

---

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.04>

**Andrzej Stępnik\***

Warszawska Szkoła Reklamy

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6984-5293>

e-mail: [andrzejstepnik@wp.pl](mailto:andrzejstepnik@wp.pl)

## ETYKA E-SPORTU JAKO ELEMENT WIELOPOZIOMOWEGO SYSTEMU NORMATYWNEGO

E-SPORTS ETHICS AS AN ELEMENT OF A MULTI-LEVEL NORMATIVE SYSTEM

**Keywords:** e-sports, e-sports ethics, fair play principle, Kohlberg's theory.

The aim of the article is to develop e-sports ethics as an element of a multi-level normative system, in which more specific norms would be derived from more general norms and theories developed in the field of general ethics. The author identifies unethical behaviors in e-sports, which should be regulated by moral norms. Such norms should be specified and included in the provisions of rules and regulations of e-sports competitions. The fair play principle is adopted as the basis for such regulation, fair play rules are specified in relation to e-sports, and possible justifications are provided. The author emphasizes the need to develop a variety of justifications, which will appeal to people at different levels of moral development, distinguished in Kohlberg's theory.

---

\* **Andrzej Stępnik** – doktor nauk humanistycznych w zakresie filozofii; zainteresowania naukowe: epistemologia, filozofia nauki i metodologia, filozofia umysłu, filozofia religii, aksjologia, zagadnienia z pogranicza filozofii i nauk szczegółowych (w tym kognitywistyka).

## ETYKA E-SPORTU JAKO ELEMENT WIELOPOZIOMOWEGO SYSTEMU NORMATYWNEGO

**Słowa kluczowe:** e-sport, etyka e-sportu, zasada fair play, teoria Kohlberga.

Celem artykułu jest opracowanie etyki e-sportu jako elementu wielopoziomowego systemu normatywnego, w którym normy bardziej szczegółowe czerpałyby uzasadnienie z norm bardziej ogólnych oraz z teorii wypracowanych na gruncie etyki ogólnej. Wskazuje się na nieetyczne zachowania w e-sporcie, które powinny zostać uregulowane przez normy moralne, uszczegółowione w postaci przepisów obecnych w regulaminach zawodów e-sportowych. Jako podstawę dla tego uregulowania przyjmuje się zasadę fair play. Konkretyzuje się jej reguły w odniesieniu do dziedziny e-sportu, a także podaje możliwe uzasadnienia. Zwraca się uwagę na potrzebę wypracowania rozmaitych uzasadnień, trafiających do osób znajdujących się na różnych poziomach rozwoju moralnego, wyróżnianych w teorii Kohlberga.

Ogromny rozwój e-sportu w ostatnich latach zaowocował z jednej strony jego postępującą profesjonalizacją, a z drugiej pojawieniem się w jego obrębie zachowań patologicznych, które znamy z innych dyscyplin sportu: stosowanie dopingu, korupcja, agresja i jawnie okazywany brak szacunku dla przeciwnika. Zachowaniom nieetycznym sprzyja młody wiek zawodników, idący często w parze z niedojrzałością, a także stosunkowo duże zarobki, na jakie mogą liczyć najlepsi e-sportowcy (Stęszewski 2020), co stanowi dodatkową pokusę, aby zwyciężać za wszelką cenę. Dlatego tak istotne jest wypracowanie właściwych zasad rywalizacji e-sportowej, w tym także norm o charakterze moralnym, i ich odpowiednie uzasadnienie.

W niniejszej pracy przedstawiono normy moralne, składające się na etykę e-sportu, jako elementy wielopoziomowego systemu normatywnego. Najpierw wskazano nieetyczne zachowania w e-sporcie, zarówno obecne, jak i takie, które mogą pojawić się w przyszłości. Następnie zarysowano teorię rozwoju moralnego Kohlberga, wraz ze wskazaniem jej implikacji. Poszukując fundamentu dla etyki e-sportu, przybliżono zasadę *fair play*, jej możliwe uzasadnienia i konkretyzacje w dziedzinie e-sportu. Na koniec zarysowano składający się z kilku poziomów model systemu normatywnego, którego elementami są normy moralne regulujące zachowania zawodników, sędziów i organizatorów rywalizacji e-sportowej<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>W niniejszym artykule nie zajęto się nieetycznymi zachowaniami kibiców zawodów

