

# E-SPORT W UJĘCIU INTERAKCJONISTYCZNYM<sup>1</sup>

W socjologii, interakcjonizmem określa się podejścia przyjmujące za punkt wyjścia interakcje społeczne, a nie na przykład struktury, z których składa się społeczeństwo jako całość<sup>2</sup>. W pierwszej części prezentowanego rozdziału, korzystając z propozycji analitycznej Przemysława Nosala, omówiono sposoby definiowania sportu i ich znaczenie dla prób określenia statusu e-sportu, ze szczególnym uwzględnieniem podejścia kontekstualnego, charakterystycznego dla socjologii interpretatywnej. Następnie opisano problem dopingu w e-sporcie, stosując blumerowskie rozwinięcie społecznego konstrukcjonizmu, klasyczne dla socjologii dewiacji. W dalszej kolejności, w kontekście socjologii emocji, przedstawiono wydarzenia sportowe i e-sportowe jako przestrzeń wytwarzania „rytuałów interakcyjnych” oraz okazję do praktykowania niecodziennej formy „wandalizmu interakcyjnego”

W ostatnich latach na całym świecie obserwuje się dynamiczny wzrost liczby sympatyków i użytkowników gier wideo, których zainteresowanie ogniskuje się wokół zorganizowanego współzawodnictwa w grach kompetytywnych, czyli tak zwanego e-sportu. Przedrostek „e” pochodzi od słowa „elektroniczny” i wskazuje na związek z elektronicznie przetwarzanym obrazem, generowanym przez program komputerowy na ekranie monitora, telewizora lub innego urządzenia multimedialnego. „Sport” oznacza w tym wypadku grę na określonych zasadach, nastawioną na zwycięstwo czy też osiągnięcie jak najlepszego wyniku. Elektroniczny sport stanowi popularny,

---

<sup>1</sup> Praca naukowa finansowana ze środków MEiN na naukę w roku 2021 w ramach działalności Szkoły Naukowej AWF Warszawa SN Nr 2 „Społeczno-humanistyczna szkoła badań kultury fizycznej”

A. Giddens (2012), *Socjologia*, Warszawa: 83.

mocno sprofesjonalizowany i skomercjalizowany element globalnego krajo-  
brazu zmediatyzowanego świata ponowoczesnego sportu. W ostatnich latach  
e-sportowe imprezy masowe wzbudziły duże zainteresowanie korporacji  
medialnych oraz podmiotów do tej pory niekojarzonych ze sportem elektro-  
nicznym, takich jak związki i kluby sportowe czy rozmaite instytucje eduka-  
cyjne<sup>3</sup>. Czy współzawodnictwo w grach wideo powinno być identyfikowane  
jako sport?<sup>4</sup>.

Przemysław Nosal wyróżnia trzy sposoby ujmowania sportu, w tym dwa  
skrajne: podejścia atrybucyjne i kontekstualne oraz trzecie, bardziej wywa-  
żone – ustrukturyzowany kontekstualizm. W ujęciu atrybucyjnym wskazuje  
się na szereg charakterystycznych cech, które tworzą mozaikę, określającą  
naturę sportu. Zaletą perspektywy atrybucyjnej jest możliwość ukazania  
wewnętrznego zróżnicowania sportu. Uwypuklanie wielowymiarowości  
sportu ułatwia uchwycenie mnogości czynników, wpływających na jego  
społeczno-kulturowe znaczenie. Wadą tego podejścia jest niedostatecznie  
szybkie dostosowywanie się do „płynnej”<sup>5</sup> rzeczywistości społecznej. Poza  
tym wskazywane atrybuty rzadko stanowią warunki konieczne i wystarcza-  
jące do nazwania danego zjawiska sportem (w podejściu atrybucyjnym Nosal  
lokuje badaczy, takich jak Jay Coakley<sup>6</sup> czy Florian Znaniecki<sup>7</sup>)<sup>8</sup>.

