

E-sport z perspektywy teorii sportu

Andrzej Stępnik

Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie

W ostatnich latach możemy zaobserwować niezwykle dynamiczny rozwój rynku gier komputerowych. Wiąże się on z ogromnym zainteresowaniem grami komputerowymi jako jedną z form spędzania wolnego czasu, ze wzrostem nakładów finansowych na produkcję gier, z wielkim skokiem technologicznym zarówno w dziedzinie sprzętu (*hardware*), jak i oprogramowania (*software*), wreszcie ze zwiększeniem szybkości połączeń i dostępności internetu. Dzięki temu możliwe stało się powstanie i dojrzewanie zjawiska zwanego e-sportem (bądź cybersportem), czyli sportem elektronicznym („e-sport” to skrót od *electronic sport*). Ogólnie rzecz biorąc – na dookreślenie terminów przyjdzie czas nieco później – e-sport polega na graniu w gry komputerowe w kontekście rywalizacji z innymi graczami. Rywalizacja ta ma charakter bardziej rekreacyjny bądź też bardziej wyczynowy. E-sport podzielony jest na dyscypliny w zależności od gry (a niekiedy nawet wężej: w zależności od wersji danej gry), która stanowi podstawę rywalizacji.

Mimo dość krótkiej historii e-sport ma bogate zaplecze instytucjonalne. E-sportowcy zgrupowani są w rozmaitych ligach, wśród których najbardziej znane to: ClanBase, Cyberathlete Professional League, Cyberathlete Amateur League, CyberEvolution, Major League Gaming, Electronic Sports League. Uczestniczą w wielu turniejach na szczeblu krajowym i międzynarodowym – do największych należą: World Cyber Games, Electronic Sports World Cup, The Championship Gaming Series, World e-Sports Games. Zjawisko e-sportu nie ma już charakteru wyłącznie lokalnego, ograniczonego jedynie do maniaków gier elektronicznych. W imprezie pod patronatem Azjatyckiego Komitetu Olimpijskiego – w Halowych Igrzyskach Azjatyckich z 2007 r. – rozegrano zawody również w konkurencjach e-sportowych. Czołowa telewizja sportowa, Eurosport (ści-

śle; drugi kanał Eurosport), podpisała umowę na transmisję turniejów z cyklu The Championship Gaming Series. W Korei Południowej zawody e-sportowe transmitowane są w ogólnodostępnej telewizji i cieszą się ogromnym zainteresowaniem; dość powiedzieć, że e-sportowcy są tam osobami powszechnie rozpoznawanymi, a wielu z nich żyje z profesjonalnego uprawiania swojej dyscypliny. Dodajmy, że choć polskiemu e-sportowi bardzo daleko do koreańskiego, to i tak rodzimi e-sportowcy odnoszą znaczące sukcesy na arenie międzynarodowej.

W obliczu tego nasuwa się pytanie, czy e-sport może być traktowany na równi z już uznanymi dyscyplinami sportowymi. Sami zainteresowani, czyli e-sportowcy, nie mają co do tego żadnych wątpliwości. Nie jest to jednak pogląd ani obiektywny, ani mocno ugruntowany w refleksji nad podstawami tej aktywności. Dlatego też warto spojrzeć na e-sport z perspektywy współczesnej teorii sportu. Pozwoli to na rozstrzygnięcie problemu, czy e-sport można zaliczyć do sportu, a jeśli tak, to czy i jakie wyniki teorii sportu można odnieść do dziedziny sportu elektronicznego. Tym zagadnieniom poświęcam niniejszy tekst.

