

ROCZ NIK LUBUS KI

47

SPOŁECZNE I KULTUROWE
UWARUNKOWANIA E-SPORTU

ROCZNIK LUBUSKI

LUBUSKIE TOWARZYSTWO NAUKOWE
WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
UNIwersytetu Zielonogórskiego

**ROCZNIK
LUBUSKI**
Tom 47, część 2

**SPOŁECZNE I KULTUROWE
UWARUNKOWANIA E-SPORTU**

Pod redakcją
Justyny Nyćkowiak,
Tomasza Kołodzieja,
Michała Jasnego

Zielona Góra 2021

REDAKTOR NACZELNY/REDAKTOR JĘZYKOWY

Ewa Narkiewicz-Niedbałec

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO

Mariusz Kwiatkowski

SEKRETARZ/REDAKTOR STATYSTYCZNY

Edyta Mianowska

RADA NAUKOWA

Klaus Boehnke, Mirosław Chałubiński, Leszek Gołdyka,
Sinan Tankut Gülhan, Bogdan Idzikowski, Zbigniew Izdebski,
Krystyna Janicka, Tomasz Jaworski, Zbigniew Kurcz, Janusz Mucha,
Margarida Pocinho, Kazimierz M. Słomczyński, Martin Strouhal,
Zdzisław Wołk, Maria Zielińska.

RECENZENCI

Lista recenzentów dostępna na [www.roczniklubuski.uz.zgora.pl\recenzenci](http://www.roczniklubuski.uz.zgora.pl/recenzenci)

REDAKCJA WYDAWNICZA

Aleksandra Kurzawa

SKŁAD KOMPUTEROWY

Gracjan Głowacki

KOREKTA ARTYKUŁÓW W JĘZYKU ANGIELSKIM
I TŁUMACZENIE ABSTRAKTÓW

Urszula Paradowska

ISSN 0485-3083

Pierwotną wersją czasopisma jest wersja papierowa.

Rocznik Lubuski jest indeksowany w bazach:

CEJSH, ERIH PLUS

Elektroniczna wersja: www.roczniklubuski.uz.zgora.pl

WYDANIE PUBLIKACJI SFINANSOWANE PRZEZ



Uniwersytet Zielonogórski
Instytut Socjologii, Wydział Nauk Społecznych

© Copyright by Lubuskie Towarzystwo Naukowe
© Copyright by Wydział Nauk Społecznych Uniwersytet Zielonogórski

DRUK

Ofcyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego
65-246 Zielona Góra, ul. Podgórna 50, tel./faks (68) 328 78 64

SPIS TREŚCI

I. SPOŁECZNE I KULTUROWE UWARUNKOWANIA E-SPORTU

JUSTYNA NYĆKOWIAK, TOMASZ KOŁODZIEJ, MICHAŁ JASNY Społeczne i kulturowe uwarunkowania e-sportu	9
JUSTYNA NYĆKOWIAK, TOMASZ KOŁODZIEJ, MICHAŁ JASNY Social and cultural determinants of e-sports	15
TOMASZ SAHAJ Od rekreacji do e-sportowej profesjonalizacji. Kulturowo-społeczne aspekty gier elektronicznych	23
ANDRZEJ STĘPNIK Etyka e-sportu jako element wielopoziomowego systemu normatywnego	43
KAMIL KLESZCZYŃSKI Społeczne i kulturowe aspekty grywalizacji w dobie pandemii	57
BASTIAN KORDYAKA, BJÖRN KRUSE, BJÖRN NIEHAVES Explaining consumer engagement in e-sports – demographic and social considerations	73
MEHMET KARTAL, CENK TEMEL Metaphors regarding the concept of e-sports produced by university students in Turkey	85
NATALIA KOPERSKA Możliwość zastosowania gier komputerowych w treningu mentalnym .	101
MICHAŁ JASNY, TOMASZ SODOMIRSKI Sport-related aspects of preparation for participation in e-sports tournaments based on the game <i>Magic: the gathering</i>	117
MICHAŁ DĄBROWSKI Szachy między grą-zabawą, sportem a e-sportem	131
MAREK KOŁODZIEJ Polityka emancypacji kobiet oraz mniejszości seksualnych na przykładzie e-sportu: wprowadzenie do tematyki badawczej	147
ARTUR KINAL Między nerdem a zawodnikiem – autokreacja wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych na przykładzie Facebooka	161

II. FORUM OTWARTE

NATALIIA POHORILA

Regional cultures of Ukraine and perceptions of poverty187

PIOTR MICHALAK

W poszukiwaniu lepszego życia. Ekonomiczne determinanty decyzji
o pozostaniu w Polsce ukraińskich migrantów zagranicznych 201

ANNA MIELCZAREK-ŻEJMO, RAFAŁ SIKORA

Podmioty ekonomii społecznej i przedsiębiorstwa prywatne.
Bariery współpracy215

I

SPOŁECZNE I KULTUROWE UWARUNKOWANIA E-SPORTU

SPÓŁECZNE I KULTUROWE UWARUNKOWANIA E-SPORTU

Wprowadzenie Czytelnika w problematykę sportu elektronicznego rozpoczniemy 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; Sahaj 2021), przez socjologię (Dąbrowski 2011; Nosal 2015; Nyćkowiak 2018; Nyćkowiak, Kołodziej 2018; Kołodziej 2019), aż po filozofię (Michałuk, 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 zestawiał 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 Cenk 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, lidarskie 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. Chociaż wskazują oni na to, że e-sport nie został jak dotąd uznany za dyscyplinę sportową, można przyrzeć 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. Skrobicki, 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 ponowoczesności: 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 Lodziensis. 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.

SOCIAL AND CULTURAL DETERMINANTS OF E-SPORTS

Let us introduce our readers to the topic of electronic sport by quoting Michał Jasny (2019), one of the editors of this issue:

Regardless of whether we acknowledge its status as sport or not, and regardless of whether we use the spelling *esports* or *e-sports*, competitive video gaming remains a dynamically developing, socially significant and scientifically inspiring cultural phenomenon. Social sciences will likely find it increasingly more difficult to omit e-sports as a factor in the post-modern perspectives and state of research on sport, and in the future, this may become one of the greatest challenges in this respect (pp. 68-69).

E-sports has been a part of the global scientific discourse for over a decade (Thiel, John 2018; Hindin et al. 2020; Reitman et al. 2020). In Poland, interest in e-sports has been growing systematically among the representatives of many different disciplines, from sports science (Stepnik 2009; Jasny 2020a, 2020b; Sahaj 2021), through sociology (Dąbrowski 2011; Nosal 2015; Nyćkowiak 2018; Nyćkowiak, Kołodziej 2018; Kołodziej 2019), to philosophy (Michałuk, Pezdek 2016), or even legal sciences (Klimczyk, Leciak 2020; Grzybczyk 2021). Of course, the above list is far from exhaustive, and there are many more publications in various scientific disciplines.

The focal point of this issue is the sociocultural dimension of e-sports. The authors represent various disciplines and address a broad spectrum of issues that help to better understand the scientific outlook on this phenomenon. Explaining its theoretical and empirical basis in an innovative and interesting manner the authors prove that interdisciplinarity, or even transdisciplinarity, contribute greatly to science development. This is particularly true for phenomena such as e-sports, which is not confined to any single discipline in terms of research potential, and instead occupies the border of many different disciplines, thus encouraging researchers to go beyond the methodological and theoretical frameworks they are accustomed to.

The topics of the articles published in this issue include the professionalisation of e-sports activity and its ethical considerations, gamification in the context of current issues surrounding the COVID-19 pandemic, and the development of the e-sports industry from the perspective of the creators and users of technology. Furthermore, the authors address multi-directional preparation for e-sports activity (mental and physical training), recognition of different e-sports activities as sport, emancipation of women and sexual minorities in e-sports, and the image of e-sports players in social media.

Tomasz Sahaj reviews the significance of electronic games in social reality and the factors that contribute to it. He provides numerous examples to discuss the ongoing digitisation of society, including sport, which has been progressing even more intensely due to the COVID-19 pandemic; the educational and integrative function of games; the paradigmatic shift with respect to the ‘destereotypisation’ and ennoblement of games; the institutionalisation of e-sports and the continuously growing interest in e-sports among scientists.

Andrzej Stepnik reviews the basic categories of dysfunction in e-sports. He references Lawrence Kohlberg’s concept of moral development, pointing out its usefulness for investigation into e-sports. He also references the notion of fair play as a potential reservoir of norms and values that make up the ethics of competitive gaming. Stepnik proposes a model of a normative system, composed of several levels, that regulates the attitudes of e-sports players, referees and organisers.

In his article, Kamil Kleszczyński attempts to determine the extent to which digital technology, which plays a crucial role in many social processes, is developing to include playable media. He shows that our increasingly digitised environment benefits the introduction of gamification. Society begins to recognise it as participation in a game, even more so due to the COVID-19 pandemic, which has accelerated digitisation in many areas. While the negative impact of the pandemic should never be disregarded, one must agree with Kleszczyński that it has amplified the potential of gamification. Gamification simplifies complex processes and remodels them into ones that help relieve the discomfort caused by the restrictions related to COVID-19.

Bastian Kordyaka, Björn Kruse and Björn Niechaves analyse the relationship between brand identification and level of engagement in e-sports consumers, and suggest that designing technology with brand identification in mind should improve such engagement. They demonstrate that the chance that an e-sports consumer associates a brand with engagement in

e-sports decreases with age.

Mehmet Kartal and Cenk Temel also address the age of e-sports consumers. They analyse how university students conceptualise e-sports and what they associate it with. Kartal and Temel's results indicate a growing potential for the development of e-sports activities among a young population, which they believe may be a key factor in the development of the e-sports industry.

Natalia Koperska reviews studies on the applicability of video games in education, in particular, mental training. She provides a synthetic overview of the results concerning the areas that may benefit from the use of video games as an extension of mental and physical training. Koperska's overview encompasses such aspects as visual sensitivity, sensitivity to contrast, motor skills (including precision of movement), the ability to make quick decisions under changing circumstances, focus, and social competences (interpersonal, leadership, and communication skills). She also discusses the effect of games on aggressive behaviours in youth.

The next article, by Michał Jasny and Tomasz Sodomirski, goes back to the topic of e-sports activity. Specifically, the authors explain that although e-sports has not yet been recognised as sport, the training regime of e-sports players can be compared to that of traditional sports persons. Jasny and Sodomirski conclude that physical exercise, sleep, and pharmaceuticals do not play a significant role in the daily training routine of e-sports players, as opposed to traditional sport, in which they constitute key factors. Nevertheless, e-sports players are aware that a healthy lifestyle benefits performance in e-sports, which is why they take care to use an appropriate diet and sleep long directly before a tournament.

Michał Dąbrowski discusses the types of activity that may be considered e-sports and whether chess can be considered a sport or e-sports discipline. Dąbrowski analyses chess in the context of three definitions: sport, games (and entertainment) and e-sports, and shows that from a specific perspective, chess can be described with any of the three terms. In his study conducted among professional chess players, chess fans, e-sports players, and individuals completely unrelated to chess, Dąbrowski has reached interesting conclusions. He states that chess should be considered sport, whereas as e-sports, it is a new phenomenon that still requires investigation. At the same time, one should remember that chess is still simply a game and a form of entertainment under some circumstances.

Marek Kołodziej addresses the emancipation of women through sport, including e-sports. However, the scope of the article extends beyond the topic of emancipation. Kołodziej references Anthony Giddens to show

that sport, specifically e-sports, may become a tool for politics, including emancipatory politics. Based on historical examples of women participating in sport, Kołodziej demonstrates that emancipation through sport may apply to various social categories and minorities, such as sexual minorities. He also indicates two primary sources of such phenomena in e-sports. The first source are games in which developers have introduced elements supportive of tolerance and equality. The second source are the player communities, which contain an increasing share of women, as well as individuals who speak openly about their non-heterosexual orientation.

The e-sports thread ends with Artur Kinal's article about the self-creation of one's image in social media among Polish e-sports players. The development of the Internet and the growing popularity of new media has made them one of the most important channels of communication for politicians, public figures, celebrities, and sports persons. The self-creation of one's image has become not only a means of expressing membership in a community, but also part of a marketing strategy. This is particularly significant for e-sports players, because their fans, firstly, come from specific environments and secondly, prefer this form of communication. Kinal compares the terms *player* and *nerd* based on the Facebook profiles of top Polish e-sports players in order to analyse their self-presentation strategy. He indicates profiles the content of which indicates a semi-professional, hobbyist approach to e-sports and the 'nerd' community and those that show a strong professionalisation of their owners' e-sports activity. He also considers whether it is possible for certain aspects related to the image of a nerd to be adopted by the increasingly professionalised e-sports industry.

The final part of this issue contains articles devoted to the perception of poverty in Ukraine and labour migration of Ukrainians. The last article addresses barriers to inter-sector cooperation between business and social economics.

Natalia Pohorila explains how state paternalism, materialism and xenophobia may affect the perception of poverty as the personal fault of poor individuals, and indicates the interregional differences in the evaluation of said personal fault of poor individuals.

Piotr Michalak believes that economic factors related to the situation on the Ukrainian labour market are a particularly significant contributor to Ukrainians deciding to migrate in search of better income. And while these factors obviously stimulate migration to the Polish labour market, Michalak rightly states that the low level of satisfaction of the Ukrainian labour migrants reduces the chance that they will stay in Poland. This is important for the assessment of long-term consequences of labour migration for the

Polish labour market and indicates a potential for future interventions aimed at improving the changes that a Ukrainian decides to stay in Poland permanently.

In the final article, Anna Mielczarek-Żejmo and Rafał Sikora investigate the determinants of relationships between social economics entities and the business sector. The authors point out that there are multiple barriers hampering the progress and effectiveness of cooperation between social economics and business. According to Mielczarek-Żejmo and Sikora, these institutional, mental and operational barriers are the key factors determining the chances for a successful inter-sector cooperation.

The editors of this issue hope that thereaders will find this selection of articles unique for at least a number of reasons. Firstly, this is the first time that the topic of electronic sport appears in *RocznikLubuski*. Secondly, as far as we are aware, this is also the first scientific publication of this kind in Poland. Thirdly, the authors of the articles published in this issue have risen up to the difficult challenge of creating an interdisciplinary compilation that provides a solid foundation for a discussion on the contemporary significance and perspectives for development of e-sports.

Justyna Nyćkowiak
Tomasz Kołodziej
Michał Jasny

Literatura | References

- DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [in:] Społeczne zmagania ze sportem, red. Ł. Rogowski, R. Skrobicki, 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, [in:] Routledge Handbook of Global Sport, eds. J. Nauright, S. Zipp, Routledge, London.
- JASNY M. (2019), Sportowy wymiar “maniaczenia” przy komputerze, czyli kształtowanie sprawności fizycznej w ramach treningu w e-sporcie, [in:] Sport w nowoczesności: konteksty, perspektywy badawcze, narracje, eds. 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 Lodziensis. Folia Sociologica", 75, pp. 85-99.
- JASNY M. (2020b), Methodological Dysfunctionalism and E-sports: A New Analytical Approach Application Perspective, "Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach", 33, pp. 139-152.
- KLIMCZYK Ł., LECIAK M. (EDS.) (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, pp. 85-99.
- MICHALUK T., PEZDEK K. (2016), Rozporoszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach, [in:] Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki, eds. 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), pp. 16-38.
- NYĆKOWIAK J., KOŁODZIEJ T. (2018), Zróżnicowanie narodowościowe zespołów e-sportowych, [in:] Transgraniczność w perspektywie socjologicznej. Europa – podzielona wspólnota?, eds. M. Zielińska, D. Szaban, B. Trzop, Lubuskie Towarzystwo Naukowe, Zielona Góra, pp. 201-216.
- NYĆKOWIAK J. (2018), Playing Dota 2: professional careers in e-sports, "Rocznik Lubuski", 44(1), pp. 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), pp. 32-50.
- SAHAJ T. (2021), Cyberatletyka, cybersporty, e-sporty, sporty elektroniczne. Kultura fizyczna i sport w "rozszerzonej rzeczywistości", [in:] Marginalizowane grupy społeczne w kontekście kultury fizycznej i sportu, AWF, Poznań.
- STĘNIK A. (2009), E-sport z perspektywy teorii sportu, "Homo Ludens", 1, pp. 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), pp. 311-315.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.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 popularnych², w Polsce występujących obecnie w skromniejszej postaci cyber-pubów³. 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), *Miedzy 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 poczyniń. 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 psychofizycznego 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 rychło 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 – ambasadatorów 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 (Kądziała, 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 uspołeczniające 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 niepełnosprawnościami.

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 profesory uniwersyteccy, autorzy poczytnych kryminałów, coraz chętniej przyznają się do zamiłowania 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 (pознаńskiej) 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 ręku – są dziś elementami promocji miast i regionów¹⁶. Na przełomie XX i XXI wieku Zygmunt Bauman, mając na uwadze gwałtownie postępujące procesy globalizacyjne, ewokując 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].

¹⁶Drogi, rzadkie i unikatowe rodzaje pokemonów umieszczane 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 (Kołaczkowski 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].

²¹ Absolwent 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 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 esports. 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 kopciuszek», 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 premiują 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 2077²⁵, 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 [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.
- GAŁUSZKA D. (2017), Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych, [w:] Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce, red. J. Niedbański, M. Reclaw, D. Żuchowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, s. 327-355.
- GAŁUSZKA 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., ROSENTRAUB 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 gromów. 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-Olejniak, 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.

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

Andrzej Stępnik*

Warszawska Szkoła Reklamy

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

e-mail: 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-sportowej¹.

¹W niniejszym artykule nie zajęto się nieetycznymi zachowaniami kibiców zawodów

Nieetyczne praktyki spotykane w e-sporcie

Według raportu eSports Integrity Coalition (ESIC)², 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 najsłabszych³ (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.

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

³Można 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 konwencyjnej. Wyodrębniając 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 trzecie, 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 pochamywanie 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 wyłapane 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 osiągania 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 utylitaryzmu reguł, który jest bardziej rygorystyczny niż utylitaryzm czynów⁴.

Po trzecie, sposobem uzasadnienia zasady *fair play* byłoby uznanie, że są oczekiwania, aby stała się ona powszechnym prawem, czyli odwołanie się do kantyztu. 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 postkonwencjonalnej, 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-

⁴O różnicy między tymi rodzajami utylitaryzmu można przeczytać w: Probucka 2013, s. 36; Klimowicz 1974, s. 203-209.

interesowań. Dzięki temu, że gracze nie znalazły swoich charakterystyk, nie mieliby 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.
- LIPÓŃSKI 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.

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.05>

Kamil Kleszczyński*

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1724-6854>

e-mail: k.kleszczynski@ifp.uz.zgora.pl

SPOŁECZNE I KULTUROWE ASPEKTY GRYWALIZACJI W DOBIE PANDEMII

**SOCIAL AND CULTURAL ASPECTS OF GAMIFICATION DURING
THE PANDEMIC ERA**

Keywords: gamification, pandemic, COVID-19, digitalization, Social Credit System.

This article looks at the impact of the COVID-19 pandemic on the development of gamification. The pandemic has brought about a significant increase in digitalisation, which is closely related to gamification. Moreover, as some proponents of gamification point out, its particular value comes from simplifying a complex reality. All of these make the pandemic seem like a perfect breeding ground for the development of gamification. The author attempts to assess whether this is in fact the case by analysing various manifestations of gamification, especially in such areas as: media and communication, remote forms of work and learning, as well as controlling social behaviour.

* **Kamil Kleszczyński** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie filozofia; zainteresowania naukowe: filozofia kultury, filozofia mediów, groznawstwo.

SPOŁECZNE I KULTUROWE ASPEKTY GRYWALIZACJI W DOBIE PANDEMII

Słowa kluczowe: grywalizacja, pandemia, COVID-19, cyfryzacja, System Zaufania Społecznego.

Artykuł poświęcony jest wpływowi pandemii COVID-19 na rozwój grywalizacji. Pandemia przyczynia się do znacznego przyspieszenia cyfryzacji, która jest ściśle związana z grywalizacją. Ponadto, jak wskazują niektórzy propagatorzy grywalizacji, jej szczególna wartość wynika z upraszczania skomplikowanej rzeczywistości. Wszystko to sprawia, że pandemia wydaje się doskonałą pożywką dla rozwoju grywalizacji. Autor stara się ocenić czy faktycznie tak jest, analizując rozmaite przejawy grywalizacji, zwłaszcza w takich obszarach, jak: media i komunikacja, zdalne formy pracy oraz nawiązywanie czy sterowanie zachowaniami społecznymi.

Wprowadzenie

Jedną z najważniejszych konsekwencji wybuchu pandemii COVID-19 było ogromne przyspieszenie cyfryzacji – już wcześniej postępującej z prędkością utrudniającą lub wręcz uniemożliwiającą zrozumienie skali zmian, jakie niesie. W celu zahamowania transmisji koronawirusa, ograniczono maksymalnie kontakty międzyludzkie, zamykając szkoły, urzędy, zakłady pracy. Tam, gdzie było to możliwe, wykorzystano możliwości oferowane przez rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, wprowadzając zdalne formy edukacji, pracy czy usług (jak teleporady lekarskie). Mniej więcej dwa miesiące przed rozprzestrzenieniem się pandemii na terytorium Polski, w styczniu 2020 roku, obroniłem pracę doktorską, opublikowaną kilka miesięcy później pod tytułem *Rozgrywanie świata. Filozoficzne aspekty grywalizacji*. Argumentowałem tam na rzecz tezy, że granie jest naturalnym sposobem uczestnictwa w kulturze zapośredniczonej cyfrowo, wobec czego „wraz z postępującą cyfryzacją będziemy coraz bardziej doświadczać rzeczywistości poprzez jej rozgrywanie” (Kleszczyński 2020, s. 241). Zatem, gdy cyfryzacja nabrała tak ogromnego przyspieszenia, wyraźnie powinna towarzyszyć jej grywalizacja, czyli: „mechanizm takiej transformacji elementów lub całości kultury, która jest zgodna z regułami tworzenia gier” (Kleszczyński 2020, s. 36). Przyjmuję tu bardzo szerokie rozumienie grywalizacji, które obejmuje wszelkie praktyki realizowane poprzez ich rozgrywanie. Mogą one różnić się formą i stopniem grywalności. Mogą opierać się zarówno na uniwersalnych cechach, charakterystycznych dla gier, lecz występujących

też poza nimi, takich jak rywalizacja, punktacja, nagrody i kary, jak również na rozmaitych aplikacjach grywalizacyjnych czy też wykorzystaniu gier – tych rozrywkowych i tych zaprojektowanych dla innych celów. Zgodnie z przyjętymi założeniami wszędzie tam, gdzie dostrzegamy ekspansję technologii cyfrowej, powinniśmy dostrzegać jej ukierunkowanie na formy grywalne. W artykule staram się odpowiedzieć na pytanie, czy rzeczywiście tak jest. Stanowi on zatem próbę szerokiego, przeglądowego spojrzenia na przemiany, jakim pod wpływem pandemii ulega cyfrowa osnowa rzeczywistości społeczno-kulturowej w jej różnych wymiarach: edukacji, pracy, władzy, komunikacji medialnej. Na końcu skupiam się także na samej relacji człowieka ze scyfryzowaną rzeczywistością. Nie poruszam tu kwestii obecności grywalizacji w obszarze medycyny. Chociaż ten temat samoistnie się nasuwa, na przykład w kontekście rehabilitacji pacjentów po przebytych COVID-19, zasługuje on, moim zdaniem, na odrębne, szczegółowe opracowanie.

Edukacja na odległość

Jednym z podstawowych wyzwań pandemii stała się organizacja nauczania na odległość. Problemy z tym związane można zasadniczo podzielić na dwa rodzaje. Po pierwsze techniczne – związane z brakami kompetencyjnymi lub sprzętowymi – czy to po stronie nauczycieli lub całych instytucji edukacyjnych, czy to po stronie rodziców i uczniów. Po drugie formalne – wynikające ze specyfiki nauczania na odległość i jego wad w porównaniu z edukacją tradycyjną. Tutaj podstawowymi problemami wydają się brak skutecznej metody weryfikacji przyswajania wiedzy przez uczniów oraz – częściowo z poprzednim związane – kłopoty z utrzymaniem motywacji do nauki. Jak zauważa Anna Para: „Nie ulega wątpliwości, że utrzymanie uwagi oraz zaangażowania słuchaczy uczestniczących w edukacji online jest wyzwaniem. Studentom trudniej skupić uwagę, uczestnicząc nierzadko przez wiele godzin w zdalnych zajęciach. Z kolei wykładowcom brakuje ich reakcji oraz informacji zwrotnej, także tej przekazywanej poprzez mowę ciała, którą zazwyczaj otrzymywali podczas zajęć stacjonarnych” (Para 2021, s. 21). Oczywiście pomiędzy oboma rodzajami problemów występuje prosta zależność. Nie można myśleć o rozwiązaniu problemów formalnych, dopóki nie zostały rozwiązane techniczne. Gdy jednak staje się to możliwe, grywalizacja okazuje się obiecującym rozwiązaniem.

Hiroko Oe, Takuji Takemoto i Muhammad Ridwan przeprowadzili badanie zastosowania grywalizacji w edukacji biznesowej prowadzonej w warunkach wymuszonego lockdownem trybu zdalnego. Badanie miało na celu opracowanie wskazań dla maksymalizacji skuteczności grywalizacji w kształceniu prowadzonym w przyszłości w trybie *blended learning*, czyli łączącym

tradycyjną, stacjonarną naukę, z tą prowadzoną na odległość przy użyciu komputera. Przeprowadzone zostało metodą wywiadów ze studentami uczestniczącymi w zgrywalizowanych zajęciach. Uczestnicy kursu zostali zaangażowani w grę MMO (*massively multiplayer online*), której nazwy autorzy nie podają, a która posiada własną wirtualną ekonomię i liczną społeczność podejmującą decyzje na zadany temat w czasie rzeczywistym. Badanie pozwoliło odkryć, że pomimo ogólnie pozytywnej oceny wykorzystania grywalizacji, studenci postrzegają ją raczej jako dodatkowe narzędzie i podkreślają kłopoty związane z kształceniem holistycznym oraz ze sporządzaniem notatek, które okazują się wciąż bardzo istotnym elementem edukacji (Oe i in. 2020, s. 1411). Tego typu badania są szczególnie istotne, ponieważ należy oczekiwać, że wiele ze zmian wywołanych wybuchem pandemii COVID-19 okaże się trwałych i z pewnością będzie to dotyczyło edukacji. „Z tego punktu widzenia istotne jest dalsze propagowanie i promowanie dobrych praktyk, które mogą udoskonalić warsztat pedagogów oraz nauczycieli, w tym nauczycieli akademickich. Jedną z nich jest z całą pewnością włączenie do nauczania grywalizacji. Wykorzystanie grywalizacji w zdalnej edukacji przynosi pozytywne skutki nie tylko w postaci zwiększenia motywacji czy zaangażowania studentów, ale także wspiera rozwój ich kompetencji takich jak rozwiązywanie problemów, myślenie krytyczne oraz współpraca w zespole” (Para 2021, s. 28). Ten entuzjazm warto jednak trochę osłabić, przypominając, że skutki wykorzystania grywalizacji w nauczaniu nie są nadal w pełni rozpoznane. Jej wprowadzanie w edukacji na odległość, która w tej skali też jest nowością, powinno być zatem realizowane z dodatkową ostrożnością.

Praca na odległość

W Polsce stosunkowo szybko, bo już w marcu 2020 roku, pojawiła się pierwsza próba wykorzystania grywalizacji dla celów walki z pandemią w miejscu pracy. Aplikacja *Zatrzymaj Wirusa* stworzona przez firmę Grywit została zaprojektowana tak, by poprzez system codziennych zadań i przyznawanych za ich realizację punktów zachęcać do aktywności prozdrowotnej i zachowania higieny. Grupę docelową stanowią firmy, które mogą wdrażać produkt w zespołach pracowniczych. Niestety trudno ocenić odbiór aplikacji czy jej faktyczną skuteczność ze względu na brak obiektywnych danych. Z perspektywy czasu wiadomo już jednak, że nie wszędzie pracownicy są odpowiednio zmotywowani, by stosować się do wprowadzanych przez pracodawców regulacji. Wydaje się więc, że potrzeba została w tym wypadku zdiagnozowana poprawnie.

Podobnie jak w przypadku edukacji, duża część pracy, tam, gdzie było to możliwe, zaczęła być realizowana w trybie zdalnym. W wielu obszarach taka forma nie zniknie po pandemii, zwłaszcza tam, gdzie korzyści wyraźnie przeważają nad niedogodnościami. Na przykład: naukowcy chwalą sobie nowe formy realizacji konferencji naukowych i pracy przy projektach. Spośród 900 czytelników „Nature” zapytanych o możliwość zachowania po pandemii spotkań online, aż 74% respondentów opowiedziało się za taką opcją. Pomimo obecności *zoom fatigue* (etykieta określająca zmęczenie wirtualnymi spotkaniami) także pośród pracowników naukowych, podkreślają oni zalety, przede wszystkim łatwość uczestnictwa w spotkaniach z dowolnego miejsca na świecie. Dla wielu naukowców spotkania online przyczyniły się do zwiększania uczestnictwa w konferencjach naukowych, dzięki eliminacji problemów logistycznych, finansowych lub związanych z obowiązkami dydaktycznymi czy osobistymi. Drugą, obok dostępności, najczęściej wskazywaną korzyścią jest wyraźnie niższy ślad węglowy. Natomiast największym problemem jest osłabienie możliwości nawiązywania relacji społecznych, co było drugą, obok wymiany informacji naukowej, najważniejszą funkcją konferencji (Remmel 2021). Dlatego w przyszłości prawdopodobnie spotkania naukowe będą rozwijać się w formie hybrydowej.

Przypuszczalnie wiele firm także będzie zachowywało te formy pracy, zwłaszcza w odniesieniu do takich zadań, jak szkolenia czy spotkania sprawozdawcze. Wobec tego warto przyrzeć się temu, jakie wyzwania wiążą się z pracą na odległość i jak może tu pomóc grywalizacja. Pośród najczęściej zgłaszanych problemów z pracą zdalną dominują te związane z poczuciem wspólnoty oraz utrzymaniem koncentracji, zaangażowania i produktywności (Baer 2020). Karl Hosang i Antonis Triantafyllakis zauważyli, że podstawowe wyzwania związane z pracą online dotyczą tego, że codzienne spotkania nie dają się łatwo przenieść do przestrzeni wirtualnej ze względu na zupełnie odmienne zasady rządzące komunikacją zapośredniczoną cyfrowo. Jako rozwiązanie umożliwiające adaptację w nowych warunkach uznali grywalizację i zaproponowali siedem ogólnych zasad dla jej udanego wprowadzania do spotkań online. Należy w tym celu: 1) wyznaczać jasny cel, podzielony na etapy; 2) zwiększać interakcję społeczną, na przykład przez rytuały powitalne i pożegnalne czy zmniejszanie grup roboczych; 3) regularnie zmieniać fazy pracy; 4) wprowadzać storytelling; 5) utrzymywać atmosferę zwycięstwa poprzez unaocznianie postępów na drodze do celu; 6) kierować się zasadą „mniej znaczy więcej” (mniej uczestników, punktów programu, krótsze fazy pracy); 7) nagradzać uczestników (Hosang, Triantafyllakis 2020). Warto zwrócić uwagę na te zasady, ponieważ pokazują one, że podejście do grywalizacji rozwija się, wykracza poza proste wprowadzanie punktów czy

nagród. Z pewnością poskutkuje to także coraz większą elastycznością we wprowadzaniu grywalizacji w różnych obszarach.

Zarządzanie społeczeństwem

Kluczową kwestią w dobie pandemii okazało się zarządzanie społeczeństwem ukierunkowane na ograniczenie rozprzestrzeniania się wirusa. W tym celu oczywiście sięgnięto po różnego rodzaju nowe technologie. Na świecie przynajmniej 47 krajów wdrożyło aplikacje śledzące kontakty społeczne (Liang 2020, s. 3). Także w Polsce wprowadzono tego typu rozwiązanie. Korzystanie ze *STOP COVID – ProteGO Safe* jest dobrowolne, podobnie jak w wypadku większości takich narzędzi. Jednak w niektórych krajach ich stosowanie jest obowiązkowe, na przykład w Indiach, Katarze czy Turcji (Liang 2020, s. 3). To, co szczególnie interesujące, to jak w tego rodzaju aplikacjach sprawdzają się rozwiązania grywalizacyjne. Grywalizacja wielokrotnie była wskazywana jako skuteczne narzędzie władzy, opisywane w ramach takich kategorii, jak taylorizm (Winter i in. 2014), ideologia (Fuchs 2014) czy libertariański paternalizm (Schrape 2014). By najpełniej rozpoznać możliwości wykorzystania grywalizacji i technologii cyfrowych w walce z pandemią, zdecydowanie warto zwrócić się ku Chinom, w których epidemia się rozpoczęła i w których stosunkowo szybko sytuacja została opanowana. Szczególny rozgłos zyskała działająca tam aplikacja *Health Code*, uruchomiana przez dwie platformy: Alipay i WeChat. Narzędzie śledzi takie czynniki, jak historia podróży, czas spędzony w obszarach ryzyka oraz relacje z potencjalnymi nosicielami i określa prawdopodobieństwo transmisji wirusa przez daną osobę, co stanowi podstawę jej swobody przemieszczania się (Liang 2020, s. 1). Warto jednak zauważyć, że aplikacja wpisuje się w szerszy kontekst wykorzystania technologii cyfrowej do kontroli obywateli chińskich obok rozbudowanej sieci monitoringu z funkcją rozpoznawania twarzy czy SCS.

System Zaufania Społecznego (*Social Credit System*, SCS) to, unikalny w skali świata, rozwijany w Chinach system służący ocenie wiarygodności obywateli, firm czy organizacji, inspirowany systemami oceny wiarygodności kredytobiorców stosowanymi przez sektor finansowy na całym świecie. Deklarowanym celem stworzenia systemu jest poprawa zaufania pomiędzy różnymi aktantami chińskiego społeczeństwa. Wpisuje się to doskonale w konfucjańskie fundamenty chińskiej kultury, w których zaufanie jest istotną wartością. SCS, rozwijany w oparciu o wytyczne Rady Państwa ChRL z lat 2007 i 2014, posiada trzy zasadnicze cechy: 1) jest zdecentralizowanym systemem systemów, co oznacza, że łączy różne systemy instytucji rządowych z systemami rozwijanymi przez władze lokalne w miastach i prowincjach, współpracuje także z sektorem komercyjnym; 2) zakłada masowe groma-

dzenie danych; 3) warunkiem jego działania jest rozbudowany mechanizm karania i nagradzania (Shen 2019, s. 24-25). Podstawową zasadą tego mechanizmu jest to, że podmioty otrzymują określoną ilość punktów, która następnie może się zwiększać poprzez dodawanie punktów za „dobre” zachowania, takie jak terminowe opłacanie rachunków, segregacja śmieci czy działalność charytatywna lub zmniejszać poprzez odejmowania punktów za „złe” zachowania, takie jak zwłoka w spłacie kredytu czy jazda „na gapę”. Na podstawie posiadanej ilości punktów przydzielane są kategorie, a także można trafić na czerwoną lub czarną listę. Pierwsza oznacza dostęp do rozmaitych przywilejów, jak większa dostępność kredytów, priorytet w dostępie do usług publicznych czy zniżki na związane z nimi opłaty. Znalezienie się na drugiej oznacza kary, takie jak ograniczenie dostępu do komunikacji, usług publicznych czy finansowych, rozrywki. SCS można nazwać pierwszym zgrywalizowanym systemem zarządzania społeczeństwem, ze względu na wykorzystanie takich składników systemów grywalizacyjnych, jak nagrody i kary, punkty, rankingi czy odznaki. Te ostatnie to na przykład gwiazdki, przyznawane gospodarstwom domowym w prowincji Kuejczou (Shen 2019, s. 27). Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że duża część danych jest publicznie dostępna. Tłumaczy to dlaczego zwraca się uwagę na to, że taka grywalizacja zaufania skutkować będzie grą społeczną prowadzoną na zasadzie hiperkonkurencji (Ramadan 2018).

W roku 2020, w zamierzeniu chińskich władz, SCS miał osiągnąć pełną sprawność. Początek tego roku okazał się jednak momentem, w którym na świecie rozprzestrzeniła się epidemia COVID-19 mająca źródło w mieście Wuhan. Po okresie ukrywania nadchodzącego zagrożenia i uciszania lekarzy ostrzegających przed nim, nastąpił moment, w którym chińskie władze nie były już w stanie zataić skali kryzysu. Przystąpiono wtedy do błyskawicznej mobilizacji państwa w celu walki z epidemią. SCS oczywiście także został włączony w te działania. Bardzo dużą rolę odegrała tu decentralizacja systemu, która pozwoliła władzom lokalnym na dopasowanie posiadanych narzędzi do sytuacji na terenie prowincji i miast. Zmiany były ukierunkowane przede wszystkim na realizację dwóch podstawowych rodzajów celów: tych związanych z utrzymaniem funkcjonowania gospodarki i tych związanych z bezpośrednią walką z wirusem. W kontekście tych pierwszych, szybko złagodzone w SCS presje ekonomiczne na przedsiębiorstwa, tak by skutki pandemii nie były przyczyną obniżania ratingu firm. Rozszerzono to na okres odbudowy gospodarki po zażegnaniu zagrożenia epidemicznego. Zastosowano też impuls pozytywny, wykorzystując SCS dla ułatwienia udzielania kredytów w celach odbudowy biznesu (Knight, Creemers 2021, s. 9-10). W kontekście celów związanych z kontrolą transmisji wirusa, sys-

tem wykorzystano do sterowania zachowaniami społecznymi. Do zachowań groźących wpisem na czarną listę włączono takie procedury, jak sprzedaż produktów związanych z pandemią bez odpowiedniego znaku towarowego lub licencji, handel dzikimi zwierzętami lub podrobionymi środkami ochrony, korzystanie z pasów szybkiego ruchu zarezerwowanych dla kluczowych służb, ukrywanie objawów wirusa, zatajanie niedawnych podróży, unikanie leczenia, rozpowszechnianie fałszywych informacji, czy – w wielu miejscach – także nieuczestniczenie w systemie śledzącym kontakty społeczne. Analogicznie, pojawiły się także zachowania pożądane, takie jak przekazywanie materiałów lub funduszy na rzecz walki z pandemią, wolontariat na pierwszej linii frontu czy obniżanie czynszu małym firmom (Knight, Creemers 2021, s. 11-13). Dodatkowo, poprzez upublicznianie danych na temat takich zachowań, zrealizowano też funkcję propagandową. Wprowadzanie tych zmian dokładnie widać na przykładzie miasta Rongcheng, w którym każdy, kto zostanie przyłapany bez odpowiednio założonej maski w miejscu publicznym, traci 10 punktów w rankingu zaufania społecznego; brak samoizolacji powoduje utratę 50 punktów; biznesy, które pozostały otwarte mimo obostrzeń, mają automatycznie obniżoną rangę (Knight, s. 14).

Nie sposób ocenić w pełni skuteczności SCS w walce z pandemią. Wydarzenie to pokazało jednak, że system stał się w Chinach ważnym narzędziem władzy, a jego konstrukcja sprawiła, że stosunkowo łatwo można go było dostosować do aktualnej potrzeby. Należy tu dodać, że Chiny promują SCS na arenie międzynarodowej w ramach inicjatywy „Jednego Pasa i Jednej Drogi” (Liang i in. 2018, s. 435), a przydatność systemu w pandemii może być tu znakomitą argumentem. Uwzględniając jednak krytyczne opinie na temat SCS, podkreślające jego dystopijny charakter, może to oznaczać poważne zagrożenie dla wolności, prywatności i godności ogromnej rzeszy ludzi.

Komunikacja

Grywalizacja jest także obecna w przestrzeni medialnej, która nabrała w dobie pandemii szczególnej wagi dla codziennego życia. Informacje przekazywane w mediach mają kluczowe znaczenie dla funkcjonowania ludzi, określając, jak kształtuje się zagrożenie życia i zdrowia ich i ich bliskich, czy pójdą do pracy, czy jej nie tracą, czy będą mogli prowadzić działalność itd. Warto sprawdzić, jaką rolę w tak ważnej sferze odgrywa grywalizacja. W komunikacji jest obecna na przykład w dziennikarstwie, gdzie od około dekady obserwuje się zjawisko gier informacyjnych. Znanym przykładem jest tekst Scotta Carneya pod tytułem *Cutthroat Capitalism: An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model* (Carney 2009), posiadający gropodobną formę, który dodatkowo został uzupełniony dedykowaną grą.

Jak komentują Tomasz Gackowski i Karolina Brylska: „W rezultacie stworzono realistyczną symulację porwania i pertraktacji, która syntetyzuje zasady przedstawione w tekście w postaci doświadczenia” (Gackowski, Brylska 2020, s. 10).

W dobie pandemii szczególnie ważnym problemem okazała się skłonność społeczeństwa do odrzucania wiedzy naukowej. Dlatego bardzo ważną funkcją mediów jest dziś rzetelne informowanie i objaśnianie ustaleń naukowych. Okazuje się, że gry pierwotnie stworzone dla celów rozrywkowych mogą tu działać w podobny sposób, jak ten opisany powyżej. *Plague Inc.*, z roku 2012, zyskała na popularności gdy wybuchła pandemia. Celem gracza jest rozprzestrzenienie na cały świat wirusa. Poszukując jak najskuteczniejszych dróg transmisji patogenu, gracz poznaje mechanizm rozwoju epidemii. Wykorzystując popularność gry dla obecnych potrzeb, wydano także dodatek *The Cure*, w którym gracze starają się opanować epidemię, od lokalizacji pacjenta zero aż po opracowanie szczepionek. Gra została opracowana wraz z koalicją światowych ekspertów w dziedzinie epidemiologii i chorób zakaźnych, reprezentujących takie organizacje jak WHO, CEPI oraz GOARN. W grze prezentowane są także komunikaty i zalecenia profilaktyczne WHO dotyczące COVID-19.

Podobną funkcję realizował projekt badawczy prowadzony w regionie Choco w Kolumbii. Celem było opracowanie strategii komunikacji, która umożliwiałaby uświadomienie rdzennej ludności w zakresie zaleceń WHO dotyczących przeciwdziałaniu transmisji koronawirusa, przy jednoczesnym poszanowaniu tubylczych wierzeń. Przeszkodą jest tu silne oparcie plemion na wiedzy przodków, co utrudnia przekazywanie wiedzy eksperckiej. Badacze opracowali skuteczną – jak się okazało – strategię wykorzystującą elementy grywalizacji w celu budowania ufności i akceptacji dla zaleceń przeciwepidemicznych. Projekt opierał się na posterze przedstawiającym tubylczą wioskę, umieszczonym w centrum rzeczywistej wioski, i komunikatach dotyczących koronawirusa rozmieszczonych w różnych jej punktach. Wierne graficzne przedstawienie świata znanego mieszkańcom stanowiło w zamyśle badaczy realizację mimetycznej funkcji gier. Wraz ze storytellingiem, w postaci mikronarracji prowadzonych przez awatara (graficzną reprezentację) przywódcy lokalnej społeczności, miało to na celu odwołanie do tożsamości wspólnotowej. Dodatkowo badacze, inspirując się znanym z gier zjawiskiem *easter egg*, w różnych miejscach plakatu poukrywali rozmaite lokalne zwierzęta, których odkrycie powierzono mieszkańcom (Spanellis i in. 2021). Sukcesy odnoszone przy wprowadzaniu takich rozwiązań, jak i ich potrzeba, wynikająca z powszechnie widocznego problemu z akceptacją wiedzy naukowej, pozwalają zakładać przyszły rozwój grywalizacji w tym kierunku.

Grywalizacja ujawnia się także w popularnym zjawisku internetowych wyzwań polegających na realizacji określonych działań, często absurdalnych i relacjonowaniu tego w sieci. W polskim internecie szczególną popularność zyskała akcja Hot16Challenge2, która polegała na zamieszczaniu w serwisie YouTube krótkich utworów rapowych przez znane osoby. Akcja miała szlachetny cel: wsparcie służby zdrowia, walczącej z pandemią na pierwszej linii frontu. Obfitowała jednak także w kontrowersje, by wspomnieć wykonywany przez Prezydenta RP utwór *Ostry cień mgły*.

Grywalizacja a cyfryzacja ludzkiego życia

Relacja pomiędzy człowiekiem a komputerem w wyniku pandemii ulega znacznemu zacieśnieniu. Ta relacja jest od początku ściśle związana z grami. Widać to doskonale w obszarze interakcji człowiek-komputer (HCI), czyli dziedziny zajmującej się tą relacją od strony praktycznej. To właśnie w celu zobrazowania tezy dotyczącej interakcji człowieka z komputerem, Sandy Douglas zaprojektował w roku 1952 *OXO*, uznawaną czasem za pierwszą grę komputerową adaptację gry w kółko i krzyżyk. Pytaniem, które warto moim zdaniem zadać, jest to, czy relacja człowieka z komputerem bez elementów growych byłaby w ogóle możliwa? Obecna sytuacja jest idealnym pretekstem do postawienia tego pytania, ponieważ cyfryzacja postępuje w kontekście jak najbardziej poważnym. Na całym świecie umierają ludzie, upadają firmy, a udziałem wielu ludzi stała się przymusowa samotność, utrata bliskich lub środków do życia. Dlaczego w takim razie elementy growe, które, chociaż daleko już wykroczyły poza sferę ludyczną, to wciąż silnie się z nią łączą, są nieodłącznym elementem interakcji pomiędzy człowiekiem a komputerem? We wszystkich zbadanych obszarach – w różnej formie: gry wykorzystanej do poważnych celów, aplikacji grywalizacyjnej, systemu kar i nagród czy akcji skupionej wokół wyzwania – widzimy ich obecność. Częściowo można to wytłumaczyć tym, że usunięcie mechanizmów grywalizacji – degrywalizacja – może nieść ze sobą negatywne skutki, na przykład obniżenie zaangażowania uczestników. Badania dotyczące degrywalizacji są na bardzo wstępnym etapie rozwoju, jednak pierwsze ustalenia wskazują na przewagę skutków negatywnych nad pozytywnymi (Seaborn 2021). To, przy braku odpowiednich alternatyw, może skutecznie zniechęcać do takich praktyk.

Dużo istotniejsze jest jednak dostrzeżenie wzajemnych relacji pomiędzy grą a VR. Związek pomiędzy nimi jest oczywiście doskonale znany, uwidacznia się bowiem w rozwoju technologii, pragnę jednak zwrócić uwagę na jego substancjalny charakter. „Sytuacja zwirtualizowana ma przynajmniej trzy cechy wspólne z sytuacją zgrywalizowaną. Po pierwsze świat w obu jest

sztucznie stworzony przez projektanta (w grywalizacji także często jest to świat cyfrowy). Po drugie elementem konstruującym ten świat – aktualizującym go – jest zaangażowanie podmiotu – immersja oparta na odrzuceniu świadomości nieprawdziwości (w tradycyjnym rozumieniu) tego świata. Po trzecie obie te sytuacje są regrywalne – w tym sensie, że ich potencjalność może się realizować wielokrotnie w bardzo różnych odsłonach, zależnych od podmiotu i okoliczności” (Kleszczyński 2020, s. 221). Dlatego grywalizacja rozwija się i będzie rozwijać wraz z rozwojem wirtualności. Ta natomiast znacznie przyspieszyła wraz z pandemią. W USA 71% badanych uznało, że w wyniku pandemii spędzało w 2020 roku więcej czasu korzystając z technologii VR (Clement 2021). Nawet tak naturalnie zakorzenione materialnie praktyki jak turystyka, zaczęły przenosić się do świata VR (Sarkady i in. 2021). W tej perspektywie wydaje się jasne, dlaczego pandemia pozytywnie wpłynęła na rozwój rynku gier cyfrowych. Wirtualna rzeczywistość staje się alternatywą dla tej materialnej, gdy przestaje ona funkcjonować w sposób zwyczajny, a grywalizacja pełni funkcję generatora sensu: gra staje się szkieletem podtrzymującym naszą aktywność, gdy jej codzienne podstawy – praca, życie towarzyskie, hobby – zostają zawieszone. Wydaje się, że długofalową konsekwencją pandemii i świadomości pojawiania się kolejnych, będzie dążenie w kierunku stworzenia growej, generowanej cyfrowo protezy rzeczywistości, do której człowiek będzie mógł uciekać, gdy świat będzie stawał się dla niego zbyt trudny.

Zakończenie

Przeprowadzony w pracy przegląd rozmaitych przejawów grywalizacji pozwolił potwierdzić postawioną na początku tezę. W tych obszarach, gdzie w związku z pandemią nastąpiła przymusowa cyfryzacja, jak edukacja, praca czy komunikacja medialna i spowodowało to rozmaite problemy, podejmuje się próby ich rozwiązywania przy pomocy grywalizacji. Tam, gdzie grywalizacja stanowiła szkielet systemu funkcjonującego już wcześniej, jak w SCS, wykazała swoją zdolność do łatwej adaptacji w nowych warunkach. Możemy zatem powiedzieć, że żyjąc w świecie coraz bardziej scyfryzowanym – a pandemia stała się dla tego procesu akceleratorem – żyjemy w świecie coraz bardziej zgrywalizowanym. A więc, coraz bardziej funkcjonujemy w świecie w sposób analogiczny do uczestniczenia w grze. Nasuwa się pytanie o konsekwencje tego stanu rzeczy.

Przed wszystkim należy zauważyć, że znaczne przesycenie grywalizacją może być groźne. Przykładem szczególnym jest SCS, którego rozwój prawdopodobnie przyspieszy w wyniku pandemii, tak by stał się tarczą chroniącą przed kolejnymi epidemiami. Skutki tego mogą być jednak opła-

kane w perspektywie kontrowersji związanych z systemem. Jednak także w innych obszarach grywalizacja może okazać się zagrożeniem. Była ona wielokrotnie krytykowana w wielu kontekstach jako narzędzie manipulacji. Warto w związku z tym prowadzić krytyczny monitoring rozwoju grywalizacji.

Drugi kierunek, w jakim warto badać rozprzestrzenianie się grywalizacji, ma naturę bardziej ogólną. Dotyczy odnajdywania się człowieka w świecie-grze. Ważnym problemem jest tutaj relacja między rzeczywistością a grą, kwestia tego, co dzieje się, gdy zaczynają się one pokrywać. Jest to bardzo ważne pole problemowe na gruncie groznawstwa. Sądzę, że jego znaczny rozwój w ostatnim czasie otworzył nowe możliwości badawcze, związane z wykorzystaniem ustaleń groznawczych w wyjaśnianiu zjawisk wykraczających poza pole tej dyscypliny. Tak na przykład można wyjaśnić odrzucanie rzeczywistości przez jednostki pogubione w nowym sposobie uczestnictwa w świecie. Jane McGonigal wprost twierdzi, że rzeczywistość doświadczana w grach jest atrakcyjniejsza od codzienności (McGonigal 2011, s. 3). I tak funkcjonując w swoich własnych grach, realizując specyficzne dla nich questy, zdobywając punkty, wspinając się w rankingach, co jakiś czas jesteśmy uderzani przez rzeczywistość, dzieloną przez nas wszystkich, a jednocześnie ślepą na nasze indywidualne potrzeby czy wręcz nam wrogą. Takie uderzenia mają charakter opisywanej przez Piotra Kubińskiego emersji, zjawiska odwrotnego do immersji, stanowiącej jedno z ważniejszych zjawisk badanych w ramach groznawstwa. O ile immersja jest zanurzaniem się w świecie gry, o tyle czynniki emersyjne „sprawiają, że użytkownik «wynurza się», jest wyciągany z powrotem do fizycznej rzeczywistości, o której miał dzięki immersji zapomnieć” (Kubiński 2016, s. 70). Oczywiście, takie wyrzucenie z gry nie jest niczym przyjemnym, może wręcz wywołać szok. Skutkiem może być obserwowane zaprzeczanie i wypieranie rzeczywistości. Przypuszczalnie stanowi ono naturalną funkcję zgrywalizowanego społeczeństwa. To może tłumaczyć podatność na kłamstwa szerzone przez antyszczepionkowców, antymaseczkowców i inne tego rodzaju ruchy. Rzecz jasna, takie wyjaśnienie poważnych problemów z prawdą może jedynie uzupełniać inne, takie jak na przykład epidemia głupoty napędzanej działaniem mediów społecznościowych (Jost 2019) czy celowo szerzona dezinformacja (Bieniek 2020, s. 447). Jest to oczywiście jedynie hipoteza, która wymaga dalszych badań. Wydaje się jednak, że świadomość skali zagrożeń związanych z odrzucaniem faktów w wyniku pandemii znacznie wzrosła. Grywalizacja może stanowić interesujący punkt wyjścia do badania tej problematyki.