### Nieetyczne praktyki spotykane w e-sporcie

Według raportu eSports Integrity Coalition (ESIC)<sup>2</sup>, naruszenia zasad etycznych można podzielić na dwie podstawowe grupy: związane z oszukiwaniem po to, aby wygrać, oraz z oszukiwaniem po to, aby przegrać. Te pierwsze obejmują:

1. Użycie oprogramowania zwiększającego szanse zwycięstwa, na przykład w postaci aim-botów ułatwiających celowanie, programów dających możliwość widzenia przez ściany czy też pokazujących pozycję przeciwników.
2. Stosowanie ataków DDoS, spowalniających komunikację między komputerami przeciwników a serwerem, co znacząco utrudnia grę.
3. Doping w postaci substancji zwiększających koncentrację (i inne parametry uwagi) oraz wytrzymałość (Ghoshal 2019, s. 339-340).

Z kolei na drugie składają się:

1. Ustawianie meczów, w tym celowe przegrywanie, w kontekście obstawiania wyników meczów.
2. Manipulacje drabinkami turniejowymi tak, aby wybrane zespoły trafiły na słabszych oponentów, a najgroźniejsi konkurenci na najsłabszych<sup>3</sup> (Ghoshal 2019, s. 340-341).

Oprócz tego w e-sporcie mamy do czynienia z manifestacjami braku szacunku w odniesieniu do przeciwników oraz zachowaniami agresywnymi. Widać wyraźnie, że e-sport nie różni się znacząco pod względem patologii od innych dyscyplin sportowych. Zauważa się w nim stosowanie dopingu technologicznego, zarówno w postaci przewagi sprzętowej, jak i użycia oprogramowania ułatwiającego grę, a także dopingu farmakologicznego. Na razie brak informacji o stosowaniu dopingu fizjologicznego i genetycznego, ale – jak można przypuszczać – pojawienie się tych form uzyskiwania przewagi jest tylko kwestią czasu. Występuje również korupcja, przejawiająca się w kupowaniu i sprzedawaniu meczów, jak również niejasnych relacjach na linii gracze i sponsorzy. Zdarzają się przypadki nieetycznego obstawiania wyników, sytuacje celowego przegrywania czy remisowania, aby uzyskać

---

e-sportowych, lecz skoncentrowano się w pierwszej kolejności na zawodnikach, a w następnej na sędziach i organizatorach.

<sup>2</sup>Więcej na temat działalności ESIC można znaleźć na stronie: <https://esic.gg/>.

<sup>3</sup>Można mieć zasadne wątpliwości co do zaklasyfikowania tego rodzaju praktyk do oszustw dokonywanych po to, aby przegrać. Wydaje się, że większość z nich ma na celu zwiększenie szans na wygraną.

przychody z zakładów sportowych. Wątpliwości budzą również przykłady nierównego traktowania graczy i zespołów, ustawianie drabinek turniejowych, błędy w sędziowaniu.

Normy rywalizacji e-sportowej powinny przeciwdziałać tego typu zachowaniom, a także być na tyle ogólne i elastyczne, by mieć zastosowanie do nowych form nieetycznych działań, jakie mogą pojawić się wraz z ewolucją e-sportu i rozwojem technologii. Zanim jednak scharakteryzowany zostanie omawiany system norm, należy zdać sobie sprawę z różnorodności podejść do przestrzegania i uzasadniania norm moralnych, a także z naturalnego rozwoju postaw moralnych.

### **Teoria Kohlberga i jej implikacje dla etyki e-sportu**

Lawrence Kohlberg (1964, 1981), inspirując się teorią autorstwa Jeana Piageta, wyróżnił sześć stadiów rozwoju moralnego pogrupowanych według trzech głównych rodzajów moralności:

#### 1. Moralność przedkonwencjonalna:

- S1: brak troski o innych, egoistyczne myślenie w kategoriach nagrody i kary, kierowanie się chęcią uniknięcia bólu lub bycia przyłapanym (orientacja egocentryczna w kategoriach przyjemności i przykrości);
- S2: nakierowanie na zdobywanie nagród, pojawia się odniesienie do drugiego człowieka w kontekście wzajemnych korzyści i działania wedle zasady „przysługa za przysługę” (orientacja koszt/zysk z elementami wzajemności).

