

# „OD SAMEJ GRY WAŻNIEJSZE SĄ DLA MNIE ROZMOWY Z INNYMI GRACZAMI”: ZNACZENIE KAPITAŁU SPOŁECZNEGO W E-SPORCIE<sup>1</sup>

Rzeczywistość społeczna opiera się na licznych wielowymiarowych powiązaniach tworzących swoistą mozaikę, zbiór najróżniejszych aktorów społecznych stanowiących pewną całość. Zdaniem Manuela Castellsa podstawą współczesnego społeczeństwa jest funkcjonowanie sieci rozumianych jako bezpośrednie i pośrednie relacje łączące poszczególne jednostki oraz grupy, w tym organizacje<sup>2</sup>. Badanie sieci nieformalnych stosunków społecznych jest równie istotne, jak analizowanie ich formalnego wymiaru. Pojęcie kapitału społecznego pojawiło się w dyskursie naukowym pod koniec lat 80. XX wieku. Europejscy badacze kojarzą ten termin przede wszystkim z pracami Pierre’a Bourdieu, który definiował kapitał społeczny jako „sumę zasobów, aktualnych i potencjalnych, które należą się jednostce lub grupie z tytułu posiadania trwałej, mniej lub bardziej zinstytucjonalizowanej sieci relacji, znajomości, wzajemnego uznania”<sup>3</sup>. Ujęcie zaproponowane przez Bourdieu znacząco spopularyzowało teorię kapitału społecznego, która z czasem stała się istotnym elementem paradygmatu współczesnej socjologii. Wykorzystywano ją między innymi w badaniach nad sportem<sup>4</sup>. W ostatnich latach zyskała na znaczeniu głównie za sprawą prac Roberta Putnama. Przekonuje on, że zasoby kapitału społecznego maleją, czego wyrazem jest zanik zaangażowania obywatelskiego

---

<sup>1</sup> Praca naukowa finansowana ze środków MEiN na naukę w roku 2022 w ramach działalności Szkoły Naukowej AWF Warszawa nr 2 „Społeczno-humanistyczna szkoła badań kultury fizycznej”

M. Castells (2007), *Społeczeństwo sieci*, Warszawa.

<sup>3</sup> P. Bourdieu, L. Wacquant (2001), *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, Warszawa: 104-105.

<sup>4</sup> M. Lenartowicz (2012), *Klasowe uwarunkowania sportu i rekreacji ruchowej z perspektywy teorii Pierre’a Bourdieu*, Warszawa.

w poszczególnych krajach<sup>5</sup>. Jednak, jak zauważa Anthony Giddens, ubytek ten znacznie łatwiej zaobserwować w Stanach Zjednoczonych niż w państwach europejskich i w innych częściach świata<sup>6</sup>.

Castells podkreśla, że sieci, rozwijające się przy wsparciu nowych technologii komunikacyjnych (w tym głównie internetu), są obecnie najbardziej charakterystyczną strukturą organizującą życie społeczne. Cechuje je elastyczność i adaptowalność. To właśnie te elementy decydują o ich ogromnej przewadze nad tradycyjnymi formami organizacji. W ostatnich latach pandemia COVID-19 uwydatniła to jeszcze bardziej. Tempo rozwoju nowych technologii komunikacyjnych jest zawrotne. Ponadto przestały być wyłączną domeną zamożnych obywateli krajów rozwiniętych, dzięki czemu nowe sposoby generowania kapitału społecznego upowszechniły się<sup>7</sup>

Atrybuty współczesnych sieci społecznych, takie jak ulotny charakter relacji internetowych, cechujące je rozproszenie geograficzne i niezwykle szybkość przepływu informacji niepokoją badaczy, ale nie muszą przyczyniać się do „upadku wspólnoty”<sup>8</sup>. Nowe technologie niewątpliwie wiążą się z nowymi wyzwaniami. Jednak wykorzystywanie potencjału internetu do budowania sieci kontaktów nie musi świadczyć o ograniczaniu zasobów kapitału społecznego. Z pewnością pozwala natomiast generować go w inny, nieznan dotąd sposób. Obawy Putnama dotyczące erozji zaangażowania społecznego na ogół przyjmowane są więc przez badaczy z pewną dozą sceptycyzmu<sup>9</sup>.