Literatura | References

- BIENIEK B. (2020), Między prawdą a fake news'em. Dezinformacja w czasie pandemii koronawirusa, [w:] Państwo i prawo w czasach COVID 19, red. K. Stępiak, Warszawa: Wydawnictwo Think & Make.
- CARNEY S. (2009), Cutthroat Capitalism: An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model, „Wired” July 2009, <https://drive.google.com/file/d/0B7i3t0BFtNaIM0JucnJkajBFd3M/view> [data dostępu: 27.04.2021].
- CLEMENT J. (2021), COVID-19: Impact on time spent using VR in the U.S. in 2020, <https://www.statista.com/statistics/1178715/coronavirusimpact-vr-usage/> [data dostępu: 27.04.2021].
- FUCHS M. (2014), Gamification as Twenty-first-century Ideology, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 6(2), s. 143-157.
- GACKOWSKI T., BRYLSKA K. (2020), Wprowadzenie do medialnego świata gier, [w:] Gry w komunikacji, red. T. Gackowski, K. Brylska, Warszawa: Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego.
- HOSANG K., TRIANTAFYLAKIS A. (2020), Online Meetings Effective? 11 Tactics for Gamifying your Next Zoom Meeting, <https://www.ludogogy.co.uk/article/online-meetings-effective-11-tactics-forgamifying-your-next-zoom-meeting/> [data dostępu: 27.04.2021].
- JOST F. (2019), Głupie i złośliwe media społecznościowe, [w:] Głupota: nieoficjalna biografia, red. J.-F. Marmion, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław.
- KLESZCZYŃSKI K. (2020), Rozgrywanie świata. Filozoficzne aspekty grywalizacji, Wydawnictwo Naukowe FNCE, Poznań.
- KNIGHT A., CREEMERS R. (2021), Going Viral: The Social Credit System and COVID-19, <https://ssrn.com/abstract=3770208> [data dostępu: 27.04.2021].
- KUBIŃSKI P. (2016), Gry wideo. Zarys poetyki, Universitas, Kraków.
- LIANG F. (2020), COVID-19 and Health Code: How Digital Platforms Tackle the Pandemic in China, „Social Media + Society”, 6(3), s. 1-4, https://www.researchgate.net/publication/343608399_COVID19_and_Health_Code_How_Digital_Platforms_Tackle_the_Pandemic_in_hina, DOI: <https://doi.org/10.1177/2056305120947657> [data dostępu: 25.04.2021].

- LIANG F., DAS V., KOSTYUK N., HUSSAIN M. M. (2018), Constructing a Data-Driven Society: China's Social Credit System as a State Surveillance Infrastructure, „Policy & Internet”, 10(4), s. 415-453.
- MCGONIGAL J. (2011), *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better & How They Can Change The World*, Penguin Press, New York.
- OE H., TAKEMOTO T., RIDWAN M. (2020), Is Gamification a Magic Tool?: Illusion, Remedy, and Future Opportunities in Enhancing Learning Outcomes during and beyond the COVID-19, „Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal”, 3(3), s. 1401-1414, DOI: <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1198>.
- PARA A. (2021), Możliwości wykorzystania grywalizacji w zdalnej edukacji, „e-mentor”, 1(88), s. 21-29, http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/88/art_21-29_Para_Ementor_201_88_2021.pdf, ~DOI: ~<https://doi.org/10.15219/em88.1499> [data dostępu: 22.04.2021].
- RAMADAN Z. (2018), The gamification of trust: the case of China's „social credit”, „Marketing Intelligence & Planning”, 36(1), s. 93-107, <https://laur.lau.edu.lb:8443/xmlui/bitstream/handle/10725/9823/Post-Print%20%28The%20gamification%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y>, <https://doi.org/10.1108/MIP-06-2017-0100> [data dostępu: 27.04.2021].
- SARKADY D., NEUBURGER L., EGGER R. (2021), Virtual Reality as a Travel Substitution Tool During COVID-19, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2021*, red. W. Wörndl, C. Koo, J.L. Stienmetz, Springer, Cham., DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-65785-7_44 [data dostępu: 27.04.2021].
- SCHRAPE N. (2014), Gamification and Governmentality [w:] *Rethinking Gamification*, red. M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape, Lüneburg: Meson Press.
- SEABORN K. (2021), Removing gamification: A research agenda, <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2103/2103.05862.pdf> [data dostępu: 27.04.2021].
- SHEN CH. F. (2019), Social Credit System in China, https://www.researchgate.net/publication/331733377_Social_Credit_System_in_China [data dostępu: 27.04.2021].
- SPANELLIS A., ZAPATA-RAMIREZ P. A., GOLOVÁTINA-MORA P., BORZENKOVA A., HERNÁNDEZ-SARMIENTO J. M. (2021), Using gamification to develop shared understanding of the pandemic: COVID-19 in indigenous communities of Choco, Colombia, [w:] *5th International GamiFIN Conference 2021*, <https://researchportal.hw.ac.uk/en/publications/using->

gamification-to-develop-shared-understanding-of-the-pandemi
[data dostępu: 28.04.2021].

WINTER J. DE, KOCUREK C. A., NICHOLS R. (2014), Taylorism 2.0: Gamification, Scientific Management and the Capitalist Appropriation of Play, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 6(2), s. 109-127.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.06>

Bastian Kordyaka^{*}

University of Siegen

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3495-6855>

e-mail: bastian.kordyaka@uni-siegen.de

Björn Kruse^{**}

South Westphalia University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2776-6976>

e-mail: kruse.bjoern@fh-swf.de

Björn Niehaves^{***}

University of Siegen

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2682-6009>

e-mail: bjoern-niehaves@uni-siegen.de

EXPLAINING CONSUMER ENGAGEMENT IN E-SPORTS – DEMOGRAPHIC AND SOCIAL CONSIDERATIONS

EXPLAINING CONSUMER ENGAGEMENT IN E-SPORTS – DEMO- GRAPHIC AND SOCIAL CONSIDERATIONS

Keywords: e-Sports, Consumer Engagement, Social Identity, Brand Management, Age, Education.

Based on assumptions from marketing and social psychology, this paper aims at obtaining a better understanding on how to engage consumers

^{*}**Bastian Kordyaka** – Ph. D. in Information Systems, postdoctoral researcher University of Siegen; scientific interests: digital innovations, e-Sports, and gamification.

^{**}**Björn Kruse** – Ph. D. in Information Systems, lecturer South Westphalia University of Applied Sciences; scientific interests: digital innovations, social media governance, and e-Sports.

^{***}**Björn Niehaves** – Ph. D. in Information Systems, Ph. D. in Political Science, Professor of the Chair of Information Systems at the University of Siegen; scientific interests: digital innovations and their significance for the entrepreneurial value creation and working world of today and tomorrow.

in e-Sports using brand identification and demographic dispositions (i.e., age, education) as antecedent variables. We collected a sample of 216 League of Legends consumers, via the crowdsourcing marketplace Mechanical Turk to explain consumer engagement of e-Sports brands. Using a quasi-experimental approach and structural equation modelling, we show that brand identification affects consumer engagement in a positive manner. Our results indicate that age has a negative and education a positive influence on brand identification and consumer engagement.

BADANIE ZAANGAŻOWANIA KONSUMENTÓW W E-SPORT – UWARUNKOWANIA DEMOGRAFICZNE I SPOŁECZNE

Słowa kluczowe: e-sport, zaangażowanie konsumentów, tożsamość społeczna, zarządzanie marką, wiek, edukacja.

Celem niniejszego artykułu, wykorzystującego założenia z zakresu marketingu i psychologii społecznej, jest lepsze zrozumienie sposobów angażowania konsumentów w e-sport przy wykorzystaniu identyfikacji z marką oraz uwarunkowań demograficznych (m.in. wiek, wykształcenie) jako zmiennych antycypacyjnych. Aby wyjaśnić zaangażowanie konsumentów w marki związane z e-sportem, zebrano dane na próbie 216 osób grających w League of Legends, za pośrednictwem rynku crowdsourcingowego Mechanical Turk. Wykorzystując podejście quasi-eksperymentalne i modelowanie równań strukturalnych, wykazano, że identyfikacja z marką wpływa na zaangażowanie konsumentów w pozytywny sposób. Wyniki wskazują, że wiek ma negatywny, a wykształcenie pozytywny wpływ na identyfikację marki i zaangażowanie konsumentów.

Introduction

E-sports¹ can be considered one of the most salient manifestations of digital innovations and as a general driver of digitalization. The phenomenon offers substantial potential for creating monetary revenue among organizations worldwide, as the e-sports market had a value of more than a billion U.S. dollars (Statista 2021a) and is still experiencing an impressive level of viewership growth up to 474 million in 2021 (Statista 2021b).

¹For the purpose of our paper, we understand e-Sports as the competitive play of video games (Scholz 2019).

One relevant challenge to leverage its monetary potential is a better understanding of e-sports consumers. Consulting literature on strategic management, our present study seeks to explore the emergence of consumer engagement. With our study, We extend existing work in the context of e-sports (Abbasi et al. 2020; Kordyaka, Hribersek et al. 2020) by proposing brand identification as a predictor variable of consumer engagement embedded in theoretical assumptions of the social identity approach (SIA) from psychology (Bergami Bagozzi 2000; Tajfel, Turner 2004). Additionally, we want to explore influences of antecedent variables of brand identification and propose age and education as potential antecedents of brand identification and consumer engagement.

To better understand consumer engagement in the context of e-sports, we look at the LEC League of Legends Season 2019 consisting of ten different organizations. Specifically, we ask participants for their perception regarding their most favourite organization in the LEC, via an online questionnaire. We use structural equation modelling (SEM) to test the influence of brand identification and its antecedents on consumer engagement. Summarizing, the study is guided by the following research question (RQ):

RQ: How well can brand identification and demographic variables explain consumer engagement in the context of e-sports?

To answer our RQ, the remainder of the paper is structured as follows. First, we present related work consisting of consumer engagement, brand identification, and antecedent variables of brand identification. Afterwards, we illustrate the methodology and derive the results. Following, we briefly discuss the results and the limitations of our study.

Related Work

Consumer Engagement

The main goal is to better understand e-sports consumers, because of the innovative and interactive nature of relationships between players and the organizations of the industry. Thus, the relevance of implicit advertising and mouth-to-mouth interaction (e.g., players talking about the game play experience in social networks and streaming platforms) is more crucial compared to traditional economic markets. The field of e-sports promises to contain novel patterns of consumer behaviour. Specifically, we want to explore consumer engagement. Consumer engagement is a condition that happens rather unconsciously and as a persistent and pervasive long-lasting state that is closely connected to profitability, because it holds the potential to enhance consumer satisfaction, loyalty, trust, and brand evaluations. This

makes it a meaningful predictor of economic success (Harter et al. 2002). By being engaged, individuals exhibit behaviours that go beyond traditional market-ascribed consumer behaviours (Lang et al. 2015).

Brand Identification

Previous research in the context of video games and digital communities already showed the relevance of identification within a group (Cornwell, Coote 2005; Kim et al. 2012; Wu, Tsai 2008). To theoretically capture brand identification, we refer to assumptions from social psychology and more specifically the Social Identity Approach (SIA). The SIA proposes that the identity of an individual is formed from a collection of beliefs that define her or his own perception in a given situation (Myers 2012). The underlying mechanism is the attribution of competence, either with reference to their general ability or a specific skill. We argue that identification with an e-sports brand can be understood as a specific and highly relevant part of the constructed identity as an e-sports consumer. Previous research in the context of e-sports already suggested that identification is a relevant predictor to explain desired target states related to economic behaviour (Kordyaka, Jahn et al. 2020; Kordyaka, Hribersek 2019). Nonetheless, no study up to date has tried to test the relationship between brand identification and consumer engagement. Accordingly, we propose that individuals who strongly identify with a brand (such as popular e-sports brands as G2, Fnatic, or Vitality) will report higher levels of consumer engagement. This leads us to the following hypothesis:

Hypothesis 1: Brand identification shows a positive relationship to consumer engagement.

Demographic antecedent variables

Another goal of our study is the exploration of demographic influences on brand identification and consumer engagement. Corresponding insights can be used in e-sports industry to establish a holistic marketing strategy (e.g. target-group specific communication, market segmentation). Specifically, we seek to replicate previous research findings. Firstly, we refer to a study that consulted the model of psychosocial development (Erikson, Erikson 1998) showing that younger individuals demonstrate higher levels of identification than older individuals in the context of video games (Kordyaka et al. 2018). Whereby, the underlying mechanism was explained because older individuals possess a more flexible and richer identity, which reduces the identification with the video game community (Chasteen 2005). We argue that the same relationship is present regarding consumer engagement.

Based on the aforementioned relationships, we specify the subsequent two hypotheses regarding the predictor variable age:

Hypothesis 2a: Age shows a negative relationship to consumer engagement.

Hypothesis 2b: Age shows a negative relationship to brand identification.

Secondly, we build on previous work showing that the average e-sports consumer is rather educated (Kordyaka, Hribersek et al. 2020). Whereby, this finding can be explained by the circumstance that the possession of digital competencies is an essential part of higher education, which increases the probability of being interested in digital sports. Accordingly, education should be positively connected to consumer engagement and brand identification. We specify the subsequent two hypotheses regarding the predictor variable education:

Hypothesis 3a: Education shows a positive relationship to consumer engagement.

Hypothesis 3b: Education shows a positive relationship to brand identification.

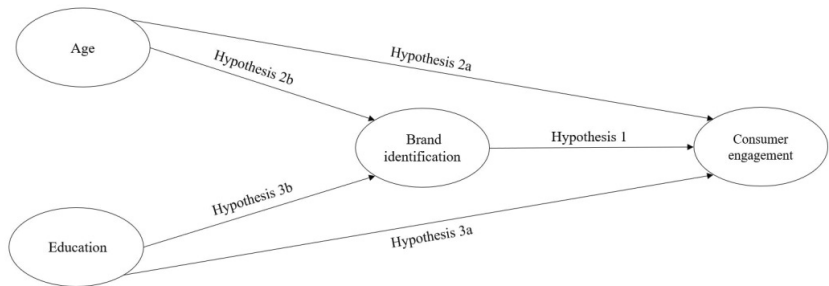


Figure 1. Research model.
Source: authors' own work.

Methodology

Design and data analysis

To test our RQ, we used a cross-sectional design and collected self-reports from players using a digital questionnaire. Subsequently, we analysed the data with covariance-based statistics (i.e., regression analysis and structural equation modelling) to test the hypotheses and explain consumer engagement.

Data sampling and participant characteristics

We conducted a survey involving 216 participants (consumers of the multiplayer video game *League of Legends*), by using the crowdsourcing marketplace Mechanical Turk (MTurk). All participants received \$1.09 as compensation for taking part in the study. The majority of the included cohort were males (161 males, 55 females). Most participants were Americans (158), followed by Indians (47). Participants reported that they had started consuming e-sports content a little over three years ago ($M = 3.35, SD = 1.86$). Altogether, the participant characteristics of the derived sample seemed suitable for the general group of consumers interested in e-sports, considering the demographic characteristics of the participants of previous studies(e.g., Bathurst 2017).

Measurements

Dependent variable

To measure our dependent variable, i.e. consumer engagement, we adapted six items from previous literature to the context of our study. For this, we used a 7-point Likert scale ranging from 1 “strongly disagree” to 7 “strongly agree” and combined all items into a single average mean (e.g., “I am always interested in learning more about e-sports”; $M = 4.99, SD = 1.43, \alpha = 0.92$; Keller 2001).

Independent Variables

The average age of participants was close to 31 years of age ($M = 30.98, SD = 7.36$) and ranged from 18 to 56 years, which is in line with ordinary characteristics of video game players (Statista 2018). Additionally, most participants stated that they already completed their bachelor’s degree (78%) in their respective countries.

Mediating Variable

Brand identification was measured with two items adapted from previous literature (Bergami, Bagozzi 2000). Firstly, a visual item included a series of Venn diagrams that indicate the extent of overlap between the participants’ self and brand identity, whereby the participants were required to choose the level of overlap that best reflected their relationship with the brand. Secondly, a verbal item asked participants about their level of agreement with the statement (i.e., “My self-image overlaps with the image of the brand”). Both items were using a scale comprising of seven answer possibilities. We aggregated both items to a single value of brand identification ($M = 4.82, SD = 1.40, \alpha = 0.67$). All items used in the study are listed in Table 1.

Table 1

Items used in the study

Name	Wording of the item	Source
Dependent variable		
Consumer Engagement	I really like to talk about the brand with others.	(Keller 2001)
	I am always interested in learning more about the brand.	
	I am interested in merchandise from the brand.	
	I am proud to have others know I know about the brand.	
	I like to visit the website of the brand.	
	Compared to other people, I closely follow news about the brand.	
Independent variable		
Age	How old are you?	Own study
Education	What is the highest level of education you finished?	Own study
Mediating variable		
Brand identification	Select the diagram that best describes the overlap of your identity and the brand.	(Bergami, Bagozzi 2000)
	My self-image overlaps with the image of the brand?	

Source: authors' own work.

Results

Before testing our hypotheses, we conducted some preliminary analysis. Accordingly, we wanted to control for potential confounds on our dependent variable consumer engagement. For this, we carried out a multiple regression analysis using the independent variables gender, country, played games, and started watching e-sports (in years) to explain the dependent variable consumer engagement. The regression equation showed a non-significant result ($F(4;212) = 1.999; p = 0.10$) that explained 2% of the variance of consumer engagement, while only “played games” ($\beta = 0.19, p < 0.01$) significantly explains consumer engagement (all others $p \geq 0.71$).

To test our hypotheses, we used the derived information and inserted the relationships into a structural equation path model using the software AMOS. A maximum likelihood estimation was applied to

specify the model. The inferential test of the model indicated good fit ($\chi^2(df = 4; N = 216) = 0.804; p = 0.94$), the additional fit indices approved a good fit between the postulated model and the empirical data ($CFI = 0.99, SRMR = 0.02, RMSEA = 0.01$). Figure 2 shows the relationships among the derived structural equation model (SEM).

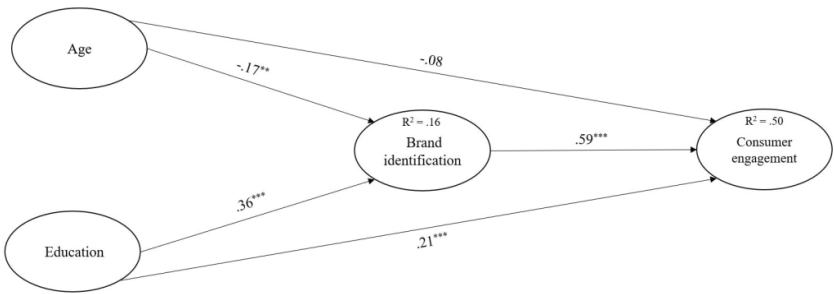


Figure 2. SEM results.
Source: authors' own work.

Regarding Hypothesis 1, we found that brand identification is a significant predictor of consumer engagement ($\beta = 0.59, p < 0.001$) approving its postulated positive relationship. With regards to Hypothesis 2, we found mixed results. On the one hand, age had the postulated negative influence on brand identification ($\beta = -.17, p < 0.01$) supporting Hypothesis 2b. On the other hand, age was not a meaningful predictor of consumer engagement ($\beta = -.08, p = 0.10$). Accordingly, we did not find empirical support for our Hypothesis 2a. Regarding the predictor variable education, we were able to find the postulated relationships regarding consumer engagement (Hypothesis 3a; $\beta = 0.21, p < 0.001$) and brand identification (Hypothesis 3b; $\beta = 0.36, p < 0.001$).

Discussion

Based on the derived results of our study, we are now able to answer our RQ (How well can brand identification and demographic variables explain brand engagement in the context of e-sports?). Brand identity is indeed a meaningful predictor of consumer engagement (Hypothesis 1). This finding is in line with previous research in related contexts (Kordyaka, Jahn et al. 2020; Kordyaka, Hribersek 2019). Accordingly, we were able to increase the external validity by illustrating the added value of using group related entities and the SIA (such as brand identification) in the context of e-sports. We understand this finding in a way that organizations

involved in the context of e-Sports should increase efforts to ensure brand identification, whereby empirical research already illustrated ways how this can be achieved on a level of technology design (Kordyaka et al. 2021).

Furthermore, we found mixed empirical support for our postulated relationships of Hypothesis 2. Specifically, we detected the postulated negative relationship between age and brand identification (Hypothesis 2b). As an explanation, we refer to research regarding the vulnerability of young consumers showing that it is easier to influence younger consumers in a desired way due to their rather insecure identity that is still in development (Batat 2012, Pechmann et al. 2011). Thus, e-sports is less relevant for older consumers as other aspects of life become more important, which is one way to understand the negative influence of age on brand identification. Regarding the relationship between age and consumer engagement, we only found descriptive indicators and no inductive support for Hypothesis 2a. One reason for this might be that engagement is a persistent and pervasive long-lasting state that survives the aging of consumers once established (Harter et al. 2002). Regarding Hypothesis 3, we found that education was positively connected to consumer engagement (Hypothesis 3a) and brand identification (Hypothesis 3b) in our data. Accordingly, we extended the external validity of previous research findings to the context of our study.

Aside from that, our study includes some limitations we want to address to adequately classify the derived knowledge. First, we used MTurk to collect our sample, which possibly limits the diversity of sampling. However, the gender ratio in our study was close to general characteristics of the e-sport consumer of other studies indicating representativity (e.g., Bathurst 2017). Additionally, most of our participants were Americans or Indians, which can be attributed to the tool we used to collect the data. Since the context of our study (i.e., *League of Legends*) is a global phenomenon, we are aware that we were only able to capture a fraction of the general population of e-sports consumers. However, for future research we recommend to replicate the findings of our study with a more diverse cultural background of participants.

To summarize, our study illustrated the relevance of brand identification as a particularly promising opportunity to ensure consumer engagement and the added value of making use of the SIA as a theoretical approach in the context of e-sports. Additionally, our findings provide practical opportunities that can be implemented in tools of strategic marketing to establish economically desired target states of organizations looking to establish e-sports brands.

Literatura | References

- ABBASI A. Z., ASIF M., HOLLEBEEK L. D., ISLAM J. U., TING D. H., REHMAN U. (2020), The effects of consumer esports videogame engagement on consumption behaviors, [in:] “Journal of Product & Brand Management”.
- BATAT W. (2012), How do adolescents define consumer vulnerability? Toward a youth-centric approach. ACR North American Advances, <https://www.acrwebsite.org/volumes/1011864/volumes/v40/NA-40>
- BATHURST E. (2017), The Average Age of Esports Viewers is Higher than You May Think, says GameScape from Interpret, LLC. The Esports Observer, <https://esportsobserver.com/average-age-esports-viewers-gamescape/>
- BERGAMI M., BAGOZZI R. P. (2000), Self-categorization, affective commitment and group self-esteem as distinct aspects of social identity in the organization, “British Journal of Social Psychology”, 39(4), pp. 555-577.
- CHASTEEN A. L. (2005), Seeing eye-to-eye: Do intergroup biases operate similarly for younger and older adults? “The International Journal of Aging and Human Development”, 61(2), pp. 123-139.
- CORNWELL T. B., COOTE L. V. (2005), Corporate sponsorship of a cause: The role of identification in purchase intent, “Journal of Business Research”, 58(3), pp. 268-276.
- ERIKSON E. H., ERIKSON J. M. (1998), The life cycle completed (extended version), WW Norton & Company.
- HARTER J. K., SCHMIDT F. L., HAYES T. L. (2002), Business-unit-level relationship between employee satisfaction, employee engagement, and business outcomes: A meta-analysis, “Journal of applied psychology”, 87(2), p. 268.
- KELLER K. L. (2001), Building customer-based brand equity: A blueprint for creating strong brands. Marketing Science Institute Cambridge, MA.
- KIM H.-W., CHAN H. C., KANKANHALLI A. (2012), What Motivates People to Purchase Digital Items on Virtual Community Websites? The Desire for Online Self-Presentation, “Information Systems Research”, 23(4), pp. 1232-1245.
- KORDYAKA B., HRIBERSEK S. (2019), Crafting Identity in League of Legends – Purchases as a Tool to Achieve Desired Impressions. Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences.

- KORDYAKA B., HRIBERSEK S., KRUSE B., NIEHAVES B. (2020), Understanding Brand Loyalty – The Case of the eSports Consumer from a Relationship Quality Perspective. GamiFIN 2020, Levi, Finland.
- KORDYAKA B., JAHN K., NIEHAVES B. (2018), Purchase Intentions in League of Legends? The Role of Individual and Cultural Differences for Explaining Social Identification. Proceedings of the MCCSIS 2018, pp. 145-152.
- KORDYAKA B., JAHN K., NIEHAVES B. (2020), To Diversify or Not? Uncovering the Effects of Identification and Media Engagement on Franchise Loyalty in eSports, “International Journal on Media Management”, 22(1), pp. 49-66.
- KORDYAKA B., LAATO S., MÜLLER M., NIEHAVES B. (2021), Architecture of Belonging–A Social Identity-based Design Theory of Community Identification in Multiplayer Video Games. Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences, p. 5389.
- LANG K., SHANG R., VRAGOV R. (2015), Consumer Co-creation of Digital Culture Products: Business Threat or New Opportunity?, “Journal of the Association for Information Systems”, 16(9), p. 766.
- MYERS D. (2012), Social Psychology, McGraw-Hill Education.
- PECHMANN C., MOORE E. S., ANDREASEN A. R., CONNELL P. M., FREEMAN D., GARDNER M. P., HEISLEY D., LEFEBVRE R. C., PIROUZ D. M., SOSTER R. L. (2011), Navigating the central tensions in research on at-risk consumers: Challenges and opportunities, “Journal of Public Policy & Marketing”, 30(1), pp. 23-30.
- SCHOLZ T. (2019), Esports is business: Management in the world of competitive gaming, Springer Berlin Heidelberg.
- STATISTA (2021a), Global eSports market revenue 2024, Statista, <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- STATISTA (2021b), Global eSports viewership by viewer type 2022, Statista, <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>
- TAJFEL H., TURNER J. C. (2004), The Social Identity Theory of Intergroup Behavior, [in:] Political psychology, eds. J. T. Jost, J. Sidanius, Psychology Press, pp. 276–293, DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203505984-16>
- WU W.-Y., TSAI C.-H. (2008), The empirical study of CRM: Consumer-company identification and purchase intention in the direct selling industry, “International Journal of Commerce and Management”, 17(3), pp. 194-210.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.07>

Mehmet Kartal*

University of Adiyaman

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3153-0496>

e-mail: m.kartal@adiyaman.edu.tr

Cenk Temel**

University of Akdeniz

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6777-085X>

e-mail: cenktemel@akdeniz.edu.tr

METAPHORS REGARDING THE CONCEPT OF E-SPORTS PRODUCED BY UNIVERSITY STUDENTS IN TURKEY

METAPHORS REGARDING THE CONCEPT OF E-SPORTS
PRODUCED BY UNIVERSITY STUDENTS IN TURKEY

Keywords: Turkey, e-sports, metaphor, perception, university, student.

E-sport is developing rapidly both in the world and in Turkey, especially with increasing interest among young people. In parallel with this interest, “E-sports Student Communities” are being established at many universities in Turkey and new ones are being added to these communities every day. In this context, the aim of this research is to reveal the perceptions that university students have about the concept of e-sports through metaphors.

* **Mehmet Kartal** – Ph.D. in physical education and sports, research assistant; scientific interests: esports, sports management, digitalization and sports, metamorphoses of intimacy and morality, cultural patterns of femininity and masculinity, methodology of qualitative research.

** **Cenk Temel** – Ph. D. in physical education and sports, associate professor; scientific interests: sports management, physical education and sports teaching, e-sports, metamorphoses of intimacy and morality, cultural patterns of femininity and masculinity, methodology of social research.

A total of 223 students participated in the research voluntarily. The research's sample group consists of 190 volunteer university students, 77 of were female and 113 were male, who study at different universities in Turkey in the 2020-2021 academic year. A structured interview form which prepared online (google forms) was used to evaluate the perception of university students about the phenomenon of e-sports. According to results, it can be said that e-sport has a rapidly growing popularity and a positive perception among Turkish university students, especially in recent years. Moreover, research results indicate that universities in developing countries such as Turkey, especially with a young population, have a potential audience that can play a productive role in the economic and socio-cultural dimension of the e-sports industry in different business lines and career areas.

METAFORY ZWIĄZANE Z E-SPORTEM ZAPROPONOWANE PRZEZ STUDENTÓW W TURCJI

Słowa kluczowe: Turcja, e-sport, metafora, percepcja, uniwersytet, student.

E-sport rozwija się dynamicznie zarówno na świecie, jak i w Turcji. Wraz z rosnącym zainteresowaniem wśród młodych ludzi, na wielu tureckich uniwersytetach powstają „studenckie społeczności e-sportowe”, do których codziennie dołączają nowe osoby. Celem badania jest zbadanie, jak studenci postrzegają pojęcie e-sportu za pomocą metafor. W projekcie uczestniczyło 223 ochotników. Grupa badawcza składa się ze 190 studentów, w tym 77 kobiet i 113 mężczyzn, studiujących na różnych uniwersytetach w Turcji w roku akademickim 2020-2021. Do oceny percepcji zjawiska e-sportu przez studentów wykorzystano formularz w pełni ustrukturyzowanego wywiadu został przygotowany online (Google Forms). Wyniki wskazują, że popularność i pozytywne postrzeganie e-sportu przez tureckich studentów szybko rośnie, szczególnie w ostatnich latach. Ponadto, uzyskane wyniki sugerują, że uniwersytety w krajach rozwijających się, takich jak Turcja, gdzie mieszkają głównie młodzi ludzie, mają dużą liczbę potencjalnych odbiorców, którzy mogą odegrać znaczącą rolę w gospodarczym i społeczno-kulturowym wymiarze branży e-sportowej w różnych obszarach biznesowych i zawodowych.

Introduction

E-sports are a product of the internet age and have become an immensely popular form of entertainment. Wagner (2006) defines e-sports as a field of sports activity in which people develop and train mental or physical skills using information and communication technologies. Kartal (2020, p. 48) emphasizes the commerce and tournament aspects of e-sports: “*in which specific digital game types with a predetermined pool of money or equipment prizes and competitive gameplay dynamics are organized on a national-global scale by the relevant federation or transnational companies to participate online or physically on an amateur or professional level by means of computers or game consoles, in individual or teams, in league or elimination-style tournaments and organizations*”. The annual report on the e-sports industry by the analysis company Newzoo states that global e-sports revenues increased from \$950.6 million in 2019 to \$1.1 billion in 2020, with an annual increase of 15.7%. In addition, the total e-sports audience globally is projected to grow to 495 million people by 2020, with an annual growth of 11.7%, while e-sports enthusiasts will make up 222.9 million of this number and increase by 10.8% each year (Newzoo dots 2021). Especially with the spread of the COVID-19 that emerged in 2019 and posed a global threat, many countries have implemented strict social isolation measures and in the news it has been shared that this situation has led to a rapid growth in the game industry and a significant increase in the number of individuals playing games (Koetsier 2020).

Young people are the main players of e-sports, and these young e-sports enthusiasts can be found around the world, including Turkey¹. The rapid development in Turkey does not differ from the global scale². The phenomenon of e-sports is developing rapidly both in the world and in Turkey, which has a young population, especially with the growing interest of the young generation. “E-sports Student Communities” are now being established at many universities in Turkey, and new communities are being added to these communities every day. In fact, a university in Turkey has taken one of the first steps of cooperation between e-sports and educational institutions by giving scholarships to e-athletes (A First in

¹The head office of Riot Games, which sees this young generation as a potential consumer and has an important role in the global spread of e-sports, is located in Los Angeles (United States) and operates in a total of 23 countries, including Turkey (Istanbul) (riotgames.com 2021).

²According to the “mobile game in Turkey” report published by Global Mobile Gaming Research, 79% of adults play games and 50.2% of these players are men and 49.8% are women (adcolony.com 2021).

Turkey dots 2021). Moreover, some game companies organize award-winning e-sports organizations by choosing an ambassador from the students who are members of the Turkish university e-sports community³.

Considering that e-sports occupy the attention of millions of young people around the world, including perhaps a hundred thousand in Turkey, scholars have sought to understand how young people conceive of this relatively new form of entertainment. Indeed, Karagün et al's (2018) study of e-sport metaphors by students in Turkey found that the most frequently used metaphors by all students are "digital technological environment" (9.2%) ; "basic need" (7.5%); and "fun-games" (6.8%). Also, the results for female students were as follows the rate for: "basic need"– 9.2% ; "positive feeling"– 6.2%; and "entertainment-games"– 4.2%. Results as for the male students were as follows: 11% of them used metaphors for "digital technological environment"; 7.5% – "entertainment-games" and 7% – "basic need". Ayar (2018) states that the investments made in e-sports both in the world and in Turkey will bring about a new sector, arguing that the contributions of football clubs to the sector in sports clubs in Turkey, America and Europe have caused an increase in the number of e-sports teams. There search shows that university students can be considered to be both e-sports consumers and a mass that has the potential to play a productive role in the continuity of e-sports phenomenon.

The aim of this paper is to explore Turkish students' conceptions of e-sports and the role that it plays in their lives via metaphors. Hutchins (2008) states that e-sports is a techno-social phenomenon that has emerged as a characteristic of a meta-change in social relations globally. Redden (2017) notes that metaphors can be useful for researchers to understand and report social phenomena and events in fairly rich and interesting ways, to uncover hidden or ambiguous meanings, and to investigate assumptions. In this case, it is important to evaluate the students' perceptions and expectations of the e-sports phenomenon through metaphors in terms of determining its economic, social and cultural position as well as its place in universities. In this context, the aim of this research is to determine the perceptions of university students about the concept of e-sports through metaphors.

Literature Review

The e-sports literature has been the subject of debates about whether e-sports is a sport or not. Heere (2018) discusses e-sports through the

³Riot Games evaluates the positive or negative feedback about these organizations through these ambassadors (tr.leagueoflegends.com 2021).

concept of “sportification”. He defines sportification as (a) displaying, organizing or arranging a non-sport event in a way that resembles a sport and provides a fair, enjoyable and safe environment for individuals to compete and cooperate and to compare their performance with their competitors; or (b) adding a sports component to an existing activity to make it more attractive to audiences. In addition, while the sports industry itself accepted e-sports as a sport, he emphasizes that scholars should adopt e-sports as a manifestation of sportification and examine its negative and positive effects on industries. E-sports can be positive for one’s wellbeing. Reer and Quandt (2020) conducted a study where they discussed some key research findings on the hedonic, eudaimonic, and social aspects as well as three different types of well-being. In their research, they stated that these concepts, while contributing positively to social interaction and relationships, also enable positive emotional states, fulfillment of central psychological needs and appreciation of meaningful experiences. They also suggested that research on these three forms consistently shows that digital games can be very effective in improving well-being. Similarly, Duplra et al. (2017) suggest that digital games can improve the quality of life of older adults through improved physical, cognitive and social health as well as general psychological and emotional health. It was determined that the research participants mostly associated e-sports with the metaphor of “teacher” in the “personal development” category.

E-sports can have positive cognitive benefits. Hung et al. (2018) systematically analyzed 50 scientific studies on the use and effects of digital games in language education from 2007 to 2016 on digital game-based language learning. As a result of these analyses, they stated that digital games can be useful for promoting language and literacy learning from various aspects of individuals whose native language is English or not. Similarly, Carolyn Yang (2012) conducted a scientific research to analyze the effect of digital game-based learning on students’ problem solving, learning motivation and academic achievement. As a result of her scientific analysis, she stated that digital game-based learning can be used as a useful and productive tool to support students in effective learning while improving the classroom atmosphere, depending on the finding of quantitative improvement in problem solving and learning motivation. In this case, it can be said that e-sport, which is based on digital games, can contribute to the cognitive and social development of individuals, especially foreign language development. Individuals who participated in the study typically associated e-sport with the metaphor of “a way of life” in the category of “socialization” and the metaphor of “entertainment” in the

category of “recreation”. Sun (2017) analyzed the factors that motivate e-athletes to play e-sports games under three sub-dimensions: “success”, “socializing” and “immersion”. In her research, she found that the dimensions of “success” and “socialization” are a much more effective motivator than the sub-dimension of “immersion”.

E-sports can be a positive form of social interaction. Neus et al. (2019) conducted a scientific study to reveal the differences in online and offline consumption trends of individuals engaged in e-sports activities. In their research, they found that social interaction is an important source of motivation for participation in e-sports. In this context, it can be said that the online organization of e-sports can enable global participation, as well as individuals participating in e-sports can participate in a cultural and social interaction and sharing process with people living in different countries of the world, and this situation creates a positive perception of e-sports in people. Other categories of positive metaphors produced by participants regarding e-sports have appeared under the titles of “online competition” and “career opportunity”.

E-sports are competitive. Liu, Li, Santhanam (2013) note that when individuals playing digital games compete with players with similar skill levels to their own, they play longer and put more effort into it. However, they conclude that players show higher levels of pleasure and lower levels of arousal when competing with players with lower skill levels. On the other hand, Taylor (2012) state that e-sports cannot be a competitive game without professional competitors in e-sports and emphasize that training is an important factor in getting a professional career opportunity in e-sports. Participants’ positive metaphors on conceptual categories called “online competition” and “career opportunity” can be associated with the fact that many digital games where e-sports are performed have a global success ranking system, and the opportunity to participate in award-winning e-sports organizations and tournaments online. For this reason, it can be said that people from every age group interested in e-sports can make their success visible in a specific e-sports game through this global ranking system, and it is predicted that when this opportunity is combined with e-sports scholarships offered at universities can further increase the motivation to participate in e-sports.

There are negative aspects of e-sports, especially “addiction”. Regarding the negative metaphors produced by the research participants, two conceptual categories emerged, namely “game addiction” and “waste of time”. In the category called “game addiction”, the participants found that e-sports are mostly associated with “addiction” and “drug” metaphors. In

their study examining the digital game addiction levels of secondary school students, Korkmaz and Korkmaz (2019) concluded that a significant number of the students play digital games intensively and devote a significant amount of time to these games. On the other hand, Griffiths (2017) drew attention to a different type of addiction such as a betting addiction in e-sports and stating that it causes most major betting operators to include e-sports in their daily gambling offers. Macey and Hamari (2018) concluded that video game addiction has a negative association with online, offline and problematic gambling tendencies, and that e-sports consumption has a low to moderate relationship with video game-related gambling, online gambling and problematic gambling.

Method

This research is a qualitative phenomenological study that examines university students' perceptions of e-sports with the help of metaphors. Metaphors are used for the purpose of revealing and interpreting individual perceptions about any phenomenon (Yildirim, Şimşek 2008). In this context, metaphors were used to determine the perceptions of university students about e-sports.

Sample Group

While determining the sample group of the research, maximum diversity sampling which is one of the purposeful sampling type was used (Yıldırım, Şimşek 2008). Sample group of research is limited with the six Turkish University students who attended public universities. While determining the sample group of study, the maximum diversity sampling principles, one of the types of purposeful sampling strategy, were taken into account. Maximum diversity sampling was used in order to provide access to individuals who can reveal different perspectives on the phenomenon of e-sports (Johnson, Christensen 2014).

Web Survey

The web survey consists of 190 volunteer participants, 77 of whom are female and 113 male, who studied at different universities in Turkey during in the academic year 2020-2021.

Data Collection Tool

A structured interview form which was prepared online (via Google forms) was used to evaluate the perception of university students about the

phenomenon of e-sports⁴. This form consists of two parts and includes 12 question items. In the first part of the form, there are questions about the demographic characteristics of the individuals participating in the study with 10 items, and in the second part, there is an open-ended question designed to determine students’ perceptions about e-sports with 2 items. Regarding data collection, it was also stated that participation in the study was voluntary. It took four or five minutes on average to complete the survey form.

During the data collection phase, students were briefly informed in the online form about metaphors, and then a metaphor example about a different subject was given to clarify the concept of metaphor. For this reason, participants were asked to complete the following sentence: “E-sports is like dots dots dots ., because dots dots dots ”. The phrase “because” was given so that the students who participated in the research could offer a justification for the metaphors they produced for e-sports. Research data was obtained online by researchers in the fall semester of the 2020-2021 during the academic year at different universities in Turkey.

The data on the demographic characteristics of the individuals participating in the study also are given in the table below.

Table 1
Data on demographic characteristics of the study participants

Variables	Group	(f)	(%)
Age	18-20 years old	74	38.9
	21-23 years old	91	47.9
	24-26 years old	18	9.5
	27 years old and older	7	3.7
	Total	190	100,0
Gender	Male	113	59.5
	Female	77	40.5
	Total	190	100.0
Income Status	Low income level	57	30.0
	Middle income level	102	53.6
	High income level	31	16.4
	Total	190	100.0

⁴The online structured interview form in the research is a limitation of the research, since face-to-face interviews are not possible due to the restrictions of the COVID-19 outbreak. It should be considered that face-to-face unstructured interviews may open the door to different and more detailed perspectives in the analysis of university students’ perceptions of e-sports.

E-sports Knowledge Level	I have knowledge	133	70.0
	I don't have knowledge	57	30.0
	Total	190	100.0
Time Devoted to E-sports	Don't spare time	83	43.7
	1-2 hour a day	50	26.3
	3-4 hours a day	26	13.7
	5-6 hours a day	13	6.8
	7 hours and more in a day	18	9.5
	Total	190	100.0
Game Console Ownership Status	I do not have any game consoles	156	82.1
	I have a game console	34	17.9
	Total	190	100.0
Status of Supporting an E-sports Team	I support an e-sports team	56	29.5
	I don't support an e-sports team	134	70.5
	Total	190	100.0
Status of Following E-Sports Organizations	I follow	121	63.7
	I don't follow	69	36.3
	Total	190	100.0
Most Played E-sports Game Type	FPS (First Person Shooter)	35	18.5
	MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	32	16.8
	Battle Royale games	42	22.1
	Sports games	21	11.1
	Other games	9	4.7
	I don't play any games	51	26.8
	Total	190	100.0
Computer Type	Normal computer	144	75.8
	Gaming computer	44	24.2
	Total	190	100.0

Source: authors' own work.

When the above table was examined, it was determined that the majority of the individuals participating in the study were in the age range of 21-23 (47.9%). When the gender variable is examined, it is seen that 113 participants (59.5%) are male and 77 participants (40.5%) are female. It is seen that the majority of the individuals participating in the study have a middle income level (53.6%) according to the income status variable. When the knowledge levels of the participants about e-sports are examined, it is seen that the majority (70.0%) have knowledge of e-sports. When the time devoted to e-sports variable is examined, it is seen that most of the

individuals participating in the study (43.7%) do not spare time for e-sports. It was determined that a significant majority of the participants do not own any game console (82.1%), do not support an e-sports team (70.5%), and do not follow e-sports organizations (63.7%). In addition, the majority of research participants do not play e-sports games (26.8%), the most played type of e-sports game is Battle Royale games (22.1%), and the majority of participants have a normal computer (75.8%).

Data Analysis

In qualitative research, it has been stated that the data analysis process generally takes place in four different stages in the form of *coding data*, *finding themes*, *editing codes and themes*, *defining and interpreting findings* (Yildirim, Şimşek 2011). The analysis process of the metaphors produced by the university students participating in this study regarding e-sports is summarized in the following stages:

- At the first stage, a preliminary analysis was carried out for the data set containing the metaphor sources produced by the students. We found 33 forms that are not consistent with the research focus and not related to the metaphor source, and thus we did not include them in the analyses. The metaphors produced by the students were then grouped under two categories, generally positive and negative according to their meanings. We found 70 metaphors produced by 190 students to be included in the analyses.
- At the second stage, metaphors that have common characteristics in certain aspects are classified according to their conceptual categories and the all data coded. In content analysis, the source of the metaphor is taken into account in determining the categories and the metaphors forming the categories were supported by direct quotations from the metaphor explanations of the participants. Hence, the same metaphors (ex. Time Machine) can take place in different categories. This situation is related to the meaning ascribed to the produced metaphor. In order to clarify the sources of the metaphors produced, direct quotes representing metaphors produced by students are included.

Our coding process included an inter-rater reliability procedure. In this process, researchers encode the same qualitative data set and reach a coding percentage by comparing the similarities and differences of these encoded data with numerical data. This coding percentage must be at least 70% reliability level (Yildirim, Şimşek 2011). In this context, Miles and Huberman's formula "Reliability = consensus / (consensus + disagreement)

x 100” was used to calculate the consistency of the study (Miles, Huberman 1994). According to this formula, 89% reliability percentage was reached in the research.

Results

In this section, the metaphors produced by the university students participating in the research related to “e-sports” are presented in tables. It was found that 190 university students produced a total of 70 different metaphors related to e-sports. It was found that the majority of the produced metaphors (62.9%) were positive, while negative metaphors were 37.1%. The positive and negative metaphors produced by university students are listed according to their frequencies, and the number (f) and percentage (%) of students representing each metaphor are shown in the tables below. Frequencies and percentages are included in order to reinforce the emphasis intensity in the metaphors produced by the participants.

Table 2

Positive metaphors and categories created by university students regarding e-sports

Category	Metaphor Name (*f)	(%)
Stress relief	Therapy (16*), Medicine (7), Stress Ball (6), Escape (3), Psychological Comfort (1), Fidget spinner (1), Oxygen (1), Necessity (1)	24,6
Recreation	Entertainment (15), Hobby (3), Happiness (2), Holiday (2), Home (2), Neighborhood match (2), Action movie (2), Occupation (1), Novel (1), Art (1), Time machine (1)	22,0
Online Competition	Sports competition (8), Internet sport (7), Virtual game (6), Different world (5), Imagination (2), Olympic game (2), New generation sports (2), Online battle (1), Representing the country (1), Race (1), Fantastic (1)	24,6
Personal development	Teacher (6), School of life (1), Mind game (1), Mind game (1), Brain (1), Chess (1), Gymnastics (1), Vaccine (1)	8,3
Socialization	A way of life (15), Socialize (3), Companion (2), Life (1), Family (1)	15,1
Career opportunity	Work (5), The future (3)	5,4

Source: authors’ own work.

Table 2 shows that 44 positive metaphors of the university students who participated in the study are in 6 different categories: “Stress Relief (24.6%)”, “Recreation (22.0%)”, “Online Competition (24.6%)”, “Personal

Development (8.3%)”, “Socialization (15.1%)” and “Career Opportunity (5.4%)”. However, it seems that the same metaphors (e.g. Time Machine) fall into different categories. This situation is related to the meaning attributed to the produced metaphor.

Table 3

Negative metaphors and categories created by university students regarding e-sports

Category	Metaphor Name (*f)	(%)
Game addiction	Addiction (8*), Drug (6), Coffee (4), Cigarette (2), Television (1), Chocolate (1), Alcohol (1), Drug addiction (1)	54,5
Unhealthy life	Stress (1), Physical inactivity (1), Cancer (1), Privacy (1), Isn't a sport (1), Wilderness (1)	13,7
Waste of time	Wasted time (2), Rowing for nothing (2), Time machine (1), Outer space (1), Black hole (1), Rosary (1), Sleep (1), Whim (1), Turtle (1), Unqualified (1), Advertisement (1), Effort to prove yourself (1)	31,8

Source: authors' own work.

In Table 3, it was determined that students produced 26 negative metaphors in 3 different categories. These categories are “game addiction (54.5%)”, “unhealthy life (13.7%)” and “waste of time (31.8%)” respectively.

Discussion and Conclusion

In this research, the level of perceptions of students studying at universities in Turkey regarding the phenomenon of e-sports, which is developing rapidly throughout the world, has been examined through metaphors. The metaphors produced by university students regarding e-sports are grouped into two general categories: positive and negative. The positive metaphors created by the participants for e-sports are collected in six categories under the headings of stress relief, recreation, online competition, personal development, socialization and career opportunity. The negative metaphors produced by the individuals participating in the study regarding e-sports were collected in three different categories: addiction, unhealthy life and waste of time. When the findings of the study are examined, it is seen that in the “stress relief” category, students mostly explain e-sports with a “therapy and medicine” metaphor.

The metaphors of “stress and physical inactivity” produced by the participants in the category of “unhealthy life” regarding e-sports are striking. Regarding the relationship between e-sports and health, Marelić

and Vukušić (2019) state that e-sports have similar characteristics with traditional sports at some points, but that e-sports is a sedentary and mostly unhealthy sports activity in its current form. It is considered that the negative perspective emphasized by the participants in the conceptual category called “unhealthy life” can be overcome with some e-sports derivatives such as Hado (hado-official.com, 2021), which provides a dynamic participation in e-sports by combining digital e-sports games with various wearable virtual and augmented reality technologies. Researchers have also stated that today’s video games are not, by themselves, associated with the increased potential of problematic gambling. Problematic games and other underlying causes of gambling should be questioned. In this case, as some participants pointed out, it can be stated that issues such as gaming and especially betting addictions are currently problems of e-sports, and the measures or legal regulations that can be taken in this regard are important for the correct positioning of e-sports in the lives of individuals.

The e-sports market is growing and getting better as a result of the COVID-19 epidemic, driving more people into e-sports competitions. In this case, especially in a period when digital markets are growing effectively with the effect of the COVID-19 epidemic, it can be said that the investments of various national or transnational companies in e-sports with the potential audience in universities may create an alternative economic resource for countries, as well as contribute to the sustainability of e-sports in the economic and socio-cultural dimension. Kim et al. (2020) suggest that most traditional sports brands made large investments in e-sports, especially after the COVID-19 epidemic, which prevented the playing and monitoring of traditional sports, and that some traditional sports teams operated e-sports teams or bought shares from existing established teams. In addition, according to them, with the increased use of technology in our lives more, e-sports can reach its potential to become the next big sport and therefore it is important for cities and countries to start investing in the e-sports sector. Similarly, Nauright et al. (2020) state that e-sports-related events and organizations are rapidly expanding industry sectors, and in South Korea, which has one of the best operations and management systems in the world is now a billion dollar industry.

In this study, the fact that university students produce predominantly positive metaphors about e-sports can be associated with the economic and socio-cultural momentum of e-sports, which has become popular in parallel with the developing internet and information technologies in recent years. This paper suggests that universities in developing countries such as Turkey, especially with a young population, have a potential audience that

can play a productive role in the economic and socio-cultural dimension of the e-sports industry in different business lines and career areas.

Literatura | References

- A First in Turkey From Bahçeşehir University: ESPORTS Scholarship, <https://bau.edu.tr/news/11786-a-first-in-turkey-from-bahcesehir-university-esports-scholarship>, [access: 18.04.2021].
- AYAR H. (2018), Development of e-Sport in Turkey and in the World. "International Journal of Sport Culture and Science", 6(1), pp. 95-102.
- CAROLYN YANG Y. T. (2012), Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: digital games for developing students' problem solving and learning motivation, "Computers & Education", 59(2), pp. 365-377.
- CRESWELL W. J. (2014), Nitel Araştırma Yöntemleri-Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni, 1.Baskı. ed. Demir S. B., Bütün M. Ankara, Siyasal Kitabevi.
- DUPLÁ E., KAUFMAN D., SAUVÉ L., RENAUD L., IRELAND A. (2017), Can Mobile Digital Games Benefit Older Adults' Health? [in:] Mobile e-Health, eds. Marston H., Freeman S., Musselwhite C., Human-Computer Interaction Series.
- FUNG A. Y. H. (2018), Cultural policy and East Asian rivalry the Hong Kong gaming industry, Rowman & Littlefield International, London, Newyork.
- GLOBAL Mobile Gaming Research (2020), <https://www.adcolony.com/reports/global-mobile-gaming-research-2020/> [access: 05.04.2021].
- GRIFFITHS M. D. (2017), The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming and eSports, Casino and Gaming International, 28, pp. 59-63.
- HADO Official, <https://hado-official.com/en/> [access: 19.04.2021].
- HEERE B. (2018), Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport, :Sport Management Review", 21(1), pp. 21-24.
- HUNG H. T., YANG J. C., HWANG G. J., CHU H. C., WANG, C. C. (2018), A scoping review of research on digital game-based language learning, "Computers & Education", 126, pp. 89-104.

- HUTCHINS B. (2008), Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games, "New Media & Society", 10(6), pp. 851-869.
- JOHNSON B, CHTISTENSEN L. (2014) Eğitim Araştırmalar?: Nicel, Nitel ve Karma Yaklaşımlar, 1.Baskı. Ankara, Eğiten Kitap.
- KARAGÜN E., KAHVECİ M. S., KAHVECİ I., EKİZ Z. D. (2018), Metaphors Used by the Students at Kocaeli University Sports Sciences Faculty Regarding E-sports Concept. In SHS Web of Conferences, vol. 48, pp. 01058.
- KARTAL M. (2020), Küreselleşme Bağlamında Türkiye’de E-spor, ed. C. Temel, Gazi Kitabevi, Ankara.
- KIM Y. H., NAURIGHT J., SUVEATWATANAKUL C. (2020), The rise of e-sports and potential for Post-COVID continued growth, "Sport in Society", 23(11), pp. 1861-1871.
- KOETSIER J. (2020), COVID-19 and Digital Marketing Spend: What’s Changing?, <https://www.singular.net/blog/covid-19-and-digital-marketing-spend-whats-changing-blog/> [access: 19.04.2021].
- KORKMAZ Ö., KORKMAZ Ö. (2019), Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri, "İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi", 20(3), pp. 798-812.
- LAUDON K. C., TRAVER C. G. (2018), E-commerce: Business, Technology, Pearson Education, UK.
- LECHMAN E., POPOWSKA M. (2020), Society and Technology: Opportunities and Challenges, Routledge: Taylor & Francis Group, London, New York.
- LIU D., LI X., SANTHANAM R. (2013), Digital games and beyond: what happens when players compete? "MIS Quarterly", 37(1), pp. 111-124.
- MACEY J., HAMARI J. (2018), Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling, "Computers in Human Behavior", 80, pp. 344-353.
- MARELIĆ, M., VUKUŠIĆ D. (2019), E-sports: definition and social implications, "Exercise and Quality of Life Journal", 11(2), pp. 47-54.
- MERRIAM S. B. (2015), Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber, 3.Baskı, ed. Turan S., Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- MILES B. M., HUBERMAN M. A. (1994), Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. 2nd edition, SAGE Publications, California.