W ujęciu kontekstualnym zakłada się, że sport jest definiowany społecz-  
nie i to dane społeczeństwo jest najbardziej uprawnione do wyrażania jego  
natury. Sportem jest więc to, co w dyskursie konkretnej społeczności jest nim  
określane. Walorem podejścia kontekstualnego jest podkreślanie społecz-  
nego charakteru sportu, powstającego w wyniku ludzkiego działania, które  
nigdy nie jest oderwane od kulturowego kontekstu. Ponadto, w interpretacji  
kontekstualnej, trzonem sportu na ogół jest jednak aktywność ruchowa czło-  
wieka. Kontekstowość definicyjna ma więc szeroką, ale konkretną podstawę.  
Poza tym kontekstualizm prezentuje humanistyczną perspektywę analitycz-  
ną, podkreślając rolę ujawniania znaczeń, jakie ludzie przypisują aktywności

---

<sup>3</sup> J. Hindin i in. (2020), *E-sports*. W: J. Nauright, S. Zipp [red.], *Routledge Handbook of Global Sport*, Londyn: 405-406.

<sup>4</sup> Zob. np. A. Thiel, J.M. John (2018), *Is eSport a “real” sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions*, „European Journal for Sport and Society”, 15(4): 311-315.

<sup>5</sup> Z. Bauman (2006), *Płynna nowoczesność*, Kraków.

<sup>6</sup> J. Coakley (2007), *Sports in society: issues and controversies*, Boston.

<sup>7</sup> F. Znaniecki (1973), *Socjologia wychowania*, t. 1, Warszawa.

<sup>8</sup> P. Nosal (2015), *Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 11(2): 20-29.

sportowej (jak podaje Nosal, podejście to reprezentują Pierre Bourdieu<sup>9</sup> czy Martin Roderick<sup>10</sup>). Problemem kontekstualizmu w skrajnej postaci jest tworzenie hiperinkluzywnego zbioru działań o charakterze sportowym. Jeżeli sportem jest wszystko, co w danej społeczności zostanie za sport uznane, to należałoby w ten sposób określać nie tylko znane i uprawiane od dawna dyscypliny czy formy rekreacji ruchowej, ale także aktywności podobne do sportu tylko w wymiarze ruchowym, kompetytywnym czy rozwojowym. Wprowadza to nieład zarówno w zakresie refleksji teoretycznej, jak i eksploracji empirycznej<sup>11</sup>.

W ustrukturyzowanym kontekstualizmie sport postrzega się jako zespół praktyk społecznych, które społeczeństwo określa tym mianem, ale które posiadają też utrwaloną i uniwersalną strukturę, definiowaną w danej zbiorowości jako fundamentalne cechy wspólne, konieczne do określenia czegoś mianem sportu. Zalicza się do nich: 1) wyodrębnienie z szerszego kontekstu społecznego; 2) konwencjonalność (podleganie regułom i kontroli); 3) rywalizację; 4) fakt realizowania działania sportowego przez ludzi i wobec innych ludzi; 5) ruchowy charakter podejmowanej aktywności. Nosal rekomenduje stosowanie ustrukturyzowanego kontekstualizmu, który poprzez wspomniane cechy konstytuujące sport ułatwia odrzucenie aktywności niebędących sportem w kontekście społecznym, a jednocześnie proponuje stosunkowo otwartą formułę, stawia umiarkowane ograniczenia aktywnościom potencjalnie sportowym. Zapewnia to duży rezerwuar semantyczny i porządkuje eksploracje empiryczne<sup>12</sup>.

Dyskusje na temat społecznego i sportowego statusu e-sportu coraz częściej obserwuje się nie tylko wśród sympatyków i użytkowników gier wideo, ale od niedawna także w środowisku naukowym<sup>13</sup>. E-sport odzwierciedla sportową funkcjonalność, co łatwo dostrzec obserwując profesjonalnych graczy (ich drużyny i stroje), trenerów, menedżerów czy agentów, oraz e-sportowe ligi, turnieje, wydarzenia, transfery zawodników bądź relacje dziennikarskie, ale także stosowanie dopingu, ustawianie meczów czy nierówności

---

<sup>9</sup> P. Bourdieu (1988), *Program for a Sociology of Sport*, „Sociology of Sport Journal”, 5(2): 153-161.