Nie można zacząć bez dookreślenia – przynajmniej roboczego – podstawowych terminów. Do definicji gier komputerowych możemy podejść co najmniej dwojako. Można spróbować zdefiniować gry w ogóle, a następnie podać cechy wyróżniające gry komputerowe spośród innych gier – ale można też podać definicję terminu „gra komputerowa” bez uściślenia trudnego do zdefiniowania pojęcia gry. W niniejszej pracy pójde drugą drogą, korzystając z definicji obecnej w polskiej literaturze. Sławomir Łukasz określa grę komputerową jako „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.) obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami”¹. Nie jest to definicja pozbawiona wad, choć wystarcza na nasze potrzeby. W literaturze anglojęzycznej przeprowadza się rozróżnienie między grami komputerowymi (przeznaczonymi na komputery osobiste) a grami wideo (przeznaczonymi na automaty, konsole stacjonarne i konsole przenośne, telefony komórkowe itp.)². W polskim piśmiennictwie te różnice najczęściej się pomija, przyjmując, że gry komputerowe obejmują gry elektroniczne na wszystkie platformy sprzętowe. Tak też będę rozumiał gry komputerowe w niniejszym tekście.

Teraz możemy przybliżyć pozostałe interesujące nas terminy. Gaming jest to spędzanie wolnego czasu na grze w gry komputerowe. Czasami rozumie się go nieco wężej jako styl życia oparty na graniu w gry komputerowe lub nawet jako swoistą subkulturę graczy. My pozostaniemy przy zarysowanym powyżej szerszym rozumieniu. E-sport można ro-

¹ S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Mikom, Warszawa 1998, s. 11.

² Wagę tego rozróżnienia podkreśla Taylor. Por. L.N. Taylor, *Platform Dependent: Console and Computer Games*, w: J.P. Williams, J.H. Smith (red.), *The Players' Realm*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina 2007, s. 223–237.

zumieć jako gaming, gdzie uczestnicy nastawieni są na rywalizację między sobą – czyli jako każdą aktywność polegającą na graniu w gry komputerowe, której celem jest pokonanie innego gracza. Obejmuje on zarówno rywalizację odbywającą się przez sieć, jak i tę przy jednym komputerze czy jednej konsoli. Jest to szersze rozumienie e-sportu, pozwalające na odróżnienie e-sportu od pro-gamingu (przy węższym rozumieniu e-sportu terminy te stają się synonimiczne). Pro-gaming to część e-sportu, w której gracze specjalizują się najczęściej w jednej grze i traktują granie zdecydowanie bardziej wyczynowo niż rekreacyjnie. Jak później zobaczymy, ma się on tak do e-sportu, jak sport wyczynowy do sportu w ogóle.

W kwestii definiowalności terminu „sport” zarysowują się dwa główne stanowiska. Niektórzy badacze podkreślają, że nie istnieje taki zestaw własności, który byłby charakterystyczny dla wszystkich rodzajów sportu i zarazem pozwalał na ściśle rozróżnienie między sportem a nie-sportem³. Choć argumenty za tym stanowiskiem wydają się mocne, to i tak musimy odnieść się do drugiego poglądu, który głosi, iż można zbudować adekwatną definicję sportu. Jest on dla nas o tyle istotny, że chcemy zbadać, czy e-sport jest obejmowany przez obecne w literaturze definicje sportu. Z tego względu zakładamy roboczo, że można przynajmniej w przybliżeniu podać warunki konieczne i wystarczające bycia sportem; nie przesadzamy przy tym, czy termin „sportu” jest pojęciem ostrym, czy też nie. Nie wdajemy się w szczegółową analizę przyjmowanych powszechnie definicji, choć – niestety – większość z nich wykazuje mniejsze lub większe usterki. Takie postępowanie jest uzasadnione celem pracy: jeżeli chcemy zbadać zjawisko e-sportu w kontekście teorii sportu, musimy oprzeć się na wypracowanych przez nią definicjach. Gdybyśmy zaproponowali własną definicję sportu, to narażamy się na zarzut arbitralności jej przyjęcia i odgórnego przesądzenia o tym, czy e-sport można określać mianem sportu, czy też nie.