- NAURIGHT J., ZIPP S., KIM Y. H. (2020), The sports world in the era of COVID-19, "Sport in Society", 23(11), pp. 1703-1706.
- NEUS F., NIMMERMAN F., WAGNER K., SCHRAMM-KLEIN H. (2019), Differences and similarities in motivation for offline and online esports event consumption, Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences Hawaii, pp. 2458–67.
- NEWZOO 2020 Global Esports Market (2021), https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\Free_2020_Global_Esports_Market_Report.pdf [access: 20.04.2021].
- REDDEN S. M. (2017), Metaphor Analysis, [in:] The International Encyclopaedia of Communication Research Methods Matthes, eds. C. S. Davis, R.F. Potter, Wiley-Blackwell.
- REER F., QUANDT, T. (2020), Digital Games and Well-Being: An Overview. [in:] Video Games and Well-being. Palgrave Studies in Cyberpsychology. ed. R. Kowert, Palgrave Pivot, Cham.
- RIOT Games. Our Story, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>, [access: 31.07.2021].
- RIOT Games. Student Ambassador Program, <https://tr.leagueoflegends.com/tr-tr/news/community/riot-kampus-elcileri-programi>, [access: 31.07.2021].
- SUN Y. (2017), Motivation To Play Esports: Case of League of Legends, Sport and Entertainment Management, Yüksek lisans tezi, University of South Carolina, Columbia
- TAYLOR T. L. (2012), Raising the Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming, 1st edition, Cambridge: The MIT Press.
- VIDERGOR H. E. (2021), Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students, "Computers & Education", 166, 104156, pp. 1-14.
- WAGNER M. (2006), On the scientific relevance of eSport. 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, Las Vegas, Nevada: CSREA Press, pp. 437-40.
- YILDIRIM A., ŞİMŞEK, H. (2008), Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, 6. Baskı, Seçkin Yayınları, Ankara.
- YILDIRIM A., ŞİMŞEK H. (2011), Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, 8. Baskı, Seçkin Yayınları, Ankara.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.08>**Natalia Koperska***

Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5802-7981>e-mail: natalia@koperska.pro

MOŻLIWOŚĆ ZASTOSOWANIA GIER KOMPUTEROWYCH W TRENINGU MENTALNYM

THE APPLICABILITY OF COMPUTER GAMES IN MENTAL TRAINING

Keywords: perception, attention, decision making, interpersonal skills, communication.

The computer games industry is growing rapidly and is attracting more and more fans. It is increasingly difficult to find a young or middle-aged person who would not enjoy this type of entertainment. This also applies to athletes. For this reason, computer games and their impact on their users are becoming an object of interest for researchers. The aim of this literature review was to describe the latest research results concerning the applicability of computer games in mental training. The author compared the findings described in 55 articles on the influence of computer games on such aspects as: visual sensitivity and sensitivity to contrast, spatial skills, motor and cognitive skills, memory, attention, reaction time, decision making, brain structure, pro- and anti-social behaviour, communication skills and leadership skills. The analysis of the studies shows that computer games, when used properly, can have educational value (apart from their entertainment value), and can be used as an element of mental training.

* **Natalia Koperska** – magister psychologii; Psycholog Sportu I klasy Polskiego Towarzystwa Psychologicznego; zainteresowania naukowe: psychologia sportu i e-sportu.

MOŻLIWOŚĆ ZASTOSOWANIA GIER KOMPUTEROWYCH W TRENINGU MENTALNYM

Słowa kluczowe: percepcja, uwaga, podejmowanie decyzji, umiejętności interpersonalne, komunikacja.

Branża gier komputerowych niezwykle prężnie się rozwija i zyskuje coraz to nowych sympatyków. Coraz trudniej jest znaleźć osobę młodą lub w średnim wieku, która nie korzystałaby z tego typu rozrywki. Dotyczy to również sportowców. Z tego względu coraz częściej gry komputerowe i ich wpływ na funkcjonowanie użytkowników stają się przedmiotem zainteresowania badaczy. Celem przeglądu piśmiennictwa było opisanie najnowszych wyników badań dotyczących możliwości zastosowania gier komputerowych w treningu mentalnym. Zestawiono ze sobą wyniki opisane w 55 artykułach, dotyczących wpływu gier komputerowych na takie aspekty, jak: wrażliwość wzrokowa oraz wrażliwość na kontrast, umiejętności przestrzenne, umiejętności motoryczne oraz poznawcze, pamięć, uwaga, czas reakcji, podejmowanie decyzji, struktura mózgu, zachowania pro- i antyspołeczne, umiejętności komunikacyjne, a także kompetencje liderskie. Z przeanalizowanych badań wynika, że gry, odpowiednio wykorzystane, mogą mieć, oprócz rozrywkowego, również walor edukacyjny, a także być wykorzystane jako element treningu.

O grach komputerowych najczęściej słyszy się w kontekście doniesień na temat uzależnień lub agresywnych zachowań wśród dzieci i młodzieży. Tymczasem według szacunków Georga Woo, osoby piastującej stanowisko eSports Marketing Managera w firmie Intel, na świecie w 2016 roku ponad 1,3 miliarda osób grało w gry komputerowe (Burns 2016). Liczba ta wciąż rośnie i prawdopodobnie nadal będzie rosła. Tym bardziej, jeśli doliczymy gry na innych, prężnie rozwijających się platformach (między innymi konsolach czy urządzeniach mobilnych). Według raportu The Entertainment Software Association (2020) do grania w gry wideo przyznaje się w Stanach Zjednoczonych 70% osób poniżej 18 roku życia i 64% dorosłych. Można przypuszczać, że statystyki europejskie byłyby podobne, szczególnie biorąc pod uwagę wzrost popularności gier komputerowych w czasie pandemii. Z raportu *Kondycja Polskiej Branży Gier 2020* (Krampus-Sepielak i in. 2000) wynika, że w czasie lockdownu spowodowanego pandemią COVID-19 1/3 dorosłych Polaków zwiększyła częstotliwość grania w gry wideo. Bardzo prawdopodobne więc, że znaczna część sportowców korzysta z tej formy spe-

dzania wolnego czasu. Stąd też coraz większe zainteresowanie badaczy tym obszarem. Jest to zjawisko, którego nie sposób zignorować. Gry wideo stają się nieodłącznym elementem ludzkiego życia. Czy można wykorzystać je do celowego rozwoju? W świetle literatury można przypuszczać, że gry mogą stać się dopełnieniem treningu mentalnego i uzupełniać trening fizyczny o elementy atrakcyjne dla młodych sportowców. Szczególnie że, według badaczy umiejętności nabyte za pośrednictwem gier wideo mają bezpośrednie przełożenie na te umiejętności wykorzystywane w codziennym życiu (Schlozman i in. 2006). Jest to zgodne z teorią transferu umiejętności i dotyczy nie tylko gier komputerowych. Klasyczna definicja transferu umiejętności mówi, że ma on miejsce wtedy, gdy wcześniej zdobyta wiedza i umiejętności wpływają na sposób, w jaki nowa wiedza i umiejętności są przyswajane i wykorzystywane. Transfer umiejętności jest przenoszeniem umiejętności nabytych w jednej dziedzinie do innej. Może mieć miejsce, gdy uczenie się jednej umiejętności przygotowuje do nauki kolejnej (Simons 1999). Na przykład, gdy ucząc się języka obcego, wykorzystujemy umiejętność czytania i pisanie, którą nabyliśmy podczas nauki języka ojczystego.

Rozwój percepcji

W trakcie rozgrywki komputerowej gracz zalewany jest informacjami: dotyczącymi zarówno tego, co dzieje się w samej grze, jak i różnego rodzaju statystyk. Wszystkie one mają wpływ na podejmowane w trakcie gry decyzje. Ma to miejsce zwłaszcza w grach typu multiplayer, czyli angażujących wielu graczy jednocześnie. Część informacji (takich jak mapa, dodatkowe statystyki własne oraz innych graczy) widoczna jest na planszach, które można włączyć, jednak zajmują one najczęściej znaczną część ekranu. Gracz musi więc zobaczyć je, zapamiętać i jak najszybciej wyciągnąć z nich wnioski. Czasem można zauważyć gdzieś ślad przeciwnika lub informację podpowiadającą, co za chwilę się wydarzy. Im więcej danych zauważy się w krótkim czasie i im lepszej analizy dostępnych informacji dokona, tym efektywniejsza będzie rozgrywka. Coraz więcej badań dowodzi, że pozwala to rozwinąć zmysł wzroku.

Li wraz z zespołem (2009) wykazała, że wystarczy 50 godzin treningu z wykorzystaniem komputerowych gier akcji w ciągu 9 tygodni, by u użytkowników zwiększyła się wrażliwość wzrokowa oraz wrażliwość na kontrast. W badaniu porównywano grupę badawczą, grającą w gry akcji wymagające między innymi precyzji i celności – *Call of Duty* (producent Infinity Ward) oraz *Unreal Tournament 2004* (producent Atari), z grupą kontrolną, która grała w spokojną grę, niebędącą tak wymagającą w zakresie percepcji – *The Sims 2* (producent Electronic Arts). Wyniki uzyskane przez badaczy

wskazują, że w grupie badawczej granie w gry komputerowe poprawiło istotnie zarówno wrażliwość wzrokową, jak i wrażliwość na kontrast. W grupie kontrolnej nie wystąpiły istotne zmiany pod wpływem treningu komputerowego. A zatem wymagające gry akcji mogą wspierać trening wzroku – zwiększać ilość odbieranych bodźców wzrokowych ogólnie oraz poprawiać wrażliwość na kontrast, czyli zdolność do odróżniania przedmiotu od jego tła (Ucińska, Dobrzyńska 2013). W sporcie może przełożyć się to na zdolność do dostrzegania większej ilości szczegółów podczas meczu. Dodatkowo Green i Bavalier (2003) wykazali, że osoby grające w gry akcji potrafią lepiej niż osoby niegrające lokalizować potrzebne informacje wśród dystraktorów. Można zatem przypuszczać, że w sytuacji sportowej gracze będą umieć efektywniej selekcjonować napływające informacje oraz ignorować bodźce, które zaciemniają obraz sytuacji niż osoby, które w gry komputerowe nie grają.

Poprawa umiejętności motorycznych

W treningu mentalnym sportowców, w wielu dyscyplinach sportowych, z powodzeniem stosuje się wizualizację, której zadaniem jest poprawa umiejętności motorycznych zawodników (w tym precyzji ruchów) (zob. Gray 1990; Gray, Fernandez 1989; Lohr, Scogin 1998; Noel 1980; Onestak 1997; Weinberg i in. 1981). I rzeczywiście, badania potwierdzają jej skuteczność w zakresie poprawy osiągnięć sportowych (Annett 1995).

Badania Siemona wraz z zespołem (2006) wskazują, że gry wideo mogą działać podobnie. Sprawdzał on wpływ zastosowania symulatora gry w kręgle na konsolę Nintendo z kontrolerem ruchu Wii na poprawę precyzji ruchów zawodników. Porównywano wyniki uzyskane przez dwie grupy. Grupa kontrolna uczestniczyła w treningu na torze do kręgli. Grupa badawcza natomiast trening na torze uzupełniała sesjami treningowymi z wykorzystaniem symulatora. Badacze zaobserwowali istotne statystycznie różnice pomiędzy grupami. Uzupełnienie treningu sportowego treningiem z wykorzystaniem gry wideo wpłynęło pozytywnie na jakość gry uczestników badania bez względu na poziom doświadczenia w zakresie samej gry w kręgle. Wyniki uzyskane podczas wspomnianego badania wskazują, że odpowiednio dobrane gry, wykorzystujące kontrolery ruchu, mogą mieć pozytywny wpływ na umiejętności motoryczne zawodników i działać podobnie jak wizualizacja. Jednocześnie mogą być łatwiejsze (i atrakcyjniejsze) do wprowadzenia przez sportowców niż trening wyobraźniowy (wizualizacja), który, aby był skuteczny, musi spełniać szereg wymogów, takich jak odnoszenie się do działań, na które osoba ćwicząca ma wpływ oraz zaangażowanie wielu zmysłów (Brzozowski, Herzig 2001).

Dodatkowo warto zwrócić uwagę na wpływ, jaki gry komputerowe wywierają na samą strukturę mózgu. Palaus z zespołem (2017) wykonał metaanalizę dotyczącą badań nad wpływem korzystania z gier wideo na mózg. Zespół przeanalizował 116 artykułów dotyczących wpływu gier na mózg. 100 spośród nich dotyczyło wpływu gier na funkcjonowanie mózgu, a 22 – na jego strukturę (6 badań obejmowało oba aspekty). Metaanaliza, wykonana przez badaczy, wskazuje na powiększoną objętość hipokampu zarówno u graczy długoterminowych, jak i okazjonalnych. Hipokamp jest obszarem mózgu odpowiedzialnym przede wszystkim za pamięć (Yassa 2020). Uważa się, że jest odpowiedzialny między innymi za zarządzanie informacjami z pamięci krótkotrwałej i przenoszenie jej do pamięci długotrwałej, ich ochronę przed zapominaniem, orientację przestrzenną oraz nawigację. Nieprawidłowe funkcjonowanie hipokampu łączone jest przez badaczy między innymi z wystąpieniem choroby Alzheimera (Anand, Dhikav 2012). Oczywiście, nie ma jeszcze danych na temat wpływu powiększonego hipokampu na wystąpienie choroby w późniejszym wieku. Nie ma również na razie jednoznacznych dowodów na wpływ zwiększonej objętości tego obszaru mózgu na jego funkcjonowanie. W sferze domysłów pozostaje przypuszczenie, czy powiększenie hipokampu poprawi pamięć oraz orientację przestrzenną. Badania nad różnicami w funkcjonowaniu poznawczym pomiędzy graczami a osobami niegrającymi nie przemawiają na korzyść graczy, sugerują jednak, że jest to możliwe (zob. Abdi i in. 2014; Boot i in. 2008). Kefalis wraz z zespołem (2020), po analizie badań porównujących funkcje poznawcze u graczy oraz osób niegrających sugeruje, że granie w gry wideo może przyczyniać się do poprawy pamięci oraz uwagi. Badania wskazują również na nieco większą wydajność w zakresie umiejętności przestrzennych (między innymi w zakresie rotacji figur w umyśle); (Boot i in. 2008), a więc obszary zdolności, w których dużą rolę odgrywa właśnie hipokamp. Jednocześnie pamięć oraz orientacja przestrzenna są niezwykle istotne, gdy wykorzystuje się wizualizację w treningu mentalnym. Tak więc gry mogą nie tylko zastąpić wizualizację lub być wykorzystywane z nią zamiennie, ale dodatkowo mogą ułatwić zawodnikom korzystanie z niej.

Torres (2008) z kolei wykazała, że starszym osobom, dzięki graniu w gry komputerowe, oprócz usprawnienia się funkcji poznawczych, poprawiła się również samoocena. Przebadła 43 osoby, będące lokatorami domu spokojnej starości (średnia wieku 78,33). Osoby badane zostały podzielone na 3 grupy: grupę grającą w gry wideo, grupę uczestniczącą w treningach relaksacji oraz grupę kontrolną, która nie została poddana dodatkowym oddziaływaniom. Uczestnicy badania dwukrotnie wypełniali Alzheimer's Disease Assessment Scale-Cognitive Subscale, narzędzie mierzące pogorszenie

się funkcji poznawczych. Pomiar miał miejsce na początku badania oraz po 8 tygodniach. W grupie korzystającej z gier komputerowych pogorszenie się funkcji poznawczych zmniejszyło się istotnie (pre-test: $M = 17.60$, $SD = 7.68$; post-test $M = 14.20$, $SD = 5.98$), co w przypadku zastosowanego narzędzia oznacza poprawę funkcji poznawczych. W pozostałych dwóch grupach pogorszenie się funkcji poznawczych zwiększyło się, choć wyniki nie są istotne statystycznie.

Wpływ na podejmowanie decyzji

Badania nad pozytywnymi aspektami korzystania z gier komputerowych dotyczą także podejmowania decyzji. Green wraz z zespołem (2010) przebadał podejmowanie decyzji przez osoby grające w gry akcji. Z ich badań wynika, że 50 godzin grania w gry akcji wystarcza, by osoby badane szybciej podejmowały decyzje w zadaniach poza grą. Warto podkreślić, że zwiększenie szybkości podejmowania decyzji nie wpłynęło w tym przypadku na ich trafność. Efekt ten nie pojawia się po graniu w spokojniejsze gry. Tak więc podobnie jak w przypadku poprawy percepcji (zob. Li i in. 2009), ważny jest rodzaj wybranej gry. Spokojne, dające więcej czasu do namysłu gry nie będą tak efektywne, jak gry akcji, w których dużo się dzieje w krótkim czasie. Może to wynikać z faktu, że w grach akcji informacje są przekazywane w wieloraki sposób. Zarówno przy pomocy elementów wizualnych, jak i dźwiękowych. Często gracze wskazują na konieczność nasłuchiwania dźwięków, jakie mogą wydawać przeciwnicy w trakcie rozgrywki. W nowszych pracach określono jeden konkretny gatunek (tak zwane gry video akcji) zawierający gry, które zapewniają najszersze korzyści dla zdolności percepcyjnych i uwagi.

Gry akcji różnią się od gier z innych gatunków w zakresie szybkości dostrzegania bodźców pojawiających się na ekranie, jak i szybkości poruszających się elementów – na przykład innych graczy. Wymagają również szerokiego pola widzenia i podzielności uwagi, gdyż istotne informacje mogą pojawić się w każdym miejscu ekranu. Cechują się też wysokim poziomem obciążenia zmysłów, funkcji poznawczych oraz motorycznych, co wynika z wielu informacji wymagających jednoczesnego monitorowania oraz mnogości planów i rozwiązań, które należy przeanalizować przed dokonaniem decyzji dotyczących działania, przewidywania dalszych wydarzeń (na przykład, gdzie i kiedy pojawi się przeciwnik) w oparciu o dotychczasową wiedzę, zastosowaną własną strategię oraz wiedzę na temat samej gry. Jednocześnie gracze na bieżąco otrzymują informacje zwrotne na temat trafności przewidywań i podjętych decyzji; gracz jest nagradzany wyrzutem dopaminy lub karany bezpośrednio po dokonaniu wyboru własnego działania (zob. Bao i in. 2001; Koeppe i in. 1998; Roelfsema i in. 2010). Biorąc pod uwagę

wspomnianą wcześniej poprawę pamięci, decyzje podejmowane przez graczy mogą być efektywniejsze. Mogą oni dostrzegać więcej rzeczy, szybciej analizować bodźce, łatwiej przywoływać podobne sytuacje z pamięci, w związku z czym efektywniej podejmować decyzje.

Gry wideo charakteryzują się dużą zmiennością i koniecznością ciągłego uczenia się nowych rzeczy (regularne aktualizacje wprowadzające zmiany map, nowe postacie, zmienione umiejętności postaci itp.). Gracze muszą więc nieustannie śledzić zmiany i się do nich dostosowywać. Czasem zmiany trafiają w gusta i potrzeby danej osoby, a czasem nie. Niemniej nic nie można na nie poradzić. Jeśli gracz miał wypracowaną strategię gry na jakiejś pozycji jakąś postacią, to musi regularnie weryfikować swoje przyzwyczajenia. W każdej chwili korzystna dotąd strategia może przestać taką być. Można przypuszczać, że gry komputerowe będą poprawiały umiejętność podejmowania decyzji w zmiennych okolicznościach. I faktycznie, badania pokazują, że samo granie poprawia umiejętność podejmowania decyzji w zmiennych okolicznościach, elastyczność poznawczą, czyli zdolność do przystosowywania się do zmieniających się warunków, aktualizowania posiadanej wiedzy i dostosowywania myślenia oraz działania do tego, co jest prezentowane (Glass i in. 2013). Wykorzystywanie gier, które charakteryzują się dużą zmiennością, zwiększa jeszcze ten efekt.

Rozwój uwagi

Coraz więcej badań dowodzi, że gry akcji rozwijają uwagę i mogą być stosowane jako jej trening (zob. Bavelier i in. 2012; Boot i in. 2008; Buckley i in. 2010; Chisholm i in. 2010; Donohue i in. 2010; Dye, Bavelier 2010; Dye i in. 2009a; Dye i in. 2009b; Feng i in. 2007; Green, Bavelier 2006a; Green, Bavelier 2006b; Green, Bavelier 2007; Green i in. 2010; Hubert-Wallander i in. 2011; Li i in. 2009; Li i in. 2010; Mishra i in. 2011; Spence i in. 2009; Trick i in. 2005; West i in. 2008). Jest to w tej chwili prawdopodobnie najbardziej zbadany obszar pozytywnego wpływu gier komputerowych na funkcjonowanie człowieka. Badania na temat wpływu gier na uwagę nie pozostawiają w zasadzie wątpliwości, że odpowiednio wykorzystane gry wideo mogą przyczynić się do poprawy jej funkcjonowania.

Doskonalenie umiejętności interpersonalnych

Osobom nieśmiałym może być łatwiej nawiązywać znajomości poprzez gry sieciowe. Badania wskazują na to, że granie w gry komputerowe może zwiększać poziom dopaminy w mózgu (Lorenz i in. 2015). Dopamina nazywana jest „hormonem szczęścia” i pojawia się podczas każdej przyjemnej aktywności. Gry mogą więc poprawiać samopoczucie, a w konsekwencji równoważyć

negatywne emocje związane z interakcjami społecznymi, jakie odczuwają osoby nieśmiałe. Być może dlatego, według raportu The Entertainment Software Association (2020), w Stanach Zjednoczonych 65% użytkowników gier deklaruje, że gra w gry wideo w sieci z innymi – zarówno znajomymi, jak i z obcymi sobie osobami. Jak to może wpłynąć na umiejętności interpersonalne graczy? Badacze sprawdzili wpływ gier komputerowych na zachowania pro- i antyspołeczne u dzieci (Gentile i in. 2009). W serii badań sprawdzili zachowania 2718 dzieci w wieku szkolnym oraz studentów. Uzyskane wyniki wskazują, że gry zawierające elementy prospołeczne – z udzielaniem pomocy innym graczom, współpracą czy empatią sprzyjały wzmacnianiu tych umiejętności w realnym życiu, bezpośrednio po rozgrywce. Inne, niezwykle ciekawe, bo międzykulturowe badanie skupiało się na długoterminowym wpływie gier komputerowych na zachowania prospołeczne oraz empatię (Prot i in. 2013). Przebadano 2202 nastolatków z siedmiu krajów: Australii, Chin, Chorwacji, Niemiec, Japonii, Rumunii oraz Stanów Zjednoczonych. Uzyskane wyniki wskazują na to, że prospołeczne elementy w grach komputerowych mogą sprzyjać wzmacnianiu prospołecznych zachowań oraz empatii w życiu codziennym. Autorzy słusznie zwracają uwagę na ograniczenia ich badania, które opierało się w głównej mierze na samopisie. Niemniej jednak widoczny był pozytywny wpływ elementów prospołecznych w grach, między innymi na reakcję na potrzebę pomocy w realnym otoczeniu. Co ważne, w badaniu uwzględniającym ilość czasu spędzonego na graniu (Przybylski 2014) wykazano, że bardziej towarzyskie i mniej pobudliwe są dzieci, które grają do godziny dziennie.

Doskonalenie umiejętności liderских i komunikacyjnych

Gry, szczególnie drużynowe, uczą dzielenia się wiedzą i informacjami. Ze względu na swoją specyfikę (niemal cała komunikacja opiera się na komunikacji słownej) gracze rozmawiają ze sobą poprzez kanały głosowe lub poprzez czat tekstowy. Niemal niemożliwe jest wsparcie się komunikacją niewerbalną, taką jak mowa ciała. Można więc przypuszczać, że gry sieciowe powinny rozwijać umiejętności komunikacyjne. I rzeczywiście – badania potwierdzają, że gry komputerowe poprawiają zasób słownictwa oraz umiejętności komunikacyjne, oraz że te umiejętności mają przełożenie na życie codzienne. Barr (2017) sprawdzał w swoim badaniu wpływ gier na rozwój słownictwa osób badanych. Mierzył zmiany zdolności komunikacyjnych. Grupa eksperymentalna używała gier, podczas gdy grupa kontrolna, w trakcie trwania eksperymentu, nie grała w żadne gry. Wyniki uzyskane w badaniu wskazują na istotny statystycznie wzrost zdolności komunikacyjnych we wszystkich badanych obszarach w grupie eksperymentalnej.

Dodatkowo gry wideo mogą stać się obszarem rozwoju kompetencji liderkich, tak ważnych w drużynowych dyscyplinach sportowych. Hettrick (2012) potwierdza wpływ gier na rozwój umiejętności liderkich i wskazuje, że gry mogą stanowić uzupełnienie systemu edukacji pod tym względem. Zgodnie z wynikami innych badań (Rubtcova i Pavenkov 2017), gracze wykazują umiejętności organizacyjne, znajomość zasad pracy organizacyjnej, rozumieją, jaki mają wpływ na myślenie i zachowania innych. Oprócz tego gracze wykazują umiejętności przywództwa oraz mają umiejętność zarządzania grupą.

W 2012 roku powstał raport Eurydice na temat kompetencji kluczowych i tego, jak rozwijane są one w szkołach (Komisja Europejska/EACEA/Eurydice 2012). Wśród kompetencji kluczowych wymienione zostały:

- czytanie w języku ojczystym,
- matematyka,
- nauki ścisłe i przyrodnicze,
- języki obce,
- kompetencje informatyczne,
- kompetencje społeczne i obywatelskie,
- inicjatywność i przedsiębiorczość.

W raporcie zwrócono uwagę na fakt, że kompetencje społeczne są najczęściej kształtowane przy okazji nauki innych przedmiotów. Nie są prowadzone zajęcia, które byłyby skupione na kształceniu młodzieży w zakresie zdolności komunikacyjnych czy liderkich. Zatem gry wideo mogą stanowić cenne uzupełnienie programów szkolnych, pozwalając na rozwój ważnych interpersonalnych kompetencji w atrakcyjnej dla młodzieży formie.

Warto zwrócić w tym miejscu uwagę na politykę prowadzoną przez producentów gier sieciowych w kwestii kształtowania reguł współżycia użytkowników. Producent gry *League of Legends* (2017) wymaga zaakceptowania *Kodeksu przywołyacza* podczas tworzenia konta w grze. Określa on zasady, jakimi powinni kierować się gracze, między innymi: bycie pomocnym dla nowicjuszy, nieznieczęcanie innych oraz gra drużynowa. Większość gier ma określone regulaminy i zasady, którymi należy kierować się podczas rozgrywki. Dotyczą one zarówno mechanicznej strony gry, jak i, w przypadku gier sieciowych, zasad zachowania. Uczą one stosowania się do zasad panujących w danej społeczności, a jest to jedna ze składowych obszaru wspomnianych kompetencji społecznych.

Kontrowersje wokół gier komputerowych

W mediach temat gier komputerowych pojawia się najczęściej w kontekście oskarżeń o ich wpływ na agresywne zachowania młodych ludzi. Czy słusznie? Badania dotyczące wpływu gier komputerowych na poziom agresji nie dają jednoznacznych wyników. Z jednej strony, są badania potwierdzające związek grania w gry komputerowe z poziomem agresji. Z drugiej strony, jest wiele badań, które pokazują, że takiego związku nie ma (Scott 1995) lub że jest on znacząco mniejszy niż wpływ brutalnych scen w filmach oraz bajkach (Bushman, Anderson 2002).

Metaanaliza badań dotyczących związku pomiędzy graniem w gry komputerowe a poziomem agresji (Griffiths 1999) wskazuje, że niemal wszystkie opublikowane badania dotyczące przemocy w grach wideo mają liczne problemy metodologiczne i obejmują jedynie możliwe krótkoterminowe miary agresywnych konsekwencji. Znaczy to, że badacze oceniali najczęściej dziecięcą zabawę bezpośrednio po zagranie w grę. Nie sprawdzano więc faktycznego wpływu gier na modelowanie późniejszych zachowań dzieci, a jedynie agresywność zabawy tuż po grze. Należy jednak zaznaczyć, że nie sprawdzano również, czy rodzaj zabawy ma związek z samą brutalnością gry, czy z emocjami, które utrzymują się przez jakiś czas po rozgrywce. Większa brutalność w zabawie może pojawić się bowiem również na przykład po kłótni rodziców czy po braku zgody rodzica na jakąś wybraną przez dziecko aktywność. Nie można więc wskazać na bezpośredni związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy grami komputerowymi a poziomem agresji w późniejszym życiu. Inna metaanaliza badań nad grami komputerowymi (Elson, Ferguson 2014) potwierdza, że empiryczne dowody dotyczące wpływu brutalnych gier cyfrowych na agresję graczy są w najlepszym przypadku mieszane i nie mogą potwierdzać jednoznacznych twierdzeń, że takie gry są szkodliwe. Obie metaanalizy jasno pokazują, że o ile pojedyncze badania mogą potwierdzać związek między grami komputerowymi a agresją, to jednak żadne spośród nich, ze względu na ich metodologię, nie pozwala na wyciąganie długofalowych wniosków oraz na ich uogólnianie. Dodatkowo, zebrane i przeanalizowane w szerszym kontekście nie pozwalają na jednoznaczne określenie zależności. Naukowcy zwracają też uwagę, że często porównywano naładowane akcją gry z elementami agresji (na przykład *Wolfenstein 3D*) ze spokojnym tytułem, typu „wskaz i kliknij” (*Myst*). Podkreślają, że porównane gry różnią się nie tylko poziomem brutalności, ale i złożonością, poziomem trudności rozgrywki oraz ryzykiem niepowodzenia w jej trakcie. Gdy porównywane są gry o podobnym poziomie trudności, różnice praktycznie nie występują. Skomplikowana gra logiczna okazuje się tak samo frustrująca. A zatem to nie fabuła gry może zwiększać poziom

agresji, a jej trudność. Czynnikiem wywołującym agresję jest więc nieumiejętność poradzenia sobie z zadaniem. Innym czynnikiem, który odpowiada za zwiększenie się (chwilowe) poziomu agresji, jest przegrana. Przegrywanie jest z reguły niepożądane i, jak się okazuje, nawet Tetris może wzbudzić w danym człowieku agresję, jeśli runda nie pójdzie po jego myśli. Jednocześnie warto zwrócić uwagę na to, że każda przegrana i każde niepowodzenie wiąże się z chwilowym wzrostem poziomu złości. Ta z kolei może powodować pojawienie się chwilowego wrogiego zachowania. Podobną reakcję może wywołać bycie przez kogoś obrażonym, zbyt wysoka temperatura, nieprzyjemny dźwięk, przegrana w grze planszowej czy zaskakująco trudne pytania na sprawdzianie. Po przegranym meczu hokejowym czy koszykarskim też zdarzają się akty agresji, choćby słownej. Obszarem do przepracowania jest wówczas umiejętność radzenia sobie ze złością i kontrola własnych zachowań, a nie kwestia grania w gry.

Gry komputerowe są zjawiskiem nowym. W związku z ich upowszechnianiem się dopiero niedawno znalazły się w kręgu zainteresowania badaczy. Wpływ jaki mają na użytkowników, jest dopiero rozpoznawany. Poza metaanalizami badań nad związkiem gier wideo z zachowaniami agresywnymi (zob. Elson, Ferguson 2014; Griffiths 1999), brak jest metaanaliz obejmujących inne obszary wpływu. Swoją wiedzę można więc opierać na pojedynczych badaniach w każdym spośród wyróżnionych w prezentowanej pracy aspektów. Niemożliwe jest zatem wyciąganie daleko idących i uogólnionych wniosków. Niemniej jednak dostępne doniesienia wskazują, że gry mogłyby być wykorzystywane do rozwijania umiejętności mentalnych, tak potrzebnych nie tylko w sporcie. Biorąc pod uwagę powszechność korzystania z gier wśród młodych ludzi, być może warto posługiwać się nimi nie tylko dla relaksu, ale także świadomie, w ramach treningu głowy.

Literatura | References

- ABDI A., ARABANI D. A., HATAMI J., PARAND A. (2014), The Effect of Cognitive Computer Games on Working Memory, Attention and Cognitive Flexibility in Students with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder, „Journal of Exceptional Children”, 14(1), s. 19-34.
- ANAND K. S., DHIKAV V. (2012), Hippocampus in health and disease: An overview, „Annals of Indian Academy of Neurology”, 15(4), s. 239-246.
- ANNETT J. (1995), Motor imagery: perception of action? „Neuropsychologia”, 33(11), s. 1395-1417.

- BAO S., CHAN V., MERZENICH M. (2001), Cortical remodelling induced by activity of ventral tegmental dopamine neurons, „Nature”, 412, s. 79-83.
- BARR M. (2017), Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial, „Computers & Education”, 113, s. 86-97.
- BAVELIER D., ACHTMAN R. L., MANI M., FÖCKER J. (2012), Neural bases of selective attention in action video game players, „Vision Research”, 61, s. 132-143.
- BOOT W. R., KRAMER A. F., SIMONS D. J., FABIANI M., GRATTON G. (2008), The effects of video game playing on attention, memory, and executive control, „Acta Psychologica”, 129(3), s. 387-398.
- BRZozowski K., HERZIG M. (2001), Odnowa biologiczna i psychiczna menedżerów sportu, Polska Korporacja Menedżerów Sportu, Warszawa.
- BUCKLEY D., CODINA C., BHARDWAJ P., PASCALIS O. (2010), Action video game players and deaf observers have larger Goldmann visual fields, „Vision Research”, 50(5), s. 548-556.
- BURNS M. (2016), Intel's eSports Marketing Manager George Woo Discusses IEM Oakland, <https://www.sporttechie.com/intels-esports-marketing-manager-george-woo-discusses-iem-oakland/> [data dostępu: 26.04.2021].
- BUSHMAN B. J., ANDERSON C. A. (2002), Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model, „Personality and Social Psychology Bulletin”, 28(12), s. 1679-1686.
- CHISHOLM J. D., HICKEY C., THEEUWES J., KINGSTONE A. (2010), Reduced attentional capture in action video game players, „Attention, Perception, & Psychophysics”, 72(3), s. 667-671.
- DONOHUE S. E., WOLDORFF M. G., MITROFF S. R. (2010), Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities, „Attention, Perception, & Psychophysics”, 72(4), s. 1120-1129.
- DYE M. W., BAVELIER D. (2010), Differential development of visual attention skills in school-age children, „Vision Research”, 50(4), s. 452-459.
- DYE M. W. G., GREEN C. S., BAVELIER D. (2009a), Increasing speed of processing with action video games, „Current Directions in Psychological Science”, 18(6), s. 321-326.
- DYE M. W. G., GREEN C. S., BAVELIER D. (2009b), The development of attention skills in action video game players, „Neuropsychologia”, 47(8-9), s. 1780-1789.

- ELSON M., FERGUSON C. J. (2014), Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray, „European Psychologist”, 19(1), s. 33-46.
- ENTERTAINMENT Software Association (2020), 2020 Essential Facts About the Video Game Industry, https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf [data dostępu: 26.04.2021].
- FENG J., SPENCE I., PRATT J. (2007), Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition, „Psychological Science”, 18(10), s. 850-855.
- GENTILE D., ANDERSON C., YUKAWA S., IHORI N., SALEEM M., LIM K. M., SHIBUYA A., LIAU A., KHOO A., BUSHMAN B., HUESMANN L., SAKAMOTO A. (2009), The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies, „Personality & Social Psychology Bulletin”, 35(6), s. 752-763.
- GLASS B., MADDOX W., LOVE B. (2013), Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait, „PLoS One”, 8(8).
- GRAY S. W. (1990), Effect of visuo-motorrehearsal with videotaped modeling on racquetball performance of beginning players, „Perceptual and Motor Skills”, 70(2), s. 379-385.
- GRAY S. W., FERNANDEZ S. J. (1989), Effects of visuo-motor behavior rehearsal with video-taped modeling on basketball shooting performance, „Psychology: A Journal of Human Behavior”, 26(4), s. 41-47.
- GREEN C. S., BAVELIER D. (2003), Action video game modifies visual selective attention, „Nature”, 423, s. 534-537.
- GREEN C. S., BAVELIER D. (2006a), Effect of action video game playing on the spatial distribution of visual selective attention, „Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance”, 32(6), s. 1465-1478.
- GREEN C. S., BAVELIER D. (2006b), Enumeration versus multiple object tracking: The case of action video game players, „Cognition”, 101(1), s. 217-245.
- GREEN C. S., BAVELIER D. (2007), Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision, „Psychological Science”, 18(1), s. 88-94.
- GREEN C. S., POUGET A., BAVELIER D. (2010), Improved probabilistic inference as a general learning mechanism with action video games, „Current Biology”, 20(17), s. 1573-1579.
- GRIFFITHS M. (1999), Violent video games and aggression: A review of the literature, „Aggression and Violent Behavior”, 4(2), s. 203-212.

- HETTRICK J. (2012), Online Video Games: Leadership Development for the Millennial College Student. Dissertation & Theses Collection, <https://scholarsarchive.jwu.edu/dissertations/AAI3542761> [data dostępu: 26.04.2021].
- HUBERT-WALLANDER B., GREEN C. S., SUGARMAN M., BAVELIER D. (2011), Changes in search rate but not in the dynamics of exogenous attention in action videogame players, „Attention, Perception, & Psychophysics”, 73(8), s. 2399-2412.
- KEFALIS C., KONTOSTAVLOU E. Z., DRIGAS A. (2020), The Effects of Video Games in Memory and Attention, „International Journal of Engineering Pedagogy”, 10(1), s. 51-60.
- KOEPP M., GUNN R., LAWRENCE A., CUNNINGHAM V., DAGHER A., JONES T., BROOKS D., BENCH C., GRASBY P. (1998), Evidence for striatal dopamine release during a video game, „Nature”, 393, s. 266-268.
- KOMISJA Europejska/EACEA/Eurydice (2012), Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. (Rozwijanie kompetencji kluczowych w szkołach w Europie. Wyzwania i możliwości tworzenia polityki edukacyjnej), raport Eurydice, Urząd Publikacji Unii Europejskiej, Luksemburg, http://eurydice.org.pl/wp-content/uploads/2013/03/Developing_Key_Competences_pl.pdf [data dostępu: 29.04.2021].
- KRAMPUS-SEPIELAK A., RODZIŃSKA-SZARY P., BOBROWSKI M., ŚLIWIŃSKI M., GAŁUSZKA D. (2000), Kondycja Polskiej Branży Gier 2020, <https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2020/12/kpbg2020.pdf> [data dostępu: 16.07.2021].
- LEAGUE of Legends (2017), Kodeks przywoływacza, <https://eune.leagueoflegends.com/pl/featured/summoners-code> [data dostępu: 29.04.2021].
- LI R., POLAT U., MAKOUS W., BAVELIER D. (2009), Enhancing the contrast sensitivity function through action video game training, „Nature Neuroscience”, 12(5), s. 549-551.
- LI R., POLAT U., SCALZO F., BAVELIER D. (2010), Reducing backward masking through action game training, „Journal of Vision”, 10(14), s. 1-13.
- LOHR B. A., SCOGIN F. (1998), Effects of self-administered visuo-motor behavioural rehearsal on sport performance of collegiate athletes, „Journal of Sport Behaviour”, 21(2), s. 206-218.
- LORENZ R. C., GLEICH T., GALLINAT J., KÜHN S. (2015), Video game training and the reward system, „Frontiers in Human Neuroscience”, 9, s. 1-9.

- MISHRA J., ZINNI M., BAVELIER D., HILLYARD S. A. (2011), Neural basis of superior performance of action videogame players in an attention demanding task, „Journal of Neuroscience”, 31(3), s. 992-998.
- NOEL R. C. (1980), The effect of visuo-motorbehaviour rehearsal on tennis performance, „Journal of Sport Psychology”, 2(3), s. 221-226.
- ONESTAK D. M. (1997), The effect of visuo-motorbehaviour rehearsal (VM) and videotaped modeling (VM) on the free-throw performance of intercollegiate athletes, „Journal of Sport Behaviour”, 20(2), s. 185-198.
- PALAU M., MARRON E. M., VIEJO-SOBERA R., REDOLAR-RIPOLL D. (2017), Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review, „Frontiers in Human Neuroscience”, 11, s. 248.
- PROT S., GENTILE D., ANDERSON C., SUZUKI K., SWING E., LIM K. M., HORIUCHI Y., JELIĆ M., KRAHÉ B., LIUQING W., LIAU A., KHOO A., PETRESCU P., SAKAMOTO A., TAJIMA S., TOMA R., WARBURTON W., ZHANG X., LAM B. (2013), Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior, „Psychological Science”, 25 (2), s. 358-368.
- PRZYBYLSKI A. (2014), Electronic gaming and psychosocial adjustment, „Pediatrics”, 134(3).
- ROELFSEMA P. R., VAN OUYEN A., WATANABE T. (2010), Perceptual learning rules based on reinforcers and attention, „Trends in Cognitive Sciences”, 14(2), s. 64-71.
- RUBTCOVA M., PAVENKOV O. (2017), Influence of Digital Video Games on Leadership Skills: Experience of Psychological Research, Leadership Conference Evidence-Based Decision Making, Edwards School of Business, <https://ssrn.com/abstract=3055244> [data dostępu: 29.04.2021].
- SCHLOZMAN S., FALZONE R., MARTIN A. (2006), Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter, „Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry”, 45(8), s. 1017-1019.
- SCOTT D. (1995), The Effect of Video Games on Feelings of Aggression, „The Journal of Psychology”, 129(2), s. 121-132.
- SIEMON A., WEGENER R., BADER F., HIEBER T., SCHMID U. (2009), Video Games can Improve Performance in Sports-An Empirical Study with Wii Sports Bowling Students of the Seminar Human Computer Interaction, https://researchgate.net/publication/228605408_Video_Games_can_Improve_Performance_in_Sports-An_Empirical_Study_with_Wii_TM_Sports_Bowling [data dostępu: 14.02.2021].

- SIMONS P. R. J. (1999), Transfer of learning: paradoxes for learners, „International Journal of Educational Research”, 31(7), s. 577-589.
- SPENCE I., YU J. J., FENG J., MARSHMAN J. (2009), Women match men when learning a spatial skill, „Journal of Experimental Psychology Learning Memory and Cognition”, 35(4), s. 1097-1103.
- TORRES A. (2008), Cognitive Effects of Videogames on Older People, „International Journal on Disability and Human Development”, 10(1), s. 191-198.
- TRICK L. M., JASPERS-FAYER F., SETHI N. (2005), Multiple-object tracking in children: The “Catch the Spies” task, „Cognitive Development”, 20(3), s. 373-387.
- UCIŃSKA M., DOBRZYŃSKA M. (2013), Wrażliwość na kontrast jako jeden z wyznaczników bezpiecznego kierowania pojazdem, „Autobusy. Technika, Eksploatacja, Systemy Transportowe”, 3, s. 523-532.
- WEINBERG R. S., SEABOURNE T. G., JACKSON A. (1981), Effects of visuo-motor behaviour rehearsal, relaxation, and imagery on karate performance, „Journal of Sport Psychology”, 3(3), s. 228-238.
- WEST G. L., SEVENS S. S., PUN C., PRATT J. (2008), Visuospatial experience modulates attentional capture: Evidence from action video game players, „Journal of Vision”, 8(16), s. 1-9.
- YASSA M. A. (2020), Hippocampus, Encyclopaedia Britannica, <https://www.britannica.com/science/hippocampus/Hippocampal-dysfunction> [data dostępu: 25.04.2021].

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.09>

Michał Jasny*

University of Physical Education in Warsaw

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5221-1251>

e-mail: michal.jasny@awf.edu.pl

Tomasz Sodomirski**

University of Physical Education in Warsaw

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8311-7313>

e-mail: sodomirski.tomasz@gmail.com

SPORT-RELATED ASPECTS OF PREPARATION FOR PARTICIPATION IN E-SPORTS TOURNAMENTS BASED ON THE GAME *MAGIC: THE GATHERING*

SPORT-RELATED ASPECTS OF PREPARATION FOR PARTICI-
PATION IN E-SPORTS TOURNAMENTS BASED ON THE GAME
MAGIC: THE GATHERING

Keywords: sport, e-sports, training, *Magic: The Gathering*.

Video game tournaments are an increasingly popular part of postmodern sport. While electronic sport, or e-sports, has a common functionality with traditional sport, it has not yet been recognised as a sports discipline due to the debatable nature of competitive gaming as an activity. The aim of this study was to investigate the attitudes of experienced competitive players of *Magic: The Gathering* and their training regimes for esports tournaments in order to determine whether such training is comparable to that in traditional sport. Twelve individual in-depth interviews were conducted.

***Michał Jasny** – Ph.D. in physical culture science; research interests: sociology of sport and e-sports.

****Tomasz Sodomirski** – MA in physical culture science; research interests: theory and methodology of sport and e-sports.

The results indicate that physical exercise, diet, sleep and pharmaceuticals do not play a significant role in the players' everyday training, which players typically consider to be a form of sports training. However, appropriate diet and increased sleep directly before a tournament are important. Some respondents clearly stated that taking care of their health improves their chances of success.

SPORTOWY WYMIAR PRZYGOTOWAŃ DO WSPÓŁZAWODNICTWA W E-SPORCIE: NA PRZYKŁADZIE GRY *MAGIC: THE GATHERING*

Słowa kluczowe: sport, e-sport, trening, *Magic: the Gathering*.

Współzawodnictwo w grach wideo jest coraz popularniejszym elementem krajobrazu ponowoczesnego sportu. Elektroniczny sport odzwierciedla sportową funkcjonalność, ale na drodze do uznania jego sportowego statusu stoi dyskusyjny charakter aktywności podejmowanej przez ludzi rywalizujących w grach wideo. Celem omawianych badań było poznanie postaw osób doświadczonych we współzawodnictwie w grze *Magic: the Gathering* w zakresie charakteru ich przygotowań do rywalizacji w e-sporcie, sprawdzenie, na ile podejmowane przez nich działania można porównywać z treningiem znanym ze świata sportu tradycyjnego. Przeprowadzono 12 indywidualnych wywiadów pogłębionych, z których wynika, że w ramach codziennych, systematycznych przygotowań, które badani gracze na ogół identyfikują jako rodzaj treningu sportowego, ćwiczenia fizyczne, dieta, sen lub środki farmakologiczne nie odgrywają istotnej roli. Odpowiedni sposób odżywiania się i dostatecznie długi sen nabierają jednak znaczenia tuż przed zawodami. Niektórzy respondenci wyraźnie wskazywali na to, że dbałość o własne zdrowie zwiększa szanse na zwycięstwo.

Introduction

Organised competitive gaming began in 1972, when 24 students from Stanford University took part in a tournament for the game *Spacewar!* The event was followed by the world's first press coverage about this type of competition. In 1980, Atari held the first mass e-sports event, with 10,000 participants playing *Space Invaders*. Every year, the global number of video game fans and players who are interested in organised competitive gaming, known as *e-sports*, grows. The 'e' in e-sports comes from the word *electronic*

and indicates a connection with electronically processed images generated on a computer screen, television screen or other multimedia device. In turn, 'sports' refers to playing according to set rules in order to win or achieve the best score. E-sports is an extremely popular and increasingly professionalised and commercialised part of global postmodern sport. In recent years, mass e-sports events have garnered keen interest from media corporations and other organisations previously unrelated to e-sports, such as sports associations and clubs or various educational institutions (Hindin et al. 2020). However, it remains debatable whether competitive gaming should be treated as a sport (Thiel, John 2018).

Nosal (2015) distinguishes three attitudes towards sport: 1) the attributive approach; 2) the contextual approach; and 3) structured contextualism. The attributive approach refers to a set of characteristic features that together determine the nature of sport. The advantage of this approach is that it shows the internal diversity of sport. Emphasising the multifaceted nature of sport makes it easier to take into account the many factors that affect its sociocultural significance. Conversely, the disadvantage is that the approach is slow to adapt to the 'liquid' (Bauman 2006) social reality. Moreover, the aforementioned features rarely constitute necessary or sufficient conditions for calling a given phenomenon *sport*. Nosal lists Jay Coakley (2007) and Florian Znaniecki (1973) among researchers who use the attributive approach.

According to the contextual approach, sport is defined socially, and the society in which it takes place is entitled to express its nature. Thus, sport is anything that society defines as such. The advantage of this approach is its focus on the social character of sport, which emerges as a result of human activity that is never detached from its cultural context. Nonetheless, the core of sport predominantly involves physical activity. Consequently, definitional contextuality has a wide but specific foundation. Contextualism also applies a humanist analytical perspective, underlining the importance of expressing the various meanings attributed to sporting activity. Nosal lists Pierre Bourdieu (1988) and Martin Roderick (2006) among researchers who use the contextual approach. However, extreme contextualism creates a hyper-exclusive set of sporting activities. If sport is everything that a given society defines as such, then this should apply not only to the popular and long-established disciplines and physical activities, but also to activities that resemble sport only in the athletic, competitive or developmental sphere. This disorganises both theoretical discourse and empirical exploration (Nosal 2015).

Lastly, structured contextualism views sport as a set of social practices that are defined as such by society but also have an established and universal structure, which is also defined by society as the fundamental common features required to call something *sport*. These features include 1) separation from a wider social context; 2) conventionality (subjection to rules and monitoring); 3) competitiveness; 4) performance of sporting actions by an individual and towards other individuals; and 5) physical activity. Nosal recommends using structured contextualism, which, through the aforementioned features of sport, makes it easier to reject non-sporting activities in the social context and suggests a relatively open formula that lays out moderately demanding requirements for an activity to be considered sport. This provides significant semantic leeway and organises empirical exploration (Nosal 2015).

Discussions about the social and sport status of e-sports have grown livelier in recent years not only among video game fans and players, but also among researchers (Reitman et al. 2019). E-sports mimics the functionality of sport, which can easily be observed in professional players and their teams, outfits, coaches, managers and agents, as well as e-sports leagues, tournaments, events, player transfers and media coverage, but also in the use of doping, match-fixing and gender inequality (Funk et al. 2018). According to all three approaches, the primary obstacle to the recognition of e-sports as sport is the debatable nature of video gaming as an activity. E-sports usually differs from intellectual competition *sensu stricto* in that physical activity has a lesser or greater effect on the outcome of a match. In a chess tournament, the players do not need to act directly in order to move the pieces. A grandmaster could tell an assistant which moves to make, and the outcome would be the same. Conversely, in e-sports, a player's motor skillset allows them to direct their avatar¹ in the game and thus usually determines the outcome (Hindin et al. 2020). A good example is the ability to aim at a target, which is the key part of gameplay in first-person shooters (FPSs), one of the most popular genres of video games. The nature of gameplay in FPSs is similar to that of archery, which also emphasises the stimulation and improvement of hand-eye coordination and is an Olympic discipline. On the other hand, a genre of video games inspired by card games, such as *Hearthstone* and *Magic: The Gathering (M:TG)*, is more similar to chess, scrabble or draughts in terms of motor engagement.

M:TG is a card game first published in 1993 by Wizards of the Coast. Its rules are provided by *Magic: The Gathering Comprehensive*

¹A computer-generated, electronically processed character or other agent that represents a real person in virtual reality.

Rules. In addition, *Magic: The Gathering Tournament Rules* contains the most important information about the organisation and procedure of tournaments. It is worth noting that *M:TG* was originally printed as physical cards, much like a traditional deck of cards. However, over time, matches gradually moved over to the Internet. *Magic the Gathering Online*, published in 2002, was Wizards of the Coast's first step into the world of e-sports and was designed to match the traditional game as closely as possible.

Whether we accept or reject e-sports as sport depends on what analytical perspective we assume and, consequently, on both the definition of sport we apply and the specificity of the particular video game or video game genre in question. In the case of the most debatable, nearly purely intellectual games such as *M:TG*, and based on Jakub Stempień's analysis of chess (2020), such games cannot be recognised as sport if sport is defined as requiring physical activity. Authors such as Maciej Demel and Alicja Skład (1970) or Wojciech Lipoński (1987) follow these definitions. If, however, we apply a more relaxed definition to sport that meets the other criteria, then intellectual video games can be identified as sport. Authors who follow a more liberal approach include Richard Giulianotti (2005) and Paul Weiss (1969). Thus, whether we accept skill development and the aim of achieving the best competitive results in video games as part of traditional sport ultimately depends on what paradigm we use.

Adam Dąbrowski (2011) underlines that not every player training for and participating in a tournament can be called an *esportsperson*. In this case, the characteristic feature is training, which should be professional, meaning it 1) is planned; 2) contains many psychosomatic exercises corresponding to different aspects of competitions; and 3) is supported by specialists.

The term *training* usually refers to exercises performed in order to improve performance in a given sports discipline. "Sports training is a targeted educational process that takes many years in which a sportsperson acquires and improves the technique and tactics involved in a given specialisation and develops his or her physical fitness, mental and intellectual capacities and personality. The goal of training is optimising the functions of the body and developing a specific physical adaptation to maximise performance and allow for effective participation in sports competitions, in accordance with the relevant regulations in a given discipline" (Sozański 2015, p. 28). Note that the term *training* is also used in reference to areas other than sport. "The intensification of sport in the beginning of the second half of the 20th century [...] also had an

impact on terminology. The narrow notion of training gradually expanded to also include mental and intellectual traits and shaping one's personality" (Sozański 2015, p. 27). Henryk Sozański (2015) emphasises that training "is a key term in sport. Its meaning changed and became more specific along with the development of sport. In early postmodernity, *training* simply meant participating in exercises. This rather vague term proved insufficient when the many (increasingly well-defined) disciplines began to form their own, characteristic, systematised sets of skills (and, consequently, sets of exercises) that were originally based on the nature of the motor task involved. In order to hone these skills, simply *exercising* was no longer enough, and instead, sportspersons had to *train*" (p. 27).

Specifying the notion of training seems particularly important for the analysis of the contentious topic of e-sports. Training is not about constant, nearly non-reflexive play for the purpose of entertainment. As previously mentioned, only self-reflexion and feedback from third parties, improvement of skills and abilities (such as reflexes, logical and strategic thinking or physical fitness) and systematic preparation for upcoming tournaments according to a well-thought-out regime transforms a video game player into an esportsperson (Dąbrowski 2011). Improvement of physical fitness is the foundation of sports training; however, sports training is not unilateral. Conversely, while competitive gaming mainly involves intellectual activity, it is not completely detached from physical activity. Andrzej Stepnik (2009) observes the importance of the theory of sport in improving the effectiveness of e-sports training. He adds, however, that "the theory of sports training should not be translated into e-sports automatically; rather, the process should be based on an analogy between e-sports and well-established and well-researched sports disciplines. It also requires empirical investigation focused on the effectiveness of various forms of training in e-sports" (p. 220).