<sup>10</sup> M. Roderick (2006), *The Work of Professional Football. A Labour of Love?*, London, New York.

<sup>11</sup> P. Nosal (2015), dz. cyt.: 29-32.

<sup>12</sup> Tamże: 32-36.

<sup>13</sup> J.G. Reitman i in. (2019), *Esports Research: A Literature Review*, „Games and Culture”, 15(1): 32-50.

pliciowe<sup>14</sup>. Z perspektywy podejścia atrybucyjnego, kontekstualnego oraz ustrukturyzowanego kontekstualizmu na drodze do uznania sportowego statusu e-sportu najczęściej staje dyskusyjny charakter aktywności podejmowanej przez osoby rywalizujące w grach wideo. E-sport z reguły różni się od współzawodnictwa intelektualnego sensu stricto tym, że aktywność ruchowa mniej lub bardziej wpływa na wynik meczu. Podczas zawodów szachowych ruchy figur nie wymagają od zawodnika bezpośredniego działania. Arcymistrz mógłby dyktować ruchy asystentowi nie wpływając na wynik rywalizacji. W e-sporcie zdolności motoryczne, umożliwiające graczowi kierowanie swoim awatarem<sup>15</sup>, z reguły mają ogromny wpływ na wynik meczu<sup>16</sup>. Dość dobrze obrazuje to przykład umiejętności mierzenia do celu, kluczowej w przypadku gier typu *first-person shooter*. Specyfikę współzawodnictwa w tej jednej z najpopularniejszych kategorii gier można porównywać z łucznictwem, które także stawia głównie na stymulację i poprawę koordynacji wzrokowo-ruchowej, a przy tym jest dyscypliną olimpijską. Zdarzają się jednak gry wideo, takie jak *Hearthstone* czy *Magic: The Gathering*, inspirowane grami karcianymi (lub stanowiące ich wirtualny ekwiwalent), które z oczywistych względów pod kątem zaangażowania motorycznego przypominają wspomniane szachy albo brydża, scrabble czy warcaby.

Uznanie bądź odrzucenie sportowego statusu współzawodnictwa w grach wideo zależy od przyjętej perspektywy analitycznej i w konsekwencji definicji sportu, ale także od specyfiki konkurencji, czyli konkretnej gry lub kategorii gier wideo, którą bierze się pod uwagę. W przypadku najbardziej dyskusyjnych gier, opartych w zasadzie wyłącznie na współzawodnictwie intelektualnym, za Jakubem Stempniem, analizującym szachy<sup>17</sup>, można przyjąć, że jeśli definiując sport wymaga się ruchowego charakteru podejmowanej aktywności, to grom tym nie sposób przyznać statusu sportu (definicje tego typu prezentują np. Maciej Demel i Alicja Skład<sup>18</sup> czy Wojciech Lipoński<sup>19</sup>). W przypadku mniej rygorystycznego pod tym względem podejścia do definiowania sportu, taką grę, spełniającą pozostałe wymogi definicyjne, należy

---

<sup>14</sup> D.C. Funk., A.D. Pizzo, B.J. Baker (2018), *eSport management: Embracing eSport education and research opportunities*, „Sport Management Review”, 21(1): 7.

<sup>15</sup> Elektronicznie przetwarzany obraz postaci lub innego podmiotu, generowany przez program komputerowy, reprezentujący realną osobę w wirtualnej rzeczywistości.

<sup>16</sup> J. Hindin i in. (2020), dz. cyt.: 406.

<sup>17</sup> J.R. Stempień (2020), *Dysfunkcjonalizm metodologiczny – nowa propozycja analityczna w socjologii sportu i jej zastosowanie na przykładzie szachów*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 16(1): 176.

<sup>18</sup> M. Demel, A. Skład (1970), *Teoria wychowania fizycznego dla pedagogów*, Warszawa.

<sup>19</sup> W. Lipoński (1987), *Humanistyczna encyklopedia sportu*, Warszawa.

zidentyfikować jako sport (ten bardziej liberalny nurt reprezentują Richard Giulianotti<sup>20</sup> czy Paul Weiss<sup>21</sup>). O tym, czy rozwijanie sprawności i dążenie do jak najlepszych wyników we współzawodnictwie w poszczególnych grach wideo zalicza się do tradycyjnie rozumianego sportu ostatecznie decyduje więc przyjęty paradygmat.