Jedną z najbardziej charakterystycznych emanacji technologicznej transgresji i zacierania granic między tym, co realne, a tym, co wirtualne są gry elektroniczne. 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>10</sup>. Stałymi komponentami

---

<sup>5</sup> R.D. Putnam (1995), *Bowling Alone: America's Declining Social Capital*, „Journal of Democracy”, 6(1): 65-78; R.D. Putnam (2008), *Samotna gra w kręgle. Upadek i odrodzenie wspólnot lokalnych w Stanach Zjednoczonych*, Warszawa.

<sup>6</sup> A. Giddens (2012), *Socjologia*, Warszawa.

<sup>7</sup> Tamże.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> D. Chambers (2006), *New Social Ties. Contemporary Connections in a Fragmented Society*, Basingstoke.

<sup>10</sup> J. Hindin, H. Xue, H. Pu, J. Newman, M. Hawzen (2020), *E-sports*. W: J. Nauright, S. Zipp [red.], *Routledge Handbook of Global Sport*, Londyn: 405-415.

definicji e-sportu są: 1) technologiczna zależność; 2) rywalizacja<sup>11</sup>. W ostatnich latach gry elektroniczne, w tym e-sport, zyskują na popularności. Rosnąca liczba entuzjastów tego rodzaju współzawodnictwa, profesjonalnych graczy, reprezentowanych przez nich organizacji oraz wydarzeń, w których uczestniczą wiąże się ze stosunkowo szybkim rozwojem nowego sektora gospodarki. Z roku na rok wzbudza on coraz większe zainteresowanie potencjalnych sponsorów, jak również organizacji sportowych oraz instytucji edukacyjnych i w konsekwencji przynosi coraz większe zyski<sup>12</sup>.

Problematyka e-sportu jest interdyscyplinarnym polem badawczym. Od początku XXI wieku pojawia się coraz więcej prac pokazujących złożoność tego fenomenu, wymykającego się kategoryzacjom stosowanym w naukach o kulturze fizycznej lub socjologii sportu<sup>13</sup>. Uznanie bądź odrzucenie sportowego statusu współzawodnictwa w grach elektronicznych z reguły uzależnione jest od przyjętej perspektywy teoretycznej i w konsekwencji definicji sportu oraz kategorii gier, którą bierze się pod uwagę<sup>14</sup>. W rekomendowanym przez Przemysława Nosala humanistycznym podejściu analitycznym, określonym jako ustrukturyzowany kontekstualizm, sport jest zespołem konstruowanych społecznie praktyk wpisujących się w pewną uniwersalną strukturę cech. Jedną z nich jest fakt realizowania działania sportowego przez ludzi i wobec innych ludzi<sup>15</sup>.

Wyniki badań przeprowadzonych w trakcie finałów mistrzostw świata w e-sporcie Intel Extreme Masters (IEM) 2018 wskazują, że do atrakcyjności danej gry znacząco przyczynia się jej tryb wieloosobowy, pozwalający

---

<sup>11</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>12</sup> W. Campbell, A. Goss, K. Trottier, M. Claypool (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>13</sup> Zob. np. T. Sahaj (2021), *Cyberatletyka, cybersporty, e-sporty, sporty elektroniczne. Kultura fizyczna i sport w „rozszerzonej rzeczywistości”* W: Tenże, *Marginalizowane grupy społeczne w kontekście kultury fizycznej i sportu*, Poznań: 20-70; K. Hallmann, T. Giel (2018), *eSports – Competitive sports or recreational activity?*, „Sport Management Review”, 21 (1): 14-20; 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>14</sup> M. Jasny (2021), *E-sport w ujęciu interakcjonistycznym*. W: Z. Dziubiński, Z. Mazur [red.], *Kultura fizyczna w interakcyjnej perspektywie*, Warszawa: 167-177.