Today, it is difficult to analyse sport in a comprehensive manner without taking into account its electronic aspect. The aim of this study was to investigate the attitudes of talented players and fans of *M:TG* in terms of their preparation for e-sports tournaments and determine whether their training regimes can be compared to training in traditional sport. By necessity, the study takes into account only some of the aspects of this complex issue, focusing on the following three topics: 1) preparation for tournaments as a type of sports training; 2) significance of physical training; and 3) significance of diet, sleep and pharmaceuticals.

Method

The study was qualitative. Non-probability sampling was used. The participants comprised experienced players of *M:TG* ($n = 12$) who had performed well in tournaments within the preceding several years. The participants were aged 25–38 years (mean age: 28 years). Their declared training experience was 7–15 years (mean experience: 10 years). Nine of the twelve players had higher education.

The data were collected in the first half of 2020 using individual in-depth interviews. The quotes presented in the study come from semi-structured interviews conducted using a multimedia device, the Internet, the Facebook messaging application and the Discord application. The authors of this study decided to conduct the interviews online using computers due to the limited possibilities to interact with the respondents because of the COVID-19 pandemic (the epidemiological situation did not allow for safe direct contact) and the fact that participants did not live near one another.

Results

Preparation for tournaments as a type of sports training

Eleven out of the twelve participants believed that their preparations for *M:TG* tournaments were a type of sports training. The respondents put forward several different arguments. Some considered intellectual competition to be the same as or similar to physical competition. ‘Intellectual competition is also sport’ (Interview 8). One of the respondents said, ‘You need to take certain steps to be good in *Magic*. It reminds me of volleyball, a discipline I used to train years ago. Of course, the form of activity is different, but in both *Magic* and volleyball, there’s a path that you need to take’ (Interview 6). A relatively significant number of respondents compared video games to games that are much more often associated with sport, such as chess or bridge. ‘For me, it’s completely natural. I used to play competitive bridge, which is also a logic game. [Playing] both games is like training’ (Interview 11); ‘Intellectually, [*M:TG*] is a bit like chess’ (Interview 5).

The respondents also pointed out the complexity of their preparations for tournaments. Achieving mastery in *M:TG* takes time and requires specialised knowledge about the game, including strategies of play. Furthermore, players must take into account the regulations governing organised competitions at various levels. ‘You definitely have to improve, because you can’t one day just decide to be good. You have to work for a long time for your future success’ (Interview 8). One of the respondents

underlined that ‘training is especially important at the beginning of your competitive carrier. You need theoretical preparation. Everyone I know who had good results would mark playing online, and playing a lot at that, on their list of priorities. And once you reach a certain level, it’s easier to come back after a break and achieve a good result, compared to other sports disciplines’ (Interview 10).

A respondent who did not consider his preparations for tournaments as sports training explained that the steps he takes before a tournament are too spontaneous to be compared to something as systematised as training. ‘No, my testing² process is too spontaneous to be considered training. I don’t have a daily schedule. I just play a lot and share my observations with other players’ (Interview 9).

Significance of physical training

Ten out of the twelve respondents declared that physical preparation (for instance, improving stamina or strength) can affect performance in *M:TG*. Six of these ten respondents reported engaging in sport every day. However, the respondents usually did not explicitly state that they engaged in physical exercise in order to improve their video game performance. They associated recreational and sporting activity with staying healthy, rather than with gaining an advantage over other e-sports players. The respondents usually stated that having good health helped them to perform well and maximise and maintain focus in tournaments (i.e. to maximise their intellectual potential). ‘Tournaments last 10–12 hours daily over two days. No one wants to drop out from exhaustion at the end. Chess players, snooker players – they all work on their stamina before tournaments. Why shouldn’t *Magic* players do the same?’ (Interview 5). One of the respondents emphasised that ‘Intellectual competition and physical preparation are tied to each other. Good stamina helps you make it through the long tournaments’ (Interview 4).

In Interview 11, the respondent said, ‘during major tournaments, I’ve heard other players complain about headaches and feeling sick after a whole day of playing. These people always either look unkempt or are holding chips and a cola. Staying fit helps you make it through the long tournaments. When it comes to physical activity, I stay active for my own sake, to stay fit, not for the sake of the game alone. But I also know that it helps me [with *Magic*], too’. Another respondent believed that physical preparation ‘does have an effect. For instance, my back has stopped hurting ever since I took up regular physical activity. During major tournaments, I used to

²Tactical preparation.

lose focus due to pain' (Interview 6). Other participants said, 'theoretically yes, but in practice, I'm not sure. But I assume that if you exercise and are in good health, you'll do better in tournaments. I myself work out to stay healthy, not because of the tournaments' (Interview 12); 'Sport is to stay healthy, not for the sake of *M:TG*. Maybe having good stamina helps you make it through major tournaments, but I'm not sure' (Interview 7).

Significance of diet, sleep and pharmaceuticals

The respondents clearly distinguished between their everyday diet and their diet during tournaments. None of the respondents changed their regular diet for the purpose of *M:TG* tournaments. Four respondents reported that they try to adjust the type and amount of food they consume to the needs of their body, although they do so primarily to stay healthy: 'I care [about my diet], but mostly to stay healthy' (Interview 12).

It is worth noting that according to seven of the twelve participants, eating habits are very important in tournaments. The dominant practice is to eat food that is easily digestible (food that does not 'make you feel stuffed'), such as fruits and nuts. The majority of respondents also indicated the importance of staying hydrated. 'It's extremely important. If you're hungry, then you can't think at all about the game. That's why you should eat between the matches to keep your sugar level up. And drink a lot of water' (Interview 11). Another respondent said that maintaining an appropriate diet during tournaments 'is very important for me. I drink a lot of water, and I eat nuts and bananas' (Interview 4). Yet another said, 'I never overeat. I only eat easy-to-digest food, like bananas and nuts, and I drink a lot of water' (Interview 10).

Three respondents declared that their tournament diet was not very important. 'It can affect your performance. You shouldn't eat heavy foods. I also drink a lot of water' (Interview 1). 'It might have an effect, but I'm not sure. I eat fruits and cabanossi and I drink water' (Interview 12). Conversely, two respondents said that their eating habits are completely unimportant to them. One of these two respondents reported having difficulties eating anything due to stress. 'I don't pay attention to it. I always forget about eating during tournaments because of stress' (Interview 7).

With respect to the significance of sleep, the responses showed a clear distinction between everyday and tournament sleeping habits, as with diet. As far as testing before tournaments is concerned, the respondents usually did not regard the length, quality or regularity of sleep as a means of improving the effectiveness of their training. However, two respondents stated that these factors could be significant, for example, for tournaments

held on a different continent. In such an event, the two respondents would attempt to modify their biological clock according to the different time zone.

The respondents had a completely different attitude with respect to the night preceding a tournament. The largest proportion of respondents believed that this factor was a very important part of preparations because insufficient sleep could impact their performance. In this case, sleep ‘is absolutely the most important. Before a tournament, I try to get at least eight hours of sleep. I play worse without it’ (Interview 8); ‘It’s one of the most important things. Seven and a half hours, minimum’ (Interview 4).

Two respondents mentioned the impact of age in recovering strength through sleep. ‘I sleep badly because of stress, anyway. On the other hand, I’m relatively young, so I manage somehow. But I prefer to have a good night’s sleep than not’ (Interview 10); ‘When I was younger, I’d win tournaments even after a three-day marathon. Now that I’m older, I can’t imagine doing that’ (Interview 2). In addition, one of the respondents stated, ‘it’s the same with sportspersons. They don’t party. They want to sleep well before a tournament. That’s exactly what *Magic* players should do, too’ (Interview 3).

All of the respondents declared that they had never used pharmaceuticals to aid their performance in *M:TG* tournaments. However, half of the respondents had heard about individual cases of pharmacological doping in e-sports. The only substance the respondents mentioned in this context was Adderall, a drug prescribed to patients with attention deficit hyperactivity disorder to improve their emotional control and focus.

Final remarks

The conducted interviews indicate that physical exercise, diet, sleep and pharmaceuticals do not play a significant role in the respondents’ everyday preparations for *M:TG* tournaments, which most respondents identify as a form of sports training. However, appropriate diet and sleep become more important directly before a tournament. In this case, being tournament-ready involves not only tactical preparation, but also the development of psychomotor capacity. Some respondents clearly emphasise that staying healthy improves the chance of success in competitive *M:TG*. Furthermore, some respondents were physically active and reported regular engagement in sport and physical recreation, which contradicts the stereotypical image of video game players. However, the responses did not contain examples of improving physical fitness for the purpose of improving performance in *M:TG*.

The results of this study are partially consistent with those obtained

among players during the finals of the Intel Extreme Masters 2018 World E-Sports Championships, which indicated that physical culture, as an immanent part of culture, is an inseparable part of human activity and also plays an important role in the context of competitive gaming (Jasny 2019).

In e-sports, as with chess (Stempień 2020), a more significant problem than the use of pharmaceuticals is technological doping in the form of *cheats* – breaking the rules of a game stipulated by its manufacturer by modifying the mechanics of the game (using forbidden software) (Consalvo 2007). The greatest scandal related to pharmacological doping in the history of e-sports took place in 2015 and involved the use of Adderall, which was mentioned in the interviews conducted in this study (Jasny 2020).

This research is far from exhaustive with respect to the subject matter. Rather, it constitutes a starting point for a discussion on the role of the theory of sport in competitive gaming (Dąbrowski 2011, Stepnik 2009). Regardless of whether a given cultural context acknowledges e-sports as sport, e-sports continues to be a dynamically developing, socially significant and scientifically inspiring phenomenon in postmodernity. The humanities and social sciences will likely find it increasingly difficult to omit e-sports in research on sport. In this respect, e-sports may become one of the most important research perspectives in the future (Hindin et al. 2020).

Funding

This scientific work was financed by the Polish Ministry of Science and Higher Education from the science resources for 2021 as part of the Science School SN No. 2 “The socio-humanistic school of physical culture research” of the University of Physical Education in Warsaw, Poland.

Literatura | References

- BAUMAN Z. (2006), *Płynna nowoczesność*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- BOURDIEU P. (1988), Program for a Sociology of Sport, “Sociology of Sport Journal”, 5(2), pp. 153-161.
- COAKLEY J. (2007), *Sports in Society: Issues and Controversies*, McGraw-Hill, Boston.
- CONSALVO M. (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, MIT Press, Cambridge.

- DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [in:] Społeczne zmagania ze sportem, ed. Ł. Rogowski, R. Skrobicki, UAM, Poznań.
- DEMEL M., SKŁAD A. (1970), Teoria wychowania fizycznego dla pedagogów, PWN, Warszawa.
- FUNK D. C., PIZZO A. D., BAKER B. J. (2018), eSport management: Embracing eSport education and research opportunities, "Sport Management Review", 21(1), pp. 7-13.
- GIULIANOTTI R. (2005), Prologue, [in:] Sport: A Critical Sociology, ed. R. Giulianotti, Cambridge: Polity Press.
- HINDIN J., HAWZEN M., XUE H., PU H., NEWMAN J. (2020), E-sports, [in:] Routledge Handbook of Global Sport, ed. J. Nauright, S. Zipp, London: Routledge.
- JASNY M. (2020), Doping in e-sports. An empirical exploration and search for sociological interpretations, "Acta Universitatis Lodziensis. Folia Sociologica", 75, pp. 85-99.
- JASNY M. (2019), Sportowy wymiar "maniaczenia" przy komputerze, czyli kształtowanie sprawności fizycznej w ramach treningu w e-sporcie, [in:] Sport w ponowoczesności: konteksty, perspektywy badawcze, narracje, ed. D. Mańkowski, W. Woźniak, Gdańsk: Wydawnictwo w Podwórku.
- LIPÓŃSKI W. (1987), Humanistyczna encyklopedia sportu, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa.
- MAGIC: The Gathering Comprehensive Rules, <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules>, [access 25.04.2021].
- MAGIC: The Gathering Tournament Rules, <https://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> [access 25.04.2021].
- NOSAL P. (2015), Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs, "Przegląd Socjologii Jakościowej", 11(2), pp. 16-38.
- REITMAN J. G., ANDERSON-COTO M. J., WU M., LEE J. S., STEINKUEHLER C. (2019), Esports research: a literature review, "Games and Culture", 15(1), pp. 32-50.
- RODERICK M. (2006), The Work of Professional Football. A Labour of Love?, Routledge, London, New York.
- SOZAŃSKI H. (2015), Trening sportowy, [in:] Podstawy teorii i technologii treningu sportowego, tom 2, ed. H. Sozański, J. Sadowski, J. Czerwiński, Warszawa: AWF.

-
- STEMPIEŃ J. R. (2020), Dysfunkcjonalizm metodologiczny – nowa propozycja analityczna w socjologii sportu i jej zastosowanie na przykładzie szachów, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 16(1), pp. 162-185.
- STĘPNIK A. (2009), E-sport z perspektywy teorii sportu, „Homo Ludens”, 1, pp. 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), pp. 311-315.
- WEISS P. (1969), Sport. A Philosophical Inquiry, Southern Illinois University Press, Carbondale.
- ZNANIECKI F. (1973), Socjologia wychowania, tom 1, PWN, Warszawa.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.10>**Michał Dąbrowski***

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7105-4012>e-mail: m.dabrowski@uwm.edu.pl

SZACHY MIĘDZY GRĄ-ZABAWĄ, SPORTEM A E-SPORTEM

CHESS: A GAME, A SPORT OR AN E-SPORT

Keywords: chess, sport, game, pastime, e-sports.

The aim of this article is to determine how chess should be classified. Based on the literature review, three possible answers are proposed: chess is a sport, chess is a game and pastime, chess is an e-sport. The theoretical concepts were subjected to empirical verification. 18 individual in-depth interviews were conducted. The respondents were: active chess players, parents of competitive chess players, chess instructors, chess enthusiasts, e-sports and computer games fans, and people who were not interested in chess or e-sports. The study also included the observation of the training process and chess tournaments of players representing chess clubs Jagiellonia Białystok and MUKS Stoczek 45 Białystok. The findings confirmed that there was no uniform definition of chess. Chess was considered as something more than a game and pastime by the respondents. At the same time, a number of respondents refused to call chess a sport because of its lack of physical activity. A valuable observation emerged that in the future chess may evolve into an e-sport.

***Michał Dąbrowski** – doktor nauk społecznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowanie naukowe: sport jako zjawisko społeczne, religijność na pograniczach, badania jakościowe w socjologii.

SZACHY MIĘDZY GRĄ-ZABAWĄ, SPORTEM A E-SPORTEM

Słowa kluczowe: szachy, sport, gra, zabawa, e-sport.

Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie do jakich aktywności należy klasyfikować grę w szachy. Na podstawie przeglądu literatury zostały zaproponowane trzy możliwe odpowiedzi na powyższy problem: szachy są sportem, szachy są grą i zabawą, szachy są e-sportem. Koncepcje teoretyczne zostały poddane empirycznej weryfikacji. Przeprowadzono 18 indywidualnych wywiadów pogłębionych. Respondentami byli: aktywni szachiści, rodzice zawodników, instruktorzy szachowi, amatorzy królewskiej gry, fani e-sportu oraz gier komputerowych, osoby niezainteresowane szachami oraz e-sportem. Badanie poszerzono o obserwację procesu szkoleniowego oraz uczestnictwa we współzawodnictwie sportowym przedstawicieli sekcji szachowych klubów: Jagiellonia Białystok oraz MUKS Stoczek 45 Białystok. Badania potwierdziły brak jednolitej definicji szachów. Szachy zostały uznane za coś więcej niż grę i zabawę przez respondentów. Jednocześnie zarejestrowano głosy, które odmawiają królewskiej grze miana sportu, z powodu braku aktywności fizycznej. Cenne poznawczo są zdiagnozowane możliwości rozwoju szachów jako e-sportu.

Szachy to gra, która pobudza wyobraźnię od ponad tysiąca lat. Źródła pisane potwierdzają, że w szachy rywalizowano na dworze perskiego władcy Chorsowa I Anoszirwana już w VI wieku naszej ery (Litmanowicz, Giżycki 1986). Pierwsze wzmianki o szachach w Polsce sięgają XIV wieku. Jednakże same bierki szachowe znane są z wykopalisk już z pierwszej połowy XI wieku (Stempin 2018). O szczególnym znaczeniu tej gry świadczy fakt, że Jan Kochanowski poświęcił im szesnastowieczny poemat pt. „Szachy”. Warto też wspomnieć, że w średniowieczu, w sferach wyższych, chłopiec od siódmego roku życia musiał – obok nauki jazdy konno, strzelania z łuku – w ramach nabierania ogłady towarzyskiej, zapoznawać się z grami w szachy i warcaby. Tę powinność wypełniać musiały później córki rycerzy (Kopoczek 2013, s. 8; Bubczyk 2005, s. 40-45). Szachy kojarzono z królewską grą. Pasjonowali się nią m.in.: Iwan Groźny, Piotr I Wielki, Katarzyna II, Karol I, Karol XII, Jan III Sobieski, Napoleon Bonaparte, Benjamin Franklin (Krupa, Krupa 2017, s. 4). O takim statusie przesądzała nie tylko ich dworska popularność, ale przede wszystkim konieczność posiadania specyficznych umiejętności graczy, takie jak myślenie abstrakcyjne, strategiczne i taktyczne.

Współcześnie, szachy są niezwykle popularne. W jednym z czołowych internetowych serwisów szachowych *chess.com* zarejestrowanych jest ponad 64 mln użytkowników. Rozgrywają oni dziennie kilkanaście milionów partii. W rankingu FIDE (Międzynarodowej Federacji Szachowej) sklasyfikowanych jest ponad 360 tys. graczy, z czego prawie 200 tys. pozostaje aktywna. Na wspomnianej liście znajdziemy ponad 11 tys. Polek i Polaków, z czego ponad 5 tys. regularnie bierze udział w turniejach zgłoszonych do FIDE. Centralny Rejestr Członków Polskiego Związku Szachowego liczy ponad 91 tys. osób reprezentujących około 400 klubów szachowych¹. Wyżej wyliczoną rzeszę zawodników można powiększyć o fanów serialu oraz powieści „Gambit królowej”. Powstała w ten sposób imponująca społeczność dowodzi, że szachy to aktywność zdecydowanie wyżej waloryzowana niż zwykła gra planszowa.

Głównym celem artykułu jest odpowiedź na pytanie, czy szachy powinny być zaliczone do aktywności określanej mianem sportu. W trakcie przeprowadzanych wywiadów, których zadaniem było uzyskanie odpowiedzi na wyżej sformułowany problem, wykrystalizował się również teoretyczny cel badań, tj. uzyskanie współcześnie satysfakcjonującej definicji sportu na gruncie nauk społecznych.

Do celów analitycznych przyjąłem trzy warianty odpowiedzi na postawiony problem badawczy. Po pierwsze, szachy mogą być przypisane do grona tradycyjnych dyscyplin sportowych. Druga możliwość to zaliczenie ich do gier. Po trzecie „królewska gra”, ze względu na brak aktywności ruchowej i szerokie zastosowanie w procesie treningowym technologii komputerowej, może być zaklasyfikowana do e-sportu.

Kluczowe pojęcia

Do kategorii teoretycznych, które pomogą w udzieleniu odpowiedzi na postawiony problem badawczy, zaliczyłem następujące pojęcia: sport, gra i zabawa oraz e-sport. Główną kategorią teoretyczną będzie sport. Gra i zabawa oraz e-sport w niniejszym artykule są traktowane jako pojęcia uzupełniające.

Jak wskazuje Przemysław Nosal, jedną z głównych strategii definiowania sportu, jest wskazywanie na szereg jego istotnych cech. Autor, powołując się na Jaya Coakleya, wymienia cztery atrybuty, które pozwalają klasyfikować aktywność jako sport: wysiłek fizyczny, rywalizację, instytucjonalny charakter (wystandaryzowane zasady rozgrywki, istnienie organów odpowiedzialnych za regulowanie i kontrolę rozgrywek, sieć relacji

¹Dane aktualne na 10.04.2021.

technologiczno-organizacyjnych, sformalizowany proces nauczania i nabywania zdolności związanych ze sportem), gratyfikacja (status społeczny, nagrody, medale, satysfakcja, ekspresja, radość); (Nosal 2015, s. 20-24). Podobny sposób definiowania sportu prezentują Bowyer Bell (1987) oraz Mike McNamee (2008, s. 13). Opartą na wyliczeniu definicję, na gruncie polskiej socjologii, proponuje Florian Znaniecki (1973, s. 437). Zgadzam się z Nosalem, że słabością takiej strategii definicyjnej jest skupienie się jedynie na wskazaniu atrybutów, a nie na określeniu warunków koniecznych do tego, aby coś nazwać sportem. Wadą tego podejścia jest również szybka dezaktualizacja kategorii opisu zjawiska (2015, s. 29). Definicje atrybutywne, które skupiają się na aktywności fizycznej, będą wykluczały szachy z rodziny dyscyplin sportowych.

Drugim sposobem definiowania sportu jest podejście kontekstualne. Stara się ono określić, jakie aktywności dyskursywne są określane mianem sportu oraz próbuje wskazać najważniejszy w danej społeczności. W omawianym ujęciu jest on definiowany społecznie (Nosal 2015, s. 29-32). Tym samym, to ludzie określają, co zaliczają do aktywności nazywanej sportem. Nosal przestrzega przed skrajnym kontekstualizmem w definiowaniu sportu, który może zdewaluować się do tworzenia hiperinkluzywnego zbioru aktywności (2015, s. 32).

Przywoływany autor postuluje przyjęcie stanowiska pośredniego, które zarówno korzystałoby z podejścia kontekstualnego, jak i odwoływałoby się do opisu kluczowych cech. Takie podejście nazywa ustrukturyzowanym kontekstualizmem. Nosal rozumie sport jako *zespół praktyk społecznych, które zbiorowość określają sportem, ale które posiadają również pewną utrwaloną i uniwersalną strukturę, definiowaną w określonej zbiorowości jako grupa fundamentalnych cech wspólnych, koniecznych, by coś określać mianem sportu* (2015, s. 32-33).

Zastosowanie powyższej definicji w badaniach empirycznych może utrudniać brak prawomocnego podmiotu, który, w imieniu zbiorowości, mógłby określić daną aktywność za przynależną do sportu. Rozwiązanie tego problemu proponuje Jakub Stempień, który postuluje zastosowanie dysfunkcjonalizmu metodologicznego. Polega on na rozpoznaniu danej aktywności jako sportu poprzez zdiagnozowanie jej „ciemnych stron”, takich jak: doping, korupcja, polityzacja, komercjalizacja, mediatyzacja, gigantomania. Ich występowanie jest manifestacją definicji społecznej danej sytuacji (Stempień 2020, s. 167). Stempień, za pomocą powyższego schematu, przeprowadził analizę, z której wynika, że szachy należy zaliczyć do grona dyscyplin sportowych (Tamże).

W trakcie rozważań teoretycznych należy również uwzględnić definicję sportu funkcjonującą w polskim prawie. Ustawa o sporcie z 25 czerwca 2010 roku definiuje sport następująco: *Są to wszelkie formy aktywności fizycznej, które przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane, wpływają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach*. W punkcie 1a art. 2 ustawy wprost dookreślono, że *za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego* (Dz. U. 2020 poz. 1133). Tak wyartykułowana definicja zalicza szachy do dyscyplin sportowych w Polsce. Potwierdzeniem tego faktu jest wymienienie szachów w wykazie dyscyplin sportu w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z 18 stycznia 2001 roku oraz w kolejnych aktualizacjach tego spisu.

Ważne jest również rozpatrzenie statusu szachów na arenie międzynarodowej. Na igrzyskach w Paryżu w 1924 roku rozegrany został turniej szachowy. Jednakże nie miał statusu oficjalnej dyscypliny, ponieważ w tamtych czasach, do uczestnictwa w zmaganiach olimpijskich, mieli prawo wyłącznie amatorzy. Najlepsi szachiści globu zarabiali na grze, dlatego uznawano ich za zawodowców. Międzynarodowy Komitet Olimpijski uznaje omawianą dyscyplinę za sport od czerwca 1999 roku. W 2000 roku królewska gra pojawiła się w programie igrzysk w Sydney, jako dyscyplina pokazowa. Z tej okazji pojedynek rozegrali Viswanathan Anand oraz Aleksiej Szyrow. Pomimo podejmowanych starań ze strony Międzynarodowej Federacji Szachowej, szachom ciągle odmawia się statusu dyscypliny olimpijskiej. Andrzej Person twierdzi, że *Pierre de Coubertin, w momencie, kiedy wymyślił powrót igrzysk, był zdania, że powinny się na nich znaleźć dyscypliny, które wykorzystują siłę nie tylko umysłu, ale i mięśni* (Marciniak 2020).

Drugą kategorią teoretyczną, ważną dla rozstrzygnięcia omawianego problemu badawczego, jest pojęcie gry i zabawy. Definicję gry przyjmuję w ujęciu zaproponowanym przez Remigiusza Kopoczka. *Jest ona czynnością o ustalonych, skodyfikowanych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób (rzadziej jedna). Najczęściej celem gry jest bycie lepszym od konkurentów. Możemy wyróżnić wiele kategorii gier. Najczęściej spotykany podział to: sportowe (zabawy ruchowe, w których dominuje czynnik fizyczny), umysłowe (szachy, warcaby), losowe (ruletka), komputerowe (funkcjonujące w wirtualnej rzeczywistości);* (Kopoczek 2013, s. 10). Pojęciu gry bliska jest kategoria zabawy. W niektórych językach, np. niemieckim i francuskim, gra nie jest odróżniana od zabawy. Na gruncie nauk społecznych, często cytowana jest definicja zabawy zaproponowana przez Wincentego Okonia. Wybitny pedagog utożsamia ją z działalnością wykonywaną dla przyjem-

ności i zapewniającą równowagę i harmonię pomiędzy człowiekiem a jego światem (Okoń 1987). Cennym poznawczo i dookreślającym pojęcie gra i zabawa, jest koncepcja sześciu fundamentalnych reguł, zaproponowana przez francuskiego socjologa Rogera Caillois. Według autora gracze spotykają się dobrowolnie; zabawa jest nieproduktywna; jest wydarzeniem ograniczonym miejscem i czasem; stanowi proces określony regułami; w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej; jest to proces otwarty, a jego koniec niepewny (Caillois 1997, s. 20). Pod tym względem gra to przede wszystkim rozrywka. Nie jest ona związana z przymusem działania. Siły i umiejętności, wykorzystywane podczas gry, mają na celu uprzyjemnianie czasu wolnego. Dlatego też celem gry jest odpoczynek od reguł codzienności. W takim ujęciu szachy mogą być traktowane jako gra i zabawa jedynie w rozgrywkach o charakterze towarzyskim, gdzie wynik partii ma znaczenie drugorzędne.

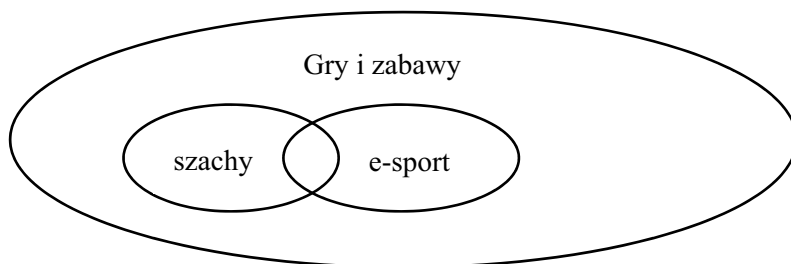
Trzecim, kluczowym pojęciem jest e-sport. Michał Lutostański wyklucza z omawianej kategorii zjawisko gamingu, czyli grania w gry komputerowe. Według Lutostańskiego e-sport powinien być rozumiany podobnie, jak sport w tradycyjnej postaci, z pominięciem elementu, mającego na celu rozwijanie sprawności fizycznej oraz z dodaniem elektronicznej specyfiki omawianej praktyki. Tym samym, *e-sport należy definiować jako ćwiczenia i gry elektroniczne, połączone z dążeniem we współzawodnictwie do uzyskania najlepszych wyników* (Lutostański 2020).

E-sport jest odróżniany od zabawy ze względu na występowanie specjalistycznego treningu. W takim rozumieniu, *e-sport to zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening (opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki). Istotą gier tego typu jest rywalizacja, co z reguły zostaje podkreślone przez dynamiczne tempo rozgrywki. Każda potyczka ma swój rezultat, pozwalający jasno określić, który gracz (lub zespół graczy) jest zwycięzcą, a kto został pokonany* (Filiciak 2006, s. 76).

Adam Dąbrowski definiuje zjawisko e-sportu zdecydowanie szerzej. Nie ogranicza się jedynie do czynności psychosomatycznej. *Podstawę e-sportu stanowi bezpośrednia rywalizacja pomiędzy zawodnikami profesjonalnie do tego przygotowanymi, na ustalonych zasadach. Zwycięstwo powinno być wynikiem talentu i zaplanowanego treningu. Zjawisku temu towarzyszą również kibice, trenerzy, sędziowie oraz wszyscy ludzie związani z organizowaniem turniejów, przygotowaniem zawodników, propagowaniem e-sportu* (Dąbrowski 2011, s. 119).

Podsumowując zależność pomiędzy kluczowymi pojęciami teoretycznymi, należy stwierdzić, że najszerszą kategorią jest gra i zabawa, ponieważ zawierają się w niej zarówno sport, jak i e-sport. Natomiast z definicji spor-

tu wykluczone są elementy, które przynależą grze i zabawie i e-sportowi. Uważam też, że istnieją pewne wspólne elementy definiujące sport w tradycyjnej wersji, jak i ten w formie elektronicznej. Opisane zależności obrazuje poniżej zaprezentowany schemat.



Rysunek 1. Model zależności między kluczowymi pojęciami teoretycznymi.

Źródło: opracowanie własne.

Metodologia badań

W przeprowadzonym badaniu jakościowym skoncentrowałem się na próbie pozyskania kontekstualnego sposobu definiowania aktywności, jaką są szachy. Niniejszy artykuł powstał na podstawie 18 indywidualnych wywiadów pogłębionych. Moi rozmówcy reprezentowali cztery grupy. Pierwsza związana była z szachami jako sportem – aktywni zawodnicy, trenerzy oraz rodzice szachistów (6 wywiadów przeprowadzonych w październiku 2020 r.). Wywiady z jej przedstawicielami miały charakter ekspercki, pozwoliły spojrzeć na analizowany problem z perspektywy osób zaangażowanych w systematyczną grę w szachy. Rozmowy pozbawione były ściśle określonych dyspozycji ze względu na próbę uzyskania kontekstu odkrycia. Ów etap badań miał charakter eksploracyjny. Drugą grupę rozmówców stanowili miłośnicy e-sportu (5 wywiadów – grudzień 2020 r.), wśród nich dwie osoby miały doświadczenie związane z uprawianiem sportu. Dyspozycje do wywiadów z przedstawicielami tej grupy powstawały dzięki danym z wcześniej pozyskanych rozmów. Ich celem była konfrontacja wiedzy uzyskanej z rozmów eksperckich, etap badań miał więc charakter inspekcyjny. Trzecią grupę stanowiły osoby, które szachy traktują jako grę towarzyską (4 wywiady – styczeń 2021 r.), natomiast ostatnią – czwartą, osoby, którym obce były zarówno szachy jako sport, jak i zjawisko e-sportu (3 wywiady – styczeń 2021). W trakcie rozmów skupiłem się na następujących aspektach: proces treninowy, przygotowanie zawodników do startów, udział w zawodach, sposób kibicowania, wykorzystanie klubowych mediów społecznościowych, użytkowanie platform internetowych z możliwością gry i szkolenia, odbiór działań

ności szachowych streamerów oraz youtuberów. Rozmów nie nagrywałem, aby stworzyć warunki badawcze jak najbardziej zbliżone do naturalnych. Podstawą materiału empirycznego były notatki wykonane przeze mnie po zakończeniu rozmowy. W badaniu jakościowym trudno wskazać satysfakcjonujący dobór próby, ponieważ albo jest ona zbyt mała i niemożliwe jest uogólnianie wyników badań, albo jest na tyle duża, że niemożliwa staje się wnikliwa interpretacja uzyskanego materiału. W przypadku realizowanego badania uważam dobór próby za satysfakcjonujący, ponieważ, w toku interakcji z rozmówcami, udało mi się pozyskać wiedzę, która pozwoliła trafnie odpowiedzieć na postawione pytanie badawcze. Istotnym źródłem danych okazała się obserwacja procesu szkoleniowego oraz uczestnictwa we współzawodnictwie sportowym przedstawicieli dwóch juniorskich sekcji w klubach: Miedzyszkolnego Uczniowskiego Klubu Sportowego Stoczek 45 Białystok, oraz Klubu Szachowego Jagiellonia Białystok.

Przyjąłem jakościową perspektywę badań, która nie aspiruje do uogólnienia wyników na całość społeczeństwa. Skupiłem się przede wszystkim na chęci zrozumienia omawianego zjawiska. Wynik przeprowadzonej analizy ma jedynie charakter wstępny i należałoby skonfrontować go z badaniem ilościowym, przeprowadzonym na zdecydowanie większej grupie badawczej.

Szachy jako sport tradycyjny

Osoby związane z uprawianiem „królewskiej gry”, jak również niektórzy związani z e-sportem, jednoznacznie przyznali, że szachy to pełnoprawny sport. Niewielu respondentów z pozostałych dwóch badanych grup, to jest osób traktujących szachy jako grę oraz osób niezaangażowanych w aktywność szachową, zgadzało się z powyższą tezą.

Respondenci bez trudu wskazywali przykłady cech definiujących sport na przykładzie szachów. Rywalizacja w królewskiej grze odbywa się na wielu płaszczyznach. Rozgrywane są zawody mistrzowskie na poziomie gminy, miasta, powiatu, województwa, makroregionu, kraju, kontynentu czy świata. Turnieje przeprowadzane są zarówno w formule open, jak i w różnych kategoriach wiekowych (na poziomie mistrzostw Polski najmłodsi zawodnicy i zawodniczki rywalizują w kategorii do lat 6, najstarszą kategorią wiekową, w jakiej jest przyznawany tytuł mistrza Polski, to kategoria powyżej 75 lat). Przeprowadzane są również mistrzostwa Polski dla różnych grup zawodowych, takich jak: przedstawiciele administracji publicznej, przedsiębiorcy, służby mundurowe, żołnierze, lekarze, duchowieństwo. Odrębne turnieje mają również osoby niewidome i niesłyszące. Wynik każdej partii wpływa na ranking zawodników, którzy, po spełnieniu określonych wymogów, mogą zdobywać kategorie i tytuły szachowe.

Zdaniem badanych, szachy posiadają instytucjonalny charakter rozgrywek. Od 1926 roku funkcjonuje Polski Związek Szachowy, działalność w każdym województwie prowadzą okręgowe związki szachowe. Nie istnieje problem standaryzacji zasad rozgrywania zawodów.

Proces treningowy i rozwój kompetencji zawodniczych wymaga wielkiego zaangażowania zarówno ze strony szachisty, jak i jego opiekunów. Jeden z badanych instruktorów szachowych stwierdził: *O sukcesie w szachach juniorskich decyduje kombinacja trzech czynników. Zaangażowanie zawodnika, mierzone ilością godzin poświęconych szachom. Środki zainwestowane przez rodziców, to jest opłacenie trenerów i uczestnictwa w turniejach, a także talent szachisty. Specyfiką szachów juniorskich jest rywalizacja między sobą poszczególnych trenerów. Można ją zobrazować tym, że często na zawodach rangi mistrzowskiej, zawodnicy realizują plany strategiczne swoich trenerów, które często są zbyt zaawansowane dla początkujących zawodników.*

Osiąganie sukcesów szachowych wiąże się z różnego rodzaju gratyfikacjami. Zwycięzcy otrzymują medale, tytuły, a także nagrody finansowe. Mama szachistki podczas wywiadu powiedziała: *Córka już w wieku 5 lat i 6 miesięcy zdobyła pierwszą nagrodę pieniężną. Była najlepsza w klasyfikacji dziewcząt do lat 8 w Szachowej Białostockiej Lidze Szkolnej. Rzadko, kiedy wracała z turnieju bez nagrody rzeczowej, medalu, pucharu czy dyplomu, co jeszcze bardziej motywowało ją do treningów.*

Najlepsi na świecie szachiści są traktowani w swoich krajach jako gwiazdy sportu. Plebiscyt na najlepszego sportowca wygrywali Magnus Carlsen (Norwegia), Viswanathan Anand (Indie) i Veselin Topalov (Bułgaria). Obecnie, najlepszy polski szachista Jan Krzysztof Duda, w 86. Plebiscycie „Przeglądu Sportowego” na najlepszego Sportowca Polski 2020 roku zajął 13 miejsce.

Przed rozpoczęciem badań uważałem, że punktem spornym odnośnie zaliczenia szachów do sportu, będzie kwestia aktywności fizycznej, z którą niewątpliwie związany jest sport. Respondenci z grupy osób zaangażowanych w uprawianie szachów, nie zgadzali się ze stwierdzeniem, że szachy nie są związane z aktywnością fizyczną. Szkoleniowcy, zawodnicy, a także ich rodzice podkreślali, że bez odpowiedniego treningu fizycznego i mentalnego, niemożliwy jest sukces sportowy w omawianej dyscyplinie. Cenną poznawczo informację przekazała mama szachisty: *Syn miał badanie holterem EKG. Zbiegło to się z terminem kolejnej edycji ligi szachowej. Nie chciał nawet słyszeć, że opuści turniej. Kiedy lekarz odczytywał wynik, dopytywał o wzmogoną aktywność fizyczną. Spytał wprost syna, ty biegałeś z tym holterem? Zdziwił się, gdy syn odpowiedział, że w tym czasie uczestniczył w turnieju szachowym...* Badani podkreślali, że w takich dyscyplinach jak

hucznictwo, strzelectwo czy bilard, aktywność fizyczna nie posiada również dominującego znaczenia.

Drugą sporną kwestią w wypowiedziach respondentów było rozstrzygnięcie, czy uznanie szachów za dyscyplinę olimpijską jest ważne w definiowaniu królewskiej gry jako sportu. Badani uznawali, że nie jest to warunek konieczny. Jednakże pojawiły się głosy, że dopiero występowanie w programie igrzysk stanowi o pełnym uznaniu danej dyscypliny za sport. Pojawiły się również głosy mówiące o tym, że szachy nigdy nie będą dyscypliną olimpijską ze względu na swoją specyfikę.

Szachy jako gra

Zarówno zwolennicy definiowania „królewskiej gry” jako sportu, jak również osoby odrzucające takową tezę, byli zdania, że szachy mogą być definiowane jako gra i zabawa. W tym kontekście warto podkreślić, że według badanych, sport to coś więcej niż gra i zabawa. Jest to przede wszystkim zjawisko zdecydowanie bardziej zaawansowane specjalistycznie. Jednakże zarejestrowałem również głosy negatywnie odnoszące się do identyfikowania szachów ze sportem. Pięćdziesięcioletnia kobieta stwierdziła: *Nie uważam szachów za sport, ale to nie jest dla nich ujma. W sporcie jest wiele negatywnych zjawisk. Przede wszystkim dążenie do sukcesu za wszelką cenę. Często takie poświęcenie nie jest tego warte. Kiedy szachy pozbawimy wyścigu o wynik, są one nadal elementem rozwoju człowieka.*

Respondenci podkreślali, że szachy mogą być dobrowolną, nieproduktywną rozgrywką, która pozwala przenieść graczy do innej rzeczywistości. Ich myśli ogniskowały wokół fikcyjnych problemów, których rozwiązanie jest ograniczone do czasu rozegrania partii. Sześćdziesięcioletni mężczyzna stwierdził: *Lubię grać w szachy w tradycyjny sposób i na szczęście mam jeszcze z kim. Kiedy spotykamy się przy partyjce, zawsze można też zapalić papieroska i wypić kieliszek czegoś mocniejszego, pomimo że na co dzień zdrowie już nie pozwala na takie zachowania. Nie jest to sport. Nie kojarzy mi się on ani z aktywnością fizyczną, ani ze zdrowym trybem życia, ani z rywalizacją. Jest to forma spędzenia wolnego czasu.*

Szachy definiowane jako gra i zabawa często są utożsamiane z zajęciami szachowymi poza klubami sportowymi, to jest na zajęciach szkolnych, czy w domach kultury. W tej formie rywalizacja sportowa, osiągnięcie wyników, ma drugorzędne znaczenie. Współzawodnictwo jest wypierane przez rozwój własnych umiejętności. W tym wypadku szachy zostały zdegradowane do gry stolikowej, która ma zapewnić dobrą, kulturalną zabawę amatorom tej rozrywki. Zainteresowanie szachami ma pomóc w rozwoju zdolności intelektualnych. Tym samym, dyscyplina ta nie jest sportem samym w sobie,

a jedynie pomocą w rozwoju, zabawą, rozrywką. Należy w tym miejscu podkreślić, że wielu szachistów, swoje sportowe aktywności, rozpoczynała właśnie od tego typu zajęć. Jeden z badanych, utytułowany szachista stwierdził: *W szkole, w której chodziłem na zajęcia szachowe, był przy sali gimnastycznej napis: Wielki sport zaczyna się na lekcjach w-f. Chciałem być prawdziwym sportowcem, a nie szachistą i nawet żałowałem, że rodzice zapisali mnie na szachy, a nie na inną dyscyplinę. Po pierwszych turniejach i emocjach z nimi związanymi zrozumiałem, że szachy to nie tylko gra planszowa.*

Szachy jako e-sport

Cenna poznawczo jest perspektywa traktowania szachów jako e-sportu. Nie wszyscy respondenci zgadzali się z tym stanowiskiem. Część z nich odbierała e-sportowi prawo do określania tej aktywności jako porównywalnej ze sportem w tradycyjnym ujęciu. Mama szachistki stwierdziła: *E-sport to żaden sport. Mam nadzieję, że nigdy nie zostanie uznany za sport olimpijski. Szachy grane w Internecie, a te rozgrywane w sposób tradycyjny to zupełnie dwie inne rzeczywistości. Jednak trzeba przyznać, że współcześnie, nie jest możliwe przygotowanie szachisty bez pomocy programów komputerowych.*

Inni respondenci podkreślali podobieństwo szachów do dyscyplin e-sportowych. Instruktor szachowy powiedział: *Kibice rzadko są obecni na sali gry. Obserwowanie zmagañ szachistów odbywa się podobnie jak gier e-sportowych za pomocą transmisji internetowych. Są też popularne internetowe kanały szachowe, które są zorganizowane na podobieństwo tych ze świata e-sportu. Podobnie wypowiadał się trzydziestodwuletni ojciec szachisty: Trening szachowy jest podobny do treningu e-sportowego. Szachiści, trenując, spędzają wiele godzin przed komputerami. Potrzebują sprzętu najwyższej klasy, który będzie pomagał odnaleźć im nowe sposoby rozgrywania partii. Gry sparingowe rozgrywają przez internet. Niektórzy też spotykają się online ze swoimi trenerami.*

Szachy są jednym z niewielu sportów, w którym rywalizację można prowadzić z wykorzystaniem Internetu. Jako e-sport, są obecnie niezwykle popularne. Od 2017 roku rozgrywana jest międzynarodowa, zawodowa, internetowa liga szachowa w szachach szybkich – Pro Chess League. Biorą w niej udział liderzy rankingu FIDE, reprezentując drużyny z 5 kontynentów. Wśród uczestników jest też polska drużyna Poland Hussars².

W dobie pandemii koronawirusa przeprowadzono szereg imprez online z udziałem najwyżej sklasyfikowanych w rankingu FIDE szachistów, a także

²Więcej informacji o lidze można znaleźć na jej oficjalnej witrynie internetowej <https://www.prochessleague.com/> [data dostępu: 10.04.2021 r.]

imprez dla amatorskich miłośników królewskiej gry. Zastąpiły one odwołane klasyczne zawody.

W szachach w tradycyjnej formie, jak i w ich e-sportowym wydaniu, uczestniczą ci sami zawodnicy. Tytuły i kategorie szachowe, zdobyte w standardowy sposób, są honorowane w e-sportowym wariacie królewskiej gry. Szereg zjawisk społecznych, funkcjonujących w e-sporcie, takich jak: wykorzystanie mediów i serwisów społecznościowych, fora internetowe, funkcjonowanie serwerów szachowych, baz rozegranych partii, platform do gry, fandom poszczególnych zawodników, ale również najpopularniejszych streamerów lub youtuberów szachowych, wspiera rozwój szachów tradycyjnych. Ponadto, amatorzy królewskiej gry, którzy poznali ją w Internecie, często próbują swoich sił w tradycyjnych, lokalnych turniejach szachowych.

Bardzo ciekawą aktywność w świecie szachów cyfrowych prowadzą najlepsi na świecie zawodnicy. Magnus Carlsen – posiadający nieprzerwanie od 2013 r. tytuł mistrza świata w szachach klasycznych oraz lider rankingów w szachach klasycznych i szybkich, nie tylko uczestniczy i organizuje zawody online, ale również jest współwłaścicielem serwisu chess24. Witryna ta nie tylko umożliwia granie w Internecie, ale również transmituje ogromną ilość tradycyjnych turniejów szachowych, w tym te najważniejsze.

Z kolei Hikaru Nakamura – lider rankingu światowego w szachach błyskawicznych, jest związany z platformą internetową chess.com. Uczestniczy w organizowanych przez nią turniejach, takich jak: Titled Tuesdays, Speed Chess Championships, czy PRO Chess League³. Jest bardzo aktywnym streamerem oraz youtuberem. Jego konto – GMHikaru, zarejestrowane na youtube od 28.07.2017 roku, posiada 959 tys. subskrypcji. Arcymistrz zamieścił na nim 1032 filmy, które wyświetlono ponad 190 mln razy. Najpopularniejsze wideo doczekało się 4,4 mln odtworzeń. Konto Hikaru Nakamury na platformie Twitch, przeznaczonej głównie do transmisji gier komputerowych oraz rozgrywek e-sportowych, posiada ponad 1,2 mln obserwujących. Nic więc dziwnego, że arcymistrz szachowy podpisał lukratywny kontrakt z Team SoloMid⁴, zawodową grupą e-sportową z Los Angeles posiadającą swoich graczy m.in. w takich grach, jak League of Legends, Clash Royale, Fortnite czy Valorant. Nakamura jest drugim szachistą, który podpisał zawodowy kontrakt e-sportowy. Pierwszą przedstawicielką szachów w zawodowym świecie e-sportu była Kanadyjka chińskiego pochodzenia Qiyu Zhou, znana w wirtualnym świecie jako akaNemsko. Jest ona związana z Counter Logic Gaming. Osiągnięcia e-sportowe niekoniecznie wiążą się z sukcesami w tradycyjnie rozgrywanych szachach. Jej największe osiągnięcie w rankin-

³Na podstawie obserwacji własnych.

⁴Dane na podstawie obserwacji własnych.

gu FIDE to 100. miejsce wśród pań we wrześniu 2016 roku. Jednakże jej wartość e-sportową określa ponad 233 tys. obserwujących na Twitchu.

Zarówno e-sport, jako stosunkowo nowa aktywność, jak i szachy w wersji internetowej, bardzo szybko się rozwijają. Sądzę, że powyższy mariaż jest korzystny zarówno dla szachistów, jak i e-sportu. Szachy stają się jeszcze bardziej dostępne i popularne, natomiast e-sport pozyskuje „królewską grę”, która zapewne poprawia wizerunek elektronicznych zmagania, czyniąc je bardziej wartościowymi.

Podsumowanie

Uważam, że udało mi się zrealizować postawiony na wstępie artykułu cel badawczy. Na podstawie rozważań teoretycznych zdefiniowałem trzy możliwe definicje aktywności, jakimi są szachy. Ustalenia te skonfrontowałem ze społecznym rozumieniem analizowanego zjawiska w trakcie jakościowych badań socjologicznych. Na tej podstawie stwierdziłem, że w świadomości społecznej, szachy są określane jako rodzaj gry i wartościowej zabawy. Respondenci są zdania, że szachy mogą przybrać formę wykraczającą poza grę i zabawę, tj. formę sportu. Takie opinie dominują głównie wśród osób posiadających szczegółową wiedzę odnośnie do rozgrywek szachowych oraz osobiście zainteresowanych i zaangażowanych w tą aktywność. Jednakże nie jest to opinia, która spotkała się z jednoznaczną aprobatą. Niektórzy badani wykluczali szachy z grona dyscyplin sportowych, ze względu na brak aktywności fizycznej. Koncepcja szachów jako e-sportu jest zjawiskiem nowym. Badanym wydaje się zasadna ze względu na aktywność tych samych aktorów społecznych oraz możliwości rozwoju dyscypliny. Jednakże i w tym wypadku, w opinii społecznej, brak jest zgodności, czy zjawisko e-sportu może być traktowane na równi ze sportem.

Z uwagi na powyższe ustalenia uważam, że szachy zasadnie uznawane są za sport. Królewskiej gry nie należy utożsamiać jedynie z grą i zabawą. Jazda na rowerze nie zawsze jest kolarstwem, tak samo szachy mogą mieć swoje dwa oblicza. W odniesieniu do e-sportu uważam, że szachy w wersji elektronicznej mogą upowszechnić się jako dopełnienie omawianej dyscypliny, ale nie zastąpią tradycyjnie rozgrywanych turniejów. Brak uznania szachów za pełnoprawną dyscyplinę olimpijską może spowodować chęć ściślejszej współpracy z organizacjami tworzącymi e-sport. Moim zdaniem zasadne jest określenie miejsca współczesnych szachów pomiędzy tradycyjnym ujęciem sportu, a jego wersją elektroniczną.

Literatura | References

- BELL B. (1987), *To Play the Game. Analysis of Sports*, Transaction Books, New Brunswick.
- BUBCZYK R. (2005), *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*, Lublin.
- CAILLOIS R. (1997), *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.
- DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [w:] *Společne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobicki, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań, s. 117-140.
- Dz. U. (2020), poz. 1133.
- FILICIAK M. (2006), *Wirtualny plac zabaw*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- KOPOCZEK R. (2013), *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- KRUPA M., KRUPA K. (2017), *Królestwo Szachów*, Wydawnictwo Arkama.
- LITMANOWICZ W., GIŻYCKI J. (1986), *Szachy od A do Z t.1., Sport i turystyka*, Warszawa.
- LUTOSTAŃSKI M. (2020), Definicja pojęcia esportu. Seria encyklopedyczna, <https://brief.pl/definicja-pojecia-esportu-artykul-encyklopedyczny/>, [data dostępu: 06.04.2021].
- MARCINIAK K. (2020), Szachy na igrzyskach – czy to możliwe?, <https://kierunektokio.pl/szachy-na-igrzyskach-czy-to-mozliwe/>, [data dostępu: 10.04.2021].
- MCNAMEE M. (2008), *Sports, virtues and vices: morality plays*, Routledge, London, New York.
- NOSAL P. (2015), Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 11(2), s. 16-38, www.przegladsocjologiiijakosciowej.org, [data dostępu: 10.04.2021].
- OKOŃ W. (1987), *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- STEMPIEŃ J. R. (2020), Dysfunkcjonalizm metodologiczny – nowa propozycja analityczna w socjologii sportu i jej zastosowanie na przykładzie szachów. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 16(1), s. 162-185, www.przegladsocjologiiijakosciowej.org [data dostępu: 10.04.2021].

- STEMPIN A. (2018), An archaeology of chess pieces from medieval Poland: problems and possibilities, [w:] *The Cultural Role of Chess in Medieval and Modern Times. The jubilee of the 50th anniversary of the discovery of the Sandomierz chess*. *Bibliotheca Fontes Archeologici Posnanienses* 18, s. 61-73.
- WODZYŃSKI M. (2019), *ABC Szachów*, Literat.
- WRÓBLEWSKI M. (2009), Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym, „*Homo Ludens*” nr 1, s. 289-301.
- ZNANIECKI F. (1973), *Socjologia wychowania*, tom 1. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.11>

Marek Kołodziej*

Uniwersytet Warszawski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1074-5535>

e-mail: m.kolodziej7@student.uw.edu.pl

POLITYKA EMANCYPACJI KOBIEŃ ORAZ MNIEJSZOŚCI SEKSUALNYCH NA PRZYKŁADZIE E-SPORTU: WPROWADZENIE DO TEMATYKI BADAWCZEJ

THE POLITICS OF THE EMANCIPATION OF WOMEN AND SEXUAL MINORITIES IN E-SPORTS: AN INTRODUCTION TO THE RESEARCH FIELD

Keywords: emancipation, e-sports, women, sexual minorities.

This article focuses on the politics of emancipation of women and sexual minorities in e-sports. It discusses emancipation mechanisms, which use virtual sports competition as a tool. Due to the fact that e-sports is a relatively young phenomenon, the topic of egalitarianism and equality measures in e-sports has not yet been the subject of scientific reflection. The problem was investigated using the concept of the politics of emancipation as defined by Anthony Giddens. The research process uses a neo-institutional approach and the results are presented in the form of an analysis. This article conceptualizes the basic concepts of the research field and initiates a scientific discussion on the subject.

***Marek Kołodziej** – student politologii na studiach drugiego stopnia na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie; zainteresowania naukowe: związki polityki ze sportem.

POLITYKA EMANCYPACJI KOBIET ORAZ MNIEJSZOŚCI SEKSUALNYCH NA PRZYKŁADZIE E-SPORTU: WPROWADZENIE DO TEMATYKI BADAWCZEJ

Słowa kluczowe: emancipation, e-sport, women, sexual minorities.

Tematem artykułu jest polityka emancypacji kobiet oraz mniejszości seksualnych na przykładzie e-sportu. Omawia on zagadnienie mechanizmów emancypacyjnych, których narzędziem jest wirtualna rywalizacja sportowa. E-sport jest zjawiskiem stosunkowo młodym, dlatego też temat egalitaryzmu i działań równościowych w jego obszarze nie był jeszcze przedmiotem naukowej refleksji. Problem ten został zbadany przy użyciu pojęcia polityki emancypacji według Anthony'ego Giddensa. W procesie badawczym zastosowano podejście neoinstytucjonalne, a wyniki zaprezentowano w postaci analizy. Niniejszy artykuł konceptualizuje podstawowe pojęcia dla tak zarysowanego pola badawczego oraz inicjuje dyskusję naukową na ten temat.