W dystynktywnej dla badań na sportem *Małej encyklopedii sportu* określany jest on jako „świadoma, dobrowolna działalność człowieka, podejmowana głównie dla zaspokojenia potrzeby zabawy, popisu, walki, a także wewnętrznego doskonalenia się w drodze systematycznego rozwoju cech fizycznych, umysłowych i wolicjonalnych”⁴. Dalej próbuje się doprecyzować definicję, jednakże z niewielkim skutkiem (warto zwrócić uwagę na użycie kluczowego słowa „swoisty” – w definicji nie ma dookreślenia, na czym ta swoistość sportu jako rodzaju zabawy i walki ma polegać): „Sport przyjmuje różne postacie i różne funkcje. Jest swoistą formą zabawy i walki, wyimaginowanej gry ruchowej lub

³ Por. S.K. Wertz, *Is Sport Unique? A Question of Definability?*, w: M.A. Holowchak (red.), *Philosophy of Sport*, Pearson Education, Inc., New Jersey 2002, s. 86–95; J. Kosiewicz, *Filozoficzne aspekty kultury fizycznej i sportu*, Wydawnictwo BK, Warszawa 2006, s. 227–235.

⁴ *Mała encyklopedia sportu, tom 2*, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1986, s. 439.

intelektualnej, angażującej wyobraźnię ruchową oraz intelektualną, stanowiących podłoże emocjonalnego zaangażowania jej uczestników”⁵.

Znacznie dojrzałą definicję proponuje w swoich pracach z zakresu teorii sportu M. Demel. Jest ona na tyle interesująca, że cytowana i przyjmowana w tekstach innych teoretyków sportu, także w pracach o charakterze podręcznikowym⁶.

Demel wyróżnia następujące konstytutywne cechy sportu:

1. niezależność bezpośrednich motywów od podstawowych potrzeb życiowych;
2. dodatnie emocje towarzyszące postanowieniom i działaniom;
3. brak materialnego efektu, który zawsze jest wynikiem pracy produkcyjnej;
4. ruchowy charakter działania z akcentem specjalistycznym;
5. systematyczność w dążeniu do osiągnięcia maksymalnych wyników;
6. jaskrawy moment współzawodnictwa jako jeden z zasadniczych bodźców doskonalenia;
7. ściśle stosowanie się do przepisów określających normy sprzętu, warunki i formy ruchowe, co umożliwi wymierność i porównywalność wyników⁷.

Na podstawie wypowiedzi autora możemy przyjąć, iż każdy z wymienionych warunków jest warunkiem koniecznym, a łącznie tworzą one warunek wystarczający bycia sportem⁸. Co prawda niektóre z nich zawierają wyrażenia, które należałoby dokładnie wyeksplikować (np. „dodatnie emocje”, „materialny efekt” czy „akcent specjalistyczny”), czego sam autor nie czyni – jednakże nie przekreśla to przydatności owej definicji dla naszych potrzeb. Zbadajmy więc, na ile to, co nazywamy „e-sportem”, odpowiada warunkom, jakie według Demela musi spełniać każdy rodzaj sportu.

Warunek (1) wydaje się spełniony. Motywy, które przyświecają graczom, w zdecydowanej większości nie są związane z podstawowymi potrzebami życiowymi. Należą do nich pobudki takie, jak przyjemność płynąca z gry, potrzeba rywalizacji, chęć odprężenia się czy rozładowania emocji, konieczność zagospodarowania wolnego czasu itp. Pewne wątpliwości mogą wzbudzać przypadki niektórych pro-gamerów, dla których uprawianie e-sportu jest głównym środkiem utrzymania, a tym samym może zostać uznane za motywowane chęcią zapewnienia sobie środków do życia. Zauważmy jednak, że takie same zjawisko można zaobserwować w uznanych sportach (np. w piłce nożnej, koszykówce, tenisie czy boksie), gdzie istnieją zawodowi sportowcy, czerpiący podstawowy dochód z uprawianej dyscypliny. Wskazuje to na możliwość dokonania rozróżnienia na

⁵ Ibidem.