<sup>15</sup> P. Nosal (2015), *Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 11 (2): 20-29.

na rywalizację między poszczególnymi osobami lub zespołami. Współzawodnictwo z innymi graczami zwykle stanowi następstwo zmagania ze sztuczną inteligencją, które po pewnym czasie lub osiągnięciu odpowiednio wysokiego poziomu gry przestają być atrakcyjne, ponieważ są zbyt przewidywalne. Znacznie większą satysfakcję przynosi wygrana z inteligentnym, myślącym rywalem niż jego komputerową symulacją. Zachowanie człowieka znacznie trudniej przewidzieć. Wyjątkiem są gry fabularne, z założenia jednoosobowe<sup>16</sup>. Niepublikowana dotąd część wyników wspomnianych badań uczestników IEM pozwala sądzić, że chęć spędzenia czasu ze znajomymi i poznania nowych ludzi, nawiązania kontaktów stanowi jedną z najważniejszych motywacji do gry na poziomie amatorskim lub na granicy amatorstwa i zawodowstwa. W tym kontekście interesująca jest też, podkreślana przez niektórych badanych, tradycja grania w rodzinie.

Natalia Koperska przedstawiła szereg badań potwierdzających znaczącą rolę gier elektronicznych w kształtowaniu kompetencji społecznych<sup>17</sup>. Korzystanie z gier może podwyższać poziom dopaminy, którą (podobnie jak serotoninę) potocznie nazywa się „hormonem szczęścia”. Kompensując negatywne emocje pojawiające się w trakcie interakcji, odczuwane szczególnie przez osoby nieśmiałe, i w konsekwencji poprawiając samopoczucie, gry mogą nie tylko ułatwiać nawiązywanie kontaktów, ale mają też potencjał terapeutyczny<sup>18</sup>. Gry zawierające elementy prospołeczne, w tym reakcje nacechowane empatią, w których bohaterowie pomagają sobie, wspierają się nawzajem w nieagresywny sposób, sprzyjają występowaniu podobnych zachowań u graczy, bez względu na ich wiek lub przynależność kulturową<sup>19</sup>. Andrew Przybylski zaznacza, że u młodych graczy lepsze samopoczucie i częstsze postawy

---

<sup>16</sup> M. Jasny (2019), *Sportowy wymiar „maniaczenia” przy komputerze, czyli kształtowanie sprawności fizycznej w ramach treningu w e-sporcie*. W: D. Mańkowski, W. Woźniak [red.], *Sport w ponowoczesności: konteksty, perspektywy badawcze, narracje*, Gdańsk: 57-70.

<sup>17</sup> N. Koperska (2021), *Możliwość zastosowania gier komputerowych w treningu mentalnym*, „Rocznik Lubuski”, 47 (2): 101-116.

<sup>18</sup> R.C. Lorenz, T. Gleich, J. Gallinat, S. Kühn (2015), *Video game training and the reward system*, „Frontiers in Human Neuroscience”, 9(40): 1-9.

<sup>19</sup> D.A. Gentile, C.A. Anderson, S. Yukawa, N. Ithori, M. Saleem, L.K. Ming, A. Shibuya, A.K. Liao, A. Khoo, B.J. Bushman, L. Rowell Huesmann, A. Sakamoto (2009), *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies*, „Personality and Social Psychology Bulletin”, 35(6): 752-763; S. Prot i in. (2013), *Long-Term Relations Among Prosocial-Media Use, Empathy, and Prosocial Behavior*, „Psychological Science”, 25(2): 358-368.

prospołeczne występują pod warunkiem, że grają nie dłużej niż jedną godzinę dziennie. Gra trwająca dłużej niż trzy godziny dziennie działa odwrotnie, potęguje niepożądane efekty<sup>20</sup>.