#### 2. Moralność konwencjonalna:

- S3: poszukiwanie aprobaty społecznej i unikanie dezaprobaty (orientacja „dobrego dziecka”);
- S4: dąży się do zachowania porządku społecznego, w tym celu przestrzega się reguł i unika jawnego ich naruszania (orientacja prawa i porządku).

#### 3. Moralność postkonwencjonalna:

- S5: działa się dla dobra społeczności, mając na uwadze raczej ogólną sprawiedliwość niż ślepe posłuszeństwo obowiązującym normom (orientacja na dotrzymywanie umowy społecznej);
- S6: postępowanie według ogólnych i abstrakcyjnych zasad, uwzględniając wolność i godność każdego człowieka, działanie ze względu na obowiązek moralny (orientacja na zasady etyczne).

Teoria Kohlberga była przedmiotem płynącej z różnych stron krytyki, jednakże badania międzykulturowe potwierdziły występowanie postulowanych stadiów w tej samej kolejności w różnych kulturach, choć nie we wszystkich udało się odkryć istnienie moralności postkonwencjonalnej (Zimbardo, Johnson, McCann 2011, s. 226-227). Wątpliwości budzi jednak to, czy rozumowania moralne mają wpływ na zachowania. Jonathan Haidt twierdzi, że decyzje moralne podejmowane są pod wpływem emocji i intuicji, zaś rozumowania moralne stanowią jedynie racjonalizację podjętych decyzji, są „niczym ogon, którym macha pies kierujący się intuicją” (Haidt 2014, s. 81). „Intuicje moralne pojawiają się automatycznie i niemal natychmiast, na długo przed rozpoczęciem rozumowania moralnego. Te pierwsze intuicje nadają kierunek naszemu późniejszemu rozumowaniu. Jeżeli sądzisz, że rozumowanie moralne jest czymś, co robimy, aby dociec prawdy, to będziesz nieustannie sfrustrowany tym, jak głupi, nieobiektywni i nielogiczni stają się ludzie, kiedy się z Tobą nie zgadzają. Jeśli natomiast zaczniesz traktować rozumowanie moralne jako ukształtowaną ewolucyjnie umiejętność, która pomaga nam w realizacji naszych celów społecznych – w uzasadnieniu naszych działań i w obronie grup, do których należymy – to wszystko nabierze sensu. Miej oko na intuicje moralne i nie bierz argumentów moralnych innych ludzi zbyt dosłownie. Na ogół są to naprędce sformułowane interpretacje, które powstają po fakcie i służą osiągnięciu jednego lub większej liczby strategicznych celów” (Haidt 2014, s. 22-23).

Nawet jeżeli Haidt ma rację, teoria Kohlberga jest użyteczna. Wskazuje bowiem na szeroką gamę uzasadnień moralnych, jakie stosują ludzie. Uzasadnienia te, mimo że często nie są przyczynami naszych decyzji moralnych, pełnią ważną rolę społeczną: za ich pomocą przekonujemy siebie i innych, że działamy właściwie, a także możemy wpływać na nasze intuicje moralne, co dopuszcza zresztą Haidt (2014, s. 104-106). Tym samym, uzasadnienia charakterystyczne dla wyższych stadiów mogą przyczyniać się do naszego rozwoju moralnego, wpływając na nasze intuicyjne oceny.

Z badań Kohlberga wynika, że wielu dorosłych nie osiąga stadiów wyższych niż trzecie. Niesie to istotne konsekwencje dla etyki e-sportu. Po pierwsze, uzasadniając jej normy, powinniśmy powoływać się na argumenty trafiające nie tylko do osób, które doszły do najwyższych stadiów rozwoju moralnego, lecz również takie, które będą zrozumiałe dla osób z niższych poziomów. Po drugie, etyka e-sportu powinna obejmować piętra o różnym stopniu ogólności norm, kończąc się na szczegółowych nakazach i zakazach ujętych w regulaminach zawodów e-sportowych. Normy najogólniejsze będą stanowiły podstawę do tworzenia konkretnych regulaminów. Ich ogólność pozwoli na dostosowywanie się do zmiennej rzeczywistości: postępu technologiczne-

