

# WALORY ARTYSTYCZNE SPORTU. NOWY KONTEKST GIER WIDEO I E-SPORTU<sup>1</sup>

Związki sztuki ze sportem widoczne były już w starożytności<sup>2</sup>. Wytwory działalności artystycznej świadczą o długiej historii współzawodnictwa w sprawności fizycznej. Sztuka pozwala na postrzeganie sportu nieco inaczej – nieustannie poszukuje nowych sposobów patrzenia na tego rodzaju rywalizację. Artyści od zarania dziejów uwieczniali piękno atletycznego ciała czy wydo- bywali i wyjaśniali znaczenie rozwijania sprawności fizycznej. Podnosili w ten sposób rangę wydarzeń sportowych, wzbogacając je o wymiar artystyczny<sup>3</sup>.

W epoce nowożytnej zdarzało się, że osoby uprawiające różne dziedziny sztuki rywalizowały, tak jak sportowcy, o mistrzostwo – artystyczny prymat. Na przykład podczas wystaw światowych nagradzano medalami malarzy, rzeźbiarzy, muzyków czy architektów. W XX wieku podobny zwyczaj wprowadził Pierre de Coubertin, inicjując w 1912 roku olimpijskie konkursy sztuki, które organizowano do roku 1948. Artyści rywalizowali wówczas w celu stworzenia jak najlepszego dzieła o tematyce sportowej<sup>4</sup>. Podobne

---

<sup>1</sup> Praca naukowa sfinansowana ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki w roku 2023 w ramach działalności Uczelnianego Programu Badawczego Nr 6 „Humanistyczne i społeczne aspekty kultury fizycznej” realizowanego w Akademii Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie.

Zob. np. J. Bielski (2003), *Sport i sztuka w cywilizacji antycznej*, Piotrków Trybunalski.

<sup>3</sup> P. Strożek (2017), *Sztuki wizualne*. W: H. Jakubowska, P. Nosal [red.], *Socjologia sportu*, Warszawa: 219-229.

<sup>4</sup> B. Kramer (2004), *In Search of the Lost Champions of the Olympic Art Contests*, „Journal of Olympic History” 12: 29-34.

wydarzenia organizuje się do dziś. Nie są to jednak duże międzynarodowe konkursy<sup>5</sup>. Obecnie związki sztuki ze sportem znacznie łatwiej dostrzec w muzeach sportowych, charakteryzujących się dużą różnorodnością tematyczną, jak również bogactwem eksponatów, w tym wytworów działalności artystycznej<sup>6</sup>. Tego typu sztuka popularyzuje wiedzę na temat historii i ewolucji sportu. Pomaga też zrozumieć kulturę sportową danego kraju lub regionu. Oddając dramaturgię, romantyzm, pasję czy emocje towarzyszące rywalizacji sportowej, dopełnia wiedzę przekazywaną przez historyków, poszukujących przede wszystkim faktów<sup>7</sup>.

Nie sposób zidentyfikować wszystkie motywy sportowe w niezliczonych zjawiskach artystycznych i tendencjach w sztuce. Tym bardziej, że poczynając od XX wieku twórczość artystów wykroczyła poza tradycyjne obszary, takie jak malarstwo, rzeźba, muzyka, architektura czy teatr, obejmując także fotografię, film, dziedzinę nowych mediów czy sztukę performanceu. Warto również zaznaczyć, że problematyczne są próby odpowiedzi na pytanie o to, czy zagadnienie obecności sztuki w świecie sportu należy odnosić wyłącznie do zorganizowanego współzawodnictwa w sprawności fizycznej, czy znacznie szerszej kategorii kultury fizycznej (obejmującej różne przejawy dbałości o rozwój fizyczny, sprawność ruchową, zdrowie czy urodę)<sup>8</sup>, a także rywalizacji w sprawności intelektualnej<sup>9</sup>.

Jednym ze stosunkowo często podejmowanych zagadnień jest postrzeganie sportu jako sztuki. Mimo że w ponowoczesnym sporcie wyraźnie widać procesy estetyzacji czy też wartości uniwersalne i narodowe wywołujące tak zwane doświadczenia estetyczne, uznanie tego rodzaju rywalizacji za formę sztuki jest dyskusyjne. Potwierdza to debata trwająca od lat 70. XX wieku, w której zdania badaczy, głównie filozofów sportu, są podzielone<sup>10</sup>. Z jednej strony, podkreśla się, że nie należy stawiać znaku równości między tym, co estetyczne, a tym, co artystyczne. Nie wszystko, co jest piękne uznaje się

---

<sup>5</sup> P. Strożek (2017), dz. cyt.

