczególne znaczenie w aktywno-

sport: <http://cybersport.pl/tag/jerzy-janowicz> [data dostępu: 14.04.2021]. Bardzo emocjonalne mecze (z niszczeniem klawiatur, monitorów i padów) z udziałem tego zawodnika dostępne są na portalu YouTube.

⁹Autor słynnych eksperymentów społecznych, w tym także realizowanego w ramach katowickiego Centrum Kultury Zimbardo, w którym nie używa się telefonów, za to korzysta z towarzyskich gier planszowych.

ści fizycznej; także dla osób dorosłych (zob. Pereira i in. 2021). Możliwość wspólnego grania dzieci z rodzicami czy dziadkami ma duże walory edukacyjne i socjalizacyjne, przeciwdziała zagrożeniom związanym z samotnym graniem. Światowa Organizacja Zdrowia (ang. World Health Organization, WHO¹⁰) oficjalnie uznała uzależnienie od gier (ang. *gaming disorder*) za zaburzenie psychiczne. W 2018 roku wpisano je do Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-11 (*Addictive behaviours...* 2018; zob. Grandin 2017, s. 131-181). Gry elektroniczne są ważnym elementem aktywizacji, emancypacji i socjalizacji osób niepełnosprawnych (Gałuszka 2017; Sahaj 2021, s. 20-70). W 2018 roku podczas turnieju e-sportowego rozgrywanego po raz pierwszy na stadionie PGE Narodowy w Warszawie, występowali także niepełnosprawni gracze komputerowi (Chałabiś 2018). W tym samym roku odbył się też w Polsce maraton programistyczny Hackathon, w którym informatycy z całego świata rywalizowali ze sobą w testowaniu aplikacji przeznaczonych dla osób z niepełnościami.

Zmiana paradygmatu kulturowo-społecznego: *gambling culture*

Zmiana paradygmatu w podejściu do gier dostrzegalna jest w filmach fabularnych, reklamach telewizyjnych i internetowych, w serialach i filmach animowanych dla dzieci. W filmie *Jak ukraść księżyc* (2010, reż. Chris Renaud i Pierre Coffin) animowane postaci zwane minionkami czas wolny spędzają na klasycznej aktywności ruchowej (sport) i przy wykorzystaniu konsol do gier (e-sport). W filmie *Man in Black 3* (2012, reż. Barry Sonnenfeld), będącym popkulturowym palimpsestem, nieustannie konfrontowane są ze sobą stereotypy społeczne: agent „starej daty” jada niezdrowo i odpoczywa w sposób bierny w fotelu, z nieodłączną butelką whisky, natomiast młody agent jest konsumentem świadomym, w czasie wolnym chodzi na siłownię lub relaksuje się, grając na konsoli PlayStation w gry sportowe. Podobny, choć mniej widowiskowy zabieg zastosowano w filmach *Plan doskonały* (2006, reż. Spike Lee) oraz *Mur* (2013, reż. Dariusz Glazur), w których nieco starsi z ciekawością, lecz bez zrozumienia, przyglądają się ludziom młodszym (dzieciom i młodzieży) namiętnie grającym na przenośnych konsolach do gier¹¹. W TVP w 2021 roku pojawiła się i często była emitowana dynamiczna reklama Haals, której akcja opiera się na aktywności e-sportowej mło-

¹⁰<https://www.who.int> [data dostępu: 02.08.2021].

¹¹Gry cyfrowe coraz częściej pojawiają się we współczesnych powieściach. Ich bohaterzy najczęściej grają na konsolach w FIFA, bandyci i kibole lubią grać w UFC (Duszyński 2019), a zamożne dzieci używają drogiej przenośnej konsoli Nintendo Switch (Ćwiek 2021). Nawet profesorzy uniwersyteccy, autorzy poczytnych kryminałów, coraz chętniej przyznają się do zamilowania do gier, jak na przykład Krzysztof A. Zajas.

dej i atrakcyjnej graczki komputerowej. W reklamach emitowanych podczas Euro 2020/2021 i Igrzysk Olimpijskich Tokio 2020/2021 również występowały elementy związane z e-sportem. W reklamach towarzyszących zimowym igrzyskom olimpijskim w Pjongczang w Korei Południowej w 2018 roku prezentowane były treningi sportowe z wykorzystaniem technologii VR. Już pod koniec XX wieku Vladimir M. Zatsiorsky proroczo zwiastował: „Rzeczywistość wirtualna będzie wykorzystywana do zajęć treningowych i wychowania fizycznego. Jest ona tym rodzajem technologii, która łączy komputer z mechanizmem czuciowym celem kreowania symulowanego, interaktywnego środowiska sterowanego przez komputer” (Zatsiorsky 1999, s. 10).