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu jest wprowadzenie czytelnika w tematykę polityki emancypacji poprzez sport, z wyszczególnieniem e-sportu. Aby dobrze zrozumieć to zjawisko, na początku zaprezentuję horyzont pojęć związanych z polityką, w celu wybrania najlepszego podejścia do dalszej analizy. Następnie przedstawię, jak można definiować sport i dlaczego e-sport zalicza się do tego zjawiska. Później objaśnię czym jest polityka emancypacji według Anthonego Giddensa oraz jak się ją realizuje w sporcie. Na końcu przywołam przykłady z e-sportu w celu pokazania, że również w tym zjawisku mamy do czynienia z polityką emancypacji.

Czym jest polityka?

Naukę o polityce możemy zdefiniować poprzez przedmiot formalny i materialny tej dyscypliny. Najogólniej można powiedzieć, że przedmiot formalny nauki o polityce jest widziany w metaforycznym trójwymiarze przestrzeni, czasu i świadomości, który stanowi układ odniesienia dla badacza (Jakubowski i in. 2013, s. 23-24).

Przedmiotem materialnym nauk o polityce są natomiast realne przejawy tego, co polityczne. Różnice w definiowaniu przedmiotu materialnego wytworzyły dwa główne podejścia w dyscyplinie. Podejście statocentryczne charakteryzuje się tym, że za najistotniejszy i kluczowy podmiot decyzji

politycznych uważa instytucje, głównie państwowe. (Jakubowski i in. 2013, s. 27-28).

Podjęcie statocentryczne wpisuje się w szerszą perspektywę (obecną nie tylko w naukach politycznych), neoinstytucjonalną. Nurt wyrosły z klasycznego instytucjonalizmu, oparty na krytyce ograniczoności zwyczajowego podejścia do badań. Na tym gruncie wyłoniła się poszerzona perspektywa, która nie zrezygnowała z twierdzenia, że dominującą rolę w podejmowaniu decyzji politycznych pełnią instytucje, lecz uzupełnia je o czynnik ludzki (Jakubowski i in. 2013, s. 111-113).

Drugim podejściem w zakresie podmiotu materialnego nauk o polityce jest kratocentryzm zakładający, że to władza jest podstawową kategorią analizy politologicznej. Władza stanowi centrum obserwacji, dlatego jej zdefiniowanie wywiera wpływ na dalszy przebieg badań.

W ramach kratocentryzmu ukształtowały się dwa sprzeczne nurty: pluralizm i elitaryzm. Osłą sporu tych dwóch nurtów jest rozdysponowanie władzy. Pluralizm to pogląd, że władza jest rozproszona na wiele ośrodków, a stopień jej fragmentaryzacji jest tak duży, że nie można mówić o jednym głównym ośrodku władzy. Natomiast elitaryzm twierdzi, że istnieje mała grupa, w której gromadzi się większość władzy zdolnej do kształtowania otoczenia oraz wywierania skutecznego wpływu na system decyzyjny (Jakubowski i in. 2013, s. 153-154).

W moim artykule polityka będzie rozumiana w kontekście neoinstytucjonalnym. Dzięki takiemu spojrzeniu można dobrze opisać wzajemne relacje między sportem a polityką, o których będzie mowa w dalszej części.

Co to jest sport i dlaczego e-sport jest sportem?

Aby badać sport, najpierw należy zdefiniować to zjawisko. Współczesny sport jest wielowymiarowym konstruktem, który jest wyjątkowy dzięki różnicowaniu swoich elementów składowych. Jego złożoność i różnorodność wskazuje na podwójną naturę tego zjawiska. Dwoistość sportu pozwala go rozumieć jako lustro lub laboratorium. Mimo iż wymienione natury są sprzeczne, to sport jest na tyle rozległym zjawiskiem, że można zauważyć w nim obie cechy (Nosal 2015, s. 17).

Sport w czasach współczesnych ma również charakter uniwersalnego wzorca kulturowego. Możemy tak mówić, ponieważ sport odtwarza w modelowy sposób logikę życia społecznego. Na przykład w sporcie możemy zauważyć klasyczny podział na „my” i „oni”, współpracę w ramach jednej drużyny ponad wszelkie podziały dla dobra tej drużyny czy mechanizmy oceniania poprzez rankingi, czy tabele. To jednak nie wyklucza, że sport ma również naturę dążenia do permanentnej transgresji, czyli pokonywa-

niu granic fizycznych i psychicznych. Dobrze obrazuje to motto olimpijskie „szybciej, wyżej, silniej” (Rotkiewicz 2012, s. 7), z którego jasno wynika, że sport polega również na biciu rekordów i stawaniu się coraz lepszym. Wzór ciągłego polepszania się jest paralelny ze współczesnymi organizacjami oraz społeczeństwami, które również chcą wciąż się ulepszać (Nosal 2015, s. 18).

Dostrzegając różnorodność oraz złożoność oblicza sportu jasne jest, że jego precyzyjne zdefiniowanie nie będzie należeć do rzeczy łatwych. Jednym z nurtów próbującym zdefiniować to zjawisko jest podejście atrybucyjne. Polega ono na wyznaczeniu pewnych cech, które, jeśli są spełnione przez dane zjawisko, to kwalifikują się do danej grupy. Następujące cechy, są charakterystyczne dla sportu: aktywność fizyczna, charakter rywalizacji oraz postawa nastawiona na nią, charakter instytucjonalny, wiązka gratyfikacyjna, wyodrębnienie, odtwarzalność, umownie skonstruowany cel, zbiór zasad i reguł. Kierując się tymi atrybutami, można wyodrębnić sport od szerszych pojęć oraz odróżnić go od innych czynności. Przykładowo rekreacja jest czymś innym niż sport, ponieważ nie jest nastawiona na rywalizację (Nosal 2015, s. 26-29).

Jednak na samym wyliczeniu cech, które pozwolą nam odróżnić sport od innych zjawisk, nie należy poprzestać, ponieważ istnieje kolejny problem do zdefiniowania: w jakim stopniu dana cecha powinna być spełniona? Ta kwestia tworzy nowe pytania, które są niezbędne do zdefiniowania sportu. Przykładowo, czy aktywnością fizyczną możemy nazwać ruch ręki, jaki musi wykonać szachista w celu przestawienia pionka, czy też aktywność fizyczna musi dotyczyć ruchu całego ciała? Nie jest to oczywiste, ponieważ niektóre dyscypliny uważane powszechnie za sport, takie jak łucznictwo czy golf, angażują w znacznej większości górne części ciała. (Nosal 2015, s. 24-25).

Drugim podejściem jest kontekstualizm, którego głównym założeniem jest ocena danego zjawiska przez daną społeczność. Dlatego dwoma podstawowymi założeniami tego nurtu są pytania, jaką aktywność dana społeczność uważa za sport oraz który sport jest najważniejszy dla tej społeczności. W tym wypadku nie mamy do czynienia z określeniami uniwersalnymi, ponieważ na przykład to, co w Polsce będzie sportem to w Kenii może już nim nie być i na odwrót. Dzięki takiej subiektywności żadna aktywność oraz dyscyplina ważna dla danej społeczności nie może być pominięta i nie-nazwana sportem. Jest to zapewne największa zaleta tego podejścia. Jednak przez subiektywny punkt widzenia nie jesteśmy w stanie formułować uniwersalnych sądów na temat tego, co jest sportem a co nie. Co w skrajnym przypadku może doprowadzić do uznania każdej czynności za sport (Nosal 2015, s. 29-32).

Na założeniach kontekstualizmu powstała nowa koncepcja definiowania sportu, która wciąż nie chciała pomijać ważnych zjawisk dla danych społeczeństw, jednak chciała umożliwić uniwersalną ocenę. Zgodnie z tymi priorytetami powstał ustrukturyzowany kontekstualizm, który został oparty na pięciu głównych zasadach. Po pierwsze, sport jest czynnością wyodrębnioną z szerszego kontekstu społecznego. Oznacza to, że na przykład codzienny spacer w celu dojścia do miejsca pracy nie jest sportem, jednak sam chód wyodrębniony i osadzony w konkretnym miejscu i czasie jak na przykład biegnia stadionu olimpijskiego w czasie igrzysk już prawdopodobnie sportem może być. Kolejnym założeniem jest to, że sport jest konwencjonalny, co oznacza, że aby w nim uczestniczyć, należy znać zasady nim kierujące. Zasady te mają charakter abstrakcyjny i wyznaczają równie abstrakcyjne cele, jak kopnięcie piłki między dwa słupki i poniżej poprzeczki. Konwencjonalność nie oznacza w tym kontekście bezwzględnej uniwersalności, dzięki czemu zasady mogą być dostosowywane do społeczeństw tak, jak na przykład dzieci grające na mniejszych boiskach z mniejszymi bramkami i mniejszą piłką. Dzięki takiemu ujęciu sportem o nazwie piłka nożna będą zarówno rozgrywki ligi juniorów, trampkarzy, jak i profesjonalnych dorosłych piłkarzy. Trzecim założeniem sportu jest rywalizacja. Warunek ten jest spełniony, gdy zawodnicy podchodzą do danej wyodrębnionej aktywności z chęcią rywalizowania z innymi oraz udowodnienia własnej wyższości nad rywalem. Następnie sport jest realizowany przez ludzi i wobec innych ludzi, ponieważ tylko człowiek jest świadom swojej aktywności, która może być motywowana nagrodami. Tak samo tylko człowiek może świadomie sport odbierać i w nim biernie uczestniczyć jako kibic. Ostatnim, lecz nie najmniej ważnym aspektem sportu jest aktywność fizyczna. Aktywność fizyczna jest elementem koniecznym w sporcie, jednak może przybierać rozmaite formy i wystarczy nawet najmniejszy ruch, jak przestawienie pionka na szachownicy, aby ten warunek był spełniony (Nosal 2015, s. 32-36).

W tym artykule wykorzystam ustrukturyzowany kontekstualizm do pokazania, że e-sport można zaliczać do sportu (tamże). E-sport to aktywność powstała dzięki rozwojowi technologii i opierająca się na grach komputerowych, umożliwiających rywalizację dwóch lub więcej graczy. E-sport to jednak coś więcej niż tylko „granie w gry”. Można porównać relację między tymi dwoma pojęciami do relacji łączącej sport i rekreację. Wiele osób uprawia bieganie w celu rozładowania emocji czy poprawy kondycji, jednak jest określona grupa osób, która biega w celu pokonania innych i zdobywania nagród. Podobnie jest z e-sportem – jest wielu ludzi, którzy grają w gry dla relaksu i odreagowania, jednak istnieje grupa osób, które grają w celu polepszania swoich umiejętności i pokonania przeciwnika. W celu

weryfikacji zdolności i wyłonienia najlepszych graczy organizowane są zawody i turnieje, na których zwycięzcy otrzymują nagrody pieniężne oraz symboliczne np. medale. Gracze są zrzeszeni w organizacjach (odpowiednik klubów sportowych), które zapewniają im warunki do trenowania oraz udziału w zawodach. Aby zasady dla wszystkich były równe, w poszczególnych grach e-sportowych (dyscyplinach) obowiązują regulaminy, które określają warunki przebiegu rozgrywki (abstrakcyjne cele jak zniszczenie bazy przeciwnika) oraz zasady wyłaniania zwycięzców. W zawodowych rozgrywkach występują ludzie, którzy dzięki wykorzystaniu różnych sprzętów elektronicznych rywalizują ze sobą. Gracze również wykonują wysiłek fizyczny, ponieważ obsługują myszkę i klawiaturę lub pada za pomocą własnych rąk. Nie jest to wysiłek porównywalny do biegaczy, jednak nie jest tak nieistotny, jak mogłoby się wydawać, ponieważ gracze często trenują fizycznie, aby móc następnie wytrzymać w pełnym skupieniu nieraz wielogodzinne pojedynki. Z powyższego opisu czym jest e-sport oraz przyrównaniu go do założeń ustrukturyzowanego kontekstualizmu jasno wynika, że e-sport można zakwalifikować jako sport.

Czy sport jest polityczny?

Aby móc analizować politykę emancypacji w e-sporcie, który jest częścią sportu, w pierwszej kolejności należałoby zobaczyć czy sport jest polityczny, czy wpływa na politykę oraz, czy polityka ma wpływ na sport? W świetle najnowszych badań sprawa wydaje się oczywista. Sport jest związany z polityką i dlatego jest badany również przez politologów. Zjawisko to można analizować pod wieloma względami i zarówno z perspektywy „policy” (na przykład budowa infrastruktury sportowej w celu zaspokojenia potrzeb społeczności) czy z perspektywy „politics” (na przykład organizacja wielkich imprez sportowych w celu poprawy wizerunku i zdobycia poparcia). Warto zaznaczyć, że relacja polityki i sportu nie jest jednostronna, a oba zjawiska oddziałują na siebie wzajemnie. Przykładem tego może być walka osób czarnoskórych o swoje prawa, które zostały wywalczone między innymi dzięki sportowcom takim jak Tom Smith i John Carlos, którzy zdobywając złoty i brązowy medal na Igrzyskach Olimpijskich w Meksyku w 1968 roku, na podium wykonali gest Czarnych Panter (zaciśnięta pięść uniesiona w górę) – organizacji, która walczyła o prawa osób czarnoskórych w Stanach Zjednoczonych Ameryki. Zawodnicy wówczas zostali zawieszeni i wykluczeni z kadry, jednak po latach zostali zrehabilitowani. Przykład ten pokazuje, że sport dzięki dużemu zainteresowaniu, które generuje, może mieć wpływ na społeczeństwa, przez co również na politykę (Woźniak 2017, Polityka).

Polityka międzynarodowa może być również prowadzona przez sport, który może mieć na nią duży wpływ. Jako przykład pierwszej sytuacji można podać bojkot Igrzysk Olimpijskich w Moskwie 1980 roku. Tego roku 65 krajów nie wysłało swoich zawodników i zawodniczek na wielką imprezę sportową. Była to nieudana próba nakłonienia Związku Radzieckiego do wycofania swych wojsk z Afganistanu. W ramach odpowiedzi większość krajów Bloku Wschodniego nie wystawiła reprezentacji na igrzyskach organizowanych w Los Angeles cztery lata później (Woźniak 2017, Polityka).

Przykład wpływu piłki nożnej na politykę międzynarodową przedstawił Tony Judt, który w swym dziele opisał jak europejskie rozgrywki klubowe przyczyniły się do integracji wewnątrz europejskiej. Było to szczególnie ważne po upadku żelaznej kurtyny, kiedy kluby, a z nimi kibice, przyjeżdżały do siebie w celu rozegrania meczu. Dzięki takim rozgrywkom piłkarze oraz kibice żyjący przez lata w dwóch odseparowanych od siebie blokach mogli poczuć przynależność do jednej europejskiej wspólnoty (Woźniak 2017, Polityka).

Przez swój duży wpływ na rzeczywistość, sport nie jest traktowany bezkrytycznie, a niektórzy myśliciele zauważają wiele złego w tym zjawisku. Terry Eagleton czy Marc Perelman dostrzegają w sporcie wiele niebezpieczeństw oraz nieetycznych aspektów. Pierwszy naukowiec zauważa, że piłka nożna może być idealny opium dla współczesnych społeczeństw, które przysłańca wszystkie problemy i wady współczesnego kapitalizmu. Drugi z badaczy krytykuje sport ze względu na jego historię, na której kartach niechlubnie zapisały się niektóre ligi niedopuszczające czarnoskórych zawodników czy reżimy niedemokratyczne, które wykorzystywały sport do celów propagandowych i budowania poparcia.

Doskonałym przykładem takiego wykorzystywania sportu jest Niemiecka Republika Demokratyczna. Dzięki swojemu programowi dla sportowców obejmującemu również systemowy doping dla sportowców NRD zdobyła sławę na całym świecie. W sukcesie tego projektu duży swój udział miał również Międzynarodowy Komitet Olimpijski, który dopuszczał zawodników i zawodniczki z NRD jako amatorów mimo świadomości skali ich profesjonalizacji i fikcji tego statusu (Woźniak 2017, Polityka). Nie należy jednak myśleć, że narodowy system „produkcji” sportowców, gdzie od młodego wieku podawany jest doping, to sprawa wyłącznie historyczna. Film dokumentalny, który ukazał się w 2017 roku, bardzo dobrze pokazuje, jak Rosja przygotowywała się do Igrzysk 2016 w Soczi. W ramach przygotowań najlepsi naukowcy pracujący dla rządu rosyjskiego przygotowywali plany, jak podawać doping zawodnikom, aby nie był on wykryty. Te wszystkie dzia-

łania miały na celu polepszyć odbiór Rosji, dzięki osiągniętym sukcesom sportowym (Fogel 2017, film Ikar).

Polityka emancypacji według Anthonego Giddensa

Anthony Giddens w swojej pracy pod tytułem *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności* zajmuje się między innymi emancypacją. Jej początki dostrzega w sprzeczności wobec dogmatów religijnych oraz tradycji. Źródłem buntu według autora jest „zastosowanie metody racjonalnego rozumu” (Giddens 2001, s. 286) już nie tylko w nauce i technice, ale również w życiu społecznym, która doprowadziła do wyzwolenia się z obowiązujących zasad. Dostrzega on, że polityka emancypacji zdominowała „trzy ogólne tendencje: radykalizm, liberalizm i konserwatyzm” (tamże). Każdy z nich na inny sposób. Dla liberalizmu i radykalizmu polityka emancypacji stanowi podstawę do uwalniania społeczeństwa z panujących ograniczeń związanych z praktykami i uprzedzeniami. Konserwatyzm, zdaniem Giddensa, funkcjonuje wyłącznie jako reakcja na politykę emancypacji (Giddens 2001, s. 286-287).

Socjolog w swoim dziele podaje następującą definicję polityki emancypacji: „ogólne nastawienie na wyzwolenie jednostek i grup z ograniczeń, które ciąży na ich szansach życiowych. Składają się na nią dwa zasadnicze elementy: dążenie do zrzucenia oków przeszłości, a zatem dopuszczenie postawy zmierzającej do przekształcania przyszłości, oraz postawienie sobie za cel przewyciężenia nieuprawnionej dominacji jednych jednostek i grup nad innymi” (Giddens 2001, s. 287). Pierwszy z wyżej wymienionych elementów stanowi istotny czynnik dla dynamicznego rozwoju nowoczesności, ponieważ umożliwia większą kontrolę nad własnym życiem (tamże).

W kontekście polityki emancypacyjnej władza postrzegana jest jako hierarchiczna struktura, gdzie grupy rządzące uciskają rządzonych. Główną cechą ucisku jest nieprawomocna monopolizacja dóbr. Przemoc jest narzędziem wykorzystywanym przez władzę do utrzymywania lub pogłębiania tego asymetrycznego stanu. Należy jednak rozróżnić naturalne podziały, wynikające na przykład z wyposażenia genetycznego, od mechanizmów tworzących nowoczesność, które determinują podziały społeczne, a na które możemy wpływać i w teorii dowolnie je kształtować. Polityka emancypacji w ujęciu Giddensa będzie zawsze opierała swoje dążenia do równości na podstawach moralnych (Giddens 2001, s. 288-289).

„Podstawowe cele polityki emancypacji to sprawiedliwość, równość i uczestnictwo” (tamże). Następujące cele mają prowadzić do likwidacji wyzysku, nierówności i ucisku. Dzięki sprawiedliwości można rozróżnić wyzysk od moralnie usprawiedliwionej władzy. Równość pozwala zapobiegać wyzy-

skowi, lecz większość stanowisk liberalnych i radykalnych dopuszcza pewne formy nierówności, aby stanowiły bodziec do podejmowania trafnych inicjatyw ekonomicznych. Uczestnictwo zakłada wpływ jednostki na grupę, pozwalający kształtować otaczającą ją rzeczywistość. Podobnie jak w przypadku równości, uczestnictwo w myśleniu liberalnym i radykalnym również ma swoje ograniczenia, ponieważ nie każda władza oznacza ucisk (Giddens 2001, s. 289).

Kolejnym ważnym aspektem polityki emancypacji jest jej ukierunkowanie. Emancypację należy postrzegać jako dążenie do wyzwolenia się od czegoś. Nie ma z góry założonego idealnego stanu, takiego jak utopia. Autor uważa pisma Karola Marksa za wyjątek, którego należy unikać. Głównym argumentem jest fakt, iż zgodnie z polityką emancypacji nie możemy narzucać kształtu społeczeństwa, lecz ma on zostać wytworzony przez ludzi w momencie, w jakim zadecydują o tym (Giddens 2001, s. 290).

Trzeba jednak podkreślić, że emancypacja nie ma prowadzić do absolutystycznej wolności jednostki. Dzięki wyemancypowaniu powinna istnieć „równowaga między wolnością i odpowiedzialnością” (Giddens 2001, s. 289). Wynika to z założenia, że wolność to również „odpowiedzialność za działania wobec innych i poszanowanie zobowiązań względem zbiorowości” (tamże).

Polityka emancypacji w sporcie i e-sporcie

Na podstawie dokonanych badań, można zauważyć, jak tak zdefiniowana polityka emancypacji jest prowadzona poprzez sport. Płeć w sporcie odgrywa ważną rolę. Często w danych dyscyplinach mężczyźni i kobiety rywalizują osobno. Nawet jeśli w przepisach nie ma ograniczenia co do występów kobiet, to powstają organizacje zrzeszające wyłącznie kobiety. Przykładem tego mogą być sporty motorowe, w których powstała Formuła W, wyłącznie dla kobiet, mimo iż nie ma żadnych ograniczeń, aby kobiety występowały w Formule 1, co zdarzało się już w historii.

Warto zauważyć, że kobiety często były niemile widziane w sporcie zdominowanym przez mężczyzn. Przykładem tego może być oświadczenie wydane przez Angielską Federację Piłkarską w 1921 roku. Federacja zakazała rozgrywania meczów drużynie kobiecej i wprost stwierdziła, że piłka nożna jest sportem nieprzystosowanym do kobiet. Podobne nastawienie można było zauważyć w innych krajach. W niemieckiej prasie można było znaleźć teksty o podobnym wydźwięku i sprzeczności natury kobiecej z piłką nożną (Melosik 2016, *Piłka nożna kobiet w społeczeństwach: między emancypacją a marginalizacją*).

Za początek badań nad płcią w sporcie można uznać lata siedemdziesiąte XX wieku. Warto jednak zauważyć, że w języku angielskim są dwa

określenia, które można tłumaczyć jako „płeć”. Pierwszym określeniem jest „sex”, związane z płcią biologiczną oraz określenie „gender”, odnoszące się do „płci społecznej”. W tym rozdziale posługując się słowem „płeć”, będę go używał w tym drugim znaczeniu. Czas tego zainteresowania nie jest przypadkowy, ponieważ w tych latach powstaje kategoria „gender” oraz nastaje druga fala feminizmu (Jakubowska 2017, *Płeć*).

Badania nad tym zagadnieniem do dziś toczą się wokół dwóch głównych zjawisk. Jest to sport jako narzędzie reprodukcji męskości i kobiecości oraz kwestia dyskryminacji kobiet w sporcie. Spośród tak ogólnie postawionej problematyki można wyszczególnić sześć pomniejszych działów, które łączą w mniejszym lub większym stopniu dwa powyższe zagadnienia. Po pierwsze „herstory”, czyli znane też z innych dziedzin nauk społecznych opisywanie historii z perspektywy kobiety. Po drugie „kobiece” a „męskie”, jest to badanie, jak postrzegane są dane dyscypliny i jakie wiążą się z nimi stereotypy. Jako przykład można tu podać postrzeganie sportów kontaktowych, takich jak rugby czy piłka ręczna, jako typowo męskich, a za to sportów artystycznych, jak gimnastyka czy łyżwiarstwo figurowe, jako typowo kobiecych. Kolejnym tematem bezpośrednio powiązanim z poprzednimi jest „przekraczanie granic płci”, które stanowi istotny problem, szczególnie dla sportów, w których występuje binarny podział między mężczyznami i kobietami. Ostatnim, jednak równie ważnym obszarem są media, dzięki którym wiele osób może oglądać zmagania na sportowej arenie. W tym obszarze bada się różnice w przedstawianiu oraz transmitowaniu sportów z udziałem mężczyzn i kobiet. Badacze dostrzegają różnice w prezentowaniu płci. Przede wszystkim zwraca się uwagę na seksualizację sportów żeńskich poprzez stroje. Media odgrywają również istotną rolę w przedstawieniu transpłciowości oraz wynikających z niej problemów, które występują w sporcie (tamże).

Z badań nad płcią wynikają kolejne obszary naukowych dociekań. Takim zagadnieniem są mniejszości seksualne, których nie da się badać w oderwaniu od płci.

Badania nad tą grupą w sporcie rozpoczęły się w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku i wciąż są niewystarczające, między innymi z powodu niedoboru badań ilościowych i jakościowych. Dobrym przykładem jest tu Polska, gdzie same związki sportowe nie prowadzą żadnych statystyk związanych z tą tematyką. Głównym źródłem informacji są badania jakościowe, często opierające się na wywiadach sportowców homoseksualnych (Jakubowska 2017, *Mniejszości seksualne*).

Honorata Jakubowska zauważa dużą różnicę między sytuacją homoseksualnych mężczyzn i kobiet w sporcie. Homoseksualiści mogą być rozumiani

jako sprzeczność, z jednej strony przez swoje występy i osiągnięcia wpisują się w kanony męskości hegemonicznej, a z drugiej strony przez swą orientację seksualną jej zaprzeczają. Homoseksualna sportswomenka za to stanowi dwojaki margines. Po pierwsze, jako kobieta stanowi mniejszość w sporcie. Po drugie, jako lesbijka stanowi mniejszość w gronie zawodniczek. Rozróżnienie to pozwala lepiej zrozumieć sytuację. Mimo iż dla obu płci źródłem problemu jest to samo, to postrzeganie go bardzo się różni. Wynikać to może z faktu, że sam udział kobiet w sporcie może podważać hegemonię męskości. Powoduje to, że homoseksualizm w kobiecym sporcie nie jest sprzecznością, jak u mężczyzn, lecz spotęgowaniem zaprzeczenia wobec wzorca męskości (tamże).

Problematyka badawcza opiera się na pięciu problemach: homofobii, ujawniania się homoseksualnych sportowców, transpłciowości, sporcie LGBT oraz społecznym zaangażowaniu. Pierwsze trzy segmenty dotyczą głównie dyskryminacji i przemocy wobec nieheteroseksualnych sportowców. Dwa pierwsze zagadnienia są ściśle powiązane ze sobą, ponieważ akty homofobii, czyli agresja wobec czyjejś homoseksualności, utrudniają ujawnianie się zawodnikom. Prowadzi to do dalej idących konsekwencji, jak lęk przed posądzeniem o bycie homoseksualistą, ale również utrudnia badania wśród tej grupy. Tematyka transpłciowości jest zbieżna z tą przedstawioną w kontekście płci. Sport LGBT oraz społeczne zaangażowanie dotyczą podobnego zjawiska, jakim jest organizacja wokół wykluczonej grupy. Społeczność LGBT organizuje często własne rozgrywki czy ligi, nie wykluczając przy tym osób heteroseksualnych. Podobnie społeczność potrafi się zorganizować na rzecz pomocy słabszym i wspieraniu osób wykluczonych z różnych względów (tamże).

Podsumowując, sport może stanowić istotny czynnik w emancypacji różnych grup społecznych. Na podstawie historycznych procesów możemy zauważyć, jak różnego rodzaju występy sportowców przyczyniały się do walki o równe prawa i lepsze postrzeganie. Jednakowo kobiety, niepełnosprawni, homoseksualiści, czarnoskórzy czy Żydzi dzięki sportowi mogli pokazać swoją siłę, niezależność oraz chęć integracji z resztą społeczeństwa. Sport stanowi narzędzie, które dzięki dużemu społecznemu zainteresowaniu może wspomagać procesy emancypacyjne. Należy jednak pamiętać, że nie każda aktywność mająca na celu emancypację, będzie wpisywała się w politykę emancypacji. Niektórzy naukowcy uważają, że uczestnictwo kobiet w sportach „typowo męskich” jest sprzeczne z emancypacją kobiet, ponieważ wpisują się one w ramy stworzone przez mężczyzn, a nie wyzwalają się z nich (Melosik 2016, *Piłka nożna kobiet w społeczeństwach: między emancypacją a marginalizacją*).

Podobne zjawiska, jakie miały miejsce i wciąż mają w „klasycznym sporcie” również występują w e-sporcie. Pierwszym przykładem mogą być ogólne trendy, jakie panują u producentów gier, które później stają się areną zmagania e-sportowców. Tak w grach FIFA, które są wydawane co roku przez Electronic Arts, wypuszczane są kolekcje tęczowych strojów mających promować tolerancję dla mniejszości seksualnych (Cygal 2016). Warto zaznaczyć, że gra FIFA również mocno promuje akcję „No To Room for Racism” (EA 2021). Tak samo tęczowe dodatki zostały wprowadzone do gry League of Legends (LOL) w 2018 (Alphalvsim 2020). Gra ta jest jedną z dwóch największych gier e-sportowych, a transmisję zawodów potrafi oglądać ponad 100 milionów osób (Nowak 2018). Jak widać, liczby te nie są małe i dzięki takiemu rozgłosowi akcje prowadzone przez wydawców, mogą trafiać do szerokiego grona odbiorców.

Jednak emancypacja w e-sporcie nie ogranicza się tylko do dużych kampanii prowadzonych przez firmy wydające gry. Również zawodnicy i komentatorzy obecni na scenie e-sportowej są ważnym ogniwem polityki emancypacji.

Przykładem takiej osoby może być zawodniczka Maria Creveling, która była pierwszą kobietą oraz osobą transpłciową na najwyższym poziomie rozgrywkowym LOL-a. Był to wyjątek w świecie zdominowanym przez mężczyzn (Terpiński 2019). Innym przykładem jest James O’Leary „Stress”. Jest to były oficjalny komentator rozgrywek LOL-a, który obecnie jest menadżerem w jednej z drużyn grających na najwyższym poziomie. Dzięki zdobytej popularności promuje on środowiska LGBTQA+, o czym mówi w swoim wywiadzie (Gray 2019). Ten przypadek pokazuje jak popularność, zdobytą dzięki e-sportowi, można wykorzystywać do wspierania akcji mających na celu realizację polityki emancypacji mniejszości seksualnych.

Powyższe przykłady pokazują jedynie namiastkę zjawisk, występujących w e-sporcie. Należy zaznaczyć, że e-sport, podobnie jak sport pomaga w emancypacji nie tylko kobiet i mniejszości seksualnych, ale również niepełnosprawnych.

Artykuł ten ma za zadanie jedynie wprowadzić w tematykę emancypacji w e-sporcie, w żadnym wypadku nie wyczerpując jej, a jedynie pokazując namiastkę tego zjawiska.

Literatura | References

- ALPHALVSIM R. (2020), Pokażcie swoją dumę: świętujcie IDAHOTB w LOL i TFT, <https://br.leagueoflegends.com/pl-pl/news/community/>

celebrate-idahotb-in-lol-tft/ [data dostępu: 17.05.2021].

CYGAL W. (2016), FIFA 17 zakazana w Rosji przez tęczowe koszulki?, <https://pl.ign.com/fifa-2017/8527/news/fifa-17-zakazana-w-rosji-przez-teczowe-koszulki> [data dostępu: 17.05.2021].

EA (2021), <https://www.ea.com/pl-pl/games/fifa/fifa-21/volta/collections/no-room-for-racism> [data dostępu: 17.05.2021].

GIDDENS A. (2001), Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.

GRAY R., O’LEARY J. (2019), Spotlight on...James O’Leary, <https://gaymingmag.com/2019/07/spotlight-on-james-oleary/>

JAKUBOWSKA H. (2017), Mniejszości seksualne, [w:] H. Jakubowska, P. Nosal (red.), Socjologia sportu, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.

JAKUBOWSKA H. (2017), Płeć, [w:] H. Jakubowska, P. Nosal (red.), Socjologia sportu, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.

JAKUBOWSKI W., ZAŁĘSKI P., ZAMEŃSKI Ł. (2013), Nauki o polityce. Zarys koncepcji dyscypliny, Wydawnictwo Typografia Pułtusk Akademii Humanistycznej im. Aleksandra Gieyszтора, Warszawa.

MELOSIK Z. (2016), Piłka nożna kobiet w społeczeństwach: między emancypacją a marginalizacją, [w:] Studia Edukacyjne nr 41, Adam Mickiewicz University Press, Poznań, s. 157-172.

NOSAL, P. (2015). Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs. Przegląd Socjologii Jakościowej, 11(2), s. 16-38.

NOWAK A. (2018), Rekordowa oglądalność turnieju esportowego. 127 milionów widzów śledziło transmisję, <https://esportmania.pl/league-of-legends/rekordowa-ogladalnosc-turnieju-esportowego-127-milionow-widzow-sledzilo-transmisje/8zqj68j> [data dostępu: 17.05.2021].

ROTKIEWICZ M. (2012), Symbole i maskotki olimpijskie, Polski Komitet Olimpijski, Warszawa.

TERPIŃSKI K. (2019), Zmarła Remilia, jedyna kobieta w historii NA LCS, https://eweszlo.pl/zmarla_remilia_jedyna_kobieta_w_historii_na_lcs/ [data dostępu: 17.05.2021].

WOŹNIAK W. (2017), Polityka, [w:] H. Jakubowska, P. Nosal (red.), Socjologia sportu, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.12>**Artur Kinal***

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3748-5828>e-mail: a.kinal@is.uz.zgora.pl**MIEDZY NERDEM A ZAWODNIKIEM – AUTOKREACJA
WIZERUNKU E-SPORTOWCÓW W MEDIACH
SPOŁECZNOŚCIOWYCH NA PRZYKŁADZIE FACEBOOKA****BETWEEN A NERD AND A PLAYER – SELF-CREATION OF THE
E-SPORTS PLAYERS’ SOCIAL MEDIA IMAGE BASED ON THE
EXAMPLE OF FACEBOOK****Keywords:** e-sports, visual sociology, image creation, social media.

The paper addresses the issue of the duality of associations evoked by e-sports. On the one hand, its prefix evokes computer and Internet connotations; on the other hand, the root of the word refers to an activity traditionally associated with movement and physical exercise. The gap between these two opposites contributes to the controversy surrounding e-sports. The aim of the article is to find out how leading Polish e-sports players cope with the issue of the above duality. The author seeks to answer this question by analysing the self-creation of the image of e-sports players in social media. Selected profiles were studied by means of an analysis of visual and textual content. Three self-portraits emerge from the analysis, differing in the intensity and type of references to the aforementioned content encoded in the name of the discipline. Some tend to emphasise sports-related connotations, while others retain elements typical of computer game enthusiasts. This is accompanied by a variety of means:

* **Artur Kinal** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowania naukowe: socjologia miasta, społeczny wymiar rewitalizacji, socjologia wizualna, dźwięk w naukach społecznych.

references to private life, involvement in the industry's affairs, more or less professional coverage of the games played.

MIEDZY NERDEM A ZAWODNIKIEM – AUTOKREACJA WIZERUNKU E-SPORTOWCÓW W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH NA PRZYKŁADZIE FACEBOOKA

Słowa kluczowe: e-sport, socjologia wizualna, kreacja wizerunku, media społecznościowe.

Artykuł odnosi się do kwestii dwoistości skojarzeń, jakie wywołuje e-sport. Z jednej strony przedrostek nazwy przywołuje konotacje komputerowo-internetowe, z drugiej trzon nazwy odwołuje się do aktywności tradycyjnie kojarzonej z ruchem i fizycznym wysiłkiem. Rozpiętość między tymi dwoma biegunami przyczynia się do kontrowersji wokół tematu e-spotu. Celem artykułu jest wysondowanie jak z kwestią powyższej dwoistości radzą sobie czołowi polscy e-sportowcy. Autor poszukuje odpowiedzi na to pytanie analizując autokreacje wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych. Wybrane profile zostały poddane oglądowi z zastosowaniem analizy zawartości, z uwzględnieniem treści wizualnych i tekstowych. Z analiz wyłaniają się trzy autoportrety różniące się natężeniem i rodzajem odniesień do wspomnianych treści zakodowanych w nazwie dyscypliny. U jednych wyraźna jest tendencja do uwypuklania konotacji około-sportowych, u innych zaobserwować można zachowanie elementów typowych dla miłośników gier komputerowych. Towarzyszą temu rozmaite środki: odniesienia do życia prywatnego, zaangażowanie w sprawy środowiska branżowego, mniej lub bardziej profesjonalne relacje z przeprowadzonych gier.

Wprowadzenie

E-Sport jest względnie młodym zjawiskiem. Można uznać, że jest jeszcze w fazie rozwojowej. Trwa proces przebijania się e-Sportu do świadomości masowego odbiorcy, trwa budowanie renomy tej aktywności i kreowanie jej wizerunku. W toku są polemiki dotyczące zaklasyfikowania e-Sportu i kontrowersje wokół tego tematu. Świadczy o tym choćby obserwacja dyskusji na forach internetowych oraz nawet pobieżny przegląd materiałów prasowych (por. Marcinoska 2016, Behnke 2020). Zjawisko to przyciąga także uwagę badaczy społecznych, którzy przyglądają mu się pod rozmaitymi kątami. Prowadzą oni rozważania dotyczące fundamentalnych kwestii definicyjnych.

Naukowcy usiłują dociec, w jakim stopniu e-Sport spełnia kryteria sportu, uwzględniając przy tym definicje przyjęte w nauce i związany z nimi wątek instytucjonalizacji oraz rozstrzygnięcia prawne. Stanowiska wahają się od negacji uzasadnionej poważnymi zastrzeżeniami (Jenny, Manning, Keiper, Olich 2017, Parry 2018) przez umiarkowanie przychylne (Abanazir 2018) po uznające e-Sport za dyscyplinę sportu, wskazując, że obowiązujące w Polsce regulacje prawne nie stoją temu na przeszkodzie (Dąbrowski 2011, *Prawne aspekty e-sportu* 2019, Kania 2020). Inne kwestie zajmujące badaczy to strategie ekonomiczno-marketingowe realizowane w obszarze tej dziedziny (Ciesielski 2010, Widomski 2020), aspekt aksjonormatywny obecny w dyskursie medialnym (Barnicki 2019), a także wpływ sposobu prezentacji rozgrywek na zachowania osób oglądających (Egliston 2018). Refleksją objęto również kwestię wzajemnych oddziaływań pomiędzy e-Sportem a sportem tradycyjnym (Hebbel-Seeger 2012). Brak jednak analiz ukazujących punkt widzenia samych zawodników. Czy aspirują do bycia uważanymi za sportowców, czy może wystarczy im identyfikacja ze środowiskiem miłośników gier komputerowych? Jakie strategie wizerunkowe stosują? Artykuł ten ma być przyczynkiem do wypełnienia owej luki.

Celem niniejszego opracowania jest analiza autokreacyjnych praktyk wizerunkowych stosowanych przez e-Sportowców w mediach społecznościowych. Wizerunek rozumiem, za T. Dąbrowskim, jako subiektywne wyobrażenie jednostki o danym obiekcie (w tym wypadku o niej samej), które jest efektem celowych działań komunikacyjnych opartych zarówno o cechy rzeczywiste, jak i pożądany obraz owego obiektu. (cyt. Za: Matuszczyk 2017, s. 143). Wizerunek podlega więc kreacji (w tym wypadku autokreacji). Autokreacyjne praktyki w zakresie wizerunku stały się szczególnie silnie obecne w dobie Internetu i działalności blogerów (Szulc 2019, s. 5). Jest to także obszar, w którym aktywni są e-Sportowcy. Należy tu podkreślić, że swoiste dla tej dziedziny są dwoiste asocjacje oparte na poniekąd przeciwstawnych stereotypach nerda i zawodnika. W tej sytuacji interesujące jest zbadanie, którą identyfikację wybierają sami e-Sportowcy tworząc swój wizerunek. Dla realizacji tak postawionego zadania niezbędne jest zrozumienie specyfiki e-Sportu oraz napięć znaczeniowych zawartych w nazwie dyscypliny. Tym zagadnieniom poświęcone zostaną wstępne części tekstu. Zasadniczą część opracowania stanowić będzie analiza zawartości, której poddane zostaną oficjalne profile społecznościowe wybranych e-Sportowców. Artykuł zamknie część podsumowująca.

Napięcia znaczeniowe zawarte w nazwie

Istota kontrowersji występujących wokół e-Sportu została zawarta w samej nazwie. Dwa jej człony bowiem zdają się pochodzić z odmiennych dziedzin i rodzą przeciwstawne wręcz skojarzenia. Przedrostek *e-*symbolizuje wszystko, co związane z komputerem. Spędzanie dużej ilości czasu przed ekranem kojarzyło się raczej (i to skojarzenie nadal pozostaje w mocy) jako dokładne przeciwieństwo aktywnego spędzania czasu typowego dla sportu. Miłośnicy komputerów i komputerowych gier nazywani są nerdami. Jest to określenie zapożyczone z języka angielskiego, zbliżone znaczeniowo do wypadkowej między określeniami „maniak komputerowy” i „jajogłowy”. Według Obserwatorium Językowego Uniwersytetu Warszawskiego *nerd* to: „dezapr. osoba fascynująca się naukami ścisłymi, zwłaszcza informatyką, oraz grami komputerowymi” (<https://nowewyrazy.pl/haslo/nerd.html>), a *nerdzić* oznacza: „dezapr. poświęcać czas grom komputerowym lub przeglądaniu internetu”.

Przeciwstawność owej aktywności względem wizerunku sportowca podkreśla podany przez OJ UW przykład potocznego użycia tego terminu: „Ty mały leniu. Zamiast **nerdzić** przy kompie, może byś się ruszył trochę pobiegać, poćwiczyć” (<https://nowewyrazy.pl/haslo/nerdzic.html>).

Określenie *nerd* wywołuje także skojarzenia wizualne i społeczne. Zwraca się na nie uwagę w Merriam-Webster Dictionary, według którego termin ten oznacza także osobę niemodną i społecznie niedostosowaną („socially awkward”) (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd>). Podobnie na tę kwestię zapatrują się autorzy Cambridge Dictionary, w którym czytamy, że *nerd* jest to osoba, zwykle płci męskiej, która cechuje się nieatrakcyjnym wyglądem i dziwnym zachowaniem w relacjach społecznych (<https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/nerd>).

Stereotypowy, choć karykaturalnie przerysowany, wizerunek takiej osoby znajdziemy, wpisując hasło *nerd* w wyszukiwarce obrazów Google: duże, szpecące okulary, krzywy zgryz, mizerna postura, niemodny ubiór. Wszystko to daleko odbiega od potocznych skojarzeń z postacią wysportowanego zawodnika. Tymczasem sedno uprawiania e-Sportu opiera się na wielogodzinnym spędzaniu czasu przed ekranem komputera i graniu w gry. Skojarzenie z nerdem zatem jest jak najbardziej na miejscu. Potoczne odczytywanie znaczenia tego słowa także dobitnie na to wskazuje. Znana golfistka, Nelly Korda mówi o swoim zamiłowaniu do gier i jednocześnie komentuje to jakby nieco zawstydzona poczynionym wyznaniem: „wychodzi ze mnie teraz zupełny nerd” („Complete nerd coming out of me right now”). Niezwykle zderzenie nerda i sportsmenki w jednej osobie podkreślone zostało także w tytule artykułu, który na tym elemencie skupia uwagę czytelnika: „Nelly

the nerd? How video games are helping Korda handle No. 1 pressure” (Migliaccio 2021). Takich przykładów jest oczywiście więcej. Opinia publiczna faktycznie ma tendencję do postrzegania grania w gry komputerowe jako antytezy sportu. Towarzyszą temu zalecenia lekarzy dotyczące ograniczenia czasu spędzanego przed komputerem przez dzieci i młodzież, wskazując na zależność między biernymi fizycznie formami rozrywki a otyłością (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10). Skoro nerd to osoba spędzająca wiele czasu na graniu w gry komputerowe, unikająca ruchu i w dodatku znaczeniowo kojarzona z negatywnymi charakterystykami wizualno-społecznymi, to czy nie będzie naturalne wizerunkowe odcinanie się e-Sportowców od takich skojarzeń? Otóż sprawa nie jest tak jednoznaczna. Omawiany termin ostatnimi czasy zyskuje wartość nobilitującą. Następuje częściowe przewartościowanie cech nerda. Okazuje się, że godna podziwu jest ich ekspercka wiedza dotycząca komputerów i gier, co przecież jest ściśle związane z uprawianiem e-Sportu. Do owej zmiany przyczyniają się, między innymi, medialne wizerunki nerdów obecne w kulturze masowej ostatnich lat. Miłośnicy gier (co prawda głównie planszowych) o ponadprzeciętnej wiedzy technicznej budzą sympatię widzów w takich produkcjach serialowych jak popularny „Stranger Things”. W efekcie obecnie, jak pisze Piotr Cichosz, „Identyfikowanie się jako *nerd* jest raczej powodem do dumy niż czymś, czego trzeba się wstydzić” (Cichosz 2019). O słuszności tej obserwacji świadczyć może choćby materiał prasowy, w którym młoda autorka skarży się, że koledzy podważają jej autentyczność jako nerda, oskarżając, że to jedynie poza, bo nie chcą wierzyć, by dziewczyna podzielała typowo chłopięce fascynacje (Tomaszewicz 2020). W tym przypadku widzimy wręcz swoistą elitarność tego określenia, do którego niektórzy aspirują, a inni próbują weryfikować, czy na to określenie się zasługuje. Jednak granie w gry komputerowe to tylko jeden z aspektów bycia e-Sportowcem. Równie uprawnione są tu bowiem skojarzenia ze sportem. Skojarzenia takie nie tylko są uprawnione, ale i promowane. Istnieje wiele aspektów, w których e-Sport podobny jest do sportowego wzorca. Zatem, czy e-Sport to po prostu jeszcze jedna dyscyplina sportu? Pytaniu temu towarzyszą spore kontrowersje. Część komentatorów agituje za postrzeganiem e-Sportu, jako kolejnej dyscypliny, która posiada swoją specyfikę, ale jednocześnie należy do sportowej rodziny. Zasadnicze wątpliwości dotyczą aspektu ruchowego, kojarzonego zwykle nierozdzielnie ze sportem tradycyjnym. Kontrargumenty odwołują się do faktu, że nie wszystkie dyscypliny uznane za sport oparte są na intensywniej aktywności ruchowej. Skoro przywykliśmy myśleć o szachach czy brydżu jako o sporcie, to czemu z e-Sportem nie miałyby być podobnie? Polemiści zwracają uwagę, że specyfika e-Sportu, jego rodowód i sposób uprawiania różną się na tyle od sportów klasycznych,

że stawia go to poza sportowym spektrum. Jednak e-Sport podlega celowym zabiegom upodabniającym go do sportu tradycyjnego. Naśladuje się tu rozwiązania strukturalno-organizacyjne (Abanazir 2018, s. 9), czy sposoby prezentacji rozgrywek (Egliston 2018, s. 163, 164). Warto zatem zadać pytanie, czy tym samym tropem podążają profesjonalni e-Sportowcy, również starając się zbudować własny wizerunek na bazie sportowych skojarzeń. Tym bardziej że ku takim odniesieniom istnieją wyraźne podstawy. Nawet przeciwnicy uznania e-Sportu za sport tradycyjny dostrzegają liczne podobieństwa między tymi dziedzinami (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 15). Jak w niemal każdej grze sportowej, także w grach komputerowych znajdziemy takie elementy jak: rywalizacja, współpraca, walka o wynik. Także w tym przypadku osoba bardziej doświadczona (wytrenowana) poradzi sobie lepiej od nowicjusza. Przydają się tu takie typowo sportowe cechy, jak refleks, czujność, umiejętność pracy w zespole (dotyczy gier drużynowych), ambicja, wola walki, cierpliwe dochodzenie do celu. Ponadto warto pamiętać, że wielogodzinne sesje przed komputerem, jako nadwyreżujące kręgosłup i oczy, powinny być uzupełnione przez szereg odpowiednich przygotowań i ćwiczeń kondycyjnych. Co prawda, zasadne są tu zastrzeżenia wysuwane przez niektórych badaczy, że taka aktywność fizyczna ma raczej charakter kompensacyjny niż integralnie związany z uprawianiem e-Sportu, a fizyczny, ruchowy aspekt w samej rozgrywce ma jedynie marginalne znaczenie. Nieco inaczej pod tym kątem wyglądają gry na konsole sterowane za pomocą czujnika ruchu, jednak dominujące formy e-Sportowej rywalizacji skupione są wokół gier sterowanych tradycyjnie – za pomocą myszki, klawiatury, czy joysticka (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10, 15).

Od strony instytucjonalno-organizacyjnej funkcjonowania e-Sportu również widać wyraźne próby zbliżenia do sportu tradycyjnego. Same początki e-Sportu datuje się od wprowadzenia konkurencji między graczami na szerszą skalę. Ponadlokalny charakter rywalizacji pojawił się, kiedy zestawiono wyniki z poszczególnych automatów do gier w USA, pokazując tabelę rekordzistów. Miało to miejsce w 1982 roku. Wraz z upowszechnieniem komputerów osobistych oraz Internetu rywalizacja zyskała poziom globalny. Konfrontacja pośrednia (poprzez zestawienia indywidualnych wyników w tabelach) zmieniła się w bezpośrednią, dzięki możliwości spotkania przeciwników w przestrzeni wirtualnej, w czasie rzeczywistym (Dąbrowski 2011, s. 121-122). Wokół e-Sportu wyrosła rozbudowana struktura społeczna i instytucjonalna, typowa dla sportu tradycyjnego. Istnieją zatem zawodnicy i drużyny, trenerzy i ośrodki szkoleniowe. Istnieją międzynarodowe zawody (mistrzostwa) organizowane zarówno w specjalnie przygotowanych halach, jak i w przestrzeni wirtualnej oraz obsługujący je sędziowie i komentatorzy.

Istnieje wciąż rosnące grono zagorzałych kibiców dopingujących swoich idoli. Na porządku dziennym jest sponsoring zawodników. Funkcjonują zorganizowane struktury działaczy (*Polska Liga Esportowa. Raport 2020*). Działają wyspecjalizowane serwisy informacyjne transmitujące i relacjonujące rozgrywki oraz wydarzenia ze świata e-Sportu (w Polsce są to m.in.: Pol-sat Games, eSports.pl, espmania.pl, gry-online.pl). Serwisy te przedstawiają zawodników w konwencji typowej dla sportu: publikowane są rankingi osiągnięć na podstawie tabeli punktów i zarobków. Z racji wielości i różnorodności gier, właśnie rankingi zarobków (pochodzących z nagród w turniejach) stanowią względnie uniwersalną platformę porównań między zawodnikami wyspecjalizowanymi w odmiennych grach. Postacie graczy także prezentowane są poprzez odniesienia do konwencji sportowej – drużynowe koszulki z logo sponsorów sprawiają, że trudno ich odróżnić od sportowców tradycyjnych dyscyplin. Opisy i nagłówki medialne obfitują w sformułowania związane z rywalizacją. Największy turniej e-Sportowy świata, WCG, stylizowany jest na klasyczne igrzyska sportowe. W latach 2016 i 2018 igrzyskom olimpijskim towarzyszyły pokazy demonstracyjne rozgrywek e-Sportowych. Podobnie ma być w 2024 roku w Paryżu, zastrzeżono jednak, że przywilej ten nie dotyczy gier w jakikolwiek sposób promujących przemoc, jako że jest to niezgodne z wartościami olimpijskimi, jednak spora część najpopularniejszych gier e-Sportowych (także w Polsce), to gry opierające się na symulowanej agresji.

Jak wykazano powyżej, e-Sport, pod względem znaczeń zawartych w samej nazwie, wygląda jak mariaż ognia i wody. Nie dziwią więc często skrajne opinie komentatorów na jego temat. Warto przyjrzeć się jak do owych napięć znaczeniowych ustosunkowują się sami e-Sportowcy. Czy w kreacji swoich wizerunków podążają za tendencją widoczną w strukturach organizacyjnych i aspirować będą do postrzegania siebie jako zawodników sportowych, czy może pozostaną wierni nerdowym korzeniom i dadzą temu wyraz poprzez podkreślanie wymienionych wyżej atutów kojarzonych z tym określeniem? Możliwy jest oczywiście także scenariusz, w którym oba te pola zaczną łączyć się w nową, właściwą dla e-Sportu konfigurację: „zawodowego nerda” – miłośnika gier żyjącego ze swojej pasji.

Jednakże niejednoznaczne wartościowanie bycia nerdem (negatywne skojarzenia zdają się, przynajmniej po części, nadal pozostawać w mocy) pozwala domniemywać, że dla e-Sportowców atrakcyjniejsza będzie identyfikacja ze sportem zawodowym, podkreślająca ich profesjonalizm. Może to pozwolić im na odcięcie się od amatorskich graczy w gry komputerowe, których nie tylko nie kojarzy się ze sportem, co wręcz przeciwstawia sportowemu, czy po prostu zdrowemu stylowi życia. Zaryzykować można

stwierdzenie, że w fazie docierania przez e-Sport do świadomości masowej, to wizerunkowe samookreślenie zawodników stanowić może ważny element kształtujący postrzeganie e-Sportu przez jego odbiorców oraz szerszą opinię publiczną.