<sup>6</sup> M.G. Phillips (2013), *Representing the Sporting Past in Museums and Halls of Fame*, Londyn, Nowy Jork.

<sup>7</sup> M. Mazurkiewicz (2020), *Powroty do źródeł – historia, działalność i kulturotwórcza rola Narodowego Muzeum Piłki Nożnej w Manchesterze*. W: Z. Dziubiński, M. Jasny [red.], *Kultura fizyczna a instytucjonalizacja*, Warszawa: 383-392.

<sup>8</sup> P. Strożek (2017), dz. cyt.

<sup>9</sup> J.R. Stempień (2020), *Dysfunkcjonalizm metodologiczny – nowa propozycja analityczna w socjologii sportu i jej zastosowanie na przykładzie szachów*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 16(1): 162-185.

<sup>10</sup> P. Strożek (2017), dz. cyt.

bowiem za dzieło sztuki<sup>11</sup>. Z drugiej jednak strony, zwraca się uwagę na znaczenie elementu upodabniającego sport do sztuki, jakim jest doświadczenie estetycznej przyjemności, odwołujące się w obu przypadkach do tej samej kategorii piękna<sup>12</sup>. Kompromisowym rozwiązaniem mogłoby być na przykład uznanie sportu za emanację sztuki popularnej czy też masowej. Jednak, jak podają znawcy zagadnienia, analiza dość pokaźnego zbioru prac poświęconych estetyce sportowej pozwala sądzić, że postrzeganie sportu jako sztuki pozostanie kwestią sporną<sup>13</sup>. Warto jednak zaznaczyć, że podstawowym komponentem sportu nie jest piękno, tylko rywalizacja, w tym zwycięstwo i porażka, których znaczenie oraz konsekwencje nierzadko przekraczają granice oddziaływania artystycznego<sup>14</sup>.

Już w kulturze starożytnego Rzymu najważniejsze wydarzenia przyjmowały postać widowiska. Były narzędziem oddziaływania społecznego, w tym zwłaszcza politycznego<sup>15</sup>. Publiczne uroczystości związane ze świętami bądź igrzyskami celebrowano poprzez rozmaite przedstawienia, z których bodaj najbardziej znanymi są walki gladiatorów. W związku z tym, wznoszono budowle mające spełniać przede wszystkim funkcję przestrzeni dedykowanej widowisku. Prawdopodobnie najlepiej rozpoznawalnym tego typu obiektem jest amfiteatr Flawiuszów (bardziej znany jako Koloseum), który stał się „archetypem” areny widowiskowej, w tym głównie sportowej, charakterystycznym dla cywilizacji zachodniej i nie tylko. Jego cechy, takie jak elipsoidalny kształt, trybuny czy system korytarzy usprawniających poruszanie się po obiekcie do dziś charakteryzują największe areny widowiskowo-sportowe. Warto dodać, że budowlę upiększono licznymi wytworami ówczesnej architektonicznej sztuki dekoracyjnej<sup>16</sup>.

Pod koniec XIX wieku dynamicznie rosnący popyt na udział w widowiskach sportowych sprawił, że zaczęto dostrzegać i wykorzystywać komercyjny potencjał sportu. Podobnie jak w przypadku sztuk teatralnych czy koncertów, uczestnictwo widzów coraz częściej poddawano kontroli, mając na celu przede wszystkim zysk – pobieranie opłat za możliwość śledzenia zmagania zawodników. Współczesnym przykładem pozytywnych zmian wynikających z postępujących procesów komercjalizacji sportu może być klub

---

<sup>11</sup> D. Best (1974), *Expression in Movement and the Arts: A Philosophical Enquiry*, Londyn.

<sup>12</sup> C.L.R. James (1983), *Beyond a Boundary*, Nowy Jork.

<sup>13</sup> P. Strożek (2017), dz. cyt.

<sup>14</sup> A. Edgar (2013), *Sport and Art: An Essay in the Hermeneutics of Sport*, Londyn.

<sup>15</sup> R.C. Beachem (1999), *Spectacle Entertainments of Early Imperial Rome*, New Haven.

<sup>16</sup> M. Lenartowicz, J. Mosz (2018), *Stadiony i widowiska. Społeczne przestrzenie sportu*, Warszawa.

piłkarski Manchester United (uznany w 2020 roku, w rankingu magazynu Forbes, za 1 z 10 najcenniejszych<sup>17</sup> klubów sportowych na świecie<sup>18</sup>) i jego stadion Old Trafford (nazywany „teatrem marzeń”), w którego otoczeniu ulokowano między innymi galerię sztuki, teatr czy kino. Stało się tak dlatego, że marka klubu i legenda stadionu stanowią obecnie centralne elementy lokalnej kultury, swoistą atrakcję turystyczną<sup>19</sup>. Obraz ten dopełniają: 1) derbowy rywal – klub Manchester City; oraz 2) Narodowe Muzeum Piłki Nożnej w Manchesterze<sup>20</sup>.