Kontekstualizm w definiowaniu sportu i jego ustrukturyzowana wersja zbiegają się z: 1) konstrukcjonistyczną interpretacją rzeczywistości społecznej, zgodnie z którą ludzie postrzegają otoczenie przez pryzmat własnego kręgu kulturowego i doświadczeń, co wyklucza istnienie rzeczywistości w sensie obiektywnym (relatywizm kulturowy); 2) będącym pod znaczącym wpływem konstrukcjonizmu nurtem myśli postmodernistycznej, charakterystycznym dla ponowoczesności i zakładającym brak wolnej od uprzedzeń lub narzuconej z góry prawdy, uniwersalnych wartości i ludzkiej natury<sup>22</sup>.

Konstrukcjonizm społeczny to szeroki kierunek myślowy socjologii, w ramach którego uznaje się, że rzeczywistość społeczna jest konstruowana w wyniku interakcji jednostek i grup. Nie jest więc czymś, co istnieje niezależnie od poznającego podmiotu. Konstrukcjoniści podkreślają, że to, co w wymiarze jednostkowym i społecznym postrzegane jest jako rzeczywistość, powstaje w rezultacie funkcjonowania sieci interakcji<sup>23</sup>. Anthony Giddens podkreśla, że koncepcja „społecznego tworzenia rzeczywistości”<sup>24</sup> leży u podstaw symbolicznego interakcjonizmu, będącego (obok funkcjonalizmu i teorii konfliktu) jednym z najważniejszych paradygmatów socjologicznych (do socjologów związanych z interakcjonizmem lub czerpiących z niego inspirację należą Max Weber, Georg Simmel, George H. Mead, Erving Goffman, Howard S. Becker, Harold Garfinkel oraz przedstawiciele szkoły chicagowskiej<sup>25</sup>)<sup>26</sup>.

Jednym z najbardziej znanych reprezentantów chicagowskiego nurtu symbolicznego interakcjonizmu był Herbert Blumer<sup>27</sup>, który rozwijając teorię

---

<sup>20</sup> R. Giulianotti (2005), *Prologue*. W: R. Giulianotti [red.], *Sport: A Critical Sociology*, Cambridge: XII-XIII.

<sup>21</sup> P. Weiss (1969), *Sport. A Philosophical Inquiry*, Carbondale.

<sup>22</sup> P. Rymarczyk (2019), *Kultura fizyczna w społeczeństwie ponowoczesnym*. W: Z. Dziubiński, Z. Krawczyk, M. Lenartowicz [red.], *Socjologia kultury fizycznej*, Warszawa: 71.

<sup>23</sup> A. Giddens (2012), dz. cyt.: 38, 274.

<sup>24</sup> L. Berger, T. Luckmann (1983), *Społeczne tworzenie rzeczywistości*, Warszawa.

<sup>25</sup> Socjologowie od lat 20. do 40. XX w. związani z Uniwersytetem Chicagowskim, gdzie w 1892 r. powstał pierwszy na świecie wydział socjologii.

<sup>26</sup> A. Giddens (2012), dz. cyt.: 22, 69, 251.

To on ukuł termin „interakcjonizm symboliczny”

społecznego konstrukcjonizmu podkreślał, że mówienie o strukturach lub systemach społecznych nie ma sensu, pewne jest natomiast tylko to, że są jednostki i ich interakcje<sup>28</sup>. W związku z tym Blumer uważał, że konkretna społeczna definicja, a nie zestaw obiektywnych okoliczności kształtuje naturę danego zjawiska (np. sportu i jego emanacji, takich jak e-sport) i decyduje o sposobie, w jaki otoczenie społeczne do niego podchodzi, oraz działaniach, jakie podejmuje w jego obrębie. Rozwijając teorię problemów społecznych, Blumer wyróżnił pięć stadiów kolektywnego definiowania, determinujących los każdego problemu: 1) powstanie problemu; 2) legitymację problemu; 3) mobilizację działań wobec problemu; 4) uformowanie oficjalnego planu działania wobec problemu; 5) wdrożenie oficjalnego planu działania wobec problemu<sup>29</sup>. Wspomniany wcześniej problem stosowania dopingu, dotyczący także e-sport, jest prawdopodobnie jedynym dysfunkcyjnym czy też patologicznym zjawiskiem typowym dla sportu<sup>30</sup>.