Gry elektroniczne mogą pomagać młodym ludziom w doskonaleniu umiejętności komunikacyjnych i adaptacyjnych oraz pozytywnie wpływać na ich zaradność<sup>21</sup>. Pomagają też w rozwijaniu umiejętności liderkich<sup>22</sup>. Ma to duże znaczenie dla funkcjonowania współczesnych systemów edukacji. Gry mogą bowiem stanowić wartościowe uzupełnienie programów nauczania. Pomagają rozwijać istotne społecznie kompetencje w atrakcyjny dla młodzieży sposób, wykorzystując nowe technologie<sup>23</sup>.

Najbardziej rozpoznawalnymi kategoriami gier elektronicznych są: 1) gry strategiczne, w tym strategiczne gry czasu rzeczywistego (*real-time strategy*, w skrócie RTS), takie jak StarCraft II, League of Legends i Defense of the Ancients 2, przy czym druga i trzecia należą do popularnego podgatunku określanego jako *multiplayer online battle arena*, w skrócie MOBA; 2) strzelanki pierwszoosobowe, takie jak Counter-Strike: Global Offensive i seria gier Call of Duty; oraz 3) gry sportowe, takie jak FIFA 22 i Rocket League. Sposoby korzystania z poszczególnych typów gier mogą znacząco się różnić<sup>24</sup>. Są też gry, takie jak Hearthstone i Magic: The Gathering (MTG), inspirowane grami karcianymi lub stanowiące ich wirtualny ekwiwalent, które z oczywistych względów pod kątem zaangażowania motorycznego ich użytkowników przypominają brydża, szachy, warcaby lub scrabble.

Grę MTG wydała firma Wizards of the Coast (WotC) w 1993 roku. Jej zasady reguluje *Magic: The Gathering Comprehensive Rules*<sup>25</sup>. Ponadto w *Magic: The Gathering Tournament Rules*<sup>26</sup> znajdują się najważniejsze informacje dotyczące organizacji i przebiegu rozgrywek. Warto zaznaczyć, że produkt

<sup>20</sup> A.K. Przybylski (2014), *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*, „Pediatrics”, 134(3): 716-722.

<sup>21</sup> M. Barr (2017), *Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial*, „Computers and Education”, 113: 86-97.

<sup>22</sup> J. Hettrick (2012), *Online Video Games: Leadership Development for the Millennial College Student*, <https://scholarsarchive.jwu.edu/dissertations/AAI3542761/> (28.12.2021).

<sup>23</sup> N. Koperska (2021), dz. cyt.

<sup>24</sup> 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>25</sup> *Magic: The Gathering Comprehensive Rules* (2022), <https://media.wizards.com/2022/downloads/MagicCompRules%2020220218.pdf> (20.02.2022).

<sup>26</sup> *Magic: The Gathering Tournament Rules* (2022), [https://media.wpn.wizards.com/attachments/mtg\\_mtr\\_2022\\_mar7\\_en.pdf](https://media.wpn.wizards.com/attachments/mtg_mtr_2022_mar7_en.pdf) (08.03.2022).

pierwotnie tworzony był z myślą o grze w karty rozumianej tradycyjnie. Jednak z biegiem czasu rywalizacja coraz częściej odbywała się za pośrednictwem Internetu. Wydana w 2002 roku gra *Magic the Gathering Online* była pierwszym krokiem WotC w świecie sportu elektronicznego. Od początku projektowana była tak, aby jak najlepiej odwzorować rozgrywkę tradycyjną.

Wypowiedzi graczy, cytowane w dalszej części prezentowanego rozdziału, są częścią wyników badań realizowanych w ramach nieco większego projektu, którego celem było poznanie postaw doświadczonych zawodników, rywalizujących w grze MTG, w zakresie przygotowań do współzawodnictwa w e-sporcie. Zasadniczym zadaniem było w tym przypadku sprawdzenie, na ile działania te można porównać z treningiem znanym ze świata sportu tradycyjnego. Z konieczności uwzględniono tylko niektóre z aspektów tego złożonego problemu: 1) metody przygotowań do rozgrywek; 2) znaczenie ćwiczeń fizycznych; oraz 3) znaczenie diety, snu i środków farmakologicznych. W prezentowanym rozdziale skupiono się jednak na znaczeniu kapitału społecznego w przygotowaniach do rywalizacji w MTG. W trakcie realizacji wspomnianego projektu okazało się bowiem, że kwestia relacji z innymi graczami pojawiała się w wypowiedziach respondentów regularnie i nieoczekiwanie stała się ważnym elementem struktury tematycznej przeprowadzonych wywiadów.