Do najważniejszych kategorii performatywnych konstytuujących rolę społeczną widowiska należą święta, festiwale, spektakle, ceremonie czy rytuały. Wydarzenia sportowe, zwłaszcza największe imprezy, stanowią widowiska łączące w sobie kilka z wymienionych lub innych tego typu kategorii. Ceremonie otwarcia i zamknięcia igrzysk olimpijskich wzbogacają elementy pozasportowe, charakteryzujące lokalną kulturę miasta- i kraju-gospodarza. Są to wyjątkowe przykłady megaspektakli, z określoną fabułą i bogactwem form artystycznego wyrazu<sup>21</sup>. Dobrym przykładem mogą być ceremonie towarzyszące Letnim Igrzyskom Olimpijskim Londyn 2012, które wzbogaciły występy: 1) aktorów i komików, takich jak Daniel Craig (jako James Bond, agent 007), Rowan Atkinson (jako Jaś Fasola) czy Eric Idle (członek grupy Monty Python); 2) piosenkarzy i muzyków, takich jak Paul McCartney czy występujący tylko okazjonalnie zespół Spice Girls; 3) pisarki Joanne Murray (znanej jako J.K. Rowling) i wielu innych artystów, będących symbolami brytyjskiej kultury.

Socjologia sportu zdominowana jest przez badania poświęcone kibicom piłki nożnej. Stosunkowo często podejmuje się problematykę kibicowskiej tożsamości i jej kategoryzacji<sup>22</sup>. Różne podziały najczęściej uwzględniają trzy zasadnicze typy kibiców: 1) ultras; 2) konsumentów; oraz 3) chuliganów<sup>23</sup>. Ultras jako forma kibicowskiego zaangażowania powstała we Włoszech,

---

<sup>17</sup> Takich, których szacowana wartość, pod względem materialnym, jest najwyższa.

<sup>18</sup> *Najcenniejsze kluby sportowe. Piłka nożna coraz niżej* (2020), <https://www.forbes.pl/rankingi/najcenniejszych-kluby-sportowe-2020-omowienie-rankingu-forbesa/nl7dg1j> (dostęp: 20.12.2022).

<sup>19</sup> M. Lenartowicz, J. Mosh (2018), dz. cyt.

<sup>20</sup> M. Mazurkiewicz (2020), dz. cyt.

<sup>21</sup> M. Lenartowicz, J. Mosh (2018), dz. cyt.

<sup>22</sup> Zob. np. R. Giulianotti (2002), *Supporters, Followers, Fans, and Flaneurs: A Taxonomy of Spectator Identities in Football*, „Journal of Sport and Social Issues”, 26(1): 25-46.

<sup>23</sup> R. Kossakowski (2017), *Kibice*. W: H. Jakubowska, P. Nosal [red.], *Socjologia sportu*, Warszawa: 47-59.

w latach 60. XX wieku. To właśnie wtedy włoscy kibice zaczęli wyraźniej zaznaczać swoją obecność na trybunach poprzez niestosowane wcześniej na taką skalę środki wyrazu, takie jak flagi czy materiały pirotechniczne. Przykłady stylu kibicowania włoskich ultras można dziś zaobserwować w wielu krajach. Wyjątkiem jest w tym przypadku Wielka Brytania. Mimo że ultras na całym świecie stosują podobne środki wyrazu i mają zbliżone pryncypia, w każdym kraju widoczne są lokalne wpływy, kształtujące poszczególne grupy kibicowskie. W wymiarze globalnym, grupy ultras łączy: 1) poszukiwanie kibicowskiej autentyczności; 2) gloryfikowanie lokalnej i narodowej wspólnoty tożsamościowej; 3) anty-konsumpcjonizm w odniesieniu do piłki nożnej; czy 4) kultywowanie męskości hegemonicznej<sup>24</sup>.