Największy skandal dopingowy w świecie elektronicznego sportu miał miejsce w 2015 roku. Podczas wywiadu, odbywającego się przy okazji trwającego wówczas turnieju Electronic Sports World Cup, rywalizujący w grze Counter-Strike: Global Offensive, były już wówczas zawodnik znanej amerykańskiej organizacji Cloud9 Kory Friesen (ps. „Semphis”) przyznał, że podczas finałowego turnieju Intel Extreme Masters 2015 (IEM), odbywającego się w Katowicach, on i członkowie jego zespołu byli pod wpływem leku Adderall<sup>31</sup>. Miał to potwierdzać zapis rozmów graczy, nagrywanych podczas zawodów, wskazujący na to, że komunikując się ze sobą byli wyjątkowo pobudzeni, ale ich interakcje były chaotyczne. Mieli poważne problemy z uporządkowaną grą według uzgodnionej wcześniej taktyki. Aferą z Adderallem zainteresowały się dzienniki, takie jak The New York Times<sup>32</sup> czy The Guardian<sup>33</sup>. Amerykańska telewizja sportowa ESPN dotarła do, rywalizującego

<sup>28</sup> A. Giddens (2012), dz. cyt.: 83.

<sup>29</sup> H. Blumer (1971), *Social Problems as Collective Behavior*, „Social Problems” 18(3): 298-306.

<sup>30</sup> J.R. Stempień (2020), dz. cyt.: 174.

<sup>31</sup> Lek przepisywany pacjentom z nadpobudliwością psychoruchową z zaburzeniami uwagi (*attention-deficit hyperactivity disorder*, w skrócie ADHD) ułatwiający panowanie nad emocjami i poprawiający koncentrację.

<sup>32</sup> N. Wingfield, C. Dougherty (2015), *Drug Testing Is Coming to E-Sports*, <https://www.nytimes.com/2015/07/24/technology/drug-testing-is-coming-to-e-gaming.html> (10.12.2020).

<sup>33</sup> B.A. Graham (2015), *Anti-doping in eSports: World's largest gaming organization will test for PEDs*, <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/anti-doping-in-e-sports-worlds-largest-gaming-organization-will-test-for-peds> (10.12.2020).

w grach z serii Halo, profesjonalnego zawodnika Tylera Mozingo (ps. „Calm Mentality”), który stwierdził, że zawodowi gracze rzeczywiście stosują Adderall<sup>34</sup>. W konsekwencji skandalu, jaki wywołał Friesen, niemiecka firma ESL Gaming (organizator IEM) zapowiedziała testy antydopingowe oraz współpracę ze Światową Agencją Antydopingową (WADA) oraz Niemiecką Agencją Antydopingową<sup>35</sup>. W ówczesnym regulaminie zawodów organizowanych przez ESL były zapisy zabraniające spożywania alkoholu, zażywania narkotyków i środków dopingujących pod groźbą wykluczenia z rozgrywek, choć regulacje były bardzo ogólne, a uczestnicy turniejów nie byli pod tym kątem sprawdzani<sup>36</sup>. W związku z nagłośnieniem afery z Adderallem zainicjowano jednak pewne działania zapobiegawcze w zakresie występowania dopingu wśród graczy.