go, pojawiania się nowych dyscyplin e-sportowych czy niespotykanych dotąd form nieuczciwego zwiększania szans na wygraną, dotychczas niezawartych w regulaminach. Z kolei konkretyzacja tych ogólnych norm w postaci szczegółowych zasad sprawi, że nawet osoby na pierwszym stadium rozwoju moralnego będą miały powód do przestrzegania omawianych norm. Co więcej, zwrócenie uwagi w regulaminach na istotność pewnych zasad o charakterze moralnym może spełnić funkcję wychowawczo-dydaktyczną i pomóc graczom w osiągnięciu przynajmniej etapu moralności konwencjonalnej. Wyodróżniając różne piętra ogólności norm, dochodzi się do czegoś na kształt koła hermeneutycznego mającego zastosowanie w wypadku systemów normatywnych: ogólne zasady będą wpływać na pojawienie się i interpretację reguł szczegółowych, z kolei reguły bardziej konkretne będą doprecyzowywać reguły ogólniejsze. I wreszcie po trzeciej, etyka e-sportu zyska strukturę czytelną zarówno dla twórców norm (na przykład układających regulaminy zawodów e-sportowych), jak i dla samych graczy, a nawet dla widzów.

### **Zasada *fair play* jako potencjalny filar rywalizacji e-sportowej**

Poszukując fundamentalnej reguły moralnej, której podlega rywalizacja sportowa, a tym samym e-sportowa, warto zacząć od analizy zasady *fair play*, wywodzącej się ze średniowiecznego kodeksu rycerskiego. Wojciech Lipiński (1987, s. 84) uznaje zasadę *fair play* za naczelną normę etyki walki sportowej i charakteryzuje ją jako składającą się z czterech reguł:

1. reguły równości zewnętrznych warunków walki w chwili jej rozpoczęcia i pozostawienie rozstrzygnięcia w jej toku wyłącznie umiejętnościom, taktyce i psychofizycznemu przygotowaniu partnerów, a także w dużej mierze przypadkom sytuacyjnym, pod warunkiem przestrzegania ustalonych przepisów gry;
2. reguły świadomej rezygnacji z szansy nieuczciwego zwycięstwa, również w sytuacji, gdy jest ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów;
3. reguły dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym w obrębie danej dyscypliny przepisom i tradycjom;
4. reguły szacunku dla przeciwnika i okazywania go za pomocą zwyczajowych form, tworzących swoistą etykietę sportową, takich jak pohamowywanie i niewyrażanie niezadowolenia z nieudanej akcji lub przegranej czy podanie przeciwnikowi ręki po walce.

Nietrudno zauważyć, że tak sformułowane reguły cechuje pewna ogólność i niejasność. Na przykład pojęcie warunków zewnętrznych walki sportowej nie jest ostre.

Łatwo również podać przypadki systemowego nieprzestrzegania wymienionych reguł. W niektórych sportach, jak chociażby w golfie, często mamy do czynienia ze świadomym pogwałceniem początkowej równości warunków walki sportowej w postaci tak zwanego handicapu, czyli ułatwień dla słabszych zawodników. W golfie przybiera to postać puli dodatkowych uderzeń, które nie są wliczane do oficjalnego wyniku. Podobny mechanizm występuje czasami w grze w kręgle. W niektórych wyścigach konie, które okazały się najszybsze we wcześniejszych gonitwach, zostają dodatkowo dociążone. Z kolei w grze planszowej go handicap polega na dodaniu słabszemu graczowi dodatkowych kamieni. Uzasadnieniem dla tego rodzaju praktyk jest zapewnienie równości szans, co dzieje się jednak kosztem pogwałcenia pierwszej reguły *fair play*.