Gry komputerowe są współczesnymi „tekstami kultury przechodzącymi proces nobilitacji” (Hopfinger 2010, s. 22; zob. Majkowski 2019), zdecydowanie wykraczając poza funkcje rozrywkowe. Przenikają do rzeczywistości społecznej, intensywnie oddziałując na postawy ludzi niezainteresowanych grami (Zichermann, Linder 2013). Przykładem tego jest reklama Fundacji Onkologicznej Alivia¹², zachęcająca do oddania 1% podatku na rzecz osób dotkniętych chorobami nowotworowymi, emitowana w telewizji, Internecie i na monitorach (poznańskiej) komunikacji miejskiej. Reklama ta jest animacją gry komputerowej („strzelanki”), w której główna bohaterka (chora na raka) walczy z potworem (rakiem) do wyczerpania amunicji, której społecznie wrażliwi odbiorcy reklamy mogą być sponsorami. W „globalnej wiosce” (McLuhan 2004) trzeciej dekady XXI wieku, w erze oczywistego Internetu i powszechnej w krajach rozwiniętych dostępności do nowoczesnych urządzeń, gry elektroniczne stają się kolejnym medium; elementem kultury cyfrowej, techno-kultury (Petrowicz 2016). Chcąc nie chcąc, żyjemy w hybrydowym świecie realno-wirtualnym, w kulturze grywalizacji (ang. *gambling culture*) (McMillen 2005), której emanacją są gry komputerowe. Cyber-rzeczywistość jest kolejną odnogą wpływowych masowych mediów: prasy, radia i telewizji, filmów i seriali. Stanowi ważny nośnik informacji, prezentujący, opisujący i interpretujący współczesny świat społeczny (Haman 2014).

Gry elektroniczne jako element edukacji i kultury fizycznej

Gry elektroniczne przestają być pogardzanym rodzajem aktywności zarezerwowanym wyłącznie dla młodocianych „maniaków zabijania potworów”, „komputerowych ćpunów 2.0” (Piersa 2021). Stopniowo przechodzą proces destereotypizacji, sukcesywnie przyjmując nowe role społeczne, dopełniając klasyczne media. Gry cyfrowe służą sportowi (e-sport) i szeroko pojętej edukacji, w tym edukacji zdalnej. W niektórych szkołach średnich o technicznej

¹²<https://alivia.org.pl> [data dostępu: 02.08.2021].

proweniencji można uczyć się na kierunkach ze specjalnością e-sport. W 2020 roku premier Mateusz Morawiecki publicznie ogłosił, że gra *This War of Mine* trafi do kanonu lektur szkół średnich jako element polskiej kultury. Prestiżowa British Academy of Film and Television Arts (BAFTA¹³) od XXI wieku nagradza za osiągnięcia w dziedzinie gier komputerowych: British Academy Games Awards. Wielokrotnie wyróżniano interaktywną platformę *Wii Sports*. Osobną kategorię stanowią „gry nierozrywkowe” (ang. *game beyond entertainment*) poruszające kwestie etyczne, filozoficzne i społeczne. W grach tych, tak jak wcześniej w lekturach szkolnych, filmach fabularnych i serialach telewizyjnych oraz reklamach, pojawiają się dyskryminowani i marginalizowani aktorzy społeczni (czarnoskórzy, kobiety, niepełnosprawni, seniorzy), przechodząc proces transformacji i zmiany pełnionych ról społecznych. Podobne zjawiska zachodzą z udziałem dzieci i młodzieży, dając asumpt do analiz i rozważań na temat atrakcyjności klasycznej aktywności ruchowej oferowanej w ramach szkolnego wychowania fizycznego. Wprowadzanie do edukacji szkolnej interaktywnych elektronicznych technologii, takich jak maszyny DDR (*Dance Dance Revolution*) czy konsole do gier, w sposób znaczący może wpłynąć na zainteresowanie dzieci i młodzieży taką nowoczesną, kompozytową aktywnością ruchową (Bronikowski 2015; Millington 2017). Dość dobrze pokazuje to przykład popularnej swego czasu gry polegającej na łapaniu wirtualnych stworów, pokemonów¹⁴ oraz innej rekreacyjnej aktywności plenerowej: geocachingu¹⁵. Oba te „niepoważne” rodzaje aktywności ruchowej, które wyciągnęły jednak z domów „na świeże powietrze” tysiące dzieci – rowerami, deskorolkami i hulajnogami, ze smartfonami i tabletami w rękę – są dziś elementami promocji miast i regionów¹⁶. Na przełomie XX i XXI wieku Zygmunt Bauman, mając na uwadze gwałtownie postępujące procesy globalizacyjne, ewokująco ujął rzecz w następujących słowach: „Gra, w której bierze udział konsument, to nie żądza kupowania i posiadania, niegromadzenie dóbr w materialnym, namacalnym sensie tego słowa; tutaj chodzi o wzbudzanie nowych, nieznanych dotąd wrażeń (Bauman 2000, s. 99).