Nakładając koncepcyjny schemat procesu kolektywnego definiowania problemu, zaproponowany przez Blumera, na zjawisko dopingu w e-sporcie, można zauważyć, że problem powstał (stadium pierwsze) w 2015 roku, w wyniku największego skandalu dopingowego w historii zorganizowanego współzawodnictwa w grach wideo (afery z Adderallem), ponieważ do tamtej pory zawodnicy nie byli sprawdzani pod kątem stosowania środków dopingujących. Zjawisko to, bez względu na jego skalę, nie było przez społeczny świat elektronicznego sportu identyfikowane jako coś znaczącego, szkodliwego i wymagającego interwencji. W 2015 roku problem ten przeszedł przez kolejne stadia kolektywnego definiowania, co w konsekwencji doprowadziło do zmian w regulaminie zawodów organizowanych przez ESL (stadium piąte). Co ważniejsze, te bezprecedensowe wydarzenia uutorowały drogę do kolejnych procesów kolektywnego definiowania, legitymujących problem i mobilizujących działania w jego obrębie, potencjalnie prowadzących do kolejnych zmian w regulacjach dotyczących e-sportu, w tym między innymi ustalenia definicji dopingu i uporządkowania kwestii kontroli antydopingowych.

W e-sporcie (tak jak w przypadku analizowanych przez Stempnia szachów) problemem poważniejszym niż doping farmakologiczny jest doping technologiczny, który przybiera postać tak zwanych „cheatów”, oznaczających łamanie zasad gry, ustalonych przez jej producenta, poprzez modyfikowanie

---

<sup>34</sup> P. Gościński (2019), *Afera dopingowa wśród graczy zaczęła się w Polsce. O walce z nielegalnymi substancjami w e-sporcie*, <https://esportmania.pl/big-stories/afera-dopingowa-wsrod-graczy-zaczela-sie-w-polsce-o-walce-z-nielegalnymi-substancjami/jd8efsx> (10.12.2020).

<sup>35</sup> M. Cypryański (2018), *E-sport: optymalizacja gracza*, Gliwice.

<sup>36</sup> B.A. Graham (2015), dz. cyt.

elementów jej mechaniki (stosowanie niedozwolonego oprogramowania)<sup>37</sup> Znacząca rola technodopingu wynika również z tego, że gracz należy postrzegać jako przykład „fyborga”, czyli rodzaj cyborga charakteryzujący się tymczasowym połączeniem człowieka z wytworami techniki, w ramach rywalizacji sportowej (podobnym np. do narciarza czy szermierza)<sup>38</sup>. Technodoping w e-sporcie przejawia się więc także w niedozwolonym poprawianiu parametrów sprzętu, niezbędnego do prowadzenia rozgrywki, takiego jak mysz, klawiatura, pad czy joystick. W sporcie elektronicznym o cheatach słyszy się znacznie częściej niż o substancjach dopingujących.

Zjawiska doping w e-sporcie nie należy bagatelizować. Warto też pamiętać, że patologia ta definiowana jest nieco inaczej niż w przypadku znaczącej większości konwencjonalnych, mniej lub bardziej zinstytucjonalizowanych sportów. Porównując rozwiązania stosowane w sportach olimpijskich oraz tych, które zostały uznane przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski, można dostrzec, że problem jest dość złożony: 1) wciąż brakuje wiodącej organizacji o zasięgu globalnym, która zrzeszałaby podmioty organizujące rozgrywki w e-sporcie; 2) nie ma międzynarodowej organizacji, która, tak jak WADA, sankcjonowałaby przepisy dotyczące doping w e-sporcie; 3) brakuje jednolitej polityki antydopingowej, a kontrole antydopingowe stanowią rzadkość i z reguły podporządkowane są wariantywnej polityce poszczególnych organizatorów rozgrywek e-sportowych<sup>39</sup>.

Elektroniczny sport jest stosunkowo nową formą współzawodnictwa w sprawności (niekoniecznie ruchowej), w związku z czym wciąż niewiele wiadomo na temat stosowania przez graczy dozwolonych lub niedozwolonych substancji i metod oraz polityki antydopingowej. W kontekście współzawodnictwa w grach wideo społeczne konstruowanie problemu doping (oraz innych problemów, takich jak korupcja), wynikające z interakcji aktorów jednostkowych i zbiorowych, jest utrudnione. Stosowane definicje i reguły są nieprecyzyjne i rozproszone, co wynika z decentralizacji oraz autonomii podmiotów organizujących rozgrywki w zróżnicowanych grach kompetytywnych. Biorąc pod uwagę omawiany wcześniej charakter aktywności podejmowanej przez użytkowników gier, można przypuszczać, że nieuczciwi gracze stosują w trakcie rozgrywek głównie substancje psychoaktywne, takie jak Adderall. Proces kolektywnego definiowania problemu doping

---

<sup>37</sup> M. Consalvo (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, Cambridge.