Naruszanie drugiej reguły jest doskonale widoczne w siatkówce. Panuje powszechne przyzwolenie wśród zawodników, trenerów, kibiców, działaczy, a nawet sędziów na sytuacje, w których zawodnik nie przyznaje się do dotknięcia piłki (na przykład w bloku czy w obronie, kiedy piłka wychodziła na aut), mimo że miało to miejsce, choć sędziowie tego nie zauważyli i wydali decyzję niekorzystną dla zespołu przeciwnego. Co więcej, zawodnik, który w takiej sytuacji by się przyznał i doprowadził do uzyskania punktu przez przeciwnika, zostałby oceniony negatywnie przez kolegów z drużyny, trenera i działaczy swojego zespołu. I co najciekawsze: poprawa w tym zakresie nie była rezultatem zwiększenia się wrażliwości etycznej zawodników, lecz wprowadzenia systemu powtórek nazwanego Challenge, dzięki czemu kontrowersyjne sytuacje mogły zostać właściwie ocenione, a zawodnicy zaczęli przyznawać się do dotknięć piłki, ponieważ i tak byłoby to wyłapanie na podstawie analizy nagranej akcji. Trzeba jednak nadmienić, że istnieją dyscypliny – takie jak snooker – w których zawodnicy przyznają się do popełnienia błędu nawet w sytuacjach, gdy pomyłka nie zostałaby dostrzeżona ani przez sędziego, ani przez przeciwnika.

Również trzecia reguła nie jest bezwzględnie respektowana. Po pierwsze, wielu zawodników podporządkowuje się obowiązującym w danej dyscyplinie przepisom z konieczności, a nie dobrowolnie. Po drugie, rozwój danego sportu często związany jest z odejściem od obowiązującej w nim tradycji. Przykładem może być narciarstwo biegowe, gdzie okazało się, że tradycyjna technika biegania (tak zwana klasyczna) jest wolniejsza niż technika biegania łyżwą. Zawodnicy, którzy jako pierwsi stosowali nową technikę, uzyskiwali przewagę przez wykroczenie poza obowiązującą tradycję, co doprowadziło do rozwoju dyscypliny i wyodrębnienia nowych konkurencji.

Reguła okazywania szacunku przeciwnikowi bywa łamana jeszcze częściej. Można nawet wskazać sporty – takie jak zawodowy boks – gdzie nawet



oczekuje się od zawodników, że będą odnosić się do siebie wrogo, negatywnie, prowokować przeciwnika (tak zwany *trash talking*), a to wszystko w celu zwiększenia zainteresowania walką i – w konsekwencji – wpływów.

Rzecz jasna, reguły składające się na zasadę *fair play* mają charakter normatywny, a zatem to, że bywają one łamane (nawet systemowo), w żaden sposób ich nie unieważnia. Zdania o faktach (na przykład zdania stwierdzające łamanie norm) są bowiem niezależne logicznie od zdań o powinnościach, co wiemy co najmniej od czasów Davida Hume'a. Można jednak potraktować rozumowanie wyprowadzające wnioski normatywne ze zdań o faktach jako entymematyczne i uzupełnić brakującą przesłankę, otrzymując: P1: Zasady *fair play* nie są przestrzegane (przez wielu sportowców). P2: Jeżeli jakieś zasady nie są przestrzegane to nie powinny obowiązywać. W: Zasady *fair play* nie powinny obowiązywać.

W ten sposób można uratować poprawność formalną rozumowania, ale kosztem jego poprawności materialnej, ponieważ wprowadzona przesłanka P2 jest wątpliwa. Z tego, że na przykład pewne normy kodeksu karnego nie są przestrzegane, nie należy wnosić, że nie powinny obowiązywać. Tym samym, przedstawione rozumowanie – nawet po uzupełnieniu – nie jest konkluzywne, a zatem nie jesteśmy zobligowani do uznania wniosku.

Istotne jest jednak pytanie o uzasadnienie reguł składających się na zasadę *fair play*. W świetle tego, co mówiliśmy w ramach teorii Kohlberga o potrzebie różnych uzasadnień moralnych, nie powinniśmy ograniczać się jedynie do wybranego, lecz uwzględnić szerszą ich gamę.

Po pierwsze, za Kotarbińskim (1987), można byłoby zastosować uzasadnienie odwołujące się do felicytologii: dla osób odpowiednio wrażliwych działania niemoralne powodują wyrzuty sumienia i spadek poczucia szczęścia, są – jak pisze autor *Zagadnień etyki niezależnej* – „nieszczęściem nieporównywalnym z żadną inną stratą” (s. 145). A zatem wygrana uzyskana w sposób nieuczciwy nie tylko nie przyniosłaby takiej satysfakcji, jak uczciwe zwycięstwo, ale sprawiłaby dyskomfort i zmniejszenie szacunku dla samego siebie. Warto jednak zaznaczyć, że ten rodzaj uzasadnienia trafia głównie do osób na wysokim poziomie etycznym, reprezentującym etapy moralności postkonwencjonalnej.