¹³www.bafta.org [data dostępu: 02.08.2021].

¹⁴<https://pokelife.pl>; <https://pokemon-go.pl> [data dostępu: 02.08.2021].

¹⁵<https://www.geocaching.com/play> [data dostępu: 02.08.2021].

¹⁶Drogie, rzadkie i unikatowe rodzaje pokemonów umieszczone są m.in. w warszawskich Łazienkach Królewskich, przyciągając azjatyckich turystów, wcześniej zwabianych sławą Fryderyka Chopina (*Gdzie są pokemony*. . . 2016). Hybrydowa, ponowoczesna forma sportu i zabaw: Lenartowicz, Isidori, Maussier 2016 s. 65-69.

Gry elektroniczne i e-sport w refleksji humanistyczno-społecznej

Gry elektroniczne, w szczególności e-sport, są fenomenami kulturowymi, elementami rekreacji i rozrywki milionów ludzi na całym świecie, stając się ważnym fragmentem rzeczywistości społecznej. Aktywność związana z grami jest dostrzeżona, analizowana i badana zarówno przez przedstawicieli nauk o kulturze fizycznej (należących obecnie do dziedziny nauk medycznych i nauk o zdrowiu), jak i nauk humanistycznych oraz socjologicznych. Na początku XXI wieku powstała „ludologia”, z naukowym podejściem do gier komputerowych w kontekście kulturowym, odwołująca się do kategorii gier i zabaw występujących w koncepcjach Johana Huizingi, Rogera Caloisa, Floriana Znanieckiego i Thorsteina Veblena. Co roku ukazują się dziesiątki monografii i antologii analizujących gry komputerowe, ich kulturę i adaptację do różnych praktyk społecznych (Bomba 2016, s. 11; Hindin i in. 2020; Reitman i in. 2020). Wyniki badań publikowane są w dedykowanych czasopismach naukowych, takich jak *Game Studies* i *Games and Culture*. Powstały towarzystwa naukowe zajmujące się problematyką gier elektronicznych, takie jak Digital Research Assotiation i Polskie Towarzystwo Badania Gier. Zagranicznym wzorem w Polsce funkcjonują już szkoły średnie z klasami o specjalności e-sportowej (Kończak 2020) oraz kierunki studiów (1. i 2. stopnia) o profilu *game studies*. Dyskusje i spory dotyczące kulturowo-społecznego istnienia, funkcjonowania, historii oraz rozwoju i przyszłości e-sportu można śledzić na stronie internetowej powstałego przy Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu Polskiego Towarzystwa Badania Gier (PTBG¹⁷), którego członkowie, przedstawiciele nauk humanistycznych i społecznych – filozofowie i kulturoznawcy, psychologowie i socjologowie (często aktywni gracze) – publikują teksty w numerach tematycznych czasopisma *Homo Ludens* (Surdyk, Szeja 2008a, 2008b). Członkowie PTBG organizują konferencje naukowe tematycznie związane z fenomenem gier i e-sportu oraz rolą i znaczeniem gier we współczesnym świecie. Konferencje te odbywały się podczas festiwali komputerowych na Międzynarodowych Targach Poznańskich (MTP¹⁸). Na UAM w Poznaniu powstała pionierska Pracownia Badań Ludologicznych, badająca zjawisko e-gamingu, cyber-sportów i sportów elektronicznych. Problematyka ta była omawiana w Instytucie Filozofii UAM na jednym z cyklicznych seminariów naukowych prof. Bolesława Andrzejewskiego, twórcy uniwersyteckiego kierunku studiów „komunikacja społeczna”. Podczas Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej pt. „Społeczni aktorzy rzeczywistości sportowej: problemy, perspek-

¹⁷<http://ptbg.org.pl> [data dostępu: 02.08.2021].

¹⁸<https://www.mtp.pl/pl> [data dostępu: 02.08.2021].

tywy badawcze, pytania”, zorganizowanej przez nowopowstałą Sekcję Socjologii Sportu przy Polskim Towarzystwie Socjologicznym na stołecznej AWF (19-20.11.2020), problematyka e-sportów omawiana była w osobnej sekcji, której prelegenci byli reprezentantami socjologii uprawianej na polu akademickim i uniwersyteckim.

Podczas 86. plebiscytu *Przeglądu Sportowego* (w 100 rocznicę jego istnienia) i wyborów Najlepszego Sportowca Polski 2020 roku, po raz pierwszy uwzględniono e-sport. Laureatem w tej kategorii został młody zawodnik, poznaniak Marcin „Jankos” Jankowski. „Laureat w kategorii esport reprezentuje dyscyplinę, w którą codziennie aktywnie gra 115 mln ludzi. Jest światową gwiazdą w bardzo popularnej grze League of Legends. Uznaje się go za jednego z najlepszych zawodników na swojej pozycji w historii. Światowy finał League of Legends w Paryżu, w którym on grał, oglądało 44 mln widzów» – tak Krzysztof Ibisz entuzjastycznie przedstawiał zwycięzcę w kategorii e-sport” (Bobakowski 2021).