Rozstrzygnięcia metodologiczne

W niniejszym opracowaniu postawiono za cel ustalenie, które konotacje znaczeniowe (nerd versus zawodnik) występują w autokreacji wizerunków zawodników e-Sportowych w mediach społecznościowych. Kwestia pomocnicza dotyczy środków wykorzystywanych do podkreślenia i wzmocnienia określonej konotacji. W celu uzyskania odpowiedzi na tak postawione zagadnienia przeanalizowane zostaną strategie budowania wizerunku przyjęte przez trzech czołowych polskich e-Sportowców na podstawie treści publikowanych przez nich na oficjalnych fan-page'ach. Wybór e-Sportowców do badań został podyktowany publikowanymi rankingami, w których zajmowali oni czołowe miejsca. Obecnie Polacy nie są notowani wśród najlepszych graczy świata (<https://rankingi-sportowe.pl/ranking-esport/#tekst>). Wobec czego bazą były rankingi krajowe (Gabren 2019). Przy badaniu wizerunków skupiono się na oficjalnych profilach graczy na platformie Facebook. To zdecydowało o wyborze zawodników z lokat pierwszej, trzeciej i piątej w powyższym rankingu, ponieważ gracz z lokatą 2 od kilku lat nie jest aktywny na swoim fapage'u a gracz z pozycją 4. ma więcej niż jeden profil. Facebook okazał się platformą najlepiej nadającą się do analiz, mimo że na niektórych innych platformach wybrani e-Sportowcy również byli obecni (Twitter, Instagram). Jednak techniczna specyfika publikowania tam treści utrudnia pełny ogłód wpisów zamieszczonych przed datą rozpoczęcia badania. Materiały publikowane na Instagramie pod postacią tak zwanego *Instastory* (filmiki lub sekwencje zdjęć) są usuwane po 24-ech godzinach. Twitter zaś, zaprojektowany jest do krótkich, zdawkowych wpisów, które zwykle nie zawierają tak wieloaspektowych treści, jak wpisy zamieszczane na platformie Facebook. Ponadto Twitter nie był regularnie używany przez wszystkich graczy. Jeden z nich, posiadający tam konto od 2014 roku, umieścił do kwietnia 2021 40 postów, w tym ostatni z roku 2020, a sporą część wpisów stanowiły mało treściwe zdania typu: „What is this app”. Inne portale społecznościowe (Tumblr czy Tik Tok), nie były wykorzystywane przez wszystkich zawodników. Facebook zatem, jako serwis używany regularnie przez każdego z wyselekcjonowanych do badania graczy i pod względem technicznym umożliwiającą zamieszczanie i przechowywanie dowolnego rodzaju zawartości (video, obraz, tekst, link), stanowi medium najpełniej odpowiadające potrzebom badania.

Analizie poddano oprawę wizualną i tekstową profilu (grafikę profilową, cover photo, opis strony) oraz dwadzieścia ostatnich wpisów każdego z e-Sportowców i tyle samo ostatnio opublikowanych zdjęć (w sumie zatem było to ponad sześćdziesiąt postów, gdyż nie wszystkie posty zawierały materiał wizualny). Oczywiście trudno taki dobór uznać za wyczerpujący i reprezentatywny, jednak ograniczenia niniejszego opracowania, nie pozwalają na szersze przedsięwzięcie badawcze. Wszelako, wbrew pozorom, nawet tak względnie wąsko zakrojone ramy dostarczyły dość zróżnicowanego materiału do analiz. Były to fotografie, grafiki, krótkie filmiki, linki do transmisji video i innych stron (materiały docelowe także poddano analizie), oraz opisy tekstowe.

Przy analizie posiłkowano się metodologią teorii ugruntowanej oraz kluczem analitycznym do analizy fotografii (wśród wpisów dominowały materiały o charakterze wizualnym) zaproponowanym przez Piotra Sztompkę (Sztompka 2012).

Metodologia teorii ugruntowanej znakomicie nadaje się do zastosowania przy badaniach zawartości, zwłaszcza kiedy materiały zostały zebrane w ilości umożliwiającej ich zestawianie i porównywanie, bowiem sednem tej metody jest odnajdywanie wzorów poprzez analizę komparatystyczną badanych treści (Konecki 2008, s. 97, Konecki 2010, s. 12). Objęte tym podejściem mogą być zarówno materiały wizualne (które się dokładnie opisuje w procesie transkrypcji), jak i tekstowe, które Konecki poleca odnosić do badanych obrazów przy tworzeniu zbiorczych kategorii wyłonionych na podstawie sekwencji powtarzalnych elementów (Konecki 2008, s. 94, Konecki 2010, s. 23). Autor zaleca uwzględnienie ruchów, gestów, przedmiotów, pierwszego i drugiego planu itp. oraz korzystanie z werbalnych wyjaśnień (Konecki 2010, s. 95), których funkcję w naszym wypadku pełnią treści słowne zamieszczane przez właścicieli analizowanych profili. Tak prowadzona analiza, w której obraz jest głównym punktem odniesienia, a dane tekstowe stanowią materiał pomocniczy, jest jednym spośród kilku możliwych sposobów zastosowania metodologii teorii ugruntowanej (Konecki 2012, s. 20). Przy opisie zawartości materiałów wizualnych skupiono się na uporządkowanej charakterystyce przedstawionych osób na podstawie sugestii Piotra Sztompki: cechy biologiczne, stany psychiczne, czynności, wyposażenie i atrybuty. Przy materiałach prezentujących aktywności grupowe analizowano interakcje i relacje, strukturę, liczebność, cel zgromadzenia. Ponadto uwzględniono wygląd i otoczenia: cechy miejsca, czas (Sztompka 2012, s. 33-46). Transkrypcje obrazów (wraz z materiałem słownym) prowadzą do wyłonienia kategorii, które potem stanowią podstawę kodowania.

W naszym przypadku analiza kategorii podporządkowana została tytułowej parze konotacyjnej: sportowiec – nerd. Zatem dociekaliśmy, w jakich kontekstach (i czy w ogóle) występują odniesienia do powyższych identyfikacji. Ów proces pozwolił skonstruować następujące kategorie do klasyfikacji zawartości wpisów: prywatne – profesjonalne zbiorowe – indywidualne, poważne – żartobliwe, rywalizacyjne – zabawowe, oraz trójaspektową kategorię dotyczącą czasu: przeszłość – teraźniejszość – przyszłość.

Kategorie te stanowią podstawę klasyfikacji treści związanych z jednym lub drugim biegunem dychotomii nerd-sportowiec. Dzieje się tak, gdyż zakres poszukiwanych informacji niezbędnych do odpowiedzenia sobie na założony cel badania sprowadza się do wysondowania jakie treści stanowią sedno auto-wizerunku samych e-Sportowców. Mamy tu do czynienia z przypadkiem kategoryzacji na podstawie założonego wcześniej kryterium (por. Konecki 2012, s. 32). Celem, któremu podporządkowano konstruowanie kategorii, jest zatem ustalenie, czy gracze identyfikują się z wzorcami sportowymi (a jeśli tak, to jakimi), czy też z młodzieńczym zamiłowaniem do gier komputerowych i za pomocą jakich zabiegów wybrana identyfikacja jest komunikowana.

Autokreacja wizerunku e-Sportowców

Pierwszym analizowanym fanpage'm jest profil, którego autorem jest Janusz „Snax” Pogorzelski. Specjalizuje się on w grze Counter Strike: Global Offensive (CS: GO). Jest to tzw. strzelanka w perspektywie pierwszoosobowej, co umożliwia obserwację rozgrywki z punktu widzenia uczestnika. Grafika główna profilu (cover photo) umieszczona na facebookowym fanpage’u przedstawia zawodnika w gronie innych członków drużyny. Wszyscy pozuja w strojach sportowych, a sporą część pola zajmuje nazwa teamu. Towarzyszy temu profilowe zdjęcie portretowe „Snaxa” w słuchawkach przy monitorze i w koszulce zawodnika, a więc odczytać je należy, jako wykonane w trakcie rozgrywki. Na wstępie zatem napotykamy na silny i jednoznaczny sygnał wizualny o treści i formie nawiązującej do klasycznego sportu. Komunikat ów sugeruje: jestem zawodnikiem profesjonalnej drużyny. W tym kontekście znamienny i ciekawy jest opis profilu, który informuje, że właściciel konta to „gracz” (a nie „sportowiec”). Przekaz ten wydaje się pozostawać w pewnej kolizji z wymową grafiki profilowej, ale tym samym odzwierciedla dwojaką naturę e-Sportu. Profil obserwuje 263 tysiące osób. Autor profilu zamieścił link do swojego konta z transmisjami gier na serwisie Twitch.tv. Poszczególne posty zbierają po kilkaset reakcji (polubień i udostępnień), a informacje o transmisjach rozgrywek nawet powyżej tysiąca. Zwykle mają od kilku do kilkunastu komentarzy. Jedyne komentarze zamieszczone przez

„Snaxa” w analizowanym okresie miał bardzo zdawkowy charakter (zawierał nick pierwszego komentującego post w uznaniu dla jego pierwszeństwa).

Rozpiętość czasowa analizowanych wpisów to 21.02.2021 – 12.04.2021. Oznacza to, że zawodnik wstawił w tym okresie dwadzieścia postów. Jednocześnie z nich to informacje o odbywającej się online transmisji gry, wraz z linkiem do strony, na której ową transmisję można obejrzeć. Kanał gracza z transmisjami ma 188 tysięcy obserwujących. Oferuje fanom transmisje gier zwykle o długości zbliżającej się do 4 godzin (najdłuższa ma 6 godzin 48 min). Częścią transmisji jest aktywny czat, który umożliwia fanom komentowanie i rozmawianie z zawodnikiem w czasie rzeczywistym podczas oglądanej rozgrywki. Poza wyświetlanym ekranem gracza w trakcie transmisji widać też samego zawodnika. Dzięki temu mamy szansę ocenić wizerunek, który prezentuje on fanom za pośrednictwem kanału streamingowego. Janusz występuje tu w przestrzeni prywatnej. Miejsce (pokój) i strój (codzienny) sugerują raczej klasycznego miłośnika gier, a nie profesjonalnego zawodnika. Sama atmosfera w trakcie przebiegu gry również jest bardzo nieformalna. Gracz pozwala sobie na przekleństwa czy używanie żargonu, często ponoszą go emocje, wśród których dominują entuzjazm i radość z grania.

Wśród postów znajdujemy także dwa wpisy informujące o opublikowaniu kolejnych odcinków filmów szkoleniowych pod szyldem „Mirage. Akademia taktyczna”. Jest to inicjatywa realizowana na koncie Youtube (ponad 68 tysięcy obserwujących), polegająca na pokazywaniu sprawdzonych zagrywek w grze CS:GO. Jeden odcinek to około godzinna transmisja. Wyraźnie dominuje tu młodzieńczy entuzjazm gracza i również, jak na kanale streamingowym, panuje nieformalna atmosfera. Gracz pojawia się w strojach codziennych. Grafika profilowa zawiera wyłącznie nick „Snax” na czarnym tle, bez odniesień do sportu.

Wśród postów okazjonalnie pojawiają się treści o żartobliwej wymowie. Za takowe można uznać cztery wpisy. Jeden z nich sugeruje, że „Snax” zapomniał poinformować, dla jakiej drużyny gra („w sumie to zapomniałem, ale jak coś to gram dla Anonymo Esports”). Post został zaopatrzony w link prowadzący do strony teamu, gdzie dominują informacje dotyczące rozgrywek. Wpis opatrzony jest żartobliwym zdjęciem gracza w stroju drużynowym.

Kolejny post o humorystycznym zabarwieniu to informacja o promocji na sprzęt komputerowy, wraz z linkiem do sklepu jednego z najpopularniejszych sprzedawców RTV. Wpis ilustruje żartobliwie przerobione zdjęcie: młody chłopak z dorysowanymi wąsami siedzi przy komputerze. Inne posty w tej kategorii to zabawy językowe polegające na celowym zastosowaniu niepoprawnej angielskiej pisowni w informacjach o transmisji rozgrywki: „strimink on!”, „strim on”.

Jest też post informujący o talk-show na kanale streamingowym z udziałem innych e-Sportowców. Wydarzenie jest sponsorowane przez firmę produkującą akcesoria do golenia. Wpis ilustruje fotografia przedstawiająca właściciela profilu siedzącego na kanapie, w stroju luźno-sportowym (dres bez oznaczeń drużynowych). Na dwudziestu ostatnio wstawionych fotografiach i grafikach dominują sytuacje mogące się kojarzyć ze sportem. „Snax” występuje na nich w koszulce zawodnika, często w trakcie interakcji z innymi zawodnikami. Obecne są tu grafiki podkreślające reprezentowanie określonej drużyny. Kilka zdjęć (5) ma charakter prywatny i nie nawiązują one do rywalizacji i sportu.

Warto podkreślić także pewien dający się zauważyć brak. Wśród wpisów i zdjęć nie występują treści odnoszące się do tradycyjnie kojarzonego ze sportem zdrowego stylu życia ani treningu fizycznego. Sama prezencja gracza (sylwetka nieco odbiega od wzorcowo wysportowanej) zdaje się potwierdzać stereotypowe skojarzenia ze skutkami siedzącego trybu życia miłośników gier komputerowych (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10).

W świetle wygenerowanych kategorii analitycznych stwierdzić można, że „Snax”, w swojej komunikacji z fanami, zawarł elementy obu znaczeniowych konotacji zawartych w tytule niniejszego opracowania. Na odniesienia do tożsamości nerda wskazuje samookreślenie „gracz” zamieszczone w opisie profilu, częste pojawianie się w strojach codziennych (także podczas transmisji gier). Atmosfera podczas rozgrywek jest swobodna, raczej kojarzona z rozrywką i zabawą. Akademia taktyczna realizowana na kanale Youtube sprawia wrażenie poradnika kierowanego do innych miłośników gry CS:GO. Za związany z cechami nerda uznać także można post promujący sprzęt komputerowy. Występowanie elementów kojarzonych z tożsamością nerda ma miejsce zwłaszcza w sytuacjach, kiedy właściciel profilu pojawia się w pojedynkę. Ma to miejsce zwłaszcza w materiałach podlinkowanych.

Treści werbalne i grafiki publikowane na samym Facebooku zdają się wyraźniej związane z e-Sportem. Zwłaszcza materiały graficzne ukazujące zawodnika w sytuacjach grupowych. „Snax” występuje wówczas w stroju drużynowym, z innymi członkami teamu, w sytuacjach branżowych i w kontekście rywalizacyjnym. Dobrym podkreśleniem i jednocześnie dobrym przykładem grafiki sugerującej e-Sportową identyfikację właściciela profilu jest cover photo otwierające fanpage.

Na profilu dominują komunikaty osadzone w czasie teraźniejszym lub w najbliższej przyszłości (informacje o transmitowanych rozgrywkach). Jest to miejsce publikacji bieżących informacji. Treści nie są rozbudowane. Nierzadko jednozdaniowe („stream on”, „czas na streamek!”). Odwołania do przeszłości pojawiają się bardzo rzadko (jedno autoironiczne zdjęcie z mło-

dości). W kwestii ruchu na profilu „Snaxa” stwierdzić można, że przy analizowanych postach pozostawiono 20 630 reakcji w postaci polubień i serduszek, 287 komentarzy. Posty udostępniono pięciokrotnie. Największą liczbę reakcji (1800 każdy) wygenerowały dwa wpisy: post zawierający informację o graniu dla drużyny oraz post ze zdjęciem drużynowym.

Kolejnym e-Sportowcem, którego profil poddany został analizie, jest Wiktor „TaZ” Wojtas. Jest to gracz również specjalizujący się w CS:GO. Fanpage opatrzony jest cover photo i zdjęciem profilowym. Oba elementy zawierają fotografie portretowe Wiktora w koszulce drużynowej. W opisie właściciel profilu został określony jako „Professional e-Sport player”, a w panelu informacyjnym o stronie, widnieje informacja, że jest to profil sportowca. Mamy tu zatem silny i jednoznaczny komunikat wizualno-treściowy podkreślający identyfikację „TaZa” z aktywnością e-Sportową oraz jego samoidentyfikację jako sportowca. Profil obserwuje 274 tysiące osób. Autor zawarł odnośniki do swojego kanału z transmisjami gier, podał także adres mailowy oraz profile w innych mediach społecznościowych (Instagram, Twitter).

Analizowane wpisy obejmują okres od 3.01.2021 do 16.04. 2021, co oznacza, że właściciel profilu w tym czasie wstawił dwadzieścia postów. Właściwie wszystkie wpisy związane są z e-Sportem. Wszystkie także opatrzone są materiałami wizualnymi. Na dwadzieścia wpisów pięć to informacje zawierające linki do transmisji rozgrywek. Trzy linki odnoszą się do strony z transmisjami gier drużynowych. Czas trwania transmisji waha się od 1:16 do 3:33. Gry takie realizowane są z udziałem komentatora, który na bieżąco omawia sytuację na ekranie i ocenia poczynania zawodników rywalizujących drużyn. Transmisja opatrzona jest także powtórkami kluczowych momentów gry. Informacje o takich streamach pojawiają się przy okazji oficjalnych rozgrywek eliminacyjnych, a nie, jak to miało miejsce u poprzedniego zawodnika, nieformalnych gier. Profil indywidualny z transmisjami obserwuje ponad 200 tysięcy kibiców, poszczególne transmisje mają po kilkanaście tysięcy odsłon. Tutaj transmisje mają mniej formalny charakter, nie ma komentatora. Nierzadko toczą się w międzynarodowej obsadzie graczy. „TaZ” występuje w stroju codziennym, atmosfera jest koleżeńsko-rozrywkowa, lecz stream zwykle otwiera pojawiająca się grafika ze zdjęciem „TaZa” w stroju drużynowym. Całościowo powyższe elementy tworzą raczej atmosferę kojarzoną z graniem w gry dla samej przyjemności.

Ciekawym rysem profilu „TaZa” jest wyraźna obecność treści świadczących o zaangażowaniu gracza w środowisko e-Sportowe w szerszej perspektywie niż własna drużyna i autopromocja. Znajdujemy tu bowiem wpis, w którym „TaZ” zabiera głos w sprawie tzw. hejtu (bezzasadnie krytycznych

i obraźliwych komentarzy). W tym przypadku chodzi o negatywne opinie dotyczące graczy (zwłaszcza słabszych) ze strony kibiców na portalach społecznościowych i podczas rozgrywek. Autor wpisu, podkreślając znaczenie dopingu kibiców dla jakości gry oraz jego walory motywacyjne, wskazuje także na destrukcyjne dla morale graczy skutki komentarzy krytycznych. Głos ten wpisuje się w akcję prowadzoną w mediach e-Sportowych zmierzającą do zmniejszenia skali hejtu w tym środowisku. Jest to post, który wygenerował największą ilość reakcji (łącznie 1,7 tysiąca polubień i serduszek oraz 53 komentarze i 8 udostępnień). Pod postem jeden z komentujących zostawił wpis: „Sport elektroniczny? Sport to ruch, siedzenie przed kompem to udawanie, że się uprawia sport”. Tekst pozostał bez komentarza.

Kolejny wpis promujący rozwój środowiska e-Sportowego dotyczy wsparcia udzielonego młodym graczom, którzy dopiero zaczynają stawiać pierwsze kroki w profesjonalnym e-Sporcie. Chodzi tu o drużynę młodzików utworzoną przy macierzystej drużynie „TaZa”. Autor pisze w nim: „Patrząc z nadzieją na przyszłość. Cierpliwie i ze spokojem... na naszych zasadach. Każdy z nas kiedyś zaczynał, początki nigdy nie były kolorowe – ale też nikt nas nie gonił. Gracz dojrzewa w swoim własnym tempie, można jedynie dać do tego warunki, poczekamy. Lecimy dalej małolaty”. Wpis ilustruje zdjęcie młodszej kadry wraz z udzielającymi im symbolicznego wsparcia graczami głównej kadry, stojącymi w tle. Wszyscy sfotografowani są w strojach drużynowych. Post ów, mimo że dokumentujący bieżącą sytuację, można uznać za zorientowany na przyszłość – młodzi wkrótce zajmą miejsce starszych kolegów. Niniejszy zawodnik jest także aktywny w instytucjonalnym aspekcie funkcjonowania e-Sportu. Świadczą o tym wpisy reklamujące zakłady bukmacherskie dotyczące wyników rozgrywek na e-Sportowych mistrzostwach. „TaZ”, jako swoisty influencer, udostępnia kod zniżkowy oraz dzieli się swoim doświadczeniem, typując faworytów i sugerując korzystne zakłady. Rozpowszechnia także to wydarzenie, ważne dla całego e-Sportowego środowiska, przez publikację zdjęć banerów ulicznych informujących o rozgrywkach. „TaZ” promuje także charytatywne przedsięwzięcie w postaci rozgrywek organizowanych z udziałem e-Sportowców i sportowców tradycyjnych. Ilustruje wpis fotografią reprezentantów obu dyscyplin w strojach sportowych na hali do koszykówki. W tym przypadku otrzymujemy przekaz podkreślający równorzędność oraz partnerstwo zawodników ze świata e-Sportu i klasycznych dyscyplin sportowych.

W warstwie wizualnej profilu treści kojarzone ze sportem są wyraźnie obecne. „TaZ” w analizowanym okresie opublikował dziewięć zdjęć w strojach drużynowych. Pozostałe, mimo że w strojach codziennych, często również naznaczone są atmosferą sportową. Są to zdjęcia z drużyną lub innymi

e-Sportowcami. Filmik, nakręcony w warunkach domowych i w stroju codziennym, przedstawia radość z wygranej rodziny właściciela profilu. Inne zdjęcie w stroju codziennym przedstawia młodego „TaZa” przed komputerem w stroju codziennym, jednak z identyfikatorem na szyi, co sugeruje jakiś rodzaj oficjalnych rozgrywek. Kolejna fotografia przedstawia drużynę w strojach codziennych, lecz przedstawioną w specjalistycznym centrum treningowym dla e-Sportowców, którego przestrzeń sugeruje profesjonalny charakter wydarzenia.

Gracz jawi się jako postać aktywnie zaangażowana w funkcjonowanie środowiska e-Sportowego. Czynny zawodnik i działacz. Dobitnie podkreśla swoje zaangażowanie i profesjonalny charakter rozgrywek. Buduje także obraz e-Sportu jako dyscypliny partnerskiej względem tradycyjnych odmian aktywności sportowej.

Przyjęte kategorie analityczne pozwalają zauważyć, że w przypadku „TaZa” dominują konotacje sportowe. Gracz niemal każdym wpisem podkreśla swój profesjonalny status zawodnika. Nie ma znaczenia, czy występuje w pojedynkę, wyraża własną opinię czy też pokazuje się odbiorcom w kontekście sytuacji grupowych. Nawet posty prezentujące aktywności rodzinne uwikłane są w kontekst sportowej rywalizacji (rodzina kibicuje zawodnikowi). Znaczące jest także występowanie treści związanych z szerszym środowiskiem e-Sportowym oraz jego otoczeniem (m.in. zakłady sportowe, działania charytatywne). Wskazuje to na zaangażowanie i identyfikację zawodnika z tożsamością sportowca. Niewiele jest tu elementów o charakterze humorystycznym. Jeśli podczas przeglądania profilu pojawia się uśmiech, to raczej na podstawie wrażenia obcowania z treścią sympatyczną w odbiorze (rodzinne kibicowanie, zdjęcie z młodości). Atmosfera zabawy i rozrywki pojawia się w trakcie rozgrywek na indywidualnym profilu z transmisjami gracza. Wpisy osadzone są głównie w czasie teraźniejszym lub odnoszą się do najbliższej przyszłości. Wątek walki ze zjawiskiem hejtu wśród kibiców uznać można za obliczony na bardziej długofalowe efekty.

Ruch na profilu w zakresie badanych postów kształtował się następująco: 17026 polubień i serduszek, 330 komentarzy oraz 29 udostępnień. Jest to nieco mniej polubień niż w przypadku poprzedniego zawodnika, za to wyraźnie wzrosła liczba udostępnionych wpisów.

Kolejna postać przodująca w rankingach to Filip „NEO” Kubski. Analizowane wpisy obejmują okres 10.02 – 15.04.2021, co oznacza, że w tym czasie właściciel profilu umieścił dwadzieścia ostatnich wpisów przed rozpoczęciem niniejszej analizy. Filip jest obecnie członkiem tej samej drużyny, co Wiktor „TaZ” Wojtas. Oznacza to, że również specjalizuje się w grze CS:GO. Grafika na cover photo oraz zdjęcie profilowe utrzymane są w tej

samej konwencji, co u Wiktora. Mamy tu zatem dwie fotografie zawodnika w koszulce drużynowej (na jednej wskazuje palcem na nazwę drużyny na koszulce, jeszcze dobitniej podkreślając swą przynależność) oraz grafikę z wykorzystaniem drużynowej kolorystyki. Podpis informuje, że jest to oficjalny fanpage zawodnika. W opisie strony widnieje informacja, że właścicielem profilu jest sportowiec. Na wstępie otrzymujemy wyraźny i jednoznaczny przekaz o sportowym i drużynowym charakterze aktywności „NEO”.

Profil obserwuje ponad 221 tysięcy fanów. Autor zawarł informacje o innych swoich kontach w serwisach społecznościowych (Instagram, Twitter) oraz o adresie strony z transmisjami gier w serwisie Twitch.tv. Wpisy zdecydowanie oscylują wokół tematyki e-Sportowej. Wyraźnie występuje żartobliwa narracja i dowcipne ilustracje. Co najmniej siedem wpisów można zaklasyfikować do tej kategorii. Należą do nich takie posty jak fotografie pajęczyny oraz kota przy zabawkowym pociągu, przy których opisach wykorzystano nazwy misji z gry, czy wklejenie wielkanocnego jajka w obrazek z gry CS:GO. W tej kategorii pojawiają się również wpisy odsłaniające kulisy życia domowego. Fotografia zmontowanej dla córeczki zabawkowej kuchni opisana jako kolejna zaliczona misja z gry: „Miałem sprawdzić operację 'Broken Fang', ale od Córy wjechała misja 'de_kitchen', którą ukończyłem z wyróżnieniem!”. Wątki prywatne pojawiają się także poza żartobliwą konwencją, przy czym zwykle zawierają wyraźne odniesienia e-Sportowe. Uwagę zwracają tu wpisy noszące zabarwienie nostalgiczno-rodzinne. Jeden z nich podkreśla znaczenie wsparcia mamy i siostry w dotychczasowej karierze: „M jak Małgosia. M jak Mama. M jak Siostra. Dwie Małgosie w teamie to był spoko chill układ. Dawne czasy, ale lubię wracać do tych wspomnień. Motywują, inspirują i przede wszystkim przypominają, jak to się wszystko fajnie w życiu ułożyło”. Wpis ilustruje zdjęcie w stroju codziennym. Nostalgiczny charakter ma również wpis opisujący pierwsze kroki w graniu, ilustrowany zdjęciem zawodnika sprzed około 20-tu lat, gdzie, jako mały chłopiec, ma założone słuchawki do grania. Ciekawy rys stanowią dwa wpisy inspiracyjne, w których „NEO” wyraża swój podziw dla Michaela Jordana, określając go jako inspirację we własnej karierze. Kolejny wpis poświęcony słynnemu koszykarzowi zawiera cytat podkreślający znaczenie talentu i współpracy w drodze do zwycięstwa. Wpis ilustruje fotografia drużyny w strojach sportowych w pozie podkreślającej kooperację i więź (zawodnicy we wzajemnym uścisku) w hali do zawodów e-Sportowych. Świadczy to o odczuwanym pokrewieństwie między e-Sportem a dyscyplinami tradycyjnymi, ponieważ zawodnicy z obu kategorii zmagają się z podobnymi wyzwaniem. Inne wpisy także odnoszą się do tematyki drużynowej. Do tej kategorii należy informacja o transmisji drużynowej rozgrywki wraz z lin-

kiem, gdzie stream odbywał się z profesjonalnym komentatorem. Wpis ten zawiera także charakterystykę emocji związanych z rywalizacją. Opatrzony został zdjęciem drużyny w strojach sportowych. Pojawił się także wpis informujący o awansie drużyny do Mistrzostw Polski ilustrowany fotografią zbiorową zawodników (w strojach codziennych). Do postów dotyczących relacji w drużynie zaliczyć można także fotografię „NEO” z kolegą z drużyny (oba w codziennych strojach zimowych). Wymowa wpisu nawiązuje do przyjaźni. Jest to także najpopularniejszy post, który wygenerował 4,9 tysięcy reakcji w postaci serduszek i polubień oraz 94 komentarze i 10 udostępnień. Posty „NEO” cieszą się nieco większą popularnością niż poprzednio omawianych zawodników. Regułą jest liczba reakcji powyżej tysiąca, rzadko jest to mniej niż 2-3 tysiące,

Znamienny w kwestii postrzegania e-Sportu jest post, w którym „NEO” prezentuje biceps (w stroju codziennym) jako formę wyzwania dla kolegi e-Sportowca grającego aktualnie w innej drużynie. W komentarzach ów kolega odpisał wspominając wspólne treningi na siłowniach w czasie wyjazdów turniejowych. Inny komentujący żartobliwie „ostrzega”, żeby zawodnik z e-Sportowca nie zmienił się w sportowca, na co „NEO” odpisał: *„A my zawsze byliśmy sportowcami! To 'e' się jakoś tak przyczepiło po drodze”*. Wpis ten zawiera nawiązanie do stylu życia typowego dla większości sportów tradycyjnych (trening siłowy, rywalizacja). Wynika z tego, że w e-Sporcie większe znaczenie ma dla „NEO” trzon nazwy niż przedrostek wskazujący na kojarzone z nerdami komputerowe powiązania.

Wśród opublikowanych postów znajdujemy także wpisy, które uznać można za dotyczące spraw szerszego środowiska e-Sportowego. „NEO”, podobnie jak „TaZ”, wziął udział w akcji piętnującej hejterskie zachowania kibiców e-Sportu. Jest to jego najdłuższy wpis, w którym podkreśla znaczenie dopingu fanów i ukazuje e-Sport jako jedną z dziedzin sportu. Wskazuje też na negatywne zachowania fanów, które mogą deprymować. Autor wpisu wyraża swoje wsparcie dla zawodnika, który w ostatnim czasie padł ofiarą fali krytycznych komentarzy. Jest to jeden z najpopularniejszych wpisów, który sprowokował 3,2 tysiąca reakcji oraz 170 komentarzy i 37 udostępnień. W tej kategorii znajduje się także wpis promujący studencki turniej e-Sportowy. Mamy również dwa wpisy dotyczące sprzętu. Jednym z nich jest link do znanego sklepu RTV z informacją o promocji na sprzęt komputerowy. Akcja firmowana jest przez innego e-Sportowca. Drugi wpis dotyczy zalet konkretnego modelu myszki do grania. Wpis opatrzono fotografią i opisem wskazującym na osobistą znajomość „NEO” z projektantem tego modelu.

Wart odnotowania jest fakt, że link do profilu zawodnika z transmisjami gier prowadzi do rozgrywek sprzed 7 lat. Wskazuje to na zaprzestanie tego typu aktywności promocyjnej. Profile prywatne poprzednio omówionych graczy, zwykle miały mniej formalny charakter i raczej kojarzyły się z frajdą typową dla amatorskiego grania w gry komputerowe. Tu jest podobnie, choć brak takiej aktywności w ostatnich latach symbolizować może przejście zawodnika na wyższy (profesjonalny) poziom.

W przypadku tego profilu zauważyć można treści odnoszące się do życia prywatnego (żartobliwy ton, sytuacje rodzinne, osobiste wspomnienia). Pozwala to na wniosek, że e-Sport stał się czymś więcej niż zawodem – stał się częścią tożsamości „NEO”. Opisy relacji w drużynie nacechowane są emocjami (wspólnotowość, przyjaźń). Pojawiają się tu także (choć nieco rzadziej niż u „TaZa”) elementy nawiązujące do spraw szerszego środowiska e-Sportowego (walka z niesportowymi zachowaniami kibiców, promowanie wydarzeń e-Sportowych). Regularnie także przewija się wątek postrzegania e-Sportu jako porównywalnego czy równorzędnego z innymi dyscyplinami sportowymi. Z analizy profilu „NEO” wyłania się obraz prywatnej strony osoby, która postrzega siebie jako zawodnika sportowego trenującego dyscyplinę, która zachowując swoistość, ma wszelkie cechy typowe dla innych odmian sportu.

Rozpatrując zawartość profilu przez pryzmat wyłonionych kategorii, zauważyć można względnie częste wykorzystanie humoru w komunikacji z fanami. Właściciel profilu chętnie także odsłania prywatną stronę swojego życia. Jednak zarówno humor, jak i treści osadzone w kontekście rodzinnym służą zwykle podkreśleniu identyfikacji z tożsamością e-Sportowca i zamiłowania do wybranej gry. W tym celu także stosowane są odniesienia do przeszłości, które podkreślają drogę przebytą przez zawodnika do obecnego punktu kariery. Reszta wpisów jest zorientowana głównie na teraźniejszość i najbliższą przyszłość. Typowy dla sportu nacisk na rywalizację (obecny choćby przy informacjach o oficjalnych rozgrywkach) koresponduje z podkreśleniem więzi między zawodnikami w drużynie. Wzgląd na relacje wspólnotowe jest zatem ważnym składnikiem bycia e-Sportowcem w przypadku tego zawodnika. Można zastanawiać się, czy nie jest to dla niego istotniejsze od samej rywalizacji. Taką interpretację zdają się sugerować zdjęcia i wpisy przedstawiające sytuacje, w których członkowie drużyny występują w strojach codziennych, tym samym bardziej przypominając grono kolegów niż zawodników.

Obrazu sportowej identyfikacji dopełniają posty zaangażowane w sprawy e-Sportowego środowiska oraz fotografia podkreślająca wysportowaną sylwetkę (prezentacja bicepsów). Ważnym tropem jest tu także wpis sugie-

rujący wieloletnie związki ze sportem: „Zawsze byliśmy sportowcami”.

Znaczącym sygnałem sugerującym postępujące odchodzenie od konotacji z nerdami zdaje się zaniechanie przed kilkoma laty aktualizowania profilu z transmisjami gier indywidualnych, które u poprzednich graczy miały nieco „lżejszy”, raczej rozrywkowy i mniej oficjalno-sportowy charakter. Natomiast za wątek standardowo kojarzony z nerdami uznać można wpisy dotyczące sprzętu komputerowego służącego do grania.

Profil „NEO” najsukuteczniej angażuje osoby odwiedzające. Pozostawiły one 34347 serduszek i polubień, 814 komentarzy a posty autora udostępniono sześćdziesięciokrotnie. Liczby te wypadają tym bardziej imponująco, że fanpage ten obserwuje o kilkadziesiąt tysięcy mniej osób (221 000) niż poprzednich graczy („Snax” – 263 000, „TaZ” – 274 000). Najwyraźniej styl komunikacji „NEO” efektywniej prowokuje do podejmowania interakcji za pomocą wirtualnych narzędzi typowych dla profili społecznościowych.

Podsumowanie

Analiza facebookowych profili czołowych polskich e-Sportowców wykazuje wyraźną identyfikację ze sportowym aspektem omawianej dyscypliny. Pierwszy analizowany fanpage („Snax”) zdaje się jednocześnie silnie związany z nerdowym biegunem omawianego tu spektrum. Prezentuje się tu wizerunek nieco mniej nasycony profesjonalizmem, z wyraźną obecnością elementów typowych dla hobbystycznego grania w gry komputerowe. U następnych dwóch zawodników identyfikacja sportowa jest silniej akcentowana. W jednym przypadku szczególnie widać aktywność i zaangażowanie zawodnika w życie środowiska e-Sportowego. W drugim mamy wgląd w wybrane fragmenty życia prywatnego, z których wynika, że bycie e-Sportowcem stało się częścią tożsamości. Zawodnicy stosują rozmaite strategie komunikacyjne. Pojawia się tu całe spektrum treści wpisujących się w wygenerowane kategorie analityczne. Niezależnie od tego, czy postawią na humor, zabawę, wspólnotowość, rywalizację, treści jednostkowe, czy grupowe, potrafią je dostosować do przyjętej identyfikacji. Nawet niekojarzący się zwykle ze sportem profesjonalnym kontekst prywatny, może posłużyć do podkreślenia tożsamości sportowca. Nie ma również znaczenia, czy odnoszą się przy tym do przeszłości, czy raczej skupiają się na teraźniejszości (najczęściej) lub przyszłości. Każdy rodzaj treści może być wykorzystany do podkreślenia wybranych znaczeń. Konotacje z nerdami, choć obecne tu i ówdzie (miejscami wyraźnie), zdają się w mniejszości. Element stereotypu nerda, który, jako wartościowany pozytywnie, został włączony do wizerunku własnego przez wszystkich badanych zawodników, to znajomość i zamiłowanie do sprzętu komputerowego. Zawodnicy dają temu wyraz, promując okreśło-

ne sklepy lub produkty. Być może takie odchodzenie od skojarzeń z nerdami jest odpowiedzią na wątpliwości co do zasadności uznania e-Sportu za właściwą dyscyplinę sportową. Zawodnicy chcą podkreślić swój profesjonalizm i odmienność od zwykłych miłośników gier komputerowych i podążają ścieżką profesjonalizacji wytyczoną przez oficjalne kanały i instytucje zajmujące się e-Sportem. Może to być także dziedzictwo negatywnych skojarzeń wizerunkowych, które do niedawna dominowały w postrzeganiu nerdów. Przypuszczać można, że wraz ze wzmocnieniem pozycji e-Sportu i oswojeniem się opinii publicznej ze specyfiką tej dyscypliny oraz postępującym upowszechnieniem pozytywnych skojarzeń z wizerunkiem nerda odzeganie się od nerdowskich konotacji może słabnąć. Potencjał takich odniesień może wręcz zyskać na znaczeniu przy promocji i rekrutacji nowych zawodników. Sednem e-Sportu jest przecież granie w gry komputerowe. Zatem właśnie miłośnicy tej aktywności stanowią naturalny rezerwuariusz przyszłych fanów i zawodników. Czy będziemy świadkami zwrotu, który zaowocuje wyrażniejszym wprzęgnięciem pozytywnych wartości kojarzonych z nerdami do wizerunku e-Sportowca? Na to odpowiedzieć będą mogły, za jakiś czas, podobne (lub szersze) badania poświęcone omawianej tu tematyce. Zauważyć bowiem należy, że niniejsze opracowanie ma walor przyczynkowy/wstępny do rozpoznania kwestii autokreacji wizerunku e-Sportowców. Jest tak nie tylko z uwagi na stosunkowo ograniczoną skalę dokonanych tu analiz, ale i z uwagi na dużą dynamikę wciąż trwającego procesu budowania wizerunku samej dyscypliny, z którym to procesem wizerunki zawodników pozostają w relacji przyczynowo-skutkowej.

Literatura | References

- ABANAZIR C. (2018), Institutionalisation in E-Sports, *Institutionalisation in E-Sports: Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), https://www.academia.edu/45606949/Institutionalisation_in_E_Sports [data dostępu: 21.07.2021].
- BARNICKI W. (2019), Kulturowy aspekt e-sportu w wybranych dyskursach medialnych, [w:] *Sport i turystyka w perspektywie nauk społecznych. Tradycja i współczesność*, red. M. Zowisło, J. Kosiewicz, AWF, Kraków.
- BEHNKE M. (2020), Czy esport jest sportem? Tak! <https://amu.edu.pl/dla-mediow/komunikaty-prasowe/czy-esport-jest-sportem-tak!> [data dostępu: 20.04.2021].
- CICHOSZ P. (2019), Geek czy nerd – kim są i czym się różnią?, <https://>

highlab.pl/geek-czy-nerd-kim-sa-czym-sie-roznia/ [data dostępu: 21.07.2021].

CIESIELSKI P. (2010), Sport elektroniczny – nowy trend rozwoju przedsiębiorczości w gospodarce elektronicznej, http://www.skolar.umk.pl/pdf/Ciesielski_2010.pdf [data dostępu: 20.04.2021].

DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [w:] Społeczne zmagania ze sportem, red. Ł. Rogowski, R. Skrobicki, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań.

EGLISTON B. (2018), E-sport, phenomenality and affect, *Transformations Journal* 31, <https://eprints.qut.edu.au/202495/> [data dostępu: 21.07.2021].

GABREN M. (2019), Którzy polscy esportowcy wygrali najwięcej pieniędzy? Nisha rozdzielił NEO i TaZa, <https://cybersport.pl/217258/ktorzy-polscy-esportowcy-wygrali-najwiecej-pieniedzy-nisha-rozdzilil-neo-i-taza/> [data dostępu: 20.04.2021].

HEBBEL-SEEGER A. (2012), The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming, *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 13(2).

JENNY S. E., MANNING D. R., KEIPER M. C., OLRICH T. W. (2017), Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of „Sport”, *Quest*, 69(1).

KANIA K. (2020), Czy odbędą się XXXII Letnie Igrzyska Olimpijskie? I kiedy e-sport stanie się częścią katalogu dyscyplin olimpijskich? <https://prawosportowe.pl/a/czy-odbeda-sie-xxxii-letnie-igrzyska-olimpijskie-i-kiedy-e-sport-stanie-sie-czescia-katalogu-dyscyplin-olimpijskich> [data dostępu: 20.04.2021].

KONECKI K. (2008), Wizualna teoria ugruntowana. Rodziny kodowania wykorzystywane w analizie wizualnej, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 4(3).

KONECKI K. (2010), Wizualna Teoria Ugruntowana: nauczanie teorii ugruntowanej przy pomocy obrazów i analizy wizualnej, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 6(2), <http://www.qualitativesociologyreview.org> [data dostępu: 21.07.2021].

KONECKI K. (2012), Wizualna teoria ugruntowana. Podstawowe zasady i procedury, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 8(1).

MARCINOSKA L. (2016), Czy esport jest sportem? I co z tego wynika?, [w:] *Biuletyn Nowych Technologii.*, https://www.wardynski.com.pl/biuletyn_nowych_technologii/2016-04/B12_PL_Czy_e-sport_jest_sportem.pdf [data dostępu: 20.04.2021].

- MATUSZCZYK B. (2017), Autokreacja wizerunku Roberta Makłowicza na przykładzie programu telewizyjnego „Makłowicz w podróży”, [w:] Problemy języka i tekstu w perspektywie historycznej i współczesnej, red. B. Mitrenga, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- MIGLIACCIO E. (2021), Nelly the nerd? How video games are helping Korda handle No. 1. <https://www.golfchannel.com/news/nelly-nerd-how-video-games-are-helping-korda-handle-no-1-pressure> [data dostępu: 21.07.2021].
- PARRY J. (2018), E-sports are Not Sports, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419> [data dostępu: 21.07.2021].
- POLSKA Liga Esportowa. Raport (2020), <https://drive.google.com/file/d/1sP095Zk-Xfv00CREb-81KNa0Vg7dh1SQ/view> [data dostępu: 20.04.2021].
- PRAWNE aspekty e-sportu, Prawo Internetu (2019), <https://prawointernetu.eu/prawne-aspekty-e-sportu/> [data dostępu: 20.04.2021].
- SZTOMPKA P. (2012), Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- SZULC M. (2019), Od gatunku do wizerunku. Autokreacje blogerów mody w mediach społecznościowych, Rozprawa doktorska opublikowana pod adresem: https://bip.amu.edu.pl/_\data/assets/pdf_file/0025/123838/Szulc-Magdalena_rozprawa-doktorska.pdf [data dostępu: 20.08.2021].
- TOMASZEWICZ Z. (2020), „Grasz w gry, bo chcesz się przypodobać”. Jestem dziewczyną nerdem, oto co usłyszałam od facetów, <https://natemat.pl/296403,dziewczyna-nerd-mezczyzni-uwazaja-ze-kobiety-graja-w-gry-dla-atenencji> [data dostępu: 20.07.2021].
- WIDOMSKI M. (2020), E-sport jako element zarządzania marką sportową, Poszerzamy horyzonty, 21(1), Słupsk.
- <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/nerd> [data dostępu 20.07.2021].
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://nowewyrazy.pl/haslo/nerd.html> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://nowewyrazy.pl/haslo/nerdzic.html> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://rankingi-sportowe.pl/ranking-esport/\#tekst> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/filipneokubski> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/g5taz> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/snaxfz> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/HNRS> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/neog5> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/snax> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/g5taz> [data dostępu: 20.04.2021].

https://www.youtube.com/watch?v=9lLqC4lbZbE\&ab__channel=Snax [data dostępu: 20.04.2021].

II

FORUM OTWARTE

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.13>**Nataliia Pohorila***

Ukrainian Catholic University, Lviv, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8807-911X>e-mail: pohorila@ucu.edu.ua

REGIONAL CULTURES OF UKRAINE AND PERCEPTIONS OF POVERTY

REGIONAL CULTURES OF UKRAINE AND PERCEPTIONS OF POVERTY

Keywords: poverty, individual blame, social blame, regional culture.

The paper presents pondering on the perception of poverty. Tries to explain when and why people blame the poor for their laziness and the lack of willpower. Interregional variation in the individual blame is explained from the point of view of economic development and local/regional culture. State paternalism, materialism and xenophobia are analysed as the cultural constructs that may influence the popular perception of poverty as a poor's fault – the interregional difference in the individual blame in Ukraine. The data for analysis are taken from the European Value Survey, 2008. It was found that state paternalism is inversely correlated with individual blame except for five northern oblasts of Ukraine, where people higher scored on the state paternalism tend to blame the poor more, not less. The discussion of the result appeals to the rapid economic development of the metropolitan area (Kiev-city) that propels individualism, while the cultural hypothesis emphasises the importance of the history of the relationship with private property.

* **Nataliia Pohorila** – Ph. D. in sociology; research interests: regional studies, political culture, social capital.

KULTURY REGIONALNE UKRAINY A POSTRZEGANIE UBÓSTWA

Słowa kluczowe: ubóstwo, wina jednostki, wina społeczna, kultura regionalna

Artykuł przedstawia rozważania na temat postrzegania ubóstwa. Próbuje wyjaśnić, kiedy i dlaczego ludzie obwiniają biednych za ich lenistwo i brak silnej woli. Zróżnicowanie między regionami w zakresie winy jednostki wyjaśniono z punktu widzenia rozwoju gospodarczego i kultury lokalnej/regionalnej. Przeanalizowano paternalizm państwowy, materializm i ksenofobię jako konstrukty kulturowe, które mogą wpływać na powszechne postrzeganie ubóstwa jako stanu zawinionego przez biednego – różnice między regionami w postrzeganiu winy jednostki na Ukrainie. Dane do analizy pochodzą z badania European Value Survey, 2008. Stwierdzono, że paternalizm państwowy jest odwrotnie skorelowany z winą indywidualną, z wyjątkiem pięciu północnych regionów Ukrainy, gdzie osoby z wyższymi ocenami paternalizmu państwowego mają tendencję do przypisywania ubogim większej, a nie mniejszej winy. W dyskusji nad wynikami odwołano się do szybkiego rozwoju gospodarczego obszaru metropolitalnego (Kijów), który sprzyja indywidualizmowi, natomiast hipoteza kulturowa podkreśla znaczenie historii relacji z własnością prywatną.

My interest in poverty perception inspired me to observe a trend in this field which is contrary to the expected. It was assumed that blaming the poor for their possible laziness and financial failures related to the Anglo-Saxon culture of individualism is more common than in Eastern Europe. However, contrary to expectations, in Central and Eastern Europe, the burden of the poor for poverty is more significant. In the 1980s, in Western Europe, blaming the poor for their situation (individual blame) decreased significantly and is now much less popular than blaming the system for poverty (social injustice) (Figure 1). At the same time, the frequency of explaining poverty through social injustice increased in all European countries, and in 1990 it became twice as popular as blaming the individual for their poverty. This change was probably due to the experience of the economic crisis in the 1980s, which hit the UK particularly hard and the rise in structural unemployment. In the first decade of the twenty-first century, the level of individualised blame slightly gained popularity, but it still did not reach the level of the 1970s. The general tendency is that individual blame is leftover from the past. Therefore, one may wonder

what tendency should be expected in the post-communist Central and Eastern European countries, which experienced the transformational shock and the period of primary capital accumulation? Are the lasting influences of non-individualist culture stronger than the influence of systemic changes?

The analyses of empirical data show that a greater percentage of the population from Central and Eastern European countries indicate laziness and the lack of will of individuals as causes of individual blame than in Western Europe (even compared to the level of the 1970s) (Eurobarometer 1976; EVS 1990; 2008) (Figure 1). James Kluegel and his colleagues from the research project “Social Justice and Political Change” (Kluegel and others 1995) noticed that more indications concerned individual and social blame among Central and Eastern Europe respondents. The authors then interpreted it as a sign of immaturity of social perception in post-communist Europe, recently after liberal ideology became popular and the egalitarian-ethical one had not yet lost its strength. However, this explanation was adequate when interpreting the research results in 1991, but it did not fit those of 2008. The tendency of the coexistence of mutually exclusive opinions turned out to be relatively constant – the experience of social inequalities and tensions caused by market development did not contribute to the decline in the popularity of *individual blame*.

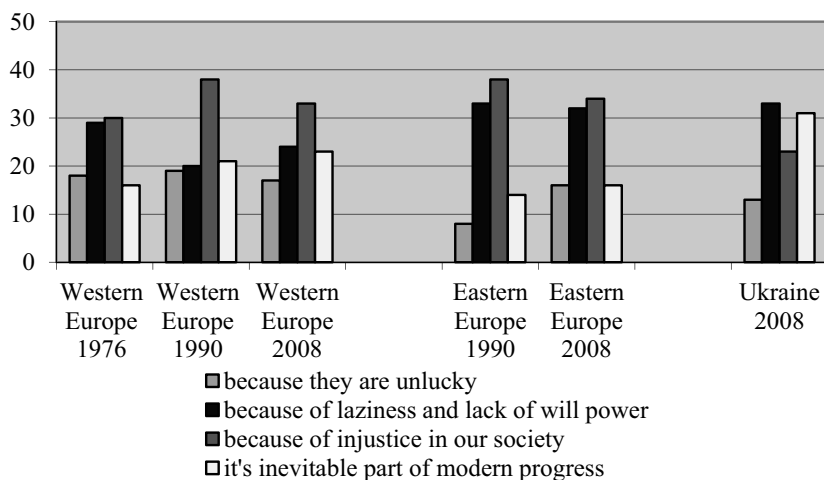


Figure 1. Perception of the causes of falling into poverty, Ukraine and other countries (in %) (Responses to the question: “Why are there people in this country who live in need?”).

Source: European Value Survey 2008, Ukraine.

The analysis of the case of Ukraine seems interesting because the Ukrainian data expose considerable interregional differences along the lines of historical divisions, and the economic indicators undoubtedly differentiate Ukrainian regions less than Ukraine and other countries. Such an analysis will be carried out later in the text.

The article examines the impact of three worldviews on the perception and definition of reasons for poverty: state paternalism, materialism and xenophobia.

The attitude to the state's role in the perception of the poor and poverty is important. The state plays a significant role for aid-dependent members of society, especially in the communist system. Traditionally, it was believed that reliance on state care was especially felt in industrial regions where most large state-owned enterprises were located (in the east of the country). However, in another study, the European Social Survey, in which Stefan Svalfors (2013) examined the attitude of Europeans to the role of states in socially significant matters, the interregional differences were telling. Five aspects were distinguished regarding job security, health care systems, a decent standard of living for the unemployed and the elderly, and kindergartens for children of working parents. The north had the minor pro-state position in contrast to the south, where it was the most pro-state in each of the five aspects.

Preference for materialist and financial perception of the world is called here an indicator of materialism. In Ukraine, little research has been done on the index of materialism; it was measured in different ways. Internationally, Ronald Inglehart's (2000) materialistic-post-materialist life goals index was studied in WVS¹. In the European EVS² study, the Schwartz value scale (Schwartz and Bilsky 1990) was applied, which showed the outstanding European wealth valuation by Ukrainians (Magun and Rudnev 2007). Russell Belek's materialism scales were investigated based on "none-generosity", envy, and possessiveness (Belk 1984). This scale was also tested on the national sample (Pohorila 2019), and significant regional and rural-city differences were shown.

The third variable to be analysed is the xenophobia index – intolerance to specific categories of the population: in the EVS study, these are "people with a criminal past", "heavy drinkers", "immigrants/foreign workers", "drug addicts", "people of a different race", "AIDS patients", and "homosexuals". This indicator has been observed since the beginning of the European Value Survey in the 1970s. It is the highest among those respondents who listed

¹WVS – World Value Survey.

²ESS – European Value Survey

marginalised social categories as unwanted neighbours. According to the marginalisation theory, the poor are also members of the “marginalised”, “strangers” groups of society, at least for the part covered by the survey study.

The history of Ukraine gives an idea of deeper reasons for the attitude towards poverty than the individual experiences of the transformation in the 1990s. A threat to property rights, experienced several times, could have caused private property, possession of money and objects, wealth and poverty to be interpreted differently than in Western Europe. The deprivation of Kozakam’s autonomy and property rights, the brutal interruption of the rebirth of the peasants after the abolition of serfdom by the Bolshevik Revolution and entirely stopped by Stalinist collectivisation, as well as the failure of reforms in the 1990s, could only increase the feeling of threat to property. Such a lasting experience of the insecurity of property in a country living off agriculture may have formed a resistance to the idea of sharing income with one’s neighbour for fear of another “taking away” the property. Perhaps such attitudes can be described as the “habitus of non-sharing”.

This “habitus of non-sharing” could be captured by the three approaches mentioned above: state paternalism, materialism and xenophobia. Paternalism can mean that the burden of the provision for, above all, the poor is placed on the state. Because the support of the poor belongs to the state, the others should not feel sorry for those who need it because it is not their responsibility. Materialism is strongly connected to the possession of things and money, so diligence is a way to get them. In such a perspective, laziness is condemned. Xenophobia embodies the values of a mainstream industrial type society based on work ethics and consumerism and condemns the marginalised groups that threaten to underpin such a society.

Hypothesis about the influence of regional cultures in Ukraine

Due to the geographical, economic, historical and cultural diversity of Ukrainian regions, this habitus of non-sharing may also be diverse. The data presented below indicate that this is indeed the case.