Aktywność kibiców piłkarskich, w szczególności ultras, podczas meczu ogniskuje się wokół oprawy. Jest ona swoistym przykładem sztuki stadionowej, spektaklem realizowanym według ustalonego scenariusza, zawierającym elementy wizualne, plastyczne, akustyczne czy choreograficzne. Treść każdej oprawy ma wartość symboliczną<sup>25</sup>. Jej istotą jest nie tylko okazanie wsparcia swojemu klubowi, ale także swoisty performance – przedstawienie wzorów, zasad, norm czy zwyczajów obowiązujących w danej subkulturze kibicowskiej<sup>26</sup>. Performance jest w tym przypadku okazją do zademonstrowania umiejętności artystycznych, jak również logistycznych, ale przede wszystkim sposobem wyrażania własnego kodu kulturowego<sup>27</sup>

Niejednokrotnie organizowano konkursy, w których kibice z różnych krajów wybierali najatrakcyjniejsze oprawy. Na przykład ultras Legii Warszawa zdarzało się przygotowywać oprawy w języku angielskim dla ułatwienia odbioru prezentowanych treści zainteresowanym z całego świata. Paradoksalnie nowe stadiony, charakteryzujące się trybunami o dość dużym kącie nachylenia, takie jak stadion Legii, bardzo dobrze nadają się do prezentowania opraw przygotowanych przez kibiców „starego” typu, do których z pewnością zaliczają się ultras. Istotnym elementem opraw są sektorówki<sup>28</sup> nierzadko ułatwiające ukrycie tożsamości kibiców, którzy przebierają się pod nimi, aby w specjalnym kamuflażu (np. masce czy okularach) użyć środków pirotechnicznych. Na polskich stadionach ich stosowanie jest bowiem zakazane. Zamaskowanemu kibicowi znacznie łatwiej uniknąć kary za niedozwolone zachowanie. Oprawa zyskuje w ten sposób na dramaturgii – napięciu

<sup>24</sup> R. Kossakowski (2022), *Kibice piłkarscy. Studium socjologiczne*, Gdańsk.  
M. Lenartowicz, J. Mosz (2018), dz. cyt.

<sup>26</sup> R. Kossakowski (2022), dz. cyt.  
J.C. Alexander (2010), *Znaczenia społeczne*, Kraków.

<sup>28</sup> Ogromne flagi wielkości sektora trybun stadionu, czemu zawdzięczają swoją nazwę.

i dynamice w rozwoju wydarzeń, przebiegających według określonego scenariusza. Charakterystyczną cechą kibicowskich performance'ów jest ich niepowtarzalność. Nie ma dwóch takich samych opraw, choć oczywiście dość stałe są ich motywy i miejsca realizacji. Poza tym mniejsze flagi, wieszane na ogrodzeniach stadionów regularnie, podtrzymują tradycje poszczególnych grup kibicowskich<sup>29</sup>.

Działalność performatywna ultras bywa określana jako aktywność paraartystyczna<sup>30</sup> albo lokowana na pograniczu rzemiosła i sztuki. Tworzenie i prezentowanie opraw, z jednej strony, wymaga odpowiednich umiejętności, a z drugiej, stanowi formę ekspresji wywołującej doświadczenie estetyczne. Twórczość ultras niewątpliwie wzbogaca wspomnianą wcześniej dyskusję nad postrzeganiem sportu jako sztuki. Członkowie omawianych grup na ogół nie kończą akademii sztuk pięknych. Z pewnością jednak posiadają umiejętności plastyczne i techniczne. Dystynktywną cechą opraw jako wytworów działalności artystycznej lub paraartystycznej jest: 1) anonimowość twórców; oraz 2) zbiorowy charakter autorstwa, które przypisuje się całej grupie. W tym przypadku podstawowym celem nie jest więc prezentowanie kunsztu artystycznego poszczególnych twórców, tylko wyrażanie przywiązania do klubu i kibicowskiej wspólnoty<sup>31</sup>.

Zapośredniczone medialnie uczestnictwo w wydarzeniach sportowych sprzyja postawom nacechowanym refleksją nad pięknem. Uczestnictwo bezpośrednie, na stadionie lub hali, charakteryzuje się z kolei przede wszystkim dramatycznością<sup>32</sup>. W refleksji społeczno-kulturowej wydarzenia sportowe nierzadko przyrównuje się do spektakli teatralnych, z reguły stosując przy tym binarny podział na zawodników-aktorów i kibiców-publiczność<sup>33</sup>. Dramaturgii sportowego performance'u sprzyja jego umiejscowienie – jest poza czasem pracy. W takich warunkach łatwiej dać upust emocjom. Stadion rzeczywiście upodabnia się w ten sposób do teatru, który jest jednak o tyle wyjątkowy, że zaobserwować w nim można wielowymiarowy performance: 1) zawodników demonstrujących nie tylko umiejętności sportowe, ale czasem także aktorskie (np. symulujących faule); 2) ultras prezentujących oprawę;

---

<sup>29</sup> R. Kossakowski (2022), dz. cyt.

<sup>30</sup> T. Sahaj (2012), *Kibice piłkarscy jako aktorzy współczesnych widowisk sportowych (i pozasportowych)*. W: J. Ciechowicz, W. Moska [red.], *Futbol w świecie sztuki*, Gdańsk: 35-49.