Omawiane badania miały charakter jakościowy. Zastosowano próbę opartą na zasadzie doboru celowego. Przebadano nieprzypadkowych użytkowników MTG ( $n=12$ ), którzy w ciągu kilku ostatnich lat odnosili sukcesy w ramach zorganizowanego współzawodnictwa w tej grze. W badaniach uczestniczyli gracze w wieku 25-38 lat (średni wiek – 28 lat). Deklarowany staż treningowy respondentów mieścił się w przedziale 7-15 lat (średni staż – 10 lat). Dziesięciu z dwunastu graczy stanowiły osoby z wyższym wykształceniem.

Dane zebrano w pierwszej połowie 2020 roku. Przeprowadzono częściowo ustrukturyzowane indywidualne wywiady pogłębione z wykorzystaniem przygotowanych wcześniej dyspozycji, urządzenia multimedialnego, Internetu, komunikatora portalu Facebook i aplikacji Discord. Na decyzję o realizacji wywiadów online, wspomaganych komputerowo, wpłynęły: 1) ograniczone możliwości interakcji z respondentami wynikające z uwarunkowań pandemii COVID-19 (sytuacja epidemiczna nie gwarantowała bezpiecznego prowadzenia badań w przypadku kontaktu bezpośredniego); oraz 2) stosunkowo duże rozproszenie przestrzenne badanej grupy, graczy pochodzących z różnych rejonów kraju.

Dwie podstawowe grupy formatów rozgrywki w MTG to: 1) *Constructed* – gracz przystępuje do rywalizacji z przygotowaną wcześniej talią kart; do jej budowy może wykorzystać wszystkie oficjalnie dostępne karty w danym formacie, z zastrzeżeniem, że nie może posiadać więcej niż 4 karty z taką samą nazwą; talia musi składać się z przynajmniej 60 kart (popularnymi formatami

*Constructed* są: *Standard*, *Modern*, *Pioneer* i *Legacy*); oraz 2) *Limited* – gracz przystępuje do rywalizacji bez przygotowanej wcześniej talii; zamiast tego otrzymuje ograniczoną liczbę zestawów losowo dobranych kart i z nich buduje swoją talię, która musi składać się z przynajmniej 40 kart (popularnymi formatami *Limited* są: *Sealed Deck* i *Booster Draft*).

Fundamentalnym założeniem MTG jest zmienność talii kształtująca nie tyle grę w ścisłym znaczeniu, co jej „metagrę” (*metagame*). Pojęcie to odnosi się nie tylko do umiejętności związanych z korzystaniem z gry, ale także wiedzy w zakresie tego, czego można oczekiwać od graczy podczas rywalizacji, na przykład w zakresie budowy talii lub taktyki. Są to informacje spoza gry *sensu stricto*, które mogą jednak wpływać na decyzje graczy podejmowane w trakcie współzawodnictwa. „Metagra” ewoluuje wraz z rozwojem gry bazowej. Wydawane regularnie dodatki do gier, zmiany wprowadzane w formatach rozgrywek lub „bany”<sup>27</sup> mają na celu podtrzymanie zainteresowania uczestników i sympatyków tego typu rywalizacji, która staje się w ten sposób bardziej nieprzewidywalna.