Figure 2 shows that only the west of the country resembles Central and Eastern Europe regarding the system of the respondents’ indications: the majority – to individual and social blame (nearly 30% each). The rest of the regions show various combinations of voices with no clear dominance of either option. The north and the south have the highest percentages of the population speaking in favour of individual blame. The data about north is fascinating because, together with explaining poverty resulting from

personal failure, individual factors account for the majority (i.e. 64%) of all statements, 1.5 times above the national level (46%). Individual blame here is twice as significant as in the centre of Ukraine (42% and 22.5%). The difference is statistically significant at the level of 1%, also between the west and the east.

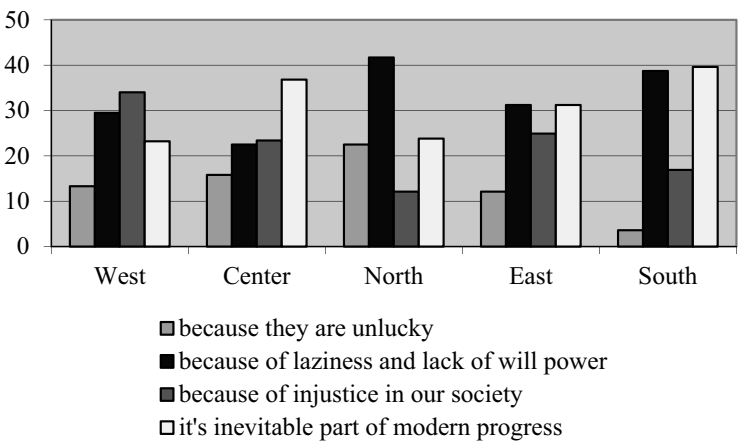


Figure 2. Perception of the causes of falling into poverty. Differentiation by regions of Ukraine, (Responses to the question: "Why are there people in this country who live in need?") (%).

Source: European Value Survey 2008, Ukraine.

One may wonder whether the reference to regional cultures would help explain the differences in the perception and explanation of poverty. These cultures can show the social and moral climate contributing to the formation of opinions about poverty as one of the themes that evoke emotions while being very publicised.

In the past, the territory of Ukraine had a similar situation to many countries on the frontier of civilisation. Then, a private property had to be defended by the population, often on their own. Cossack teams formed to defend the borderlands of Ruthenia-Ukraine were ready to form state autonomy under the aegis outside the borders of power. Although the Hetmanate, the state of the Cossacks, existed quite a long time ago (16th-18th century) and not for long (150 years) and did not defend the property rights of the bourgeoisie and peasants, these experiences could have a profound impact on historical memory.

There is a wealth of literature on the importance of regional divisions and differences in political awareness and national identity. These are publications in the field of sociology (Khmelko and Wilson 1998; Arel 2006; Stegnyy and Churylow 1998), political geography (Barrington and Herron 2004, Birch 2000) and political science (Pirie 1996, Reisinger, Shulman 2005). This research is valuable because it considers the differences in Ukraine regarding the language used, economic structure, participation of the urban population, political attitudes and voting behaviour. Thanks to this research, we can tell a lot about the cultural and demographic specificity of the regions, especially the opposition between western Ukraine and eastern Ukraine, or the west with the south-central and east.

This opposition is justified from the point of view of both history and contemporary economic processes. The specificity of the north-central region, which includes the land inhabited for the longest by ethnic Ukrainians, with the first attempts to gain autonomy in the Cossack lease, is much less noticeable. The influence of ownership relations history on the awareness of this region's inhabitants has not been studied yet.

Do the indicators explaining the causes of poverty in Ukraine (paternalism, materialism and xenophobia) differ in the regions? The table below shows the differences.

Table 1

Stability over time of some indicators in EVS and WVS, 1995-2008, Ukraine

State paternalism – saved scores of factor analysis of three questions: agreement with statements: “Government ownership of business and industry should be increased”, “State should take more responsibility to ensure that everyone is provided for”, “State should control firms more effectively”.			
	1995 (WVS)	1999 (EVS)	2008 (EVS)
West	-	0	0
Center	0	0	0
North	0	0	0
East	0	0	0
South	0	0	0

Materialism (“Here are two changes in our way of life that might take place in the near future. Please tell me for each one, if it were to happen whether you think it would be a good thing, a bad thing, or don’t you mind?” a. More emphasis on money and material possessions – “good thing”)			
West	0	0	0
Center	0	0	0
North	0	+	++
East	0	0	0
South	0	-	-
Xenophobia (“There are various groups of people on this list. Could you please sort out any that you would not like to have as neighbours? Sum of the mentions “people with a criminal past”, “heavy drinkers”, “immigrants/foreign workers”, “drug addicts”, “people of a different race”, “AIDS patients”, and “homosexuals”).			
West	0	-	+
Center	++	+	-
North	0	+	+
East	-	0	0
South	-	0	0
Eta ²	0.036	0.019	0.012

(++) – in questions about materialism, it means that the index is 10 percentage points higher than the national index; (+) – 7 to 10 percentage points higher; (0) – differs from the national one +/- 1-6 points; (-) means that the index is 10 percentage points lower than the national index; (-) – 7 to 10 percentage point lower. (++) – in the xenophobia index, it means that the index is statistically significantly higher than the average for Ukraine at the level of 1%; (+) – in the xenophobia index means that the index is statistically significantly higher than the average for Ukraine at the level of 5%; (0) – does not differ from the statistically mean; (-) means that the indicator is significantly lower than the average for Ukraine at the level of 5%.

Source: European Value Survey (EVS) and World Value Survey (WVS) – 1995, 1999, 2008.

A visible indicator of paternalism does not differ between regions. The results indicate a more frequent maternal orientation in the north, especially in 2008. The centre had a strong level of xenophobia in 1995, then things changed, and in 2008 it was the west and the north that were the most xenophobic³.

The results of these comparisons suggest two competing hypotheses to be tested. A more substantial influence of paternalism on the perception

³It should be noted, however, that the xenophobia index in a given case does not include Jews, a group that is important to Ukraine due to its role in the history of ethnic conflicts in Ukraine. This category of optional responses was only included in the 1999 and 2008 EVS studies and was not taken into account for the sake of comparability. The inclusion of the attitude towards Jews in the xenophobia index in 2008 raised the Eta² ratio to 0.033 and marks the north as the most anti-Semitic region.

of poverty would speak of a greater importance of the Soviet culture. A paternalistic state and a planned economy placed the responsibility for security on the state and treated the causes of poverty as social ones.

The impact of materialism and xenophobia would vary across regions as the indicators of these social characteristics differ. The historical background implies a stronger influence of materialism and xenophobia in blaming the poor for their poverty because the “non-sharing” habitus requires protecting one’s property from possible redistribution attempts. These impacts were analysed using multilevel logistic regression.

Logistic regression results

Multilevel logistic regression (MLA) compares the effects of variables at the individual level with the effects of variables at the macro level. I use the concept of “region” as a territorial community characterised by specific experience, identification, values and behaviour; the inhabitants of the region can create a moral atmosphere that can reduce or eliminate the influence of individual factors such as, for example, ethnicity (Stegniy and Churylow 1998).

In other words, in the light of cultural theory, the influence of the moral atmosphere of the regions may be stronger than the influence of individual conditions. Multilevel logistic regression (MLA) was performed on the 2008 data to test the assumption. The region’s influence was controlled by including 25 circuits (“oblast” as an administrative unit) as a macro-level variable.

The dependent variable was the choice of the answer (zero-one), blaming laziness and lack of motivation as the cause of poverty (option two in answer to the question: “Why are there people in this country who live in need? Here are four possible reasons. Which reason do you consider to be most important?”). The independent variables were such parameters as paternalism, materialism, i.e. the variable “support for the increase in the importance of money in the future”, xenophobia, demographic variables (gender, age, education, income, religiosity). After the analysis at the unit level, it was found out that there was no significant influence of the demographic variables, therefore not included in the final model and not shown in the table below.

Table 2

Results of MLA logistic regression of paternalism, xenophobia and materialism on blaming the poor for laziness and lack of willpower, coefficients, statistical error and significance level ($N = 1073$)

	Model I	Model II	Model III
<i>Individual-level</i>			
Xynophobia	0.067 (0.050)	0.066 (0.050)	0.057 (0.050)
Paternalism	-0.193** (0.070)	-0.169* (0.071)	-0.165* (0.070)
Materialism	0.150 (0.076)	0.155* (0.076)	0.155* (0.076)
Constanta	-1.344** (0.255)	-1.313** (0.249)	-1.250** (0.242)
<i>Regional level</i>			
Paternalism		-0.850* (0.390)	
<i>Random effect</i>			
Intercept	0.533 (0.138)	0.473 (0.131)	0.262 (0.149)
Residual (Paternalizm)			1.603 (0.619)
Log likelihood	-660	-657	-655
Wild X^2	13.25	18.35	16.53

Source: data from European Value Survey 2008, own calculation.

State paternalism turned out to be the most important predictor of individual blame both at the individual and macro level – people with a higher rating of state property showed a lower level of poverty blame on others. Paternalism has also shown a significant influence at the county level – more pro-state administrative units have a lower individual blame level. Materialism is positively correlated with the tendency to blame poverty on the individual level; the factor is significant at the 5% level. Xenophobia has a shallow impact both on the individual and on the administrative units level.

Paternalism has proved to be the only variable that is “regional culture” in nature, meaning that it significantly impacts when the observation units are “oblasts” rather than respondents. Therefore, the effect of this variable was studied separately on two levels simultaneously to check whether the effect is similar in each region (Model II and Model III). However, a statistically significant residual in Model III shows that the effect of paternalism on individual blame varies across administrative units (oblasts). When the regions were checked separately, it was revealed that five regions of the north are the only ones where the correlation between individual

blame and paternalism is positive, i.e. greater paternalism coexists with higher individual blame.

The results interpretation

The analysis shows that the north of Ukraine is a region distinguished by the strongest degree of blaming the poor and explaining poverty by the actions of individuals (laziness and lack of motivation). The region ranks relatively high on the scales of paternalism and materialism. Due to the history and necessity of defending property rights, the region can be described as the “non-sharing” habitus cradle. The result of the conditions could be highly developed individualism and materialism, which in consequence pushes responsibility for people who cannot cope to the margin and causes reluctance to altruistic actions.

Is there an alternative economic theory to explain this distinction? Does the theory that the systemic change occurs most quickly in the largest metropolis of Ukraine – Kyiv, which is located in the north of the country – explain anything?

Kyiv is considered to be the most lively market for goods, services and finances. Therefore, perhaps the hypothesis of the individual stage of primary capital accumulation would be more helpful. Since the reforms in Ukraine were significantly delayed, it can be assumed that the most developed regions are still in the phase of capital accumulation, which may explain the strong individualism in the perception of poverty.

However, this explanation also presents some difficulties. Why in the towns and villages of Chernihiv, Zhytomyr and Sumy regions, i.e. the northern districts, an individualistic culture typical of a rapidly developing metropolis was to be formed? The basis for answering this question could be provided by statistical data on the nature of employment (including illegal employment) in the inhabitants of northern and central oblasts.

The 2001 census data show that in 5 out of 15 Kyiv regions, 30% of the population commute to work to Kyiv. In the Chernihiv and Zhytomyr region, the share of commuters ranges from 0.5 to 10% of the population. Living family ties between migrants and their families may cause the diffusion of individualistic values. However, checking this hypothesis would require statistical data on migrants' employment and research on the axionormative orientation of migrant families.

Conclusions

The conducted analyses show the way of building models of explaining the poverty perception by considering regional differences. The increase

in blaming an individual for her/his poor financial condition can be explained by the fact that the region is undergoing a dynamic development of the market economy (the primary capital accumulation phase). Crisis experiences can lower the individual blame rate, but not always. The high individual blame index in Eastern Europe can be explained by the fact that these countries are at an earlier stage of market economy development than Western Europe.

Are there any deeper roots of regional variations in the burden of individual blame? The persistence of individual blame in some regions at a relatively high level can be explained by deeply entrenched traditions of materialism and differences regarding private and state ownership. The unique backgrounds of countries such as Ukraine lies in the fact that regions present traditions that weaken or strengthen individualism concerning wealth, success, failure and poverty.

The limitation of this analysis is the scarcity of comparative data on the perception of poverty in Ukraine. The lack of further data does not conclude the durability of the described differences in the perception of poverty. There is, however, the possibility that the economic and cultural hypotheses may not be tested even if larger samples of value studies become available in the future. The hypothesis of regional cultures is based on the concept of identity and habitus, and empirical research shows the weakness of collective identities in comparison with easily tangible personal parameters: gender, age, income, and position at work. In Elias' terminology, there is the concept of core and peripheral elements of a habitus (Elias 1996). Core elements are less tangible in times of stability, but they become more visible in intense changes or crises because they have a historical background. That is why, perhaps the cited statistical models are pretty weak.

Long-term comparative research is the only tool that would help test the theory of habitus or regional culture. More in-depth studies of attitudes towards material property than those used by Inglehart to analyse materialism-post-materialism would be helpful. This research could provide more information on the meanings attributed to poverty and wealth in countries where social stratification is a recent experience and where the enrichment and impoverishment patterns differ from Western countries.

Literatura | References

- AREL D. (2006), La face cachée de la Révolution Orange: 'Ukraine en négation face à son problème régional, "Revue d'études comparatives Est-Ouest", 37(4), pp. 1-41.
- BARRINGTON L. W., HERRON E. S. (2004), One Ukraine or Many? Regionalism in Ukraine and Its Political Consequences, "Nationalities Papers", 32(1), pp. 53-86.
- BELK R. W. (1984), Three Scales to Measure Constructs Related to Materialism: Reliability, Validity and Relationships to Measures of Happiness, "Advances in Consumer Research", 1, pp. 291-97.
- BIRCH S. (2000), Interpreting the Regional Effect in Ukrainian Politics. "Europe-Asia Studies", 52(6), pp. 1017-1041.
- ELIAS N. (1996), The Germans Power Struggles and the Development of Habitus on the Nineteenth and Twentieth Centuries. Columbia University Press, New York.
- EUROPEAN Value Survey (2008), <https://europeanvaluesstudy.eu/methodology-data-documentation/data-downloads/> (link to the GESIS data archive: <https://dbk.gesis.org/dbksearch/GDESC2.asp?no=0009\&DB=E>, [access: 27.05.2021].
- INGLEHART R. (2000), Modernisation, Cultural Change and the Persistence of Traditional Values. "American Sociological Review", 65 (February), pp. 19-51.
- KHMELKO V., WILSON A. (1998), Regionalism and Ethnic and Linguistic Cleavages in Ukraine' Contemporary Ukraine: Dynamics of Post Soviet Transformation, "Nationalities Papers", 32(1), pp. 60-80.
- KLUEGEL J. R., MASON D. S., WEGENER B. (1995), Social Justice and Political Change. Public Opinion in Capitalist and Post-Communist States. New York: Aldine de Gruyter.
- MAGUN V., RUDNIEV M. (2007), Zhyzniennyje tsennosti nasielienia: sravniennije Ukrainy s drugimi stranami, [in:] Ukrainskoje obshchestvo v evropejskom prostranstwie, eds. J. Golovacha, S. Makieiev, Instytut sotsiologii natsionalnoi Akademii Nauk, Kiev, pp. 227-273.
- MYKHENKO V., SWAIN A. (2010), Ukraine's Diverging Space-Economy: The Orange Revolution, Post-Soviet Development Models and Regional Trajectories, "European Urban and Regional Studies", 17, pp. 141-165.

- OORSCHOT VAN V., HALMAN L. (2000), Blame or Fate, Individual or Social? An international comparison of popular explanations of poverty. "European Societies", 2(1), pp. 1-28.
- PIRIE P. S. (1996), National identity and politics in Southern and Eastern Ukraine, "Europe-Asia Studies", 48(7), pp. 1079-1104.
- POHORILA N. (2019), Envy and Life Satisfaction in Ukraine, [in:] Regionalism without regions, eds. U. Schmid, O. Myshlovska, CEU Press, Budapest.
- SCHWARTZ S. H., BILSKY W. (1990), Toward a theory of the universal content and structure of values: Extensions and cross-cultural replications, "Journal of Personality and Social Psychology", 58(5), pp. 878-891.
- SHULMAN S. (2005), National Identity and Public Support for Political and Economic Reform in Ukraine, "Slavic Review", 64(1), pp. 59-87.
- STEGNIY O., CHURYLOW M. (1998), Regionalism as a subject of sociological research, Salang, Kiev.
- SVALFORS S., KULIN J. (2013), Class, Values, and Attitudes Towards Redistribution: A European Comparison, "European Sociological Review", 29, pp. 155-167.
- WORLD Value Survey (1995), (1999), (2008), <http://www.worldvaluessurvey.org/WVSDocumentationWV3.jsp>, [access: 27.05.2021].

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.14>**Piotr Michalak***

Work Glob sp. z o.o

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4751-5100>e-mail: piotr.michalak@workglob.pl

W POSZUKIWANIU LEPSZEGO ŻYCIA. EKONOMICZNE DETERMINANTY DECYZJI O POZOSTANIU W POLSCE UKRAIŃSKICH MIGRANTÓW ZAGRANICZNYCH

IN SEARCH OF A BETTER LIFE. ECONOMIC DETERMINANTS OF
THE DECISION TO STAY IN POLAND BY UKRAINIAN FOREIGN
MIGRANTS

Keywords: labour migrations, neoclassical migration theory, sociology of the labour market, migration projections, Ukrainian migrations to Poland.

The main goal of the study is to identify the determinants of economic migration decisions of Ukrainian immigrants in the context of their possible stay in Poland. Due to the nature of temporary labour migrations, the author considers as particularly important those determinants of migration decisions which are related to economic factors, connected with functioning on the labour market. Thus, the considerations are located within the framework of neoclassical economic theories of migration. The purpose of this study is to reconstruct a catalogue of barriers that may constitute a deterrent for subsequent or more permanent migration decisions. It is assumed that failure to meet the needs and lower than anticipated level of expectations of Ukrainian migrants, related to their professional work, constitute a factor inhibiting and destimulating their decision to stay in Poland. The analysis of the data collected during qualitative interviews with Ukrainian migrants (IDI, $N = 36$) allowed to create a typology of these barriers and to exemplify those related to the labour market. The

* **Piotr Michalak** – magister politologii, badacz niezależny; zainteresowania naukowe: procesy migracyjne, rynek pracy, socjologia mobilności, socjologia rynku pracy.

study is also of practical nature – its results presented as recommendations may be used to design such working conditions for migrants which will allow them to stay in Poland longer and contribute to better functioning of the Polish labour market.

W POSZUKIWANIU LEPSZEGO ŻYCIA. EKONOMICZNE DETERMINANTY DECYZJI O POZOSTANIU W POLSCE UKRAIŃSKICH MIGRANTÓW ZAGRANICZNYCH.

Słowa kluczowe: migracje zarobkowe, neoklasyczna teoria migracji, socjologia rynku pracy, projekcje migracyjne, Ukraińskie migracje do Polski.

Nadrzędnym celem opracowania jest identyfikacja determinant decyzji migracyjnych zarobkowych imigrantów z Ukrainy w kontekście możliwości ich pozostania w Polsce. Ze względu na charakter samych tymczasowych migracji zarobkowych za szczególnie istotne uznają te uwarunkowania decyzji migracyjnych, które są ulokowane w czynnikach ekonomicznych, związanych z funkcjonowaniem na rynku pracy. Tym samym rozważania lokują w ramach neoklasycznych ekonomicznych teorii migracji. Moją intencją jest odtworzenie katalogu barier, które mogą stanowić czynnik odpychający dla kolejnych, czy trwalszych decyzji migracyjnych. Pracy towarzyszy założenie, że brak zaspokojenia potrzeb i niższy niż zakładany poziom oczekiwań Ukraińskich migrantów, związane z podjętą pracą zawodową stanowią czynnik hamujący, destymulujący ich do podjęcia decyzji o pozostaniu w Polsce. Analiza materiału zgromadzonego w trakcie wywiadów jakościowych z migrantami z Ukrainy (IDI, $N = 36$) pozwoliła stworzyć typologię tych barier i dokonać egzemplifikacji tych, które powiązane są z rynkiem pracy. Opracowanie ma też charakter praktyczny – jego wyniki w formie rekomendacji mogą przełożyć się na konstruowanie takich warunków pracy dla migrantów, które pozwolą im pozostać w Polsce na dłużej i przyczynić się do lepszego funkcjonowania polskiego rynku pracy.

Wprowadzenie

Migracje są obecnie jedną z najważniejszych kwestii o znaczeniu społecznym, politycznym i ekonomicznym, przekładających się zarówno na rozwój, charakter, jak i kierunki geopolityki oraz kształtowanie relacji na poziomie krajowym, regionalnym i międzynarodowym. Skala i tempo migracji mię-

dzynarodowych są niezwykle trudne do precyzyjnego przewidywania – są to procesy ściśle powiązane z aktualnymi wydarzeniami (takimi jak polityczna niestabilność, kryzysy gospodarcze lub konflikty zbrojne), a także są stymulowane przez długoterminowe trendy (takie jak zmiany demograficzne, rozwój gospodarczy, technologie komunikacyjne, dostępność transportu). Dane długoterminowe ilustrują, że migracje międzynarodowe nie mają charakteru homogenicznego i jednostkowo są kształtowane przez czynniki ekonomiczne, geograficzne, demograficzne i inne.

W ostatnich latach w polskich publikacjach dedykowanych współczesnym ruchom migracyjnym można wskazać kilka dominujących ram koncepcyjnych. Pierwszą ramą jest kryzys migracyjny w Europie, gdzie podejmowane są kwestie stosunku polskiego społeczeństwa i elit politycznych do przyjmowania tzw. uchodźców i przymusowych migrantów do krajów wspólnoty. Rozważa się tu także możliwe scenariusze zagrożeń bezpieczeństwa Polski i Unii Europejskiej, wynikające z masowego napływu uchodźców do Europy (por. Adamczyk, Sakson, Trościak 2017; Balicki, Necel 2017; Sasnal 2015). Drugą ramę teoretyczną wyznaczają badania nad emigracją Polaków do innych krajów, szczególnie krajów wspólnotowych, której największa fala miała związek z akcesją Polski do UE (por. Jaźwińska, Okólski 2001, Okólski 2002, Kaczmarczyk 2005, 2008, Kawczyńska-Butrym, Ogryzko-Wiewiórska 2012, Iglicka 2010, Grabowska-Lusińska, Okólski 2009). Trzecią, zyskującą popularność ramą tematyczną jest zjawisko masowego napływu do Polski imigrantów zarobkowych zza wschodniej granicy, szczególnie z Ukrainy i – co się z tym wiąże – postulowanych kierunków polityki migracyjnej Polski (Lesińska, Okólski 2018, Andrejuk 2017, Bloch, Main, Sydow 2015, Janicki 2016, Bińkowski 2017, Jaroszewicz 2018, Jurek 2016, Klimek 2016, Szaban, Michałak 2021a, b).

Wskazane trzy główne ramy tematyczne nie wyczerpują zakresu poszukiwań poznawczych dotyczących procesów migracyjnych, chociaż ich udział w dorobku publikacyjnym z tego zakresu jest niewielki. Niniejsze opracowanie lokuje się w nurcie trzecim – jego celem nadrzędnym jest wskazanie determinant dalszych decyzji migracyjnych zarobkowych imigrantów z Ukrainy w kontekście możliwości ich pozostania w Polsce. Dla realizacji nakreślonego celu istotna jest identyfikacja czynników, które stanowią destymulację dla dalszych decyzji migracyjnych Ukraińców przebywających tymczasowo w Polsce. Analizując wskazania obywateli ukraińskich pracujących aktualnie w Polsce, intencją Autora jest odtworzenie katalogu barier, które mogą stanowić czynnik odpychający dla kolejnych, czy trwalszych decyzji migracyjnych. Jednocześnie wiedza o zaistniałych przeszkodach może zostać w praktyce wykorzystana do stworzenia listy rekomendacji dla podmiotów

decyzyjnych i operacyjnych na różnym szczeblu, w celu dostosowania projektowanych przez nie działań do potrzeb tej kategorii migrantów.

Ze względu na charakter samych migracji (czasowe, zarobkowe) za szczególnie istotne (i poddane analizom) uznano te uwarunkowania decyzji migracyjnych, które są ulokowane w czynnikach ekonomicznych, związanych z funkcjonowaniem na rynku pracy.

Sformułowano założenie, iż brak zaspokojenia potrzeb i niższy niż zakładany poziom oczekiwań ukraińskich migrantów związane z podjętą pracą zawodową stanowią czynnik hamujący, destymulujący ich do podjęcia decyzji o pozostaniu w Polsce.

Migracje z Ukrainy do Polski – kontekst dokonanych analiz

Swobodny przepływ pracowników jest jedną z podstawowych wolności w Unii Europejskiej. Obywatele Ukrainy – mimo że jest ona krajem dopiero aspirującym do członkostwa w UE – korzystają już z dogodnego sąsiedztwa i korzystnych regulacji prawnych w zakresie migracji zarobkowych. Migracje zarobkowe z Ukrainy wpisują się w definicję zjawiska czasowości i pozwalają na poszukiwania poznawcze wzorców migracji, tzn. motywów podjęcia decyzji migracyjnych, określenie scenariuszy przebiegu tych migracji oraz wskazanie determinant ewentualnych decyzji o powrocie (albo pozostaniu w kraju migracji).

Ukraińska mobilność historycznie uwarunkowana jest zarówno względami bezpieczeństwa, jak i determinowana społecznie, kulturowo i gospodarczo. Od XIX w. czynnikami wypychającymi Ukraińców do Ameryki Północnej i Południowej, z europejskiej zaś części Federacji Rosyjskiej – na Syberię (Lopukh 2006) były głównie czynniki ekonomiczne oraz dbałość o poczucie bezpieczeństwa. W kolejnych falach migracji ogromne znaczenie miały konsekwencje działań wojennych i związane z rozpadem ZSRR. Współcześnie do czasu rosyjskiej aneksji Krymu i wybuchu konfliktu na wschodzie Ukrainy zagraniczne migracje zarobkowe Ukraińców systematycznie malały. Jeszcze w 2014 roku, mimo wzrostu skali wyjazdów Ukraińców do Rosji, kraje UE (poza Polską) w niewielkim stopniu doświadczyły tego zjawiska. Rok 2015 przyniósł bardziej gwałtowny wzrost skali wyjazdów z Ukrainy do UE, głównie do Polski. Ta (do dziś rejestrowana) wzmożona fala migracji stanowi konsekwencję procesów destabilizacji politycznej, ekonomicznej i społecznej w Ukrainie, jak i rezultat wydarzeń związanych z Euromajdanem. Przez ponad pół dekady liczba ukraińskich migrantów w Polsce systematycznie rosła (wahnięcia trendu spowodowała pandemia koronawirusa). Statystyki dotyczące liczby migrantów nie są dokładne i nie mają kompleksowego charakteru. System monitoringu oświadczeń związanych z podejmowaniem

pracy i obowiązek rejestracji przez pracodawcę wykorzystywanego oświadczenia wprowadzony w 2018 r. wciąż nie pozwala na dokładną weryfikację liczby migrantów z Ukrainy w Polsce. Umyka im sfera migracji zarobkowych, które warunkowane były edukacyjnie, bądź stały się elementem tzw. szarej strefy. Od lat przedstawiciele instytucji publicznych poszukują wiarygodnych metod i metodologii pomiaru tego zjawiska (Janicki 2016). Jednym z przykładów są tu choćby nowe metody pomiaru stosowane w Narodowym Spisie Powszechnym w 2021 r.

Jak wynika z danych MRPiT 857,6 tys. obywateli Ukrainy dotyczyła rejestracja oświadczeń o powierzeniu pracy cudzoziemcowi w 2020 r. Według Urzędu ds. Cudzoziemców w 2020 r. 113,8 tys. obywateli Ukrainy otrzymało zezwolenia na pobyt (wszystkie rodzaje) w Polsce. Dotyczy to okresu od 1 marca 2020 do 28 lutego 2021 roku. Natomiast rok wcześniej było ich nieznacznie więcej – 114,5 tys. Z kolei dane firmy Selectiv w styczniu 2020 roku w Polsce przebywało ponad 1,27 mln osób z Ukrainy, co stanowi wielkość porównywalną z danymi z marca 2019 roku. W pierwszym kwartale 2020 roku, czyli na samym początku pandemii zanotowano falę powrotów do kraju pochodzenia, ale w lutym w Polsce przebywało 1,26 mln osób z Ukrainy, w marcu takich osób było 1,17 mln, w kwietniu zaś – 1,10 mln.

Wysoka liczba ukraińskich migrantów w Polsce w ostatnich latach jest głównie efektem zmian w obowiązującym prawie dotyczącym zatrudniania cudzoziemców. Na mocy rozporządzenia z dnia 8 grudnia 2017 roku określono listę państw, których obywatele mogą ubiegać się o zezwolenie na pracę sezonową oraz oświadczenie o powierzeniu wykonywania pracy cudzoziemcowi. W tym wykazie jest także Ukraina (patrz: Rozporządzenie MRPiPS). Nie bez znaczenia dla decyzji migracyjnych jest także rozporządzenie z 2017 roku zezwalające obywatelom m.in. Ukrainy na pobyt w strefie Schengen bez obowiązku posiadania wizy, na nie dłużej niż 90 dni w ciągu każdego 180-dniowego okresu. Migranci z Ukrainy stanowią aż 95 proc. wszystkich cudzoziemców, jacy zatrudniani są w naszym kraju. Migranci ukraińscy są pracownikami głównie takich gałęzi gospodarki jak budownictwo, rolnictwo i usługi.

Ramy teoretyczne i ustalenia metodologiczne

Złożony charakter procesów migracyjnych powoduje, że nie jest możliwe stworzenie i wykorzystanie uniwersalnego algorytmu badań w tym obszarze – zarówno w aspekcie teoretycznym, jak i metodologiczno-empirycznym. W efekcie większość badań nad migracjami koncentruje się na wybranych wycinkach rzeczywistości, dzięki czemu łatwiej jest dokonać na tej podstawie właściwych uogólnień i zidentyfikować prawidłowości rządzące migracją-

mi (por. Janicki 2016). W niniejszym opracowaniu swoją uwagę koncentruję na ustaleniu uwarunkowań sprzyjających podjęciu określonych decyzji migracyjnych przez zarobkowych migrantów z Ukrainy.

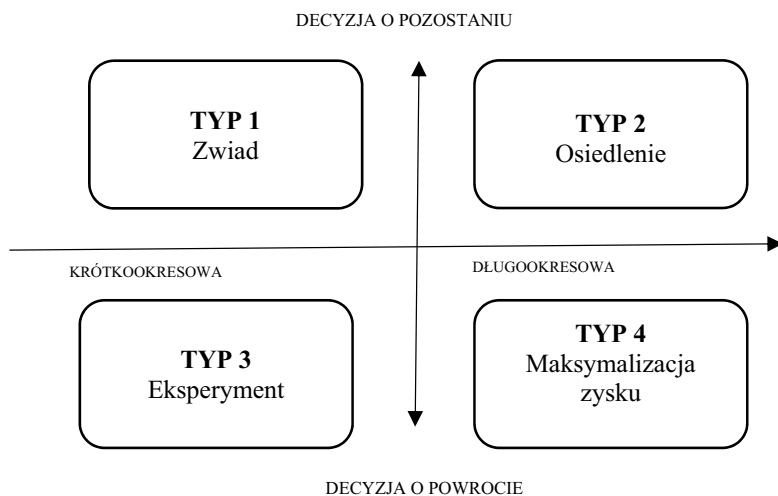
Decyzje migracyjne są warunkowane wielorako. Jedną z podstawowych kategorii związanych z motywacjami dotyczącymi migracji są czynniki ekonomiczne, a znajduje to swoje odzwierciedlenie w ekonomicznych teoriach migracji, stanowiących główne ramy teoretyczne opracowania (Iglicka 1995, Arango 2000). Teorie ekonomiczne bazują na założeniu, że migrant jest charakteryzowany jako „homo oeconomicus” (Bittner 2009), który racjonalizuje swoje działania i przemieszcza się w poszukiwaniu lepszych warunków do życia. Tak formułowane twierdzenia makroekonomicznej, klasycznej teorii migracji ograniczają rolę innych czynników – jak kapitał społeczny, uwarunkowania osobowościowe, czy inne.

Ekonomiczne czynniki determinujące podjęcie decyzji o wyjeździe zwiększają potencjał migracyjny wraz ze zróżnicowaniem poziomu rozwoju gospodarczego krajów pochodzenia i migracji. Analizy oparte na takim rozumieniu motywacji migracyjnych koncentrują się na czynnikach wypychających i przyciągających do i z konkretnego kraju. Znaczenie mają tu takie zmienne jak – poziom dochodów, trudności ze znalezieniem pracy lub bezrobocie w kraju pochodzenia itp. Nie oznacza to jednak, że każda różnica w dochodach społeczeństw, warunkach życia i poziomie życia będzie powodowała, iż obywatele danego (biedniejszego) kraju będą z niego emigrować – różnica ta musi przekraczać poziom społecznej akceptacji.

Klasyczna teoria migracji nie jest jednak idealnie dopasowana do rzeczywistości, stąd na jej podstawie sformułowana została neoklasyczna teoria migracji (Lee 1966). W myśl jej założeń migracja jest wynikiem różnic wielkości popytu i podaży pracy na różnych obszarach, co skutkuje zróżnicowaniem wysokości płac, a migracja jest procesem kompensującym te różnice (por. Hicks 1932). Podjęcie decyzji migracyjnej jest wynikiem jednostkowych, indywidualnych kalkulacji strat i zysków, będących potencjalnym wynikiem przemieszczenia. Tym samym można uznać, że celem emigracji jest osiągnięcie maksymalnej produktywności pracy. Bilans zysków i strat przy dokonywaniu decyzji migracyjnej jest powiązany z prawdopodobieństwem otrzymania (lub nie) satysfakcjonującej pracy. W koncepcji tej do kalkulacyjnej puli dokłada się także inne koszty, np. natury psychologicznej (szok migracyjny, tęsknota, rozłączenie rodzin, eurosieroctwo).

Mając na uwadze wagę czynników ekonomicznych w procesach migracyjnych, wykorzystano elementy tych teorii w procesie kreowania scenariuszy dalszego funkcjonowania migrantów – szczególnie w kraju migracji. Główny obszar analiz w opracowaniu koncentruje się na wskazaniu barier

(głównie związanych z rynkiem pracy i sytuacją ekonomiczną), jakie w opiniach migrantów zarobkowych utrudniają im formułowanie i realizowanie projekcji migracyjnych na przyszłość. Tego typu projekcje mają dość zróżnicowany charakter. Scenariusze migracyjne mogą być kreowane wokół dwóch podstawowych biegunów – pozostania kraju migracji i powrotu do kraju pochodzenia. Z drugiej strony, migranci mogą rozważać krótkookresowe pobyty w kraju migracji lub pobyty długookresowe (związane z myśleniem o osiedleniu). Próbując zmierzyć się ze złożonością problematyki, nakreśliłem kilka podstawowych typów możliwych projekcji migracyjnych. Czas pracy w Polsce można scharakteryzować jako swoisty eksperyment lub element dłuższego planu (oś związana z czasem trwania migracji). Traktowanie migracji eksperymentalnie pozwala zorientować się, jak funkcjonuje Polska i na jaką jakość życia można tu liczyć, bez względu na kierunek zakończenia tego doświadczenia – powrót do kraju (typ 3), lub traktowanie go jako etapu zwiadowczego dla dalszego poszukiwania lepszego życia (typ 1). Na to nakłada się druga ze wskazanych wyżej osi – związana z decyzją o dalszej migracji. Można tu więc mówić o chęci osiedlenia się w Polsce na dłużej lub na stałe (typ 2), lub strategii maksymalizacji korzyści płynących z czasowych, cyrkularnych migracji i finalnie powrotu na stałe do Ukrainy (typ 4).



Rysunek 1. Typologia projekcji migracyjnych – schemat.

Źródło: opracowanie własne.

Analizy dotyczące postrzegania barier ekonomicznych w podejmowaniu decyzji o dalszej migracji zostaną opracowane na podstawie wyników badania jakościowego, zrealizowanego z wykorzystaniem techniki wywiadu pogłębionego IDI, częściowo ustrukturyzowanego¹. W grudniu 2019 r. i w styczniu 2020 r. w ramach projektu badawczego zrealizowanych zostało 36 wywiadów wśród imigrantów z Ukrainy przebywających w Wielkopolsce (Poznań, Tulce, Murowana Goślina, Złotów, Swarzędz, Grodzisk Wielkopolski). Wywiady zrealizowane zostały z obywatelami Ukrainy, zatrudnionymi w ramach różnego typu umów (głównie na czas określony), na zróżnicowany czas (głównie do 180 dni). Wywiady przeprowadzone były w języku ukraińskim, przez dwujęzyczne, przeszkolone realizatorki, a następnie tłumaczone przez nie na język polski. Zgromadzony materiał został przełożony na transkrypcje opatrzone komentarzami realizatorek wywiadów i zakodowany hierarchicznie według wyróżnionych wątków tematycznych. Zapisy tych transkrypcji są prezentowane dosłownie, a zabieg ten ma pozwolić lepiej odtworzyć charakter wypowiedzi badanych. Jednym z wątków poruszanych w wywiadach były czynniki decydujące o dalszych planach migracyjnych badanych migrantów. Analiza zgromadzonego materiału została dokonana z wykorzystaniem technik CASQDAS – oprogramowania QDA Miner.

Bariery podejmowania decyzji o dalszej migracji

We wszystkich wyróżnionych typologiczne modelach projekcji migracyjnych pojawiają się czynniki niesprzyjające realizacji potrzeb migrantów. W odniesieniu do typów projekcji migracyjnych, które zakładają powrót do kraju, wskazane obszary stanowią barierę wzmacniającą tego typu decyzje. W przypadku projekcji, które zakładają pozostanie w Polsce, lub wyjazd do innego kraju – są traktowane jako konieczne do podnoszenia argumenty osłabiające decyzje migracyjne. Analiza uwarunkowań projekcji migracyjnych pozwala wyróżnić trzy zasadnicze typy barier hamujących decyzje o pozostaniu/osiedleniu się w Polsce. Jedną z ważnych, wskazywanych kategorii są bariery instytucjonalne. Koncentrują się one głównie wokół kwestii związanych z uwarunkowaniami formalnymi, regulujących możliwości pobytu, kwestiami dostępności informacji oraz kontaktów z urzędnikami.

Druga kategoria wskazywanych barier odnosi się do aspektów związanych z codziennym funkcjonowaniem migrantów i ich relacji z innymi ludźmi. Można ją zamknąć w kategorii czynników społeczno-kulturowych. Dla badanych Ukraińców w tym obszarze duże znaczenie mają różnice kulturo-

¹Badanie zostało zrealizowane w ramach projektu „Strategie migracyjne ukraińskich migrantów zarobkowych w Polsce”, we współpracy Instytutu Socjologii Uniwersytetu Zielonogórskiego i agencji pracy tymczasowej Work Glob sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu.

we, ze szczególnym uwzględnieniem bariery językowej. Problematiczne są też: poczucie osamotnienia, poczucie niższości i obcości oraz pojawiające się przejawy dyskryminacji.

Mając na uwadze fakt, że to względy ekonomiczne, szczególnie rynkowe, mają największą moc decyzyjną dla migrantów (od momentu podjęcia decyzji o wyjeździe), ważną kategorią wskazywanych barier są te związane z pracą zarobkową. Mając na uwadze dążenie do maksymalizacji swoich zysków z migracji, najczęściej pojawiającym się argumentem oceniającym sytuację na rynku pracy przez Ukraińców biorących udział w badaniu, jest relatywnie niski poziom uzyskiwanych wynagrodzeń.

Jeżeli brać pod uwagę wszystkich Ukraińców, to...tylko zwiększenia ich wynagrodzenia. I tyle. Więcej nic nie widzę (I10/M/31).

Ja bym podniósłabym minimum naszego wynagrodzenia, bo my gotowi pracować za grosze (1L/K/32).

Chyba tylko chciałbym większe wynagrodzenie. W gruncie rzeczy praca mi odpowiada (I8/M/34).

Choć teraz mówią, że Polska to jest ostatni kraj, w którym można zarobić pieniędzy, to znaczy że mało tu płacą, by zarobić (2L/K/27).

[...] chyba sytuacja materialna. Dla mnie to jest bardzo ważne, ponieważ wydawać większość wynagrodzenia na zakwaterowanie to dla mnie ... nie wiem ... sytuacja krytyczna. Gdyby udało mi się znaleźć pracę, na której więcej zarabiałabym, to zwiększyłoby szansę zostać się tutaj (I5/K/29).

Nawiązując do klasycznych definicji E.A. Locke'a, satysfakcja z pracy stanowi rezultat postrzegania jej jako takiej, która umożliwia osiągnięcie ważnych wartości, przy czym wartości te są zgodne z potrzebami lub pomagają w realizacji potrzeb człowieka (Locke 1976). Istnieje pozytywna zależność pomiędzy satysfakcją a poziomem zaangażowania w wykonywanie zadań, stałością zatrudnienia, poziomem jakości usług, lojalnością klientów i rozwojem przedsiębiorstwa. Stąd duże znaczenie przypisuje się zadowoleniu z pracy. Zadowolenie pracowników jest jednym ze wskaźników efektywności zarządzania przedsiębiorstwem, traktowanej głównie w kontekście motywacji do pracy. Satysfakcja z wykonywanej pracy może być traktowana jako czynnik sprzyjający pozostaniu w kraju migracji. Poziom tej satysfakcji jest determinowany wielorako. Jednym z jej wskaźników może być ocena warunków pracy. Badani migranci, oceniając warunki swojej pracy, często zwracają uwagę na fakt, że warunki ich pracy często są dalekie od optymalnych i (w dodatku) różnią się od deklarowanych wcześniej przez pracodawców – zarówno pod względem planowanego harmonogramu pracy, jak i wymagań. Wielu migrantów wykonuje prace fizyczne związane z produkcją przemysłową, więc dla nich często jest to praca trudna, poniżej ich kwalifikacji.

Byli tylko nocki, dziennych zmian nie miałam. Z przyczyn zdrowotnych oraz niskiego wynagrodzenia, oraz to że ja nie widywałam się za swymi znajomymi tu. Miałam taki grafik że mogłam spotkać się normalnie z przyjaciółkami, nie gdzieś wyjść, ponieważ w dzień śpię, w nocy pracuję (L1/K/32).

[...] muszę po 12 godzin pracować, nie zgadzam się umierać w pracy. Bo 12 godzin przepracować, trzeba coś ugotować, wyprać, i praca to nie całe życie, trzeba... jak ja przychodzę po pracy do domu, i co w domu? Zjadłem, odpoczął i co? I znów odpocząłem i znowu zjadłem, wszystko, to całe moje życie (L5/M/43).

Łatwość pracy. I zero odpowiedzialności. Od ciebie nie wymagają czegoś ponad możliwości. A co najmniej? Nie rozwijasz się w tej pracy. Tylko degradujesz jako człowiek. Ponieważ ta praca nie jest trudna i wymaga tylko pracy fizycznej (I10/M/31).

Nie podoba mi się, że robię wszystko za wszystkich. Pojęcie „odpowiada” nie mogę powiedzieć o tej pracy. Po prostu robię to, bo wiem, że otrzymam dobre pieniądze (I11/M/49).

Niewłaściwe warunki pracy charakteryzowane w wypowiedziach badanych dotyczą także organizacji systemu pracy. Wedle uzyskanych danych dla migrantów niejasny pozostaje system ustalania godzin pracy, a także jej charakteru na dany dzień.

Obudziłam się tak po drugiej zmianie, przysłałam, obudziłam się o 9.00 rano, ci przysyłają sms albo o 10.00 „Pani na 12.00 wychodzi na zmianę” a ja może na mieście jestem? Dobra za pół godziny przysyłają sms „nie Pani do pracy na 14.00” potem przyszliśmy, aha znów taki kto chce zostać po drugiej zmianie dodatkowo na 12, do 12.00 tak. O 12.00 okazuje się, że jakimś tam sposobem nas na listę nie wpisali i transportu już nie będzie, a ten magazyn znajduje się gdzieś w polu, to znaczy, że musimy dzwonić po taksówkę. To cała sytuacja z jednego dnia, ja to nie wymyślam, to realnie ot takie ot sytuacja. 3 dni później przepracowaliśmy, powiedzmy, półtora miesiący czy miesiąc tak, przychodzi sms „zgodnie z zamówieniem magazynu następujące osoby... nie wychodzą na zmianę” widzę, że jestem też na tej liście (L4/K/29).

By zniknęło, jak by to nazwać, to całe diabelstwo, by wszystko zrobiło się jasne, przejrzyste i ludzie, którzy tu przyjeżdżają... by mogli podejść i spytać swego kierownika o wypłatę, a nie tak jak przyjeżdżają dziewczyny na myjnię i boją się coś powiedzieć, one i tak boją się, jak każda dziewczyna, a tak w ogóle w zasadzie nic nie powie, ponieważ ona przyjechała na 3 miesiący na biometrii, w każdym momencie on może powiedzieć „nie pracujecie u mnie” i nikt nic nie udowodni. A nawet jeśli i udowodni, ona napisze, każdy inny człowiek potwierdzi, ona dostanie jakieś minimalne swoje 10 zł i pojedzie do domu (8L/K/33).

Na satysfakcję wpływają także relacje w pracy, szczególnie te pomiędzy pracownikami z Polski i Ukrainy. W wypowiedziach badanych są one określane różnie, ale pojawiają się w nich elementy, które można scharakteryzować jako przejawy nierówności, niesprawiedliwości, a nawet gorszego

traktowania. Może to przekładać się na brak poczucia docenienia, co w dalszej kolejności może przekładać się na wzrost poczucia niższości i spadek zadowolenia z wykonywanej pracy.

Ukraińcy zupełnie inaczej pracują, ja jak zobaczyłam, oni orzą, oni pracują z całej siły i na całą moc na tych pracach fizycznych. Czasami po prostu patrzysz i oczywiście niesprawiedliwe to jest niesprawiedliwe. Uważam, że naszego brata tu wykorzystują na maxa i nie płacą godne pieniądze. Chciałabym, by godnie wszystkich docenili (L1/K/32).

Nas, Ukraińców nigdy nie lubili i zawsze dawali nam cięższą pracę (I11/M/49).

Nie podoba się to, że traktowanie Polaków a Ukraińców jest różne [...] trzeba zrobić tak, żeby traktowanie Ukraińców i Polaków w Pracy było równe. Wykonujemy jednakowe zadania. Ale czuję się obcym. Nawet w mojej pracy nas traktują inaczej. Na przykład, wykonujemy cięższą robotę, niż kierownik zmiany daje dla Polaków (I2/M/44).

Zakończenie

Migracje, szczególnie te o międzynarodowym zasięgu, oddziałują na wszystkie aspekty funkcjonowania społeczeństw, a najsilniej przekładają się one na życie gospodarcze. Migracje ludności zawsze mają silny ładunek ekonomiczny. Konsekwencje migracji rozpatrywane z tej perspektywy dotyczą kilku kwestii. Z jednej strony czynniki ekonomiczne (dążenie do poprawy sytuacji materialnej i maksymalizacji zysku) przekładają się na decyzje migrantów o zmianie miejsca pobytu/osiedlenia się, z drugiej – ekonomicznie determinowane są skutki migracji zarówno dla Państwa przyjmującego migrantów, jak i tego, które migranci opuszczają. Dziś Polska stanowi dominujący kierunek migracji zarobkowych obywateli Ukrainy i w tym kontekście podjęte zostały rozważania w niniejszym opracowaniu. Obserwowane od lat negatywne procesy demograficzne z perspektywy polskiej gospodarki przekładają się na wzrost znaczenia imigracji zarobkowej, która staje się bardzo potrzebna. Migranci pozwalają wypełnić luki pojawiające się (i pogłębiające) na polskim rynku pracy, co zintensyfikuje się w wyniku konsekwencji pandemii koronawirusa. Powiązanie migracji z ekonomią stanowi fundament ekonomicznych teorii migracyjnych, które wyznaczają ramy koncepcyjne tego opracowania. Stawianym celem była identyfikacja i charakterystyka czynników, które mogą okazać się silnymi destymulantami decyzji o dalszej migracji Ukraińców. Szczególne zainteresowanie skierowane zostało na bariery ekonomiczne, które ściśle powiązane są z rynkiem pracy. Diagnoza czynników, jakie przeszkadzają migrantom z Ukrainy w zaspokajaniu potrzeb różnego typu i dbaniu o lepszy standard życia może wskazywać jakich rozwiązań w systemie brakuje i o jakie warto zadbać w najbliższej przyszłości, aby migranci wybierali Polskę jako kraj migracji w długookresowej

perspektywie. Ponieważ Polska od lat funkcjonuje w obliczu konieczności zmiany polityki wobec cudzoziemców jako pracowników, ubytek siły roboczej musi być równoważony poprzez zmianę myślenia o migrantach na rodzimym rynku pracy. Satysfakcjonujące warunki życia są w dużej mierze zależne od warunków zatrudnienia i warunków pracy. Wskazując na to, że problemy w tym obszarze wynikają głównie z warunków płacowych, organizacyjnych i relacyjnych warto rozważyć system, który wyjdzie naprzeciw oczekiwaniom migrantów. Może być on związany zarówno z czynnikiem edukacyjnym i integracyjnym w zespołach pracowniczych, jak i wprowadzeniem prawnych/finansowych konsekwencji dla nieuczciwych pracodawców.

Literatura | References

- ADAMCZYK A. (2018), Imigracja zarobkowa do Polski. Casus Ukraińców (2014-2017), „Środkowoeuropejskie Studia Polityczne”, nr 2.
- ADAMCZYK A., SAKSON A., TROSIK C. (2017), Między tolerancją a niechęcią. Polityka współczesnych państw europejskich wobec migrantów i mniejszości, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Politycznych i Dziennikarstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań.
- ANDREJUK K. (2017), Przedsiębiorcy ukraińscy w Polsce. Struktura i sprawstwo w procesie osiedlenia, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa.
- ARANGO J. (2000), Explaining Migration: A Critical View, „International Social Science Journal”, 52(165).
- BALICKI, J., NECEL, W. (RED) (2017), Kryzys migracyjny w Europie: wyzwania etyczne, społeczno-kulturowe i etniczne, Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa.
- BIŃKOWSKI J. (2017), Ukraińska imigracja do Polski. Analiza zjawiska w kontekście sytuacji na rynku pracy, Kolegium Europy Wschodniej im. J. Nowaka-Jeziorańskiego we Wrocławiu, Warszawa-Wojnowice.
- BITTNER I. (2009), Homo oeconomicus, Wydawnictwo Społecznej Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania, Łódź.
- BŁOCH N., MAIN I., SYDOW K. (RED.) (2015), Nie dość użyteczni. Zmagania imigrantów na lokalnym rynku pracy, CeBaM, UAM, Poznań.
- GÓRNY A., KACZMARCZYK P. (2003), Uwarunkowania i mechanizmy migracji zarobkowych w świetle wybranych koncepcji teoretycznych, [w:] CMR Working Papers, nr 49, Warszawa, <http://www.migracje.uw.edu.pl/>

publikacje/uwarunkowania-i-mechanizmy-migracji-zarobkowych-w-swiecie-wybranych-koncepcji-teoretycznych/

GRABOWSKA-LUSIŃSKA I., OKÓLSKI M. (2009), *Emigracja ostatnia?*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.

HICKS J. R. (1932), *The theory of wages*, MacMillan, London.

IGLIĆKA K. (1995), Migracje zagraniczne w świetle najnowszych ujęć teoretycznych, „*Studia Demograficzne*”, z. 3(121), PAN, Warszawa.

IGLIĆKA K. (2010), *Powroty Polaków po 2004 roku. W pętli pułapki migracyjnej*, Warszawa, Scholar.

JADŹWIŃSKA E., OKÓLSKI M. (RED.) (2001), *Ludzie na huśtawce. Migracje między peryferiami Polski i Zachodu*. Warszawa.

JANICKI W. (2016), Wiarygodność danych o migracjach ludności w niektórych państwach Europy Zachodniej, „*Wiadomości Statystyczne*”, nr 3, s. 80-92.

JARECKI W. (2017), *Imigracja zarobkowa w Polsce. Stan i perspektywy emigracji z Ukrainy do Polski*. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, 4(964), s. 135-151, <https://doi.org/10.15678/ZNUEK.2017.0964.0408>.

JAROSZEWICZ M. (2018), *Migracje z Ukrainy do Polski. Stabilizacja trendu, Ośrodek Studiów Wschodnich im. M. Karpia*, Warszawa.

JUREK K. (2016), *Tożsamość imigrantów z Białorusi i Ukrainy: wchodzenie w polskie społeczeństwo*, Lublin.

KACZMARCZYK P. (2005), *Migracje zarobkowe Polaków w dobie przemian*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.

KACZMARCZYK P. (2008), *Współczesne migracje zagraniczne Polaków. Aspekty lokalne i regionalne*, Warszawa.

KAWCZYŃSKA-BUTRYM Z., OGRYZKO-WIEWIÓROWSKA M. (2012), *Wyjazdy Polaków – przyjazdy Ukraińców*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.

KLIMEK D. (2016), Znaczenie migracji zarobkowej z Ukrainy dla gospodarki, przedsiębiorców i rynku pracy w Polsce. Zeszyty Naukowe Uczelni Vistula, *Ekonomia XI*. Stan i rozwój bilateralnej współpracy gospodarczej Polski i Ukrainy, 47(2), s. 60-74.

