

## Agresja w sporcie

Miejsce jakie sport zajmuje we współczesnej kulturze zmusza nas do baczego przyglądania się przesłaniu jakie z sobą niesie. Sam w sobie jest zjawiskiem złożonym i wieloaspektowym, odbijającym złożoność współczesnego świata. Ogniskuje w sobie zjawiska kulturowe, społeczne, ekonomiczne i polityczne. Jest wyrazistą przestrzenią ujawniającą tendencje kultury masowej. Niezmiennie cieszy się ogromnym zainteresowaniem, koncentrując na sobie uwagę, nastoletniej i dorosłej, męskiej części populacji cywilizacji XXI wieku. Odzwierciedla postawy wobec hierarchii wartości współczesnego świata.

Będąc zjawiskiem na wskroś współczesnym jest jednocześnie głęboko zanurzony w historii cywilizacji europejskiej, przenosząc w czasie etos „dobrego wojownika”, zagubiony w świecie cywilizacji nowożytnej, odnaleziony w doświadczeniach rodzącego się sportu XX wieku. Okazjonalnie przypomniane greckie sagi i średniowieczne dzieje rycerskie nie mają dziś mocy stanowienia wzoru dla zasad walki współczesnego świata, w którym widowisko wypiera indywidualną drogę doskonalenia się i urzeczywistniania ideałów cnoty waleczności.

Jednym z bardziej czytelnych atrybutów współczesnego sportu jest agresja. Agresja nie wywodzi się bezpośrednio ze świata sportu, ale też nie jest wobec niego całkowicie zewnętrzna. W wielu dyscyplinach sportu jest wręcz elementem konstytutywnym. Sporty walki i wiele gier zespołowych byłoby bez niej nie do pomyślenia.

Podnosząc kwestię agresji w świecie sportu należałoby się zatem zastanowić czy w naszym mniemaniu przenika ona ze świata zewnętrznego czy też jest przerysowanym aspektem sportowej walki przekraczającym swoją uzasadnioną w sporcie obecność. Ta pozorna opozycja nie ma jednak charakteru opozycji binarnej. Można by bowiem całkiem zasadnie powiedzieć, że nadmierna agresja współczesnego sportu jest wywołana jej czytelną potrzebą, jaką ujawnia społeczeństwo XX i XXI wieku.

To swoiste zapotrzebowanie czy też, oczekiwanie na agresywne zachowania stymuluje postawy sportowców do akcentowania podczas sportowej rywalizacji „fraz agresji”, z którymi często współgrają zachowania kibiców, dopełniających swoją obecnością formę sportowego widowiska. Owe „frazy agresji” są zróżnicowane, uzależnione od charakteru sportowej rywalizacji, naturalne tak jak w boksie, akceptowalne w kontaktowych sportach zespołowych, co wyraża się w takich kolokwializmach jak „zespół grający agresywną

piłkę” i nie do przyjęcia, gdy sportowcy porzucają swoją sportową rolę i uciekają w agresywne zachowania poza sportowe. Tu przykładem może być ostatnie, „słynne” zachowanie francuskiego piłkarza Zidane podczas mistrzostw świata w piłce nożnej 2006 roku.

Boks jest niewątpliwie obszarem agresji oczekiwanej. Stanowi ona jeden z walorów tej postaci sportowej rywalizacji i wydaje się być jej ważnym atrybutem z punktu widzenia widzów takiego spektaklu, niezależnie od wieku i płci, czego dowodzą obrazy sportowych trybun. Zapotrzebowanie na „spektakl agresji” widoczne jest w takich około sportowych produktach kultury masowej jakim jest amerykański wrestling budujący swoją niezwykłą popularność na isticie teatralnie wyreżyserowanych, poprzez stroje, gesty, pozy i działania, postaciach agresji.

Analizy zjawisk kultury masowej prowadzą do wniosku, że agresja stała się dzisiaj rynkowym towarem sprzedawanym w różnorodnych „kostiurach”. Zyskała już swój status gatunkowy w obszarze kinematografii poprzez atrakcyjne w formie trillery, horrory i kino grozy, ujawniające istnienie agresji na tym i na tamtym świecie. Futurystyczne obrazy rozwoju naszej cywilizacji pokazują połączenia różnych form telewizyjnej rozrywki – sportu, reality show, trilera tworząc takie filmowe obrazy jak *Runing man* reż. P. M. Gläsera, w którym w roli głównej występuje postać, wywodząca się z szeroko pojmowanego obszaru sportu, znamionująca niezwykłą łatwość przechodzenia od fizycznej siły ludzkiego ciała do jej agresywnego wykorzystania. Utożsamia ją Arnold Schwarzeneger. Media kultury masowej nauczyły nas oczekiwania na taką postać akcji w której, ukształtowane na wzór „Herkulesowy” ciało skieruje swoją siłę przeciwko drugiemu człowiekowi, choć należy przyznać, że stając często po stronie dobra. Czystą moc ludzkiego ciała ukazuje ciągle jeszcze obraz „Strong mana”, nawiązujący do jeszcze przed sportowych, jarmarcznych i cyrkowych, wzorów siłacza, budujący popularność około sportowych rywalizacji.