<sup>38</sup> P. Nosal (2017), *Technologia*. W: H. Jakubowska, P. Nosal [red.], *Socjologia sportu*, Warszawa: 235.

<sup>39</sup> M. Rynkowski (2020), *Prawne problemy doping w e-sporcie*. W: Ł. Klimczyk, N. Leciak [red.], *E-sport. Aspekty prawne*, Warszawa: 108.

w e-sporcie wymaga jednak: 1) identyfikacji praktyk godzących w zasadę *fair play*; 2) stworzenia regulacji, które takie praktyki sankcjonują; 3) stworzenia programów prewencyjnych, mających na celu zapobieganie naruszaniu tych regulacji. Podmioty społecznego świata e-sportu mogą w tym zakresie skorzystać z gotowych rozwiązań, których przykładem jest współpraca Amerykańskiej Agencji Antydopingowej z największą organizacją mieszanych sztuk walki – Ultimate Fighting Championship<sup>40</sup>.

E-sport jest podobny do sportu między innymi pod względem charakteru emocjonalnego zaangażowania kibiców, wyrażających swoją sympatię indywidualnie lub zbiorowo, na stadionie albo przed ekranem monitora bądź telewizora. Zainteresowanie socjologów (w tym socjologów sportu) emocjami pojawiło się w latach 80. XX w. za sprawą Norberta Eliasa i Erica Dunninga<sup>41</sup>, którzy zaprezentowali najczęściej przywoływaną w tym zakresie koncepcję, bazującą na procesie cywilizowania społeczeństwa, polegającym między innymi na: 1) coraz większym kontrolowaniu emocji i popędów; 2) łagodzeniu obyczajów; 3) wyzbywaniu się agresji. Autorzy za konieczne uznali istnienie enklaw, takich jak sport, w których można odnajdywać i wyrażać emocje<sup>42</sup>. Silne uczucia są wyróżniającym się elementem teorii konfliktowej Randalla Collinsa<sup>43</sup>. Autor na początku podejmuje je w kontekście durheimowskiej solidarności i rytualnego zbiorowego wrzenia, stopniowo przedstawia je jako energię emocjonalną, a ostatecznie w teorii rytuałów interakcyjnych<sup>44</sup> dowodzi, że energia ta, będąc głównym zasobem społecznym, jest podstawą, na której jednostki dokonują swoich codziennych wyborów<sup>45</sup>. Emocje kibiców, wyrażane w trakcie widowisk, są jednym z najczęściej analizowanych wymiarów emocji w sporcie. Opisując emocje zbiorowe badacze często odwołują się właśnie do Collinsa, który nie pomija sportu, wymieniając obszary wytwarzania rytuałów interakcyjnych i powstawania emocjonalnej wspólnoty. W miejscu rozgrywania zawodów można wyróżnić każdy ze składników rytuału interakcyjnego: cielesną współobecność, bariery dla outsiderów, wzajemne skupienie uwagi, a także dzielenie wspólnego

---

<sup>40</sup> M. Rynkowski (2020), dz. cyt.: 108-110.

<sup>41</sup> N. Elias, E. Dunning (1986), *Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford.

<sup>42</sup> H. Jakubowska (2017), *Emocje*. W: H. Jakubowska, P. Nosal [red.], *Socjologia sportu*, Warszawa: 26.

<sup>43</sup> R. Collins (1974), *Three Faces of Cruelty: Towards a Comparative Sociology of Violence*, „Theory and Society”, 1(4): 415-440.

<sup>44</sup> R. Collins (2004), *Interaction Ritual Chains*, Princeton, Oxford.