Na jubileuszowym, 5. Ogólnopolskim Kongresie Sportów Elektronicznych, odbywającym się 18.03.2021 pod honorowym patronatem Ministerstwa Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, a organizowanym przez Esport Association Polska (ESA¹⁹) na jednym z paneli podkreślano, że dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii e-sport jest aktywnością prospołeczną i sportową dla osób niepełnosprawnych. Otwierający (zdalnie) popołudniową sesję, były lekkoatleta i minister sportu i turystyki (2015-2019), od 2020 roku szef Światowej Agencji Antydopingowej (World Anti-Doping Agency, WADA²⁰), Witold Bańka²¹ także zauważał istotną rolę i duże znaczenie gier elektronicznych we współczesnym życiu społecznym. Indagowany przez moderatora konferencji, przyznał, że pomimo permanentnego braku czasu gra w grę sportową FIFA, a w młodości grał w Stalkera.

E-sport w teorii i praktyce życia społecznego

W krajach azjatyckich, przodujących w produkcji zaawansowanego technologicznie sprzętu elektronicznego, do jakich należą niedemokratyczne Chiny i Korea Południowa oraz Japonia, e-sporty są ważnym elementem rzeczywistości społecznej. Kraje azjatyckie wyznaczają nowe kierunki rozwoju globalnego sportu z uwagi na fakt ekspansji ideowej, kapitałowej i sprzętowej oraz w ramach *soft power* (Nye 2005; Joo 2012; Lenartowicz, Mosz 2018, s. 36-43; Edney i in. 2020) i przejmowania praw do organizacji europejskich imprez sportowych, na które Europejczyków coraz częściej już nie stać lub

¹⁹<https://polskiesport.pl/okse> [data dostępu: 02.08.2021].

²⁰<https://www.wada-ama.org> [data dostępu: 02.08.2021].

²¹Absolwent Wydziału Nauk Społecznych (politologia) Uniwersytetu Śląskiego.

nie chcą ponosić ich nadmiernie wysokich kosztów (zob. Lenartowicz, Mosz 2018, s. 167-197). Przykładem tego są japońskie letnie igrzyska olimpijskie w Tokio 2020/2021 oraz południowokoreańskie zimowe igrzyska olimpijskie w Pjongczang 2018 i zimowe igrzyska olimpijskie w Pekinie 2022.

Korea Południowa stanowi szczególnie przykładowy przykład zaangażowania w rozwój e-sportu. Podczas igrzysk olimpijskich w Pjongczang po raz pierwszy na tak wielkiego formatu imprezie o światowym zasięgu dokonano pokazowych meczów w e-sportach. Przy tej okazji używano określenia „rzeczywistość rozszerzona”; rozszerzona o nowoczesne media, narzędzia i technologie. E-sporty w Korei Południowej są sportami narodowymi, oficjalnie uznawanymi za element dziedzictwa kulturowego. Mecze i zawody e-sportowe są transmitowane w publicznych kanałach telewizyjnych, radiowych i internetowych, komentowane przez specjalistycznych sprawozdawców sportowych. World Cyber Games (WCG²²) to największy na świecie międzynarodowy festiwal gier komputerowych, pochodzący z Korei Południowej. W kraju tym powstała też pierwsza profesjonalna liga e-sportów: Korea Pro Gamers League (Jin 2010; Kwak i in. 2019). W organizację WCG zaangażowana jest firma Samsung, oficjalnego poparcia udziela południowokoreański rząd, życzliwą akceptację wyraża partia rządząca. Współorganizatorem festiwalu jest koreańskie ministerstwo kultury i turystyki. WCG promują się odwołaniami do interkulturowości, pokojowości i wspólnotowości (Światowy Festiwal Kultur). Pierwsze WCG odbyły się w 2000 roku w stolicy Korei Południowej – Seulu – i brali w nich udział gracze z 17. państw. Kolejne festiwale odbywały się w USA, Singapurze, Europie, Chinach i znów w Korei Południowej, przyciągając coraz więcej drużyn (obecnie jest ich ponad 100). W eliminacjach do rozgrywek w ramach WCG bierze udział około miliona graczy e-sportowych z całego świata. Zawodnicy podczas imprezy mieszkają w ośrodkach wzorowanych na wioskach olimpijskich. World Cyber Games określane są cyber-olimpiadą, a ich organizatorzy konsekwentnie dążą do tego, by zawody rozgrywane w e-sportach, kreowane na cyfrowy odpowiednik igrzysk olimpijskich, weszły do ich programu.