Najbardziej wyrazistym obszarem agresji w dzisiejszej kulturze masowej zdają się być produkty wirtualne – sztuczne światy w postaci gier komputerowych, dorównujące swoją realnością obrazowi filmowemu. Swoją „sztucznością” uchylają furtkę prowadzącą do pełnej wolności oferowanej uczestnikom gry, wolności nieograniczonej, bo przecież nieprawdziwej, nie wywołującej skutków w świecie realnym. Ta w niczym nieograniczona wolność działań człowieka zdaje się pozostawiać zauważalne ślady w psychice graczy, swoją nieszczelność pomiędzy światem wirtualnym a realnym, pozwalającą na przenikanie do realnej rzeczywistości wzorów zachowań agresywnych ujawniających się w jej różnych obszarach. Pojęcie gry obejmuje zaskakującą różnorodność form i ich ontologicznych fundamentów. Oto bowiem mówimy o grze politycznej, ekonomicznej, sportowej i grach wirtualnych. Współczesna kultura masowa zdaje się sugerować że możemy grać w piłkę nożną, w sza-

chy i w „zabijanie człowieka” Płaszczyzna gry sugeruje wolność wyboru, uczestnictwa i pewną „nieprawdziwość” samych zdarzeń. Wszystkie jednak z owych postaci gier mogą mieć znaczące skutki dla naszej rzeczywistości. Dotyczy to zarówno tych gier toczących się w świecie prawdziwym jak i w sztucznym. Żeby się nie znudzić możemy na przemian – strzelać bramki wcielając się w jednego ze słynnych piłkarzy lub strzelać (zabijać) na polu walki.

Istnieją uzasadnione powody by obawiać się niekontrolowanego przemieszczania się agresji z obszaru gier wirtualnych do świata realnego, stąd między innymi biorą się próby regulacji dostępu do gier stymulujących agresję a nawet dążenie do zakazu ich rozpowszechniania. Wywołana grą w sztucznym świecie agresja może poszukiwać miejsca dla swojego zaistnienia w świecie realnym a obszarem ją przyciągającym może być przestrzeń definiowana przez dwa zbieżne pojęcia – pojęcie gry i walki, które odnajdujemy zakorzenione w obszarze sportowej rzeczywistości.

Świat sportu zbudowany jest, między innymi, na atrybutywnej dla niego kategorii „przeciwnika”, współpodmiotu sportowej rywalizacji, kategorii bliskiej odnajdywanym w obszarze socjologii i antropologii kulturowej pojęciom „obcego” i „innego” Są to pojęcia o istotnym znaczeniu dla ważnego strukturalnego elementu sportu jaki stanowią kibice – widownia sportowego spektaklu. Pojęcia, za pomocą których dokonuje się definiowanie sportowej przynależności i wyzwalanie agresji ze strony kibiców. Pojęcia „swojego” i „obcego” są klasycznymi kategoriami tożsamościowymi. Budują tożsamości grupowe, społeczne, narodowe, zatem także sportowe. Sport jest tu nadzwyczaj wyrazistym obszarem ujawniania treści tożsamościowych o zróżnicowanym społecznym i kulturowym charakterze.

Obecność w świecie sportu owego „innego-obcego” jest naturalnym katalizatorem mającym zdolność wyzwalania agresji. Jest ona jednym z najlepiej rozpoznanych przejawów społecznej reakcji na inność. Sport odbija cechy znaczące społecznego zróżnicowania, które wyraża się między innymi nierównym usytuowaniem w społecznej hierarchii.

Kategorie „inności” i „obcości” nie odnoszą się wyłącznie do ich klasycznych atrybutów, takich jak przynależność narodowa, religijna czy rasowa. Odzwierciedlają również antagonizmy społeczne w wymiarze wewnętrznym, zderzenia pomiędzy klasami i warstwami społecznymi. Sport w tej perspektywie jawi się jako narzędzie budowania tożsamości na różnych poziomach społecznej egzystencji. Jest ono dobrze czytelne zwłaszcza dla „odrzuconych” grup społecznych, dla których niedostępność określonych stylów życia i form konsumowania kompensowana jest wchodzeniem w rolę kibica sportowego zaangażowanego w lokalną postać sportowej rywalizacji. Lokalne usytuowanie przestrzenne buduje naturalne granice terytorialne, wyznaczające miejsce usytuowania swoich i obcych, poprzez podwórko, szkołę, dzielnicę, miasto, region.