<sup>45</sup> T. Warczuk (2011), *Konflikt, rytuał, emocje – socjologia Randalla Collinsa*. W: R. Collins, *Łańcuchy rytuałów interakcyjnych*, Kraków: 33.

nastroju i doświadczeń emocjonalnych (założenia teoretyczne Collinsa obecne są w publikacjach na temat emocji kibiców autorstwa Marci Cottingham<sup>46</sup> czy Paddy'ego Dolana i Johna Connolly<sup>47</sup>)<sup>48</sup>.

Z emocjami związany jest też program „socjologii myślenia”, którego ślady obecne są w tekstach Collinsa z końca lat 80. XX w.<sup>49</sup>. W tym zakresie mikrosocjologia Collinsa stopniowo ewoluowała, eksplorując umysł jednostki w duchu meadowskim<sup>50</sup>. Geneza współczesnych koncepcji symbolicznego interakcjonizmu nieuchronnie prowadzi do fragmentów teorii Meada. Nie jest ona jedyną inspiracją tych koncepcji, co nie zmniejsza jej znaczenia. Uzasadnia jednak próby określenia roli i miejsca społecznego behawioryzmu wśród nurtów prowadzących między innymi do współczesnej postaci symbolicznego interakcjonizmu<sup>51</sup>.

Jednym ze zjawisk odróżniających wydarzenia e-sportowe od sportowych jest problem przekazywania zawodnikom, w trakcie rozgrywki, wypowiedzi z widowni. Kibice uczestniczący w zawodach bezpośrednio na stadionie widzą bowiem (np. na telebimie) to, czego zawodnicy nie mogą i nie powinni widzieć, ponieważ godzi to w równość szans na wirtualnej arenie. Problem ten nie dotyczy wszystkich gier, ale doczekał się legitymacji w postaci instalowania przez niektórych organizatorów rozgrywek dźwiękoszczelnych kabin dla zawodników, ograniczających ich interakcje z publicznością w trakcie meczu. Zachowania nieuczciwych kibiców można odczytać jako nietypowy przykład „nadkonformizmu” („pozytywnej dewiacji”)<sup>52</sup> albo wandalizmu interakcyjnego<sup>53</sup>, czyli celowego łamania nieformalnych norm społecznych (konwencji), ze szczególnym uwzględnieniem reguł konwersacyjnych.

---

<sup>46</sup> M.D. Cottingham (2012), *Interaction Ritual Theory and Sports Fans: Emotion, Symbols and Solidarity*, „Sociology of Sport Journal”, 29(2): 168-185.

<sup>47</sup> P. Dolan, J. Connolly (2014), *Emotions, Violence and Social Belonging. An Eliasian Analysis of Sports Spectatorship*, „Sociology”, 48(2): 284-299.

<sup>48</sup> H. Jakubowska (2017), dz. cyt.: 26-27.

<sup>49</sup> Zob. np. R. Collins (1989), *Toward a Neo-Median Sociology of Mind*, „Symbolic Interaction”, 12(1): 1-32.

<sup>50</sup> T. Warczok (2011), dz. cyt.: 33.

<sup>51</sup> A. Kłoskowska (1975), *Behawioryzm społeczny G. H. Meada*. W: G.H. Mead, *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, Warszawa: 18.

<sup>52</sup> J. Coakley, R. Hughes (1991), *Positive Deviance among Athletes: The Implications of Overconformity to the Sport Ethic*, „Sociology of Sport Journal”, 8(4): 307-325.

<sup>53</sup> M. Duneier, H. Molotch (1999), *Talking City Trouble. Interactional Vandalism, Social Inequality, and the „Urban Interaction Problem”*, „American Journal of Sociology”, 104(5): 1263-1524.

Prezentowany rozdział zdecydowanie nie wyczerpuje omawianego zagadnienia. Z konieczności pominięto pewne problemy, przy czym tekst stanowi raczej punkt wyjścia do dyskusji, między innymi na temat funkcjonowania sieci interakcji w kontekście współzawodnictwa w grach wideo. E-sport jest prawdopodobnie najbardziej zmediatyzowanym i uzależnionym od rozwoju technologicznego sportem (lub przynajmniej quasi-sportem), co wpływa na interakcyjną charakterystykę tego jednego z najnowszych i najszybciej rozwijających się fenomenów ponowoczesnej kultury.