<sup>31</sup> R. Kossakowski (2022), dz. cyt.

<sup>32</sup> M. Lenartowicz, J. Mosz (2018), dz. cyt.

<sup>33</sup> Zob. np. J. Mosz (2015), *Estetyczne aspekty uczestnictwa w sporcie*, Warszawa.

czy 3) kibiców-konsumentów pozwalających sobie na więcej niż w „normalnych” okolicznościach (np. włączających się w wulgarne przyśpiewki)<sup>34</sup>.

Pod koniec XX wieku gry wideo stały się nieodłącznym elementem rzeczywistości społecznej. W refleksji nad kulturą ponowoczesną nie powinno się ich pomijać z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, gry są częścią nieustannie rozwijającego się „przemysłu kulturalnego”<sup>35</sup>. Zyskują na popularności wśród osób reprezentujących bardzo różne kategorie społeczne. Po drugie, gry stają się jednym z podstawowych wytworów kulturowych i artystycznych, czego dowodem jest dynamiczny wzrost liczby wystaw, targów, konferencji, festiwali i innych wydarzeń, a także muzeów im właśnie poświęconych. Po trzecie, w mass mediach znacząco zwiększa się ilość treści poświęconych grom. Dotyczy to głównie tak zwanych nowych mediów (stron i portali internetowych czy platform streamingowych), ale także tradycyjnych środków masowego przekazu, takich jak telewizja czy prasa. Po czwarte, znaczenie branży gier w dziedzinie edukacji i pracy istotnie wzrasta, na co wskazuje rosnąca liczba kierunków studiów, jak również stanowisk powiązanych z tym sektorem. Po piąte, od początku XXI wieku gry cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem badaczy, reprezentujących różne dyscypliny naukowe. Po szóste, gry – elektroniczne czy też cyfrowe z natury – postrzegane są jako jeden z najbardziej znaczących wytworów ponowoczesności. Jako fenomen społeczny pojawiły się bowiem dopiero w latach 80. XX wieku<sup>36</sup>. Zorganizowano wówczas pierwsze imprezy masowe poświęcone tego typu rywalizacji.

Ludologia czy też groznawstwo (*game studies*) jest interdyscyplinarnym kierunkiem badań humanistycznych i społecznych poświęconych różnego rodzaju grom, coraz częściej także grom wideo, które między innymi poprzez wspomniane wcześniej rosnące zainteresowanie badaczy przechodzą obecnie proces nobilitacji<sup>37</sup>. Postępująca wideoludyfikacja (*videoludification*) społeczeństwa, czyli zestawione w poprzednim akapicie procesy popularyzacji gier wideo są dość dobrze widoczne w tak różnych sferach codziennego życia, jak ekonomia, praca, edukacja, czas wolny, konsumpcja czy zdrowie. Ponadto tworzona przez graczy subkultura nierzadko zdaje się wyprzedzać swoje czasy, testując rozwiązania, które w przyszłości mogą stać się powszechne<sup>38</sup>.

---

<sup>34</sup> R. Kossakowski (2022), dz. cyt.

<sup>35</sup> M. Horkheimer, T. Adorno (1994), *Dialektyka oświecenia*, Warszawa.

<sup>36</sup> D. Muriel, G. Crawford (2018), *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Londyn, Nowy Jork.

<sup>37</sup> T. Sahaj (2021), *Marginalizowane grupy społeczne w kontekście kultury fizycznej i sportu*, Poznań.

<sup>38</sup> D. Muriel, G. Crawford (2018), dz. cyt.

Pandemia COVID-19 uwidoczniła to jeszcze bardziej. W okresie izolacji, w wielu przypadkach gry wideo stały się „przedłużeniem” sportu<sup>39</sup>.

Korzystanie z gier wideo jest jedną z najbardziej charakterystycznych emanacji technologicznej transgresji i zacierania granic między tym, co realne, a tym, co wirtualne – „rozszerzonej rzeczywistości”<sup>40</sup>. Zorganizowane współzawodnictwo w grach komputerowych, konsolowych lub mobilnych najczęściej określa się jako e-sport. Przedrostek „e” pochodzi od słowa „elektroniczny” i sygnalizuje związek z elektronicznie przetwarzanym obrazem, generowanym przez program komputerowy na ekranie monitora, telewizora lub innego urządzenia multimedialnego. „Sport” oznacza w tym przypadku grę zgodnie z określonymi zasadami w celu zwycięstwa lub osiągnięcia jak najlepszego wyniku<sup>41</sup>. Stałymi komponentami definicji e-sportu są: 1) technologiczna zależność; oraz 2) rywalizacja<sup>42</sup>. W ostatnich latach, wraz ze wzrostem popularności gier wideo, upowszechnia się także e-sport. Rosnąca liczba entuzjastów tego rodzaju współzawodnictwa, profesjonalnych graczy, reprezentowanych przez nich organizacji oraz wydarzeń, w których uczestniczą wiąże się z coraz większym zainteresowaniem potencjalnych sponsorów, jak również organizacji sportowych oraz instytucji edukacyjnych i w konsekwencji przynosi coraz większe zyski<sup>43</sup>.