Sportowe kluby odzwierciedlają owe terytorialne podziały stając się symbolami przynależności. Można by to w prosty sposób zilustrować następującym przyporządkowaniem – jestem z Warszawy i kibicuję Legii, a będąc z Krakowa kibicuję Wiśle. Takie zewnętrznie wydzielane obszary mogą mieć swoje lokalne odmiany przynależności, swoje wewnętrzne ustrukturuowanie i lokalne postaci tożsamości, np. będąc z Warszawy mogę kibicować Legii lub Polonii, budując swoją lokalną tożsamość poprzez zróżnicowany znak przynależności do Warszawy. Ale też będąc z Warszawy mogę kibicować Wiśle Kraków i odwrotnie, załamując tym samym prosty klucz kodu tożsamości lokalnej.

Jednym z klasycznych narzędzi budowania tożsamości jest odnajdywanie siebie poprzez wskazanie innego-obcego. Postać owego innego-obcego wyłania się z obszaru przestrzennej przynależności lokalnej gdy definiujemy ją w układzie poziomym struktury społecznej. Taka typologia wydaje się najbardziej naturalna i akceptowalna. Jest w istocie konstatacją pewnej oczywistości – ja jestem stąd ty jesteś stamtąd. Wzajemnie akcentujemy odrębność tej przynależności sięgając po znaki i atrybuty inności a często także po zachowania agresywne, zwłaszcza w sytuacji braku oczekiwanego sukcesu sportowego. Przegrana drużyny jest często zwiastunem niepokojów ulicznych mających przynieść sukces grupowy w rywalizacji pozasportowej. Wydaje się być to wyrazistym elementem chłopięcego etosu dorastania i mechanizmem budowania tożsamości lokalnej ujawniającym się w sportowej rywalizacji, przenoszonym później w życie męskie.

Bardziej skomplikowaną wydaje się być wskazywanie innego-obcego w pionowym układzie struktury społecznej. Jego odrębność nie wynika już z odmiennego usytuowania przestrzennego, ale z odmiennej pozycji społecznej. Jest wynikiem dostrzeżenia różności podmiotów zamieszkujących jedną przestrzeń geograficzną. Jedność przestrzeni nie przekłada się zatem na jedność społeczną. Przedstawiciele określonych grup społecznych organizują się wokół wybranych dyscyplin sportu i poprzez kibicowanie budują swoją jedność i poczucie tożsamości grupowej. Im niższa pozycja w strukturze społecznej tym większa wydaje się potrzeba takiej identyfikacji. Obce stają się wtedy dyscypliny sportu postrzegane jako obszary przynależności do wyższych warstw społecznych, tu tradycyjnie pokazuje się tenis i golf, a także owe same wyższe warstwy społeczne, utożsamiane ze stanem posiadania, władzą i aparatem przymusu. Dlatego też tak często agresywne zachowania kibiców, w wymiarze lokalnym i wewnątrzgrupowym, przekształcają się w zamieszki społeczne i ataki na policję postrzeganą jako reprezentanta społecznego ucisku. To przeniesienie widoczne jest na przykładzie zachowań kibiców piłki nożnej, którzy prowadząc wojnę z kibicami innych klubów bądź narodowości jednocześnie się w potyczkach ulicznych występując wspólnie przeciwko interwencjom policji, budując tym samym konflikt na płaszczyźnie społecznej

w wymiarze już ponadnarodowym. Taka „od sportowa” agresja jest oznaką społecznych konfliktów o charakterze cywilizacyjnym.

Zmiany zdają się przynosić powszechne tendencje globalizacyjne. Globalna cywilizacja XXI wieku wkracza w lokalną rzeczywistość. Na trybunach pojawiają się obok przedstawicieli klasy robotniczej przedstawiciele klasy średniej. Słynny z chuligańskich zachowań lat osiemdziesiątych angielski klub Chelsea staje się przykładem globalizacyjnego kosmopolityzmu – w składzie drużyny piłkarskiej nie ma ani jednego Anglika a na trybunach zasiadają przedstawiciele elit społecznych. Klub piłkarski staje się postacią biznesu mającą przynosić zysk, a sfera ekonomii źle znosi społeczne niepokoje. Chuligański stadionowy etos staje się źródłem medialnych produktów a agresywne zachowania kibiców zostają przysłonięte postawami konsumowania. Tożsamość ma się wyrażać w perspektywie globalnej. Zmienia się obraz sportu, co nie oznacza że nastąpiły istotne zmiany społeczne niwelujące przyczyny agresywnych zachowań kibiców. Czynniki globalizacyjne nie likwidują społecznych konfliktów, spychają tylko to co lokalne na drugi plan, utrudniając mu uzewnętrznianie się w świecie sportu. Mimo to obszar sportu pozostaje jednym z najbardziej wyrazistych obszarów konfrontacji pomiędzy grupami społecznymi w skali lokalnej i globalnej. Pokazuje ją w kontekście społecznym, rasowym, narodowym, religijnym i cywilizacyjnym.

## Literatura

1. Edensor T. (2004) *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, Kraków: UJ.
2. Foer F. (2006) *Jak futbol wyjaśnia świat czyli nieprawdopodobna teoria globalizacji*, Red Horse.
3. Szwed R. (2003) *Tożsamość a obcość kulturowa*, Lublin: KUL.