W literaturze przedmiotu i wśród badaczy *game studies* od lat nieprzerwanie trwa dyskusja na temat tego, czym jest e-sport z definicyjnego i metodologicznego, teoretycznego i praktycznego punktu widzenia (Jasny 2020, s. 139-152). Nawet stosowana terminologia jest dyskusyjna i nieoczywista, wzbudza kontrowersje: e-sport versus esport. Jest to zupełnie naturalny i zrozumiały, dziejący się proces, *in statu nascendi*, żywe zjawisko. To samo działo się wcześniej w sytuacji, gdy nie uznawano sportu czy ki-

²²<http://www.wcg.com> [data dostępu: 02.08.2021].

bicowania za godne badań naukowych. „Sport, traktowany bardzo długo jako «akademicki kopcuszek», przyciąga coraz bardziej uwagę akademików – filozofów, socjologów, psychologów, kulturoznawców, etnologów – stając się przedmiotem wielu teoretycznych opracowań i debat. W tych dyskusjach rozpatrywany jest on nie tylko jako jeden z fenomenów współczesnej kultury masowej, ale także jako żywotny i uniwersalny etos o prastarym przecież rodowodzie, niemarginalny komponent kultury, jedna ze spektakularnych enklaw społecznych zachowań człowieka” (Zowisło 2007, s. 27; zob. Nosal 2015, s. 16-38). Socjolog sportu Michał Jasny słusznie zauważa: „Ostateczna odpowiedź na pytanie o status e-sportu uzależniona jest od przyjętego paradygmatu, perspektywy teoretycznej, a w konsekwencji – od sposobu definiowania samego sportu. Rozstrzygnięcie problemu, czy e-sport to sport, nie jest jednak niezbędne i kluczowe dla badania zależności między kulturą fizyczną a e-sportem, ponieważ kultura fizyczna jako immanentny element kultury stanowi nieodzowną dziedzinę ludzkiego działania, do której przynależy też współzawodnictwo w grach komputerowych” (Jasny 2019, s. 60)²³.

Formalizacja i instytucjonalizacja e-gamingu i e-sportu

W Polsce zabiegi mające na celu oficjalne uznanie e-sportu za sport, nieprzerwanie trwają od przełomu XX i XXI wieku i przybierają różnorodne postaci. W 2006 roku organizatorzy polskiej edycji World Cyber Games na ręce ówczesnego ministra sportu Tomasza Lipca (chodźiarza) złożyli petycję o uznanie e-gamingu za oficjalną dyscyplinę sportową. Emisariusze powoływali się na definicję sportu zawartą w Ustawie z dnia 18 stycznia 1996 roku o kulturze fizycznej (*Ustawa z dnia 18 stycznia 1996... 1996*), której stosowny fragment wygląda następująco: „Sport jest formą aktywności człowieka, mającą na celu doskonalenie jego sił psychofizycznych, indywidualnie lub zbiorowo, według reguł umownych”. „W roku 2017 Sejm RP przyjął nowelizację ustawy o sporcie, zgodnie z którą «za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego». Ministerstwo Sportu i Turystyki podkreśliło jednak, że te uzupełnienia nie zmieniają statusu prawnego e-sportu. Mają charakter techniczny, dowartościowują sporty umysłowe i stanowią symboliczne otwarcie na środowisko e-sportu. MSiT zaznaczyło też, że nowelizacja nie zrównała sportu elektronicznego z tradycyjnym, ale stworzyła

²³Tekst jest rozdziałem monografii, będącej pokłosiem – zorganizowanej przez Sekcję Socjologii Sportu Polskiego Towarzystwa Socjologicznego, Oddział Gdański Polskiego Towarzystwa Socjologicznego oraz Instytut Filozofii, Socjologii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Gdańskiego – Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej pt. „Perspektywy sportu w społeczeństwie ponowoczesnym – od wspólnoty do komercjalizacji”, 6-7.11.2018.

możliwości «w zakresie promowania i realizowania programów upowszechniających aktywność fizyczną wśród osób uprawiających sporty umysłowe», w tym e-sport» (Jasny 2019, s. 63; *Ustawa z dnia 20 lipca 2017... 2017*).