Po drugie, można byłoby odwołać się do zasady utilitaryzmu i uznać, że przestrzeganie zasady *fair play* maksymalizuje użyteczność zarówno w społeczności graczy i sympatyków e-sportu, jak i w całym społeczeństwie. Od razu pojawia się pytanie o to, w jakich kategoriach będzie się rozumieć użyteczność – jest to bowiem wyrażenie wieloznaczne. Jak pisze Hanna Buczyńska-Garewicz (1970, s. 285): „przez użyteczność rozumie się tę właściwość przedmiotu, dzięki której sprzyja on wytwarzaniu korzyści, zy-



sku, przyjemności, dobra lub szczęścia bądź zapobiega powstawaniu szkody, przykrości, zła lub nieszczęścia zainteresowanej strony”. Warto zauważyć, że w przypadku niektórych sposobów rozumienia użyteczności nie tylko nie uzasadnia się zasady *fair play*, ale można utylitarystycznie uzasadnić jej negację. Można próbować dowodzić, że dopuszczenie niektórych nieetycznych działań (na przykład wspomagania technologicznego, dopingu czy ustawiania drabinek turniejowych) prowadziłoby do osiągnięcia przez graczy lepszych rezultatów sportowych, podnosiłoby emocje związane z rywalizacją, zwiększałoby przyjemność widzów i zyski. Z tego względu należy ostrożnie podchodzić do uzasadnień utylitarystycznych. Jeżeli już, to powinno się raczej odwoływać do utylitarystyki reguł, który jest bardziej rygorystyczny niż utylitarystyka czynów<sup>4</sup>.

Po trzecie, sposobem uzasadnienia zasady *fair play* byłoby uznanie, że są oczekiwania, aby stała się ona powszechnym prawem, czyli odwołanie się do kandydatury. Należy dodać, że – według Kanta – działanie moralne to działanie wyłącznie z obowiązku, takie, w którym wola jest autonomiczna i nie wpływają na nią żadne pozamoralne motywy postępowania (na przykład zysk czy chęć doznania przyjemności), w tym ludzkie skłonności. „Postępowanie z obowiązku ma całkowicie wyłączać wpływ skłonności, a wraz z nią wszelki przedmiot woli; jedyną więc rzeczą, która mogłaby wolę skłaniać, jest: obiektywnie – prawo, a subiektywnie – czyste poszanowanie tego praktycznego prawa, to znaczy maksyma, że winienem być mu posłuszny nawet z uszczerbkiem dla wszystkich moich skłonności” (Kant 1953, s. 21). Tego rodzaju uzasadnienie byłoby jednak przekonujące przede wszystkim dla przedstawicieli moralności postkonwencyjnej, szczególnie dla osób, które osiągnęły ostatnie, szóste stadium rozwoju moralnego.

Po czwarte, można odwołać się do wartości fundamentalnych, charakterystycznych dla etyki w ogóle, a nie tylko dla etyki e-sportu. Taką wartością jest na przykład sprawiedliwość. Bywa ona rozmaicie rozumiana: wyróżniamy sprawiedliwość wyrównawczą (retrybutywną), rozdzielczą (dystrybutywną), a także sprawiedliwość rozumianą jako bezstronność. Z perspektywy omawianego zagadnienia szczególnie interesująca jest ta ostatnia. Nawiązując do koncepcji Johna Rawlsa (2009) z *Teorii sprawiedliwości*, można argumentować, że zasada *fair play* zostałaby uznana przez wszystkie racjonalne jednostki zainteresowane e-sportem, gdyby dokonywały wyboru za zasłoną niewiedzy, to znaczy bez znajomości swojej docelowej płci, klasy społecznej i społecznego statusu, swoich naturalnych uzdolnień, silnych i słabych stron zarówno fizycznych, jak i psychicznych, skłonności czy za-

<sup>4</sup>O różnicy między tymi rodzajami utylitarystyki można przeczytać w: Probuska 2013, s. 36; Klimowicz 1974, s. 203-209.