Problematyka gier wideo i e-sportu jest interdyscyplinarnym polem badawczym. Od początku XXI wieku pojawia się coraz więcej prac pokazujących złożoność tego fenomenu, wymykającego się kategoryzacjom stosowanym w socjologii sportu lub naukach o kulturze fizycznej<sup>44</sup>. Uznanie, bądź odrzucenie sportowego statusu współzawodnictwa w grach wideo z reguły

---

<sup>39</sup> D. Westmattmann i in. (2021), *The show must go on – virtualisation of sport events during the COVID-19 pandemic*, „European Journal of Information Systems”, 30(2): 119-136; X. Ke, C. Wagner (2022), *Global pandemic compels sport to move to esports: understanding from brand extension perspective*, „Managing Sport and Leisure”, 27(1-2): 152-157.

<sup>40</sup> T. Sahaj (2021), dz. cyt.

<sup>41</sup> J. Hindin i in. (2020), *E-sports*. W: J. Nauright, S. Zipp [red.], *Routledge Handbook of Global Sport*, Londyn: 405-415.

<sup>42</sup> N. Taylor (2016), *Play to the camera: video ethnography, spectatorship, and e-sports*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, 22(2): 115-130.

<sup>43</sup> W. Campbell i in. (2021), *Sports versus Esports: A Comparison of Industry Size, Viewer Friendliness, and Game Competitiveness*. W: D. Yong Jin [red.], *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Londyn: 35-59

<sup>44</sup> T. Sahaj (2021), dz. cyt.; K. Hallmann, T. Giel (2018), *eSports – Competitive sports or recreational activity?*, „Sport Management Review”, 21(1): 14-20; J.R. Stempień (2020), dz. cyt.

uzależnione jest od przyjętej perspektywy teoretycznej i w konsekwencji definicji sportu oraz kategorii gier, którą bierze się pod uwagę<sup>45</sup>. Niezależnie od tego, jak wcześniej wspomniano, gry wideo jako zjawisko kulturowe w ciągu przeszło dwóch dekad XXI wieku nieustannie zyskują na znaczeniu. W 2018 roku w Pjongczang po raz pierwszy w historii igrzysk olimpijskich odbyły się pokazowe rozgrywki w sporcie elektronicznym. Koreę Południową uznaje się za kolebkę e-sportu, który jest w tym kraju traktowany jak sport narodowy. Warto dodać, że w plebiscycie dziennika „Przegląd Sportowy” na najlepszego polskiego sportowca 2020 roku po raz pierwszy pojawiło się wyróżnienie w kategorii „e-sport” Nagrodę otrzymał Marcin Jankowski (pseudonim „Jankos”) rywalizujący w grze League of Legends<sup>46</sup>, od lat pozostającej jedną z 10 najpopularniejszych gier komputerowych na świecie<sup>47</sup>.

Areną zmagania w grach wideo jest najczęściej ekran monitora, telewizora lub urządzenia mobilnego – przestrzeń wirtualna. Pierwsze tego typu rozgrywki odbywały się jednak w salonach gier – na automatach do gry. Rywalizacja z domu, na własnym urządzeniu, upowszechniła się nieco później – na przełomie XX i XXI wieku<sup>48</sup>. Zapośredniczenie medialne jest zatem immanentną cechą e-sportu. Jak wcześniej wspomniano, pośrednie uczestnictwo w widowisku czy też jego konsumpcja sprzyja przede wszystkim podziwianiu piękna. Konwencje, w jakich rozgrywa się akcja rozmaitych gier wideo można podzielić na bardziej ogólne kategorie, osadzone w estetyce: 1) rzeczywistej; 2) quasi-rzeczywistej; 3) fantasy; 4) science fiction; 5) połączeniu fantasy i science fiction; czy 6) cyberpunk<sup>49</sup>. Ostatni z wymienionych typów bywa zaliczany do kategorii science fiction, przy czym posiada wyraźne cechy dystynktywne, takie jak budowanie fabuły wokół cyborgizacji czy cyberprzestrzeni. Można tu zauważyć swoiste podwójne zapośredniczenie. Gracz doświadcza bowiem wirtualnego świata gry za pomocą swojego awatara (bohatera gry), a następnie, awatar ten eksploruje nie tylko ów „realny” świat, ale także jego cyberprzestrzeń. Jednym z najbardziej znanych przykładów gry reprezentującej estetykę cyberpunk jest nomen omen Cyberpunk 2077. Producent gry, polskie studio CD Project Red, swój rynkowy sukces zawdzięcza jednak głównie serii gier Wiedźmin, stworzonej w oparciu

<sup>45</sup> M. Jasny (2021), *E-sport w ujęciu interakcjonistycznym*. W: Z. Dziubiński, Z. Mazur [red.], *Kultura fizyczna w interakcyjnej perspektywie*, Warszawa: 167-177.