Jesienią 2020 roku ruszyła Polska Liga Esportowa (PLE²⁴), nabierając impetu dzięki finansowemu wsparciu i osobistemu zaangażowaniu niedawnego koszykarza NBA Marcina Gortata oraz znanego piosenkarza Dawida Podsiadło, których obecność nadała dodatkowego rozgłosu temu wydarzeniu (Kalita 2021). Liga ma szansę przyczynić się do koncentracji rozgrywek e-sportowych, w miejscu dotychczasowych imprez rozproszonych (Michaluk, Pezdek 2016, s. 55-63) oraz aktywizacji i integracji zawodników z różnych środowisk (Kopańko 2021), w tym kobiet, niepełnosprawnych, osób z różnymi deficytami, na przykład ruchowymi, niewidomych i głuchych (akcja *Gaming bez barier*, PLE). Zatrudnienie doświadczonych praktyków – dietetyków, trenerów przygotowania fizycznego, psychologów i in. w e-sporcie – nadaje przedsięwzięciu profesjonalnego charakteru, na wzór wcześniejszego, klasycznego sportu (Marlatt 2020; Summerley 2020). Menadżerom profesjonalnych drużyn e-sportowych i zawodników wsparcia dostarczają prawnicy zajmujący się tą nową gałęzią sportu (Biliński 2021; Grzybczyk 2021). Podniesienie kompetencji krajowych e-sportowców oraz rangi zawodów e-sportowych predestynuje zawodników w stronę gry w mocnych ligach zagranicznych (Kołodziej, Nyckowiak 2018; Kołodziej 2019). Niektóre banki w Polsce, świadome zmieniającego się rynku konsumenta, wprowadzają do obiegu gamingowe karty kredytowe, które z jednej strony pozwalają na robienie zakupów związanych z grami elektronicznymi (a być może również internetowym hazardem i handlem kryptowalutami), a z drugiej premiuje aktywność bezpłatnym dostępem do gier (np. G2A Plus), z czasem dostępu uzależnionym od intensywności działań finansowych użytkownika karty. Po kolejnej grze twórców hitu – Wiedźmina, który zyskał sławę na całym świecie, pod koniec 2020 roku hucznie zadebiutował *Cyberpunk 2077*²⁵, doprowadzając do gwałtownych fluktuacji na rynkach finansowych.

Akademie wychowania fizycznego aktywnie włączyły się w proces badawczego osvajania i naukowego eksploataowania zjawiska e-gamingu i e-sportu. Zwłaszcza AWF-y znajdujące się w miastach, w których odbywają się największe w Polsce imprezy e-sportowe: Warszawie, Poznaniu i Katowicach. W 2018 roku AWF Katowice uruchomiła studia podyplomowe w zakresie zarządzania e-sportem. Ofertę studiów prezentował rektor uczelni wraz z biznesmenami zawodowo związanymi z e-sportem²⁶. Wiosną 2021

²⁴<https://ple.gg> [data dostępu: 02.08.2021].

²⁵<https://www.cyberpunk.net/be/pl> [data dostępu: 02.08.2021].

²⁶Zarządzanie E-sportem – Studia podyplomowe AWF Katowice, <https://www.>

roku w strukturze AWF Poznań na Wydziale Nauk o Kulturze Fizycznej (w obrębie „humanistycznej” Katedry Wychowania Fizycznego) pojawił się Zakład Cyfrowych Technologii w Aktywności Fizycznej. W tym samym czasie filia AWF Warszawa w Białej Podlaskiej rozpoczęła rekrutację na studia na kierunku „sport” ze specjalnością „e-sport”. Obok państwowych, także coraz liczniejsze prywatne polskie uczelnie rekrutują na rozmaite kierunki studiów skorelowanych z e-sportem. W Internecie znajdują się atrakcyjne oferty zagranicznych uniwersytetów dotyczące studiów w zakresie e-sportu, łączące w sobie elementy biznesu, aktywności ruchowej i zdrowia²⁷. Można spodziewać się, że zjawisko e-sportu i edukacja z nim związana jest nie tylko chwilową modą, ale trwałym trendem. Wyjściem naprzeciw nowym potrzebom i starym oczekiwaniom, by aktywność ruchowa była atrakcyjna i dostępna dla jak największej liczby aktorów społecznych. Wygląda na to, że gry cyfrowe, w szczególności gry sportowe uprawiane w wersji elektronicznej, stały się ważnym elementem współczesnej kultury i ponowoczesnej rzeczywistości społecznej, wartymi uwagi i badania przez filozofów sportu oraz socjologów kultury fizycznej.

Literatura | References

ADDICTIVE behaviours: Gaming disorder (2018), <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en> [data dostępu: 12.04.2021].

BAUMAN Z. (2000), Globalizacja, przeł. E. Klekot, PIW, Warszawa.

BILIŃSKI M. (2021), Sport elektroniczny. Charakter prawny, C. H. Beck, Warszawa.

BOBAKOWSKI P. (2021) Gala Mistrzów Sportu. Krzysztof Ibisz wręczył nagrodę dla „Jankosa”, <https://sportowefakty.wp.pl/esport/918261/gala-mistrzow-sportu-krzysztof-ibisz-wreczyl-nagrade-dla-jankosa> [data dostępu: 10.01.2021].

BOMBA R. (2016), Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.

BRONIKOWSKI M. (RED.) (2015), Wychowanie fizyczne a nowoczesne technologie, Wydawnictwo AWF, Poznań.

[youtube.com/watch?v=ikSv3txCTgk](https://www.youtube.com/watch?v=ikSv3txCTgk) [data dostępu: 11.04.2021].

²⁷<https://www.lunex-university.net/study/bachelor-in-international-sport-management> [data dostępu: 22.04.2010].