⁶ Por. B. Czabański, Cz. Makutynowicz, *Teoria wychowania fizycznego z elementami teorii sportu*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej im. Tadeusza Kotarbińskiego, Zielona Góra 1996, s. 13.

⁷ Por. M. Demel, A. Skład, *Teoria wychowania fizycznego*, PWN, Warszawa 1970, s. 18–19.

⁸ Por. ibidem, s. 19.

sport amatorski i sport zawodowy w obrębie zarówno powszechnie uznawanego sportu, jak i e-sportu. Nie zmienia to tego, iż źródłowa motywacja do uprawiania e-sportu jest niezwiązana z podstawowymi potrzebami życiowymi, co czyni zadość warunkowi (1).

Spełnienie przez e-sport warunku (2) także nie powinno budzić wątpliwości. Jeżeli przez dodatnie emocje rozumieć przyjemność czy odprężenie, to niewątpliwie takie emocje towarzyszą graniu w gry komputerowe. Oczywiście, w sporcie nie jest tak, że mamy do czynienia tylko z emocjami pozytywnymi, lecz także negatywnymi, o ile do tych ostatnich zaliczymy ból, dyskomfort, frustrację i zniechęcenie związane z dużym wysiłkiem czy też z przegraną. Emocje te obecne są również w e-sporcie. Ważne zdaje się to, że zarówno uznany sport, jak i e-sport uprawiane są dobrowolnie i ze względu na pozytywne emocje z nimi związane. Tym samym ze względu na warunek (2) nie ma między nimi istotnych różnic.

Podobnie jest w przypadku warunku (3). Można nawet powiedzieć, że e-sport jest jeszcze bardziej oddalony od pracy produkcyjnej niż uznany sport, gdyż nie posiada żadnego materialnego efektu poza fizykalnymi zmianami w obrębie hardware'u oraz fizykochemicznymi zmianami w organizmie grającego.

Więcej wątpliwości nasuwa warunek (4). Przeciwnik nazywania gamingu sportem mógłby oponować, że w grach komputerowych ruchowy charakter działania ma zdecydowanie mniejsze znaczenie niż w przypadku uznanych sportów, takich jak lekkoatletyka, sporty walki czy gry zespołowe. Wskazywałby przy tym na to, iż grający w gry komputerowe ogranicza się jedynie do manualnego sterowania kontrolerem, angażującego głównie palce, nadgarstki i przedramiona – w przeciwieństwie do sportowca, który angażuje w ruch całe swoje ciało. Argument ten jednak można odeprzeć, zwracając uwagę na dwie kwestie. Po pierwsze, nie w każdym uznanym sporcie mamy do czynienia z włączeniem całego ciała i przewagą „ruchowego charakteru działania”. Jaskrawymi przykładami są szachy i brydż. Możemy zresztą wyobrazić sobie sytuację, w której szachista nie wykonuje żadnych ruchów (nawet przemieszczania bierek), ponieważ swoje posunięcia w grze sygnalizuje w sposób werbalny. Albo nawet – aby wykluczyć ruchy ust i języka – posunięcia szachisty wykonuje maszyna na podstawie analizy stanu neuronalnego jego mózgu. Nie zmienia to w żaden sposób charakteru gry w szachy. Jeżeli więc szachy z przesuwaniem bierek odpowiadają definicji sportu, to wydaje się, że nie ma żadnych racji, żeby odmówić tego miana szachom, w których aktywność motoryczna nie występuje. Innymi przykładami dyscyplin sportowych, w jakich aktywność ruchowa jest względnie mała, są sporty motorowe i strzelectwo. Kierując samochodem, używa się głównie rąk (do kontroli kierownicy i zmiany biegów) oraz nóg (do kontroli sprzęgła, pedału hamulca i przyspieszenia), a potrzebne do tego ruchy charakteryzują się względnie małą amplitudą i brakiem zaangażowania całego ciała w sterowanie pojazdem. W bolidach Formuły 1 ciało kierowcy jest wręcz unieruchomione w pojeździe.