<sup>46</sup> T. Sahaj (2021), dz. cyt.

<sup>47</sup> Zob. np. *Most Popular PC Games – Global (2022)*, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games> (dostęp: 21.12.2022).

<sup>48</sup> T. Sahaj (2021), dz. cyt.

<sup>49</sup> J. Stasieńko i in. (2021), *„Krucze awatary?” Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wrocław.

o książki Andrzeja Sapkowskiego, osadzone w estetyce fantasy. Warto zaznaczyć, że wzrost znaczenia gier wideo w kulturze popularnej wyraża się między innymi w tworzeniu filmów czy seriali będących „adaptacjami” popularnych gier. Jednym z bardziej znanych przykładów jest w przypadku gier seria *Tomb Rider*, na podstawie której powstały nie tylko filmy i seriale, ale także książki oraz komiksy. Jeden z najbardziej wyczekiwanych seriali 2023 roku pod tytułem *The Last of Us* inspirowany jest grą wideo o tej samej nazwie.

Jak wcześniej wspomniano, śledzenie meczu bezpośrednio na stadionie sprzyja doświadczaniu swoistego dramatyzmu. Wprawdzie sympatycy e-sportu nie tworzą spektakularnych opraw, jednak stwarzana przez kibiców na trybunach atmosfera tak w przypadku sportu tradycyjnego, jak i elektronicznego stanowi niezwykle istotny element widowiska. Tym, co wyróżnia dramatyzm zawodów w grach wideo są natomiast przykłady przekazywania graczom, w trakcie meczu, cennych informacji z widowni, godzące w zasadę *fair play* i jawiące się jako niecodzienna forma „dopingu” czy też „chuligaństwa” – „wandalizmu interakcyjnego”<sup>50</sup>. Warto raz jeszcze podkreślić, że w e-sporcie rozgrywka odbywa się na wirtualnej arenie, w związku z czym kibice uczestniczący w meczu bezpośrednio obserwują przebieg gry na telebimie, z tym że widzą na ekranie więcej niż poszczególni rywalizujący ze sobą zawodnicy, stąd ryzyko podpowiadania. W ramach działań zapobiegawczych, organizatorzy niektórych zawodów zdecydowali się na umieszczanie graczy w dźwiękoszczelnych kabinach, ograniczając w ten sposób interakcje zawodnicy-widownia w trakcie meczów<sup>51</sup>.

W 2018 roku na stadionie PGE Narodowy po raz pierwszy zorganizowano zawody w grach wideo. Był to charytatywny turniej towarzyszący 9. Warszawskim Targom Książki. E-sport dołączył w ten sposób do licznych dyscyplin sportu, dziedzin kultury i sztuki prezentowanych na tym obiekcie, w ramach rozmaitych wydarzeń<sup>52</sup>. W trakcie imprezy odbył się także pokaz cosplay<sup>53</sup>, podczas którego prezentowano znane postacie – wytwory kultury popularnej, na przykład bohaterów japońskich komiksów (manga) lub filmów animowanych (anime) albo gier wideo poprzez przebrania i towarzyszący im performance. Pokazy często przybierają formę konkursów.

---

<sup>50</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.

<sup>51</sup> M. Jasny (2021), dz. cyt.

<sup>52</sup> T. Sahaj (2021), dz. cyt.

<sup>53</sup> Termin ten powstał z połączenia słów *costume* (kostium) i *play* (przedstawienie).

Cosplay z reguły są hobbystami, którzy tworzą kostiumy własnym sumptem. Prezentują je natomiast najczęściej podczas zjazdów (tzw. konwentów) sympatyków określonych wytworów kulturowych, które odbywają się na całym świecie. Pojawiają się także przy okazji zawodów w grach wideo. Podobnie jak w przypadku ultras, działalność cosplay i jej wytwory można identyfikować jako przejaw aktywności artystycznej, paraartystycznej lub z pogranicza rzemiosła i sztuki. Niewątpliwie wymaga ona bowiem określonych umiejętności plastycznych i technicznych<sup>54</sup>.