Podczas projektowania kolejnych dodatków do MTG kluczowe jest wprowadzenie zmian w talii tak, aby nie zaburzyć równowagi „sił” poszczególnych kategorii kart, oznaczonych pięcioma różnymi kolorami. Każda nowa karta opatrzona jest symbolem umożliwiającym identyfikację dodatku, z którego pochodzi. Firma WotC w ciągu roku regularnie wydaje cztery dodatki do MTG. Dzięki temu rozgrywki w formatach *Limited* nieustannie się zmieniają. Jak wcześniej wspomniano, ma to na celu podtrzymanie zainteresowania graczy. Dodatki wpływają też na grę w formatach *Constructed*. Najlepiej widać to w przypadku formatu *Standard*, w którym wydawca stosuje rotację. Co roku usuwa starsze dodatki z puli kart wykorzystywanych do budowy talii. Wraz z wydaniem każdego dziewiątego z kolei dodatku cztery najstarsze są usuwane. Pozwala to utrzymać „świeżość” formatu *Standard*. Zmusza graczy do nieustannego projektowania nowych lub ulepszania stworzonych wcześniej talii i ciągłego identyfikowania najbardziej skutecznych taktyk. Przygotowując się do rozgrywek, gracze starają się maksymalizować swoje szanse na zwycięstwo poprzez analizę aktualnej sytuacji w obrębie „metagry”

Metody przygotowań graczy do najważniejszych rozgrywek w MTG mogą być bardzo różne. Jest bowiem wiele czynników, które kształtują ich podejście do tego typu treningu. Istotny jest z pewnością czas, który zawodnicy mogą przeznaczyć na przygotowania oraz to, czy do zbieranych w cyklu

---

W subkulturze graczy „banem” określa się karę za naruszenie zasad gry. Oznacza on zakaz udziału w rozgrywkach wiążący się z czasowym lub permanentnym zablokowaniem konta danego użytkownika przez organizatora lub wydawcę gry.

treningowym informacji podchodzą intuicyjnie, czy analitycznie. Warto raz jeszcze podkreślić, że każdy z graczy biorących udział w omawianych badaniach w ostatnich latach odnosił w MTG znaczące sukcesy. Na podstawie analizy zebranych danych trudno byłoby więc stwierdzić wyższość jednej metody przygotowań nad inną. Celem badań nie było określenie najskuteczniejszej metody treningowej, tylko opisanie najczęściej stosowanych sposobów przygotowań do rozgrywek i ich specyfiki.

Jak wcześniej wspomniano, w prezentowanym rozdziale skoncentrowano się na stosunkowo licznych wypowiedziach badanych graczy pokazujących znaczenie kapitału społecznego (sieci relacji, znajomości i wzajemnego uznania) w kontekście przygotowań do rozgrywek w MTG. Dotyczy to przede wszystkim pozyskiwania informacji w zakresie „metagry” Mimo że zawodnicy uczestniczą w rozgrywkach indywidualnie, w ramach treningu na ogół chętnie ze sobą współpracują: „przygotowania ludzi próbują być obiektywne, ale za bardzo opierają się na subiektywnych kryteriach, na przykład osobistych preferencjach. Ja stawiam na fundamenty budowane przez lata i to, że dużo gram online – jest wygodniejsze i przyjemniejsze niż papier. Ważne jest też dzielenie się wnioskami z innymi graczami, których opinie szanuję” (wywiad nr 4); „bardzo dużo gram online. Potem wrzucam moje wyniki do specjalnego Excela i analizujemy je w naszej grupie «testingowej»<sup>28</sup>, i rozmawiamy, co one dla nas znaczą” (wywiad nr 9).

Niektórzy gracze podkreślali wprost, że „testing” grupowy zwiększa szanse na zwycięstwo we współzawodnictwie w MTG: „turnieje grałem głównie papierowe, ale przygotowywałem się do nich online. Zawsze byłem i jestem w permanentnym niedoczasie. Musiałem postawić na wydajność. Przed dużymi turniejami organizuję *hive mind* (zespół zadaniowy – przyp. aut.), który wspólnie zbiera i przetwarza dane” (wywiad nr 5).

Jeden z badanych wymieniał następujące elementy swojej metody przygotowań do rozgrywek: „«testing» z grupą testową na żywo (8-10 osób), spotkania po kilka godzin, kilka razy w tygodniu. Przeplatane grami online. Obie formy się wzajemnie uzupełniają. Gra online daje szerszy pogląd na *metagame*. To narzędzie, aby nauczyć się grać dobrze i rywalizować w papierze. Granie na żywo to szybkość przepływu myśli między graczami” (wywiad nr 10).