LEE E. S. (1966), A theory of migration. *Demography* 3, s. 47-56, <https://doi.org/10.2307/2060063>

- LESIŃSKA M., OKÓLSKI M. (RED.) (2018), 25 wykładów o migracjach, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- LOCKE E. A. (1976), Nature and Causes of Job Satisfaction, in: Handbook of Industrial and Organizational Psychology, red. M. D. Dunette, Rand McNally, Chicago, s. 1297-1349.
- LOPUKH V. (2006), The fourth wave of migration to USA: Reasons and motivation, Demography and Social Economy, Vol. 2.
- OKÓLSKI M. (2002), Migracje zagraniczne w perspektywie rozwoju demograficznego u progu przystąpienia Polski do Unii Europejskiej, [w:] Analiza zjawisk i procesów demograficznych w latach 1988-2001, „Studia i analizy”, GUS, Warszawa.
- OSZMIANOWSKI J. (2017), Imigracja ukraińska w Polsce. Atut czy problem?, Fundacja Warsaw Enterprise Institute, Warszawa.
- ROZPORZĄDZENIE Ministra Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej z dnia 8 grudnia 2017 r. w sprawie państw, do których obywatele stosuje się niektóre przepisy dotyczące zezwolenia na pracę sezonową oraz przepisy dotyczące oświadczenia o powierzeniu wykonywania pracy cudzoziemcowi, <http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20170002349> [data dostępu: 23.03.2021].
- SASNAL P. (2015), Niekontrolowane migracje do Unii Europejskiej – implikacje dla Polski, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, Warszawa.
- SZABAN D., MICHALAK P. (2021a), „Wielka rzecz umieć czekać...”. Analiza sposobów realizacji polityki migracyjnej w doświadczeniach tymczasowych migrantów zarobkowych z Ukrainy w Polsce w perspektywie neo-instytucjonalnej, „Środkowoeuropejskie Studia Polityczne”, 1, s. 137-159, <https://doi.org/10.14746/ssp.2021.1.8>.
- SZABAN D., MICHALAK P. (2021b), When Ukrainian migrant meets a Polish official. Implementing migration policy in the opinions of temporary economic migrants from Ukraine in Poland in a neo-institutional perspective, „Review of Nationalities”, 10(1), s. 181-195, <https://doi.org/10.2478/pn-2020-0013>.

DOI: <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.15>

Anna Mielczarek-Żejmo*

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9426-942X>

e-mail: a.mielczarek-zejmo@wp.pl

Rafał Sikora**

e-mail: r.sikora@onet.pl

PODMIOTY EKONOMII SPOŁECZNEJ I PRZEDSIĘBIORSTWA PRYWATNE. BARIERY WSPÓŁPRACY

SOCIAL ECONOMY ENTITIES AND PRIVATE ENTERPRISES. BARRIERS TO COOPERATION

Keywords: social economy, market sector, cross-sector cooperation.

The study analyses cross-sector cooperation in social economy. This cooperation is perceived as an important factor in the development of social economy, which is one of the mechanisms of social change and an answer to challenges related to social exclusion and disintegration. This paper raises questions about the types of barriers to cooperation between social economy entities and business sector entities based on a literature review. The answers are provided by the literature review. The authors find that there are three types of barriers to cross-sector cooperation between business and social economy. These are institutional, mental and operational barriers.

* **Anna Mielczarek-Żejmo** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowania naukowe: partycypacja obywatelska, rozwój współpracy transgranicznej, rewitalizacja, zagadnienia struktury społecznej.

** **Rafał Sikora** – mgr politologii; zainteresowania naukowe: marketing polityczny i reklama, partycypacja i ochrona środowiska.

PODMIOTY EKONOMII SPOŁECZNEJ I PRZEDSIĘBIORSTWA PRYWATNE. BARIERY WSPÓŁPRACY

Słowa kluczowe: ekonomia społeczna, sektor rynku, współpraca międzysektorowa.

Przedmiotem analiz jest współpraca międzysektorowa w obszarze ekonomii społecznej. Współpraca ta jest postrzegana jako ważny czynnik rozwoju ekonomii społecznej, stanowiącej jeden z mechanizmów zmiany społecznej i odpowiedź na wyzwania związane z wykluczeniem i dezintegracją społeczną. W niniejszym artykule sformułowano pytania o rodzaje barier współpracy pomiędzy podmiotami ekonomii społecznej i podmiotami sektora biznesu na podstawie przeglądu literatury przedmiotu. Odpowiedzi przynosi przegląd literatury. Ustalenia autorów pozwalają na sformułowanie trzech rodzajów barier współpracy międzysektorowej biznesu i ekonomii społecznej. Są to bariery instytucjonalne, mentalne i operacyjne.

Wprowadzenie

W odpowiedzi na złożoność ekonomii społecznej (ES) badacze i praktycy postulują stałe poszerzanie zakresu współpracy międzysektorowej, szczególnie z sektorem biznesu. Stosunkowo słabo rozpoznany teoretycznie i praktycznie temat dotyczy blokad i przeszkód stojących na drodze do tej współpracy sprzyjającej zmianie społecznej w obszarach dezintegracji. Ich obecność jest niewątpliwa, bo współpraca obu sektorów, pomimo opisywanych szeroko korzyści, nie jest zjawiskiem powszechnym.

W 2019 r. 34,6% podmiotów ekonomii społecznej deklarowało współpracę z przedsiębiorstwami (GUS 2021). Wynik ten jest zbliżony do poziomu z 2015 (33,9%) i 2017 r. (32,4%). Stosunkowo niski poziom współpracy międzysektorowej utrzymuje się Polsce mimo poprawy jej podstaw zauważanych przez niektórych badaczy (Murawska 2013). Bardziej szczegółowe dane potwierdzają przekonanie o niedostatku współpracy między podmiotami ekonomii społecznej i biznesem. W 2019 r. z przedsiębiorstwami prywatnymi regularnie współpracowało 21,6% podmiotów ES, natomiast podstawy formalne (podpisanie umowy) występowały w 22,9% badanych organizacjach. Inicjatorem zdecydowanej większości kooperacji (84,1%) były podmioty ekonomii społecznej. Najczęstszym motywem podejmowania współpracy z biznesem przez organizacje non-profit (bez wyróżniania podmiotów ES) była chęć pozyskania wsparcia materialnego (środków finansowych, darów rzeczowych i in.).

W artykule podejmujemy próbę odpowiedzi na pytanie o rodzaje barier współpracy pomiędzy podmiotami ES i podmiotami sektora biznesu w oparciu o przegląd literatury przedmiotu. Analizie została poddana zarówno literatura polsko- jak i anglojęzyczna. Naszym zadaniem było zgromadzenie szerokiego spektrum literatury. Analizując zgromadzony materiał, dążyliśmy do identyfikacji kategorii barier współpracy międzysektorowej.

Nasze rozważania rozpoczynamy od prezentacji definicji współpracy międzysektorowej oraz przykładów jej potencjalnych korzyści. Następnie przedstawiamy sformułowane przez nas rodzaje barier współpracy międzysektorowej biznesu i ES: instytucjonalne, mentalne i operacyjne.

Współpraca międzysektorowa – podstawowe pojęcia

Zainteresowanie współpracą międzysektorową, wynikające z przypisywanego jej znaczenia dla osiągania celów uczestniczących w niej podmiotów, ma odzwierciedlenie w literaturze. Pojęcie doczekało się licznych opracowań w różnych dziedzinach nauki (Waddock, Post 1991, Woltjer 2000, Provan, Kenis 2008, 2012, Koschmann, Khun, Pfarre 2012; Borkowska 2014, Łojko 2018 i in.). Autorzy definicji współpracy międzysektorowej zwracają uwagę m.in. na wspólnotę celów oraz wymianę zasobów materialnych i niematerialnych pomiędzy partnerami. Aspekty te zostały uwzględnione także w definicji autorstwa Johna M. Brysona, Barbary C. Crosby i Melissy Middleton Stone (2006, s. 44), według których współpraca międzysektorowa polega na łączeniu lub dzieleniu się „informacjami, zasobami, działaniami i możliwościami przez organizacje w dwóch lub więcej sektorach w celu osiągnięcia wspólnie rezultatu, którego organizacje nie mogłyby osiągnąć oddzielnie w jednym sektorze”. Współpraca tego rodzaju odbywa się na środku kontinuum sposobów radzenia sobie z problemami publicznymi (Crosby, Bryson 2005). Z jego jednej strony znajdują się organizacje, które (prawie) się ze sobą nie łączą, a z drugiej organizacje współtworzące nowe byty. Pośrodku są podmioty współpracujące, które spełniają powyższe kryteria.

Do analizy barier współpracy międzysektorowej wykorzystujemy dwie perspektywy teoretyczne: instytucjonalną i *governance*. Pierwsza kładzie nacisk na normy i reguły, które powstają w sytuacji dążenia odrębnych podmiotów do porozumienia w sprawie wspólnych celów i działań (Bryson, Crosby, Middleton Stone 2006). Dotyczą one budowania zaufania, organizowania uczestnictwa sprzyjającego włączeniu społecznemu, wspólnego rozumienia problemu, budowania zaangażowania we wspólne cele i działania oraz planowania i in. Wyzwaniem dla struktur realizujących ideę współpracy międzysektorowej jest zarządzanie (*governance*), ważne w sytuacji napięć i konfliktów powstających w procesie współpracy. Ich źródłem są odmienne

logiki instytucjonalne (Bryson, Crosby, Middleton Stone 2015), nierównowaga zasobów (siły) (Agrano 2007), współwystępowanie potrzeby autonomii i współzależności interesów zbiorowych (Thomson, Perry 2006) oraz wewnętrzna i zewnętrzna legitymacja (Kenis, Provan 2008). Przedmiotem naszej analizy jest partnerstwo międzysektorowe między przedsiębiorstwami prywatnymi reprezentującymi tzw. drugi sektor i podmiotami ES.

Za Markiem Rymszą (2005) przyjmujemy, że ekonomia społeczna tworzy szczególny sektor gospodarki, w którym działalność gospodarcza łączy się celami społecznymi. Zakres podmiotów ES wyznacza między innymi *Krajowy Program Rozwoju Ekonomii Społecznej*. Są to zatem zarówno podmioty reintegracyjne (np. kluby integracji społecznej, centra integracji społecznej), jak i przedsiębiorstwa społeczne (np. spółdzielnie socjalne), organizacje pozarządowe niebędące przedsiębiorstwami społecznymi oraz in. Działalność jednostek tego rodzaju znacząco się odróżnia od przedsięwzięć podejmowanych przez podmioty działające w sferze prywatnej. Do drugiego sektora – prywatnego zaliczamy organizacje nastawione na zysk (for-profit) – biznes, przedsiębiorstwa prywatne. Nastawienie to jest podstawowym kryterium odróżniającym podmioty z sektora rynkowego od podmiotów z sektorów publicznego i społecznego (Murawska 2013, Zelga 2017).

Podmioty ES działają, zarówno w sektorze publicznym (np. warsztaty terapii zajęciowej), jak i pozarządowym (np. stowarzyszenia, fundacje, spółdzielnie socjalne). Od przedsiębiorstw prywatnych odróżnia je orientacja na społeczną użyteczność oraz przeznaczanie wypracowanej przez nie nadwyżki na realizację celów społecznych (Markiewicz 2012). Ich celem jest reintegracja społeczna i zawodowa osób wykluczonych oraz koncentracja „na pobudzaniu demokracji i partycypacji społeczności lokalnych, jak również podnoszenie spójności lokalnej gospodarki poprzez produkcję dóbr i usług” (Jagielska, Matejek 2017, s. 27). Teoretyczne opisy i definicje ES koncentrują się najczęściej wokół relacji podmiotów ES z „rynkiem”, a w przypadku organizacji z sektora pozarządowego, także z „państwem”; roli podmiotów ES w zapobieganiu wykluczeniu społecznemu osób, którym grozi marginalizacja; roli podmiotów ES w budowaniu kapitału społecznego i społeczeństwa obywatelskiego (Sałustowicz 2007, Miżejewski 2006). Dostrzegana jest komplementarność organizacji sektora prywatnego i podmiotów ES i oraz ich „naturalne partnerstwo” (Machnik-Pado, Pokora 2012). ES nie ma ostrych i sztywnych granic, jest otwarta na podmioty z innych sfer gospodarki. „Między jej podmiotami a podmiotami innych segmentów gospodarki zachodzą rozmaite przepływy i oddziaływania” (Hausner 2012, s. 122).

Na korzyści współpracy pomiędzy przedsiębiorstwami prywatnymi i podmiotami ES możemy spojrzeć z perspektywy ich pożytku dla part-

nerów oraz dla ich otoczenia. Główną korzyścią dla podmiotów ES z tytułu współpracy z biznesem jest poprawa skuteczności realizacji celów statutowych, np. integracja zawodowa i społeczna osób zagrożonych marginalizacją społeczną, tworzenie miejsc pracy, świadczenie usług społecznych na rzecz interesu ogólnego. Podniesienie skuteczności w tych obszarach może wynikać z redukcji kosztów działania, uzyskania dostępu do dodatkowych źródeł finansowych, pozyskania dodatkowego kapitału rzeczowego, pozyskania dodatkowej wiedzy i in. W wyniku współpracy rośnie konkurencyjność podmiotów, a także wartość społeczna ich działalności.

Przedsiębiorcy współpracujący z podmiotami reprezentującymi trzeci sektor szybciej osiągają cele biznesowe, zwiększają sprzedaż produktów i usług, budują przewagę konkurencyjną, kształtując dobrą atmosferę i zwiększając poziom wzajemnego zaufania, poprawiają relacje z otoczeniem. Podnosi się reputacja przedsiębiorstwa, zwiększa jego prestiż i poprawia się jego wizerunek, rośnie zainteresowanie inwestorów i wartość rynkowa przedsiębiorstwa (Machnik-Pado, Pokora 2012, Bieńkowska 2017, Radziszewska 2017).

Część działań podejmowanych przez przedsiębiorstwa prywatne we współpracy z podmiotami ES mieści się w strategiach społecznej odpowiedzialności biznesu, część daleko poza nią wykracza. Współpraca przynosi korzyści także otoczeniu partnerów – szeroko rozumianemu społeczeństwu, czy w węższym ujęciu, gminie, miastu, społeczności. Wypracowywany wspólnie zysk społeczny jest wymierny a lista jego elementów składowych długa (Mazur-Wierzbicka 2017). Współpraca pomiędzy przedsiębiorstwami prywatnymi a podmiotami ES sprzyja m.in. większej konsumpcji z tytułu wyższych wynagrodzeń, wzrostowi poziomu inwestycji w wyniku innowacyjności, wzrostowi społecznej wydajności pracy, wzrostowi poziomu i terminowości zbierania podatków i składek na ubezpieczenia społeczne, wzrostowi oszczędności budżetowych, mobilizacji środków na działalność charytatywną i realizację celów charytatywnych i społecznych niemożliwych do realizacji bez pomocy przedsiębiorstw, lepszemu klimatowi społecznemu (ograniczenie liczby strajków), wzrostowi PKB powyżej przeciętnego i in. (tamże). Korzyści dla otoczenia zewnętrznego dotyczą także budowania więzi między członkami społeczności (Trzewiczek 2012).

Bariery współpracy międzysektorowej

W dalszej części artykułu przedstawiamy najważniejsze, wskazywane przez badaczy przedmiotu bariery, stojące na drodze do współpracy pomiędzy sektorem biznesu a ES. Na bariery te spoglądamy przez pryzmat (1) warunków wytwarzanych przez instytucje i organizacje składające się na oto-

czenie omawianych związków (bariery instytucjonalne), (2) sposobów ich definiowania i oceniania (bariery mentalne) oraz (3) podejmowanych działań (bariery operacyjne). Podejście to wynika z założenia, że wyróżnione aspekty funkcjonowania współpracy między podmiotami ES i biznesu są ze sobą powiązane i wzajemnie na siebie oddziałują. Schemat tego oddziaływania znajduje się poniżej. Poniżej omawiamy kolejno bariery o charakterze instytucjonalnym, mentalnym i strategicznym.

Bariery instytucjonalne

Źródła barier instytucjonalnych współpracy pomiędzy ES a biznesem wynikają z odmiennych idei działania sektorów składających się na ich rozumienie. Należą do nich formalne i nieformalne niezależne od siebie reguły funkcjonowania podmiotów ES i podmiotów biznesowych. Instytucje reprezentują określony zbiór przekonań i wartości, zestaw celów i środków. Do tak pojmowanych barier należy sposób rozumienia (1) celów funkcjonowania sektorów, (2) pojęcia zysku, (3) wartości i (4) racjonalności.

Rozbieżności dotyczące wartości tworzących fundamenty obu sektorów odnotowywane są od początku funkcjonowania ES i odnoszą się do celów działania sektora prywatnego i podmiotów ES. Na poziomie makro „ekonomia społeczna powstała jako wyraz krytyki wobec klasycznej ekonomii politycznej oraz konkurencji” (Szopa 2012) i można ją „umieścić w historycznej tradycji zapobiegania destrukcyjnym działaniom rynku niezakorzonego społecznie” (Wygnański 2012). Odmienność celów działania przedsiębiorstw prywatnych i podmiotów ES nie jest postrzegana jedynie jako rozbieżność, czy sprzeczność. W działalności podmiotów nastawionych na zysk społeczny upatruje się sposobu przeciwdziałania negatywnym skutkom rynku, szczególnie w postaci sfery wykluczenia społecznego osób reprezentujących niedostosowanie do jego reguł. Taki sposób postrzegania celów działania przedsiębiorstw prywatnych i podmiotów ES dotyczy także kreatorów rzeczywistości, którzy znają i rozumieją tę historyczną tradycję, ale którzy nie są całkiem świadomi potencjalnych korzyści ze współpracy. Bariery te („genetyczne filtry”) występują zarówno po stronie podmiotów ekonomii społecznej, jak i po stronie biznesu. To pierwszy powód dla którego – pomimo upływu ponad stu lat – współpraca między ES a biznesem jest w znacznym stopniu ograniczona.

Fundamentalne rozbieżności są dostrzegane także w sposobach pojmowania zysku. Zysk jest tym celem, który stoi na drodze do współpracy międzysektorowej, ponieważ inaczej jest on formułowany w biznesie i ES. W biznesie pojęcie zysku nadaje sens wszystkim działaniom, a podejmowana przez biznes aktywność społeczna, głęboko zakorzeniona w idei CSR, by-

wa nieszczerza i pozorowana (Sobotko, Kozłowski 2017, Radziszewska 2017). Zdaniem wielu autorów pojęcie zysku nie mieści się w słowniku ES i jest jej zaprzeczeniem. Wypracowany przez przedsiębiorstwa społeczne zysk uznawany jest za warunek skuteczniejszej realizacji celów społecznych. Podmioty ES, w przeciwieństwie do podmiotów biznesu, odpowiadają na potrzeby społeczne, nastawione są na realizację celów społecznych, ich kultura zarządzania oparta jest o partnerstwo i partycypację, a korzyści odnoszą nie tylko właściciele, ale i beneficjenci (Machnik-Pado, Pokora 2012).

Dla praktyków sektora pozarządowego kwestia zysku jest złożona, może być kłopotliwa i działać paraliżująco ze względu na teoretyczne konotacje definicyjne oraz opinię otoczenia. Jest to związane z lękiem przed utratą legitymizacji społecznej. Część społeczeństwa podziela zdanie, że tam, gdzie pojawia się zysk, niemożliwe jest realizowanie działań o charakterze *pro publico bono* (Giza-Poleszczuk 2008). W podobnym tonie wypowiada się Bogumiła Szopa (2012), dla której brak zysku jest immanentną, wspólną cechą organizacji pozarządowych, rynki zaś faworyzują interesy prywatne kosztem publicznych i wytwarzają antyspołeczne zachowania negatywnie oddziałujące na solidarność. Z drugiej strony, silne poczucie misji wśród przedsiębiorców społecznych może blokować współpracę i powodować zajmowanie niższych lokat w rankingach przygotowywanych na podstawie wskaźników związanych z ekonomizacją działalności (Giza-Poleszczuk 2008).

Sposób definiowania zysku przez podmioty ES i przedsiębiorstwa prywatne skutkuje różnicami w rozumieniu wartości oraz racjonalności. Dla przedsiębiorców komercyjnych sposobem mierzenia przyrostu wartości firmy jest tworzenie majątku, a podmioty ES tworzą wartość społeczną. Podkreślając, że główną zaletą ES jest kompleksowe dostarczanie dóbr, których logika wychodzi poza schemat klasycznej teorii dóbr publicznych, zwraca jednak uwagę na trudność w przezwyciężeniu dychotomii wytwarzanie-konsumpcja (Hausner 2012), co jest przecież motorem napędowym biznesu.

Inaczej też rozumiane jest pojęcie racjonalności. W ES związane jest z działaniem etycznym, a w biznesie jest równoznaczne z racjonalizmem technokratycznym, instrumentalnym (Filek 2012). Oceniane jest w kontekście „zewnętrznym” (współpracy z nastawionym na zysk biznesem) lub „wewnętrznym”, gdy trzeci sektor samodzielnie, ale zgodnie z wzorcami rynkowymi wypracowuje zysk z myślą o skuteczniejszej realizacji celów społecznych.

Dylematy instytucjonalne dostrzegalne są w strategicznym dokumencie polskiego środowiska ES, w *Manifestie Ekonomii Społecznej* (2008). Choć autorzy Manifestu podkreślają w nim wagę partnerstwa międzysektorowego, to jednocześnie zauważają, że ES jest najlepszą odpowiedzią na wady ryn-

ku. Dlatego zwracamy uwagę na znaczenie dwóch tendencji. Z jednej strony podkreśla się wagę partnerstwa i współpracy międzysektorowej dla skuteczności realizacji celów społecznych przez podmioty ES. Z drugiej uwypukla się cechy działalności podmiotów obu sektorów, które nie tylko wykluczają współpracę, ale i definiują ich sektorową tożsamość.

Bariery mentalne

Bariery mentalne powiązane są ze sposobami myślenia przedstawicieli obu sektorów, a wyrażają się przede wszystkim w wiedzy, prezentowanych opiniach i postawach. Jest to (1) niski poziom wiedzy o zasadach funkcjonowania potencjalnych partnerów, (2) obecne w przestrzeni publicznej stereotypy na temat podmiotów obu sektorów – przede wszystkim ES, ale i biznesu, (3) przeciwstawianie biznesu i ekonomii społecznej, (4) niski poziom motywacji do poszukiwania nowych rozwiązań.

Bariery współpracy wynikają także z wzajemnej nieznajomości i nieufności podmiotów komercyjnych i podmiotów reprezentujących gospodarkę społeczną (Machnik-Pado, Pokora 2012). Ograniczenia dotyczące wiedzy odnoszą się do zagadnień fundamentalnych dla gospodarki społecznej. Deficyty tego rodzaju dotyczą ES i całego trzeciego sektora. „O ile co do ekonomii społecznej można jeszcze liczyć, że pojęcie to uruchamia jakieś formy indukcyjnego i skojarzeniowego sposobu objaśniania, o tyle w przypadku pojęcia trzeci sektor jest to znacznie trudniejsze, a ewentualne konotacje prowadzą w zupełnie niewłaściwym kierunku (np. Trzeci Świat itp.)” (Wygnański 2012, s. 141). Brak wiedzy należy także wiązać z przeinaczaniem znaczenia ES. Mylne jej postrzeganie prowadzi np. do skojarzeń z socjalizmem. Deficyt wiedzy dotyczy przeciętnego obywatela i środowiska odpowiedzialne za tworzenie warunków rozwoju ES: przedsiębiorców, samorządowców i urzędników (Giza-Poleszczuk 2008).

Brak wiedzy, jej niski poziom lub historyczne odniesienia rodzą stereotypy. Mowa tu zarówno o stereotypach na temat ES, jak i jej aktorów-organizacji, przedstawicieli środowiska oraz beneficjentów, oraz na temat środowiska biznesu. „Terminy związane z ekonomią społeczną – w tym termin «ekonomia społeczna» – nacechowane są w świadomości społecznej negatywnie. Produkty i usługi oferowane przez przedsiębiorstwa społeczne są postrzegane stereotypowo jako niskiej jakości – rozlewa się na nie odium dość powszechnego postrzegania grup marginalizowanych (osób niepełnosprawnych, długotrwale bezrobotnych itp.)” (Giza-Poleszczuk 2008, s. 37). Nierzadką reakcją na niekorzystny obraz ES, jej uczestników, produktów i form organizacyjnych jest ukrywanie społecznego charakteru podejmowanej działalności (Laurisz, Mazur 2008).

Negatywne stereotypy o sektorze prywatnym mają inne źródła. W przestrzeni publicznej daje się odczuć wpływ ideologii poprzedniego systemu, „deprecjonującego działania indywidualne, oddolną i niezależną inicjatywę, samoorganizowanie się, a jednocześnie promującego rozwiązania centralistyczne, państwowe i odgórne. Wpajano przekonanie, że sytuacje społeczne są grą o sumie zerowej: jeżeli ktoś wygrywa, to kosztem kogoś innego, kto tyle samo przegrywa. Oznacza to, że wybijający się ludzie sukcesu muszą zerować na czyjejs krzywdzie” (Praszkier, Nowak 2012, s. 12).

Ograniczona wiedza różnych aktorów rynku, wzajemne i negatywne stereotypy prowadzą do tego, że zarówno podmioty ES, jak i podmioty biznesu nie dostrzegają potencjalnych korzyści z podjęcia współpracy. Wyrazem tego jest między innymi nastawienie wobec tworzenia klastrów społecznych. „W Polsce koncepcja klastrów społecznych nie jest jeszcze w pełni upowszechniona. Wielu potencjalnych partnerów tego typu sieci strategicznych, takich jak: organizacje pozarządowe, przedsiębiorstwa społeczne, podmioty sektora B+R prowadzące aktywność w obszarze problemów społecznych, organizacje publiczne (jednostki samorządu terytorialnego, urzędy pracy, ośrodki pomocy społecznej itp.) mogłoby wzmocnić ich masę krytyczną. Jednak ich relatywnie niski poziom świadomości w zakresie społecznego klasteringu – wciąż to uniemożliwia” (Moszkowicz, Bembenek 2017, s. 531). W efekcie mamy do czynienia ze stosunkowo niskim poziomem aktywności aktorów społecznych, samorządowych, biznesowych na rzecz tworzenia sieci z udziałem przedstawicieli wszystkich sektorów (Moszkowicz, Bembenek 2017).

Kolejna bariera, przeciwstawianie biznesu i ES, przejawia się między innymi w postrzeganiu przedsiębiorstw komercyjnych jako zagrożeń i konkurencji dla podmiotów ES. Ich doświadczenie, dostępność specjalistów, sieć powiązań traktowane są jako bariera, a nie potencjał rozwojowy płynący z ewentualnej współpracy (Smaczniak, Polak 2012). Jest to jedna z przyczyn poszukiwania partnerów współpracy głównie w obrębie własnego sektora. Otwarcie się na kontakty pozaśrodowiskowe wymaga dodatkowego wysiłku, zmian mentalnych i organizacyjnych, podjęcia dialogu, który nie musi przynieść spodziewanych owoców, wyjścia poza schematy i stereotypy, zdolności do eksperymentowania i godzenia się z porażką.

Na brak motywacji do zmian w sposobie działania poprzez nawiązywanie relacji międzysektorowych wskazują między innymi Joanna Szymańska i Jakub Zgierski. Autorzy sądzą, że przedsiębiorcom społecznym „brakuje czasu, przestrzeni, odwagi i środków na generowanie nowych pomysłów, zderzanie różnych perspektyw, inicjowanie eksperymentów. Brakuje zrozumienia dla tego, że aby zrobić coś inaczej i lepiej, trzeba zaryzykować, a więc

zaakceptować to, że mogą pojawić się błędy i że można pozornie stracić pieniądze lub czas” (Szymańska, Zgierski 2013, s. 12-13).

Wynikiem braku wiedzy, stereotypów oraz negatywnych wzajemnych nastawień jest brak zaufania do potencjalnych partnerów społecznych czy biznesowych (Machnik-Pado, Pokora 2012). W rezultacie „na granicach terytoriów poszczególnych sektorów panują ciągle pewien rodzaj napięcia, który w pewnych sytuacjach może przybierać charakter konfliktu czy nawet «inwazji» na sąsiednie terytorium” (Wygnański 2012, s. 149), więc podmioty ES bronią swojej suwerenności. Jest to jednak suwerenność źle rozumiana: jako suwerenność wobec innego sektora (Wygnański 2012). Tak pojmowana usuwa z pola widzenia korzyści możliwe dzięki zawieraniu związków międzysektorowych.

Bariery operacyjne

Do barier operacyjnych należą trudności, które bezpośrednio ograniczają działalność podmiotów ES i przedsiębiorstw prywatnych ukierunkowaną na zawiązywanie sojuszy. Wyróżniliśmy trzy kategorie barier tego rodzaju. Po pierwsze, należą do nich decyzje podejmowane na najwyższym poziomie – krajowym dotyczące polityki społecznej i powiązanych z nią przepisów prawa określających zasady współpracy międzysektorowej. Po drugie, są to trudności organizacyjne związane z dostosowaniem się do odmiennych reguł działania partnera i mnogością rozwiązań w tym zakresie (zarządzanie i marketing). Po trzecie, do barier operacyjnych zaliczyliśmy trudności związane ze wzajemnym dostosowywaniem „kapitałowej” odmienności do celów współpracy (kapitał ludzki, społeczny i finansowo-techniczny).

Do ograniczeń dla rozwoju współpracy międzysektorowej pomiędzy podmiotami ES i przedsiębiorstwami prywatnymi należy (1) deficyt odpowiednich rozwiązań w sferze polityki społecznej. Brakuje mechanizmów wsparcia dedykowanych potrzebom klastrów społecznych (Moszkowicz, Bembenek 2017). Promowane są przemysłowe klastry technologiczne (klastry innowacyjne), nie ma regulacji prawnych i analiz dotyczących perspektyw rozwoju klastrów społecznych. Działalności podmiotów ES jako narzędzia aktywizacji i integracji bywają sytuowane pomiędzy głównymi sektorami: publicznym, prywatnym i pozarządowym (Wygnański 2012). Skutkuje to brakiem spójności w zakresie określania ich statusu. Jednym z czynników osłabiających pozycję przedsiębiorstw społecznych, działających na rynku autonomicznie, jest zaliczanie ich, w rozumieniu prawa, bądź do podmiotów sektora pozarządowego, bądź do podmiotów sektora prywatnego. W efekcie mamy do czynienia ze swoistego rodzaju dyskryminacją przedsiębiorstw społecznych w porównaniu z przedsiębiorstwami prywatnymi. „Ten rodzaj

dyskryminacji jest szczególnie widoczny w dostępie do preferencyjnych rodzajów szkoleń branżowych oraz w pozyskiwaniu środków na inwestycje. W innym przypadku przedsiębiorstwa te nie są uznawane przez prawo za organizacje pozarządowe i nie mogą pozyskiwać środków finansowych tak jak one” (Laurisz, Mazur 2008, s. 331). Przekonanie o nieprzejrzystości i niespójności prawa dostrzegane wokół przedsiębiorczości społecznej potwierdzają wyniki badań empirycznych (Giza-Poleszczuk 2008).

Do barier organizacyjnych warunkujących proces wzajemnego dostosowywania działań partnerów współpracy należą (2) odmienne mechanizmy zarządzania i strategii marketingowych. Różnice w sposobach zarządzania w podmiotach ES i przedsiębiorstwach prywatnych wynikają z odmiennych rodzajów dominującej w nich własności. Podejmowanie decyzji jest dodatkowo komplikowane przez zróżnicowanie form działalności jednych i drugich. Za przykład posłużą nam spółdzielnie socjalne osób prywatnych i spółki. W spółdzielniach jedna osoba otrzymuje jeden głos. W biznesie jeden głos oznacza jeden udział (Borzaga, Tortia 2008). Bożena Bieńkowska (2017) zwraca uwagę, że w przypadku spółdzielni proces podejmowania decyzji jest dodatkowo komplikowany przez rozbieżności pomiędzy wymogami formalnymi i organizacyjnymi. Równa własność pozostaje w sprzeczności, z możliwością równomiernego rozdzielenia pełnionych funkcji oraz rozłożenia obowiązków. Potencjalna współpraca pomiędzy sektorem ES a sektorem biznesu wymaga także zgody ze strony podmiotów społecznych na dostosowywanie się do zarządzania strategicznego, które jest codziennością w biznesie. Zarządzanie strategiczne wymaga nie tylko zmian statycznych w strukturze organizacyjnej, ale przede wszystkim zmian w sposobie myślenia i podejściu do funkcjonowania pracowników w organizacji (Markiewicz 2012).

Kolejnym przykładem bariery organizacyjnej jest podejście do marketingu. W gospodarce marketing utożsamiany jest „ze zbiorem strategicznych i operacyjnych metod zarządzania przedsiębiorstwem, rynkiem i otoczeniem, które danemu podmiotowi mają zapewnić sukces rynkowy. [...] U podstaw marketingowej koncepcji podmiotu ekonomii społecznej znajduje się misja organizacji” (Wiktor 2012, s. 302). Szczególny charakter marketingu realizowanego przez podmioty ES wynika z ich istoty wyrażonej w misji i celach (społecznych i ekonomicznych) oraz położenia między polityką społeczną i systemem pomocy społecznej, rynkiem a trzecim sektorem. Nie bez znaczenia jest także ograniczenie zasobów materialnych, kapitałowych, kadrowych oraz skupienie działalności na rynku lokalnym (Wiktor 2012). W procesie komunikacji podmioty ES i biznes mogą wykorzystywać te same narzędzia, różne są jednak treści, proporcje i możliwości finansowania działań promocyjnych (Wiktor 2012). Podmioty ES pod względem marke-

tingowym są „wzięte w kleszcze”: z jednej strony nie mogą bezkrytycznie implementować marketingowych reguł biznesowych do swojego działania (czy to samodzielnie, czy we współpracy z biznesem), z drugiej zmuszone są do marketingowego wyjścia poza własny sektor, ponieważ tylko w taki sposób znajdą dla siebie miejsce na rynku, zdobędą klientów i utrzymają pozycję rynkową (Zgierski 2018).

Ostatnią z barier omawianych w artykule są dysproporcje w zakresie trzech rodzajów kapitałów: ludzkiego, społecznego i finansowo-materialnego. Różnice te oddziałują na przebieg procesu wzajemnego dostosowywania działań partnerów współpracy. W tej części artykułu skupiamy się na wynikających z nich zagrożeniach dla inicjowania i przebiegu współpracy.

Różnice w kapitale ludzkim wypadają na niekorzyść podmiotów ES, co odnosi się do poziomu kwalifikacji pracowników i kadry zarządzającej. Znaczne deficyty dotyczą wiedzy i umiejętności w pozyskiwaniu przychodów z prowadzenia odpłatnej działalności statutowej, obsłudze księgowej, wykorzystywaniu narzędzi marketingowych (Trzewiczek 2012). Bożena Trzewiczek wiąże niski poziom kapitału z ograniczonym dostępem do szkoleń i brakami w wyposażeniu technicznym (trudne warunki lokalowe, konieczność korzystania z prywatnych telefonów i komputerów) (Trzewiczek 2012).

Dla realizacji idei partnerstwa i współpracy międzysektorowej kluczowy jest pomostowy kapitał społeczny. Są to powiązania tworzone z organizacjami spoza własnego sektora. Za bariery uznajemy tu pewne podobieństwa oraz różnice przedstawicieli omawianych sektorów. Zarówno podmioty ES, jak i przedsiębiorstwa prywatne charakteryzują się niskim poziomem kapitału społecznego. Przejawia się to w dominacji związków w obrębie własnego sektora (Jelonek 2012). Dodatkowo podmioty ES wykazują silne zakorzenienie w społecznościach lokalnych. Anna Giza-Poleszczuk wskazuje na negatywne skutki tego zjawiska dla prowadzenia działalności. „Kwestia zlewania się lokalnych «elit» – zupełnie zrozumiała w sytuacji małych miejscowości, gdzie trudno jest nie tylko nie znać się osobiście, ale wręcz rozdzielać role (np. rolę w samorządzie od roli w organizacji pozarządowej) – budzi niepokój badaczy, szczególnie gdy niski okazuje się «kapitał pomostowy (kontakty i sieci współpracy otwarte, sięgające poza własną społeczność)»” (Giza-Poleszczuk 2008, s. 38). W efekcie występują silne powiązania osobiste oraz działania nieformalne. Są one niekorzystne z perspektywy współpracy w gospodarce, gdzie znaczenie relacji osobistych jest niskie, a niechęć do działań nieformalnych znaczna.

Barierą operacyjną są także różnice w poziomie kapitału finansowego i zasobach materialnych podmiotów ES i przedsiębiorstw prywatnych, a także odmienne źródła ich pochodzenia i procedury zdobywania środków finansowych. W uprzywilejowanej sytuacji znajdują się przedsiębiorstwa prywatne. Podmioty ES otulone są ciasnym gorsetem ograniczeń finansowych (Dudzik 2008). Wynikające stąd ograniczenie dotyczy korzystania z takich źródeł finansowania, które dostępne są przedsiębiorstwom prywatnym, jak kredyty czy fundusze pomocowe. Z drugiej strony, podczas gdy przedsiębiorstwa prywatne finansują swój rozwój także ze środków pochodzących z prowadzonej działalności, wiele podmiotów ekonomii społecznej w Polsce w ostatnich latach uzależniło swoją kondycję od środków publicznych. „W coraz mniejszym stopniu źródłem stałych przychodów jest działalność gospodarcza, a to powoduje, że podmioty te nie są zainteresowane zwrotnymi instrumentami finansowymi” (Głowacki 2012, s. 8). Z perspektywy współpracy międzysektorowej podstawowe pytanie ze strony biznesu dotyczy posiadania przez partnera potencjału, dzięki któremu zaspokoi potrzeby partnerskiej organizacji na poziomie przynajmniej tak samo dobrym, jak inne organizacje działające w otoczeniu (Bieńkowska 2017).

Podsumowanie

Celem artykułu była prezentacja barier współpracy międzysektorowej podmiotów ES i przedsiębiorstw prywatnych. Wymienione przez nas trudności dotyczą cech potencjalnych partnerów (cel działania, poziom wiedzy o mechanizmach funkcjonowania podmiotów w innych sektorach, stereotypy, poziom kwalifikacji w zakresie prowadzenia działalności oraz sposób zarządzania organizacją, poziom kapitału ludzkiego, społecznego i finansowego), relacji pomiędzy nimi (wzajemne stereotypy i nastawienie wobec przedstawicieli innych sektorów i współpracy z nimi) oraz szerszego kontekstu kształtowanego przez instytucje państwowe (polityka społeczna oraz przepisy prawa). Wymienione bariery wzajemnie od siebie zależą i potęgują swoje oddziaływanie na stan współpracy międzysektorowej. Przykładowo, niski poziom kapitału finansowego podmiotów ES (bariera operacyjna) wzmacnia wizerunek sektora prowadzącego nieprawdziwą, niepoważną działalność gospodarczą (bariera mentalna).

Kończąc, chcielibyśmy zaznaczyć, że udana współpraca międzysektorowa nie musi oznaczać w żadnym z wymienionych aspektów stanu równowagi. Kluczowe jest tu uznanie różnic i dostosowanie do nich skutecznych działań. Rozwój współpracy międzysektorowej wymaga od każdej ze stron elastyczności, otwartości i dynamicznego reagowania na zmiany (Długopolska-Mikonowicz, Tarasewicz-Gryt 2017). Elastyczność

jest niezbędna w odniesieniu do różnych kontekstów instytucjonalnych, przedstawień mentalnych oraz mechanizmów operacyjnych podmiotów ES, oraz przedsiębiorstw prywatnych.

Literatura | References

- ARGANOFF R. (2007), *Managing within Networks: Adding Value to Public Organizations*, Georgetown University Press, Washington DC.
- BIEŃKOWSKA B. (2017), Przedsiębiorstwo społeczne a społeczna odpowiedzialność biznesu, „Marketing i Rynek”, 11.
- BORKOWSKA S. (2014), *Współpraca m.st. Warszawy i sektora nauki 2011-2014, Raport opracowany na zlecenie Centrum Komunikacji Społecznej m.st. Warszawy w ramach realizacji Społecznej Strategii Warszawy*, Warszawa.
- BORZAGA C., TORTIA E. (2008), Miejsce organizacji ekonomii społecznej w teorii firmy, [w:] *Przedsiębiorstwo społeczne, Antologia kluczowych tekstów*, red. J. J. Wygnański, FISE, Warszawa.
- BRYSON J. M., CROSBY B. C., MIDDLETON STONE M. M. (2006), The Design and Implementation of Cross-Sector Collaborations: Propositions from the Literature. Special issue, „Public Administration Review”, 66, s. 44-55.
- BRYSON J. M., CROSBY B. C., MIDDLETON STONE M. M. (2015), Designing and Implementing Cross-Sector Collaborations: Needed and Challenging, „Public Administration Review”, 75(5), s. 647-663.
- CROSBY B. C., BRYSON J. M. (2005), *Leadership for the Common Good: Tackling Public Problems in a Shared-Power World*, Jossey-Bass, San Francisco.
- DŁUGOPOLSKA-MIKONOWICZ A., TARASEWICZ-GRYT O. (2017), Model współpracy międzysektorowej w projekcie społecznej odpowiedzialności. Studium przypadku WrOpenUp, „Marketing i Rynek”, 11 (CD).
- DUDZIK K. (2008), Szanse oraz bariery w funkcjonowaniu przedsiębiorstw społecznych w Polsce, „Ekonomia Społeczna”, 2(3).
- FILEK J. (2012), *Teorie filozoficzne a ekonomia społeczna, Wokół ekonomii społecznej*, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- GIZA-POLESZCZUK A. (2008), *Badania nad rozwojem Ekonomii społecznej w Polsce*, [w:] *Ekonomia społeczna w Polsce: osiągnięcia, bariery rozwoju i potencjał w świetle wyników badań*, red. A. Giza-Poleszczuk, J. Hausner, Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych, Warszawa.

- GŁOWACKI J. (2012), Małopolski Fundusz Ekonomii Społecznej, [w:] Partnerstwo – współpraca międzysektorowa w realizacji celów społecznych, red. A. Handzlik, J. Głowacki, Małopolska Szkoła Administracji Publicznej, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków.
- GUS (2021), Współpraca organizacji non-profit z innymi podmiotami w 2019 r., Warszawa, Kraków.
- HAUSNER J. (2012), Ekonomia społeczna a państwo, [w:] Wokół Ekonomii Społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- JAGIELSKA K., MATEJEK J. (2017), Ekonomia społeczna jako ważne ogniwo w systemie wsparcia rodziny, „Ekonomia Społeczna”, 1, s. 22-31.
- JELONEK M. (2012), Teorie socjologiczne a ekonomia społeczna, [w:] Wokół Ekonomii Społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- KENIS P., PROVAN K. G. (2008), Modes of Network Governance: Structure, Management, and Effectiveness, *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(2), s. 229-252, <https://doi.org/10.1093/jopart/mum015>.
- KOSCHMANN M. A., KUHN T. R., PFARRE M. D. (2012), A communicative framework of value in cross-sector partnerships, „*Academy of Management Review*”, 37(3), s. 332-354, <http://dx.doi.org/10.5465/amr.2010.0314> [data dostępu: 25.01.2020].
- KRAJOWY Program Rozwoju Ekonomii Społecznej, Monitor Polski, Dziennik Urzędowy Rzeczypospolitej Polskiej, 27 lutego 2019 r., poz. 214.
- LAURISZ N., MAZUR S. (2008), Kluczowe czynniki rozwoju przedsiębiorczości społecznej, Ekonomia społeczna w Polsce: osiągnięcia, bariery rozwoju i potencjał w świetle wyników badań, red. A. Giza-Poleszczuk, J. Hausner, Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych, Warszawa.
- ŁOJKO M. (2018), Partnerstwo lokalne w ekonomii społecznej jako nowy paradygmat budowania spójności społecznej, „Kwartalnik Kolegium Ekonomiczno-Społecznego”, *Studia I Prace*, 2, s. 39-57, <https://doi.org/10.33119/KKESiP.2018.2.2>
- MACHNIK-PADO A., POKORA M. (2012), Ekonomia społeczna a rynek, [w:] Wokół ekonomii społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- MANIFEST Ekonomii Społecznej, Gdańsk, 27 czerwca 2008.
- MARKIEWICZ P. (2012), Strategia, [w:] Wokół ekonomii społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- MAZUR-WIERZBICKA E. (2017), Społeczna odpowiedzialność biznesu z perspektywy wymiaru społecznego, „Marketing i Rynek”, nr 12, s. 64-74.

- MIŻEJEWSKI C. (2006), Polityka społeczna wobec sektora ekonomii społecznej, „Polityka Społeczna”, nr 7, s. 1-5.
- MOSZKOWICZ K., BEMBENEK B. (2017), Przedsiębiorczość społeczna – współczesne wyzwanie w zarządzaniu klastrami społecznymi, „Marketing i Rynek”, nr 7.
- MURAWSKA D. (2013), Relacje firm z podmiotami ekonomii społecznej, „Ekonomia Społeczna”, nr 3, s. 91-102.
- PRASZKIER R., NOWAK A. (2012), Przedsiębiorczość społeczna. Teoria i praktyka, Oficyna Wolters Kluwer, Warszawa.
- PROVAN K. G., KENIS P. (2008), Modes of Network Governance: Structure, Management, and Effectiveness, „Journal of Public Administration Research and Theory”, 18(2), s. 229-252.
- RADZISZEWSKA A. (2017), Przejawy społecznej odpowiedzialności w zachowaniach konsumentów – konsekwencje dla działań marketingowych, „Marketing i Rynek”, nr 12, s. 107-115.
- RYMSZA M. (2005), Stara i nowa ekonomia społeczna. Polska na tle doświadczeń Europejskich, „Trzeci Sektor”, nr 2, s. 2-9.
- SALUSTOWICZ P. (2007), Pojęcie, koncepcje i funkcje ekonomii społecznej, [w:] *Ekonomia społeczna. Perspektywa rynku pracy i pomocy społecznej*, red. J. Saręga-Piasek, Instytut Rozwoju Służb Społecznych, Warszawa, s. 21-46.
- SMACZNIAK K., POLAK A. (2012), Wielobranżowa Spółdzielnia Socjalna „Gorliczanin”, [w:] *Partnerstwo – współpraca międzysektorowa w realizacji celów społecznych*, red. A. Handzlik, J. Głowacki, Małopolska Szkoła Administracji Publicznej, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków.
- SOBOTKO E., KOZŁOWSKI W. (2017), CSR a marketing, „Marketing i Rynek”, nr 9 (CD).
- SZOPA B. (2012), Teorie ekonomiczne a ekonomia społeczna, Wokół ekonomii społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- SZYMAŃSKA J., ZGIERSKI J. (2013), O uroku ekonomii społecznej, [w:] *Eksperymentujmy! O lokalnej i innowacyjnej ekonomii społecznej*, red. J. Szymańska, J. Zgierski, Centrum Wspierania Aktywności Lokalnej CAL, Warszawa.
- THOMSON A. M., PERRY J. L. (2006), Collaboration Processes: Inside the Black Box. Special issue, „Public Administration Review”, nr 66, s. 20-32.

- TRZEWICZEK B. (2012), Stowarzyszenie „Jurajska Wioska Rodaki”, [w:] Partnerstwo – współpraca międzysektorowa w realizacji celów społecznych, red. A. Handzlik, J. Głowacki, Małopolska Szkoła Administracji Publicznej, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków.
- WADDOCK S. A., POST J. E. (1991), Social entrepreneur sandcatalytic change, *Public Administration Review*, 51(5), s. 393-401.
- WIKTOR J. W. (2012), Marketing, Wokół ekonomii społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- WOLTJER J. (2000), Consensus Planning. The relevance of communicative planning theory in Dutch infra-structure development, Ashgate, Aldershot, Burlington, Singapore, Sydney.
- WYGNAŃSKI J. J. (2012a), Ekonomia społeczna a trzeci sektor, Wokół ekonomii społecznej, red. M. Frączek, J. Hausner, S. Mazur, Kraków.
- WYGNAŃSKI J. J. (2012b), Skuteczne animowanie kultury współpracy – czynniki sukcesu w procesie budowy partnerstw, [w:] Partnerstwo – współpraca międzysektorowa w realizacji celów społecznych, red. A. Handzlik, J. Głowacki, Małopolska Szkoła Administracji Publicznej, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków.
- WYGNAŃSKI J. J., FRĄCZEK P. (2006), Ekonomia społeczna w Polsce – definicje, zastosowania, oczekiwania, wątpliwości, „Ekonomia Społeczna. Teksty”, http://www.owes.info.pl/biblioteka/15_wygnanski_es.pdf.
- ZGIERSKI J. (2008), Niema ekonomia społeczna. Bariery i wyzwania komunikacyjne dla przedsiębiorczości społecznej w Polsce, „Ekonomia Społeczna”, 2(3), s. 98-100.
- ZELGA K. (2017), Uwarunkowania ekonomii społecznej. Wybrane aspekty, „Acta Scientifica Academiae Ostroviensis. Sectio A”, Nauki Humanistyczne, Społeczne i Techniczne, 10(2), s. 38-50.

Wykaz Roczników Lubuskich wydanych w latach 2010-2020

Rocznik Lubuski tom 46, część 1 (2020)

Edukacja jako przestrzeń zmian

Jarosław Bąbka, Krzysztof Zajdel (RED.)

Rocznik Lubuski tom 46, część 2 (2020)

Zmiana społeczna i jej implikacje

Beata Maria Nowak, Emilia Paprzycka, Ewa Narkiewicz-Niedbalec (RED.)

Rocznik Lubuski tom 45, część 1 (2019)

Nowy wymiar kapitału społecznego: twórczość, kreatywność i innowacje. Uwarunkowania rozwojowe i kulturowe

Marzanna Farnicka (RED.)

Rocznik Lubuski tom 45, część 2 (2019)

Rewitalizacja społeczna. Systemowe i mentalne uwarunkowania

Jerzy Leszkowicz-Baczyński (RED.)

Rocznik Lubuski tom 44, część 1 (2018)

Życie jako projekt. Miejsce i rola młodzieży w świecie dorosłych

Maria Zielińska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 44, część 2 (2018)

Parametryzacja nauki – między wolnością a zniewoleniem. Perspektywa nauk społecznych i humanistycznych

Mirosław Kowalski, Ewa Kowalska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 44, część 2a (2018)

Wskaźniki zdrowia w ontogenezie człowieka. Implikacje praktyczne w medycynie, antropologii i wychowaniu fizycznym

Ryszard Asienkiewicz, Józef Tatarczuk (RED.)

Rocznik Lubuski tom 43, część 1 (2017)

Nauczyciel w cyberkulturze. Między schematem a kreatywnością

Marzenna Magda-Adamowicz, Ewa Pasterniak-Kobyłecka (RED.)

Rocznik Lubuski tom 43, część 2 (2017)

Co nas łączy? Nauki społeczne wobec podzielonego świata

Joanna Frątczak-Müller, Anna Mielczarek-Żejmo (RED.)

Rocznik Lubuski tom 42, część 1 (2016)

Płeć społeczno-kulturowa jako perspektywa badawcza i kategoria analityczna

Emilia Paprzycka, Edyta Mianowska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 42, część 2 (2016)

Transhumanizm a kontrintuicyjność mitycznego obrazu człowieka

Roman Sapeńko, Roman Czeremski (RED.)

Rocznik Lubuski tom 42, część 2a (2016)

Good connections. Trust, cooperation and education in the mirror of social sciences

Dorota Bazuń, Mariusz Kwiatkowski (RED.)

Rocznik Lubuski tom 41, część 1 (2015)

Badania jakościowe. W poszukiwaniu dróg i inspiracji

Marcin Szumigraj, Ewa Trębińska-Szumigraj, Daria Zielińska-Pękał (RED.)

Rocznik Lubuski tom 41, część 2 (2015)

Polskie szkolnictwo wyższe – stan i perspektywy

Mirosław Kowalski, Ewa Kowalska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 40, część 1 (2014)

Uwarunkowania zachowań ryzykownych

Marzanna Farnicka, Zbigniew Izdebski, Krzysztof Wąż (RED.)

Rocznik Lubuski tom 40, część 2 (2014)

Ontogeneza i promocja zdrowia w aspekcie medycyny, antropologii i wychowania fizycznego

Ryszard Asienkiewicz, Józef Tatarczuk (RED.)

Rocznik Lubuski tom 40, część 2a (2014)

Młodość w czasach kryzysu ekonomicznego. Między edukacją i pracą

Maria Zielińska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 39, część 1 (2013)

Nowe tendencje w badaniach społecznych

Dorota Bazuń, Mariusz Kwiatkowski (RED.)

Rocznik Lubuski tom 39, część 2 (2013)

Pedagogika społeczna na rzecz społeczności lokalnych

Zdzisław Wołk (RED.)

Rocznik Lubuski tom 38, część 1 (2012)

Współpraca na pograniczu polsko-niemieckim. Geneza – stan obecny – perspektywy

Bernadetta Nitschke (RED.)

Rocznik Lubuski tom 38, część 2 (2012)

Homogeniczna versus heterogeniczna tożsamość pedagogiki

Bogdan Idzikowski, Mirosław Kowalski (RED.)

Rocznik Lubuski tom 37, część 1 (2011)

Recepcja światowej socjologii w Polsce oraz polskie szkolnictwo wyższe na początku XXI w.

Mirosław Chałubiński, Ewa Narkiewicz-Niedbalec (RED.)

Rocznik Lubuski tom 37, część 2 (2011)

Zrozumieć społeczeństwo, zrozumieć pokolenia. Młodzież, młodość i pokoleniowość w analizach socjologicznych

Krystyna Szafraniec, Maria Zielińska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 36, część 1 (2010)

Dzieci i młodzież w kalejdoskopie współczesnego życia

Grażyna Miłkowska (RED.)

Rocznik Lubuski tom 36, część 2 (2010)

Druga dekada wolności. Socjologiczne konsekwencje i zagadki transformacji

Joanna Frątczak-Müller, Anna Mielczarek-Żejmo, Lech Szczegółka (RED.)