Osoby zainteresowane prezentowaniem postaci nierzadko organizują się w grupy o określonej strukturze. Ich członkowie na przykład dzielą się na: 1) „aktorów” – osoby występujące w przebraniu; oraz 2) osoby działające „zakulisowo” – przygotowujące kostiumy<sup>55</sup>. Grupy te w jakimś stopniu odzwierciedlają funkcjonalność tzw. „wspólnot praktyków” (*communities of practice*) – kategorii dość dobrze znanej w badaniach społecznych, w tym także w badaniach nad sportem<sup>56</sup>, oznaczającej osoby, które łączy zamiłowanie do czegoś, i które pogłębiają swoją wiedzę oraz doświadczenie w tym obszarze w wyniku grupowych interakcji<sup>57</sup>. Warto zaznaczyć, że działalność ta jest znacząca tożsamościowo<sup>58</sup>. W subkulturze cosplay osobowość lub fizyczność (np. budowa ciała) wybieranych postaci zwykle odpowiada odgrywanym je „aktorom”. Przywiązanie do prezentowanego bohatera sprawia, że cosplay nierzadko nie chcą sprzedawać lub oddawać swoich kostiumów i rekwizytów. Zarówno z perspektywy sympatyków (entuzjastów), jak i okazjonalnych widzów cosplay bez wątplenia wiąże się z doświadczeniem estetycznej przyjemności<sup>59</sup>. Jest to jedyny w swoim rodzaju przejaw prosumpcji – wzajemnie powiązanych, zależnych od siebie, procesów produkcji

---

<sup>54</sup> O. Rahman i in. (2012), „Cosplay”: *Imaginative Self and Performing Identity*, „Fashion Theory”, 16(3): 317-342.

<sup>55</sup> E. Yamato (2018), *Construction of discursive fandom and structural fandom through anime comics and game fan conventions in Malaysia*, „European Journal of Cultural Studies”, 21(4): 469-485.

<sup>56</sup> Zob. np. R. Bowles, A. O’Dwyer (2022), *Identifying learning in a coaching community of practice: a collaborative self-study*, „European Journal for Sport and Society”, 19(3): 214-231.

E. Wenger i in. (2002), *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Boston.

<sup>58</sup> K. Handley i in. (2007), *Researching situated learning: participation, identity and practices in client-consultant relationships*, „Management Learning”, 38(2): 173-191.

<sup>59</sup> O. Rahman i in. (2012), dz. cyt.

i konsumpcji<sup>60</sup>. Podobnie jak ultras<sup>61</sup>, cosplay są bowiem nie tylko konsumentami, ale także „producentami” wyjątkowych wytworów kulturowych, które następnie wykorzystywane są w celach biznesowych. Poświęcają swój czas, energię i środki, aby współtworzyć atmosferę wydarzeń, takich jak turnieje gier wideo. To właśnie między innymi dzięki nim zainteresowani decydują się na uczestnictwo w imprezach – nabywają bilety oraz wiele innych powiązanych produktów i usług. Za kolebkę cosplay uważa się Japonię, choć zjawisko to stosunkowo często występuje także w innych krajach Dalekiego Wschodu, takich jak Chiny, Korea Południowa czy Malezja<sup>62</sup>. W wyniku postępujących procesów globalizacji kultura cosplay obecnie znana jest już na całym świecie<sup>63</sup>.

Podobnie jak w przypadku sportu, nie sposób wychwycić wszystkie przykłady związków sztuki z e-sportem, a tym bardziej z grami wideo w ogóle. W prezentowanym rozdziale po krótko omówiono jedynie kilka różnego rodzaju zjawisk, które mogą sprowokować dyskusje oraz badania na ten niewątpliwie interesujący i coraz bardziej aktualny temat. Z pewnością omawiana problematyka domaga się dalszych bardziej pogłębionych analiz. Bez względu na to, czy uznaje się e-sport za sport, czy quasi-sport, gry wideo stanowią nowy rosnący rezerwuar motywów i tendencji, możliwych do wykorzystania w działalności artystycznej. Ponadto w debacie nad obecnością sztuki w sporcie coraz trudniej będzie pominąć jego elektroniczny wymiar.

---

<sup>60</sup> G. Ritzer (2015), *The „new” world of prosumption: evolution, „return of the same”, or revolution?*, „Sociological Forum”, 30: 1-17.

<sup>61</sup> D. Antonowicz i in. (2011), *Ostatni bastion antykonsumeryzmu? Kibice industrialni w dobie komercjalizacji sportu*, „Studia Socjologiczne”, 202(3): 113-139.

<sup>62</sup> E. Yamato (2018), dz. cyt.

<sup>63</sup> S. Napier (2007), *From Impression to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Nowy Jork.