Ścisłą współpracę z innymi zawodnikami (czasem bardziej uzdolnionymi i utytułowanymi środowiskowymi liderami) niektórzy badani identyfikowali jako najważniejszy czynnik zwiększający szanse na sukces w MTG: „gram trochę online, ale od samej gry ważniejsze są dla mnie rozmowy z innymi graczami i oglądanie relacji

---

<sup>28</sup> W środowisku graczy MTG „testingiem” określa się taktyczne przygotowanie do rozgrywki.

z mniejszych turniejów poprzedzających mój występ” (wywiad nr 6); „mało gram, bardziej oglądam, jak ktoś inny gra. Dzięki temu jestem w stanie przepracować więcej informacji. Nie mam swojego systemu treningowego, gdy testujemy grupowo, dostosowuję się do tych, którzy takowy plan mają” (wywiad nr 8).

Inny badany podkreślił znaczenie wspomnianych wcześniej formatów MTG, które wpływają na to, jak przebiega proces treningowy graczy: „przygotowania znacząco różnią się ze względu na grany format. W *Modern* niewiele jest do odkrycia, więc bierzesz to, co ci siedzi i tym grasz. W *Standard* i w *Limited*, jak masz ludzi, którzy ci pomogą w «testingu» albo nosa do wyszukiwania talii, to można pokusić się o «złamanie formatu»<sup>29</sup>” (wywiad nr 3).

Podsumowując, w wypowiedziach graczy zaobserwowano dwie prawidłowości: 1) w ramach przygotowań do rozgrywek (także tych w formie tradycyjnej) zwykle wykorzystują „testing” online, bez względu na format MTG; badani na ogół zwracali uwagę na to, że gra za pośrednictwem internetu jest bardziej wydajna i wygodna; 2) korzystanie z kapitału społecznego stanowi ważną część metod przygotowań na najwyższym poziomie; w przypadku MTG jest to stosunkowo popularna zinstytucjonalizowana praktyka, przyjęty w środowisku graczy zwyczaj organizowania swoistego panelu dyskusyjnego charakteryzującego się dość swobodną wymianą myśli lub zespołu zadaniowego koncentrującego się na wykorzystaniu możliwości specjalistycznego oprogramowania do analizy danych.

Porównanie deklaracji uczestników IEM 2018 z wypowiedziami doświadczonych graczy MTG pozwala sądzić, że chęć spędzenia czasu ze znajomymi i poznania nowych ludzi może być znaczącą motywacją do gry nie tylko na poziomie amatorskim, ale także zawodowym. Wzmacnia to tezę o istotnej roli gier elektronicznych w kształtowaniu kompetencji społecznych i budowaniu swoistej wspólnoty. Funkcjonowanie w środowisku sympatyków i użytkowników MTG może ułatwiać nawiązywanie relacji, przyczyniać się do doskonalenia umiejętności komunikacyjnych, adaptacyjnych i liderkich oraz pozytywnie wpływać na zaradność graczy<sup>30</sup>. Ze względu na spotykane wciąż przejawy stereotypowego postrzegania użytkowników gier, jak również technologiczne zapośredniczenie, będące konstytutywną cechą współzawodnictwa w e-sporcie, generowanie kapitału społecznego w tym właśnie kontekście pozostaje zagadnieniem nieoczywistym i przez to tym bardziej interesującym. Niewątpliwie problem ten wymaga dalszych, bardziej pogłębionych badań.

---

<sup>29</sup> W środowisku graczy MTG „złamanie formatu” oznacza znalezienie taktyki, która wyróżnia się na tle innych znacznie wyższym wskaźnikiem zwycięstw (*win ratio*). Z punktu widzenia statystyki, jest to konfiguracja talii kart, która wygrywa istotnie częściej niż inne.

<sup>30</sup> Por. R.C. Lorenz i in. (2015), dz. cyt.; M. Barr (2017), dz. cyt.; J. Hettrick (2012), dz. cyt.