interesowań. Dzięki temu, że gracze nie znalazły swoich charakterystyk, nie miałoby powodu do faworyzowania kogokolwiek, a w ich interesie leżałoby przyjęcie zasady uczciwej rywalizacji sportowej. Jak się wydaje, ten rodzaj uzasadnienia mógłby trafić do reprezentantów zarówno moralności przedkonwencjonalnej (stadium drugiego), konwencjonalnej, jak i postkonwencjonalnej. Warto jednak pamiętać o wartości, jaką niesie wielość uzasadnień, szczególnie w kontekście różnych stadiów rozwoju moralnego wyróżnionych przez Kohlberga. Dlatego też autor prezentowanej pracy opowiada się za pluralizmem uzasadnienia zasady *fair play*.

### **Podsumowanie: wielopoziomowy model etyki e-sportu**

Z prezentowanych rozważań wyłania się wielopoziomowy system norm i ich uzasadnień, którego elementem jest etyka e-sportu. Należy rozróżnić:

1. Poziom etyki ogólnej, na który składają się zasady, normy i wartości, stanowiące uzasadnienie dla elementów z niższych poziomów. Wyróżnić tu można również teorie, które przyjęto jako podstawę wspomnianych uzasadnień: felicytologię, utylitaryzm, deontologię, teorię sprawiedliwości jako bezstronności, a także wiele innych.
2. Poziom etyki sportu, gdzie jako fundament uznaje się zasadę *fair play*, czyli zasadę sprawiedliwej i uczciwej rywalizacji, na którą składają się podane przez Lipońskiego cztery reguły.
3. Poziom etyki e-sportu, gdzie konkretyzuje się cztery reguły składające się na zasadę *fair play* w odniesieniu do e-sportu i wyraża je w postaci konkretnych norm obecnych w regulaminach zawodów, dostosowanych do aktualnych warunków (na przykład rozwoju technologii czy nowych środków nieuczciwego zapewniania sobie przewagi) i specyfiki danej rywalizacji e-sportowej.

Warto skonkretyzować cztery reguły Lipońskiego w obszarze e-sportu. Przedstawiają się one następująco:

- R1: nakaz zapewnienia wszystkim graczom takich samych warunków walki e-sportowej w postaci odpowiedniego hardware'u (komputerów, monitorów, urządzeń peryferyjnych czy przepustowości sieci) i software'u (ta sama wersja gry czy brak dodatkowego oprogramowania ułatwiającego grę), nakaz sprawiedliwego (w wielu wypadkach po prostu losowego) wyznaczania drabinek turniejowych, zakaz faworyzowania przez organizatorów i sędziów wybranych zawodników;
- R2: zakaz stosowania zabronionych lub nieuczciwych form zdobywania przewagi, zakaz celowego przegrywania partii (na przykład w celu

osiągania zysków z zakładów sportowych) oraz zakaz wykorzystania szansy nieuczciwego zwycięstwa, nawet gdyby była ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów;

R3: nakaz dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym przepisom i tradycjom, mającym na celu zapewnienie sprawiedliwej i uczciwej rywalizacji, a także nakaz działania na rzecz modyfikacji przepisów tak, aby w jak największym stopniu sprzyjały sprawiedliwej i uczciwej grze;

R4: nakaz okazywania szacunku przeciwnikowi oraz panowania nad sobą, szczególnie w wypadku niepowodzeń lub doznania porażki.

Wyróżnione reguły R1-R4 znajdują swoje uszczegółowienie w postaci przepisów konkretnych zawodów e-sportowych. W regulaminie International Esports Federation (*IESF Competition Regulations 2020*) znaleźć można całą sekcję, nazwaną *Integrity*, zawierającą szczegółowe normy przeciwdziałające naruszeniom zasady *fair play*. Podobne zasady znajdują się na platformie ESL Play (ESL Play: Global Rules). Również w regulaminach polskich turniejów są odpowiednie regulacje. Co więcej, regulamin turnieju FIFA 17, sygnowanego przez Esport Polska, zawiera nawet sekcję zatytułowaną „Zasady Fair Play” (Regulamin FIFA 17). Widać wyraźnie, że środowisko sportowe nie potrzebuje etyków czy filozofów do wypracowania odpowiednich norm szczegółowych. Warto jednak skorzystać z ich pomocy, aby stworzyć spójny system normatywny, w którym normy bardziej szczegółowe, obowiązujące w e-sporcie, czerpałyby uzasadnienie z norm ogólnych, także tych spoza etyki e-sportowej lub sportowej, lub z teorii wypracowanych na gruncie etyki ogólnej.