Po drugie, nieadekwatne jest zawężenie aktywności motorycznej podczas grania w gry komputerowe jedynie do ruchów palców, nadgarstków i przedramion. W przypadku au-

tomatowych gier samochodowych, w których siedzimy w kabinie przypominającej samochód i sterujemy za pomocą kierownicy, pedałów i skrzyni biegów, kierowanie pojazdem nie odbiega znacząco od sterowania prawdziwym samochodem (za wyjątkiem głównie doznań proprioceptywnych). Podobnie jest w przypadku strzelectwa, a dokładniej strzelania z pistoletu. Różnica przejawia się w tym, że z jednej strony mamy prawdziwą broń, natomiast z drugiej jedynie imitujący pistolet kontroler, lecz rodzaju i zakres ruchów wykonywanych przez uczestników są podobne. Zresztą współcześnie dostępne są takie kontrolery do gier, które w znaczącym stopniu angażują układ ruchowy człowieka. Doskonałym przykładem jest kontroler konsoli Wii, pozwalający na wykonywanie złożonych ruchów o znacznej amplitudzie. Dla przykładu, grając na konsoli Wii w produkt będący symulacją boksu, gracz za pomocą dwóch kontrolerów (trzymanych w obu rękach) wykonuje ruchy imitujące uderzenia bokserskie, co przekłada się na uderzenia zadawane w grze. Innym przykładem są specjalne maty, używane do sterowania w grach tanecznych: gracz wykonuje na nich odpowiednie ruchy całego ciała, a te przekładają się na taneczne ruchy postaci na ekranie monitora. Tym samym aktywność motoryczna gracza i zawodników niektórych dyscyplin uznanych za sportowe jest zbliżona, dzięki czemu możemy przyjąć, iż e-sport spełnia warunek (4).

E-sportowcy wytrwale dążą do poprawienia swoich wyników, a jedną z głównych tego przyczyn jest pragnienie zwycięstwa w rywalizacji z innymi graczami. Dlatego też należy uznać spełnianie przez e-sport warunków (5) i (6). Nie ma również wątpliwości co do warunku (7). Każdy turniej e-sportowy obwarowany jest szczegółowymi przepisami odnośnie do sprzętu, rodzaju i trybu rozgrywki, a także warunków zwycięstwa. Wyniki rozgrywek e-sportowych mają obiektywny i wymierny charakter w stopniu znacznie przekraczającym obiektywność i wymierność wyników w większości dyscyplin sportowych – ponieważ to komputer odpowiedzialny jest za monitorowanie osiągnięć graczy, czynnik subiektywny przy ocenie zostaje wyeliminowany. Co prawda oprócz komputera funkcję sędziego pełni również człowiek, jednakże nie podejmuje on decyzji w takich kwestiach, jak zaliczenie zawodnikowi strzelonej bramki, uznanie zwycięzcy w wyścigu samochodowym czy przyznanie zwycięstwa danemu graczowi w grze strategicznej. Wszystkie tego typu sytuacje są rozpatrywane przez komputer na podstawie algorytmów zawartych w danej grze. Sędzia ma ogólniejsze zadania: czuwa nad płynnością i przebiegiem rozgrywki, dba o to, by gracze nie oszukiwali w grze itp.

Wniosek płynący z powyższych rozważań jest następujący: ponieważ e-sport spełnia wszystkie warunki przewidziane dla sportu, to tym samym należy go uznać za sport. Zauważmy, że definicję Demela można potraktować jako doprecyzowanie i uzupełnienie niezbyt klarownej definicji z *Małej encyklopedii sportu*. Jeśli tak, to spełniając warunki definicji sportu Demela, e-sport zarazem spełnia kryteria definicji z *Małej encyklopedii sportu*.