- CHAŁABIŚ K. (2018), Niepełnosprawni zawitali na PGE Narodowy. Nowatorska inicjatywa w e-sporcie, <https://www.esporter.pl/news-niepelnosprawni-zawitali-na-pge-narodowy-nowatorska-inicjatywa>, nId, 2585508 [data dostępu: 15.03.2021].
- CHALONER P. R., SILLIS B. (2020), *Esport. Insiderski przewodnik po świecie gamingu*, przeł. G. Łuczkiwicz, Wydawnictwo Znak Litera Nova, Kraków.
- ĆWIEK J. (2021), *Drelich. Prosto w splot*, Wydawnictwo Marginesy, Warszawa.
- DUSZYŃSKI T. (2019), *Toksyczni*, Wydawnictwo Sine Qua Non, Kraków.
- DZIUBIŃSKI Z. (2019), Socjalizacja do kultury fizycznej, [w:] *Socjologia kultury fizycznej*, red. Z. Dziubiński, Z. Krawczyk, M. Lenartowicz, Wydawnictwo AWF, Warszawa, wyd. 2, uzupełnione, s. 145-158.
- EDNEY K., ROSEN S., ZHU Y. (RED.) (2020), *Soft Power with Chinese Characteristics. China's Campaign for Hearts and Minds*, Routledge, London.
- GALUSZKA D. (2017), Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych, [w:] *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, red. J. Niedbalski, M. Reclaw, D. Żuchowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, s. 327-355.
- GALUSZKA D. (2019), Rozważania wokół dyskursu nad grami cyfrowymi w oparciu o ich krytykę ze strony Philipa Zimbardo, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 15(3), s. 178-201.
- GDZIE są pokemony w Warszawie [lista miejscówek] (2016), <https://nowawarszawa.pl/gdzie-sa-pokemony-w-warszawie> [data dostępu: 21.04.2021].
- GRANDIN T. (2017), Uwaga, niebezpieczeństwo: uzależnienie od gier komputerowych i ucieczka w wirtualny świat mediów, [w:] *Kochaj i pomóż dorosnąć. Jak pomóc dziecku ze spektrum autyzmu wejść w dorosłe życie*, red. T. Grandin, D. Moore, przeł. K. Sapeta-Czajka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 131-181.
- GRZYBCZYK K. (RED.) (2021), *E-sport: prawne aspekty*, Wolters Kluwer, Warszawa.
- HAMAN J. (2014), *Gry są wokół nas. Socjolog i teoria gier*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- HARARI Y. N. (2018), *Homo deus. Krótka historia jutra*, przeł. M. Romanek, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- HINDIN J., HAWZEN M., XUE H., PU H., NEWMAN J. (2020), E-sports, [w:] *Routledge Handbook of Global Sport*, Routledge, London, s. 405-415.

- HOPFINGER M. (2010), *Literatura i media po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- JASNY M. (2019), Sportowy wymiar „maniaczenia” przy komputerze, czyli kształtowanie sprawności fizycznej w ramach treningu w e-sporcie, [w:] *Sport w nowoczesności. Konteksty, perspektywy badawcze, narracje*, red. D. Mańkowski, W. Woźniak, Wydawnictwo w Podwórku, Gdańsk, s. 57-70.
- JASNY M. (2020), Methodological Dysfunctionalism and E-sports: A New Analytical Approach Application Perspective, „*Philological Studies at Jan Kochanowski University in Kielce*”, 33, s. 139-152.
- JIN D. Y. (2010), *Korea’s online gaming empire*, The MIT Press, Cambridge, MA.
- JOO R. M. (2012), *Transnational Sport: Gender, Media, and Global Korea*, Duke University Press, Durham, London.
- JUUL J. (2010), *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge, MA.
- KALITA M. (2021), *E-sport. Zostań mistrzem*, Wydawnictwo HarperCollins, Warszawa.
- KĄDZIELA T., SZCZEPAŃSKI D. (2016), Jerzyk, w co ty grasz?, „*Gazeta Wyborcza*”, s. 22-23.
- KOŁACZ M. (2020), *E-sport w szkole. Prowadzenie szkolnej drużyny League of Legends*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- 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(1), s. 85-99.
- KOŁODZIEJ T., NYĆKOWIAK J. (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.
- KOPAŃKO K. (2021), *Polski e-sport*, Wydawnictwo Znak-Horyzont, Kraków.
- KWAK D. H., KO Y. J., KANG I., ROSENTRUB M. (RED.) (2019), *Sport in Korea: History, Development, Management*, Routledge, London.
- LENARTOWICZ M., ISIDORI E., MAUSSIÉ B. (2016), Sport and tourism between modernity and post-modernity, „*Polish Journal of Sport and Tourism*”, 23(2), s. 65-69.
- LENARTOWICZ M., MOSZ J. (2018), *Stadiony i widowiska. Społeczne przestrzenie sportu*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.