Dalszym rozwinięciem naszkicowanych w niniejszej pracy badań byłoby dokładne przedstawienie postulowanego systemu norm, ukazujące szczegółowe zależności między etyką e-sportu, etyką sportu a etyką ogólną. Wymagałoby to wskazania zależności między wartościami a normami w każdym z tych obszarów i między nimi, w tym między ocenami moralnymi (zdaniami wyrażającymi oceny moralne) a normami moralnymi (zdaniami wyrażającymi normy moralne, ewentualnie zdaniami stwierdzającymi obowiązywanie tych norm). Warto bowiem zauważyć, że – w ogólności – relacja między ocenami a normami jest wieloznaczna: jedna norma może być uzasadniona przez różne zdania wyrażające oceny, a tym samym przez zdania wyrażające inne wartości, i odwrotnie – jedna ocena wyrażająca daną wartość może uzasadniać wiele odmiennych norm. Do tego dochodziłoby rozpisanie uzasadnień omawianych zdań w postaci poprawnych formalnie wnioskowań. Realizacja tego zadania znacznie przekroczyłaby objętość artykułu.

łu, wymagałaby napisania monografii. Dla celów praktycznych, wyłożonych w niniejszym artykule, wystarcza jednak zarys systemu norm i wskazanie na wielość uzasadnień, którymi można się posługiwać w celu przekonania e-sportowców, będących na różnych poziomach rozwoju moralnego, do gry zgodnie z zasadami *fair play*.

## Literatura | References

- BUCZYŃSKA-GAREWICZ H. (1970), *Wartość i fakt*, PWN, Warszawa.
- ESL PLAY: Global Rues, <https://play.eslgaming.com/rules> [data dostępu: 20.04.2021].
- GHOSHAL A. (2019), Ethics in esport, „Gaming Law Review”, 23(5), s. 338-343.
- HAIDT J. (2014), *Prawy umysł*, przeł. A. Nowak-Młynikowska, Smak Słowa, Sopot.
- IESF Competition Regulations (2020), <https://ie-sf.org/wp-content/uploads/2020/09/EWC2020-Competition-Regulation.pdf> [data dostępu: 20.04.2021].
- KANT I. (1953), *Uzasadnienie metafizyki moralności*, przeł. M. Wartenberg, PWN, Warszawa.
- KLIMOWICZ E. (1974), *Utylitaryzm w etyce*, PWN, Warszawa.
- KOHLBERG L. (1964), Development of moral character and moral ideology, [w:] *Review of Child Development Research*, volume 1, red. M. L. Hoffman, L. W. Hoffman, New York: Russell Sage Foundation.
- KOHLBERG L. (1981), *The Philosophy of Moral Development*, Harper & Row, New York.
- KOTARBIŃSKI T. (1987), Zagadnienia etyki niezależnej, [w:] *Pisma etyczne*, red. T. Kotarbiński, Wrocław: Ossolineum, s. 140-149.
- LIPONSKI W. (1987), *Humanistyczna encyklopedia sportu*, Sport i Turystyka, Warszawa.
- PROBUCKA D. (2013), *Utylitaryzm*, Wydawnictwo Dante, Kraków.
- RAWLS J. (2009), *Teoria sprawiedliwości*, przeł. M. Panufnik i in., PWN, Warszawa.

---

REGULAMIN FIFA 17, <https://www.esportpolska.org/wp-content/uploads/2017/06/ESPORT-POLSKA-Regulamin-FIFA-17.pdf> [data dostępu: 20.04.2021].

STĘSZEWSKI J. (2020), Jak, ile i jak długo zarabiają esportsowcy? <https://brief.pl/jak-ile-i-jak-dlugo-zarabiaja-esportowcy/> [data dostępu: 20.04.2021].

ZIMBARDO P. G., JOHNSON R. L., MCCANN V. (2011), Psychologia: kluczowe koncepcje, tom 1, przeł. A. Gruszka i in., PWN, Warszawa.