- LENARTOWICZ M. (2018), Organizacja wielkich imprez sportowych jako element strategii soft power, [w:] *Kultura fizyczna a prestiż społeczny*, red. Z. Dziubiński, M. Lenartowicz, Wydawnictwo AWF, SALOS RP, Warszawa, s. 36-43.
- MAJKOWSKI Z. T. (2019), *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- MAŃKOWSKI P. (2010), *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Collegium Civitas, Wydawnictwo Trio, Warszawa.
- MARLATT R. (2020), Capitalizing on the craze of Fortnite: Toward a conceptual framework for understanding how gamers construct communities of practice, „*Journal of Education*”, 200(1), s. 3-11.
- MCLUHAN M. (2004), *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa.
- MCMILLEN J. (RED.) (2005), *Gambling Cultures. Studies in History and Interpretation*, Routledge, London, New York.
- MELLECKER R. R., MCMANUS A. M. (2008), Energy Expenditure and Cardiovascular Responses to Seated and Active Gaming in Children, „*Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*”, 162(9), s. 886-891.
- MICHALUK T., PEZDEK K. (2016), Rozproszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach, [w:] *Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki*, red. J. Kosiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, Wydawnictwo Akademii Jana Długosza, Częstochowa, s. 55-63.
- MILIK i Kędziora w pojedynku FIFA 15 Ultimate Team! (2015), <https://www.laczynaspilka.pl/aktualnosci/milik-i-kedziora-w-pojedynku-fifa-15-ultimate-team> [data dostępu: 12.04.2021].
- MILLINGTON B. (2017), *Fitness, Technology and Society. Amusing Ourselves to Life*, Routledge, New York.
- NAWROT R. (2019), Lech powstrzymuje inwestycje, „*Gazeta Wyborcza*”, dodatek „*Tygodnik Poznań*”.
- NOSAL P. (2015), Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs, „*Przegląd Socjologii Jakościowej*”, 11(2), s. 16-38.
- NOSAL P. (2019), Późny kapitalizm i hazard, „*Przegląd Socjologiczny*”, 68(2), s. 9-31.
- NOWE technologie w rehabilitacji. Nowoczesne centrum otwiera się w Poznaniu (2019), http://www.propertydesign.pl/design/185/nowe_technologie_w_rehabilitacji_nowoczesne_centrum_otwiera_sie_w_poznaniu,27079.html [data dostępu: 10.04.2021].

- NYE, J. S. JR. (2005), *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, Public Affairs, New York.
- PEREIRA A. M., VERHAGEN E., FIGUEREIDO P., SEABRA A., MARTINS A., BRITO J. (2021), Physical Activity Levels of Adult Virtual Football Players, „Frontiers in Psychology”, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596434> [data dostępu: 14.04.2021].
- PETROWICZ M. (2016), Gry wideo – medium XXI wieku, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo Libron, Kraków, s. 155-172.
- PIERSA K. (2021), *Komputerowy ćpun 2.0*, Wydawnictwo Muza, Warszawa.
- POLCYN S. (2016), Gry komputerowe? Szansa czy zagrożenie? Polemika pomiędzy destruktywnym a konstruktywnym wpływem gier komputerowych na adolescentów, [w:] *Dzieci i młodzież w świecie technologii cyfrowej*, red. E. Janicka-Olejnik, K. Klimek, Wydawnictwo AHE, Łódź, s. 115-128.
- 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), *Marginalizowane grupy społeczne w kontekście kultury fizycznej i sportu*, Wydawnictwo AWF, Poznań.
- SUMMERLEY R. (2020), The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports. „Games and Culture”, 15(1), s. 51-72.
- SURDYK A., SZEJA J. Z. (RED.) (2008a), Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności, „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura”, 3(5).
- SURDYK A., SZEJA J. Z. (RED.) (2008b), Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym, „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura”, 2(4).
- USTAWA z dnia 18 stycznia 1996 r. o kulturze fizycznej, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19960250113/0/D19960113.pdf> [data dostępu: 18.04.2021].
- USTAWA z dnia 20 lipca 2017 r. o zmianie ustawy o sporcie, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20170001600/T/D20171600L.pdf> [data dostępu: 18.04.2021].
- ZATSIORSKY V. M. (1999), *Postęp technologiczny a sport u progu XXI wieku*, red. T. Bober, Wydawnictwo AWF, Wrocław.

ZICHERMANN G., LINDER J. (2013), *The Gamification Revolution. How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*, McGraw-Hill, New York.

ZIMBARDO P. G., COULOMBE N. S. (2015), *Gdzie ci mężczyźni?*, przeł. M. Guzowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

ZOWISŁO M. (2007), *Sport jako sztuka. Wokół postmodernistycznej estetyzacji sportu*, „Edukacja Filozoficzna”, 44, s. 27-39.