Zdaję sobie sprawę, że e-sport jest zjawiskiem względnie nowym, o dość unikatowym charakterze, sytuującym się na pograniczu zabawy, gry i sportu, przez co wielu (szczególnie laików) będzie miało opory przed traktowaniem go jako pełnoprawnego

sportu. Jednakże jego analiza w kontekście powszechnie przyjętych definicji sportu nie pozostawia miejsca na tego rodzaju wątpliwości. E-sport można określić mianem sportu i nie będzie to określenie li tylko metaforyczne. Stwierdzenie takie z kolei prowadzi do uznania, że pro-gaming ma się do e-sportu tak, jak sport wyczynowy do sportu. E-sport można uprawiać rekreacyjnie, ze względu na przyjemność płynącą z gry i bez żadnych większych ambicji turniejowych, jak to czynią miliony ludzi (grających ze sobą w sieci bądź przy jednym komputerze czy konsoli). Można go też uprawiać wyczynowo, tak jak część graczy skupiająca się na jednej grze i uczestnicząca w rozgrywkach ligowych i turniejowych. Niektórzy z grających wyczynowo prezentuje na tyle wysoki poziom, że uprawianie e-sportu staje się dla nich podstawowym źródłem dochodu (ma to miejsce głównie w Korei Południowej, także Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej) – tę część pro-gamerów możemy nazwać graczami zawodowymi. Widzimy zatem, że struktura e-sportu odpowiada strukturze przypisywanej sportowi.

W przypadku e-sportu można wydzielić poszczególne dyscypliny w zależności od gry, w jakiej rywalizują gracze. Najpopularniejszymi produktami – a przez to i dyscyplinami e-sportu – są *Counter-Strike* (różne wersje), *Starcraft* z dodatkiem *Brood Wars*, *Warcraft 3* z dodatkiem *Frozen Throne*, *FIFA* i *Pro Evolution Soccer* (najczęściej aktualne odsłony), *Need for Speed* (różne wersje), *Quake* (najczęściej trzecia i czwarta część). Gry te przynależą do różnych gatunków. *Starcraft* i *Warcraft* są strategiami czasu rzeczywistego, czyli RTS-ami (RTS – Real Time Strategy), *Quake* i *Counter-Strike* należą do FPS-ów (FPS – First Person Shooter), czyli strzelanek z perspektywy pierwszej osoby (choć *Counter-Strike* ma charakter bardziej taktyczny), *FIFA* i *Pro Evolution Soccer* są symulacjami piłki nożnej, natomiast *Need for Speed* to wyścigi samochodów. Nie są to jednak wszystkie gatunki gier – pro-gaming nie obejmuje swoim zasięgiem wielu z nich (choćby strategii ekonomicznych, gier logicznych czy rozbudowanych gier cRPG – computer Role Playing Games).

Wykazawszy, że e-sport powinien być traktowany jako sport, przystąpmy do zarysowania tego, co teoria sportu ma do zaoferowania teoretykom i praktykom e-sportu. Możliwości odniesienia pewnych kategorii z teorii sportu do e-sportu pokazałem wcześniej. Jeżeli chodzi o teoretyczny namysł nad warunkami rozwoju cech motorycznych, to jego wartość dla e-sportu jest ograniczona z racji znacznego zawężenia roli niektórych z nich (np. siły) w dyscyplinach e-sportowych. Ważniejszy wydaje się w tym kontekście namysł nad psychologicznymi uwarunkowaniami uprawiania sportu⁹ – do tej części powinni sięgnąć teoretycy i praktycy e-sportu.

Przed wszystkim jednak powinni oni zwrócić uwagę na dział teorii sportu nazywane teorią treningu sportowego. Zajmuje się ona badaniem efektywności metod treningo-

⁹ Por. J. Żarek, *Wstęp do teorii sportu*, Wydawnictwo AWF im. Bronisława Czecha w Krakowie, Kraków 1984, s. 115–130.

wych oraz warunków niezbędnych do prowadzenia skutecznego treningu sportowego¹⁰. Wyróżnia się szereg ogólnych metod treningowych (metoda ciągła, powtórzeniowa, zmienna, interwałowa, startowa itp.), badając ich skuteczność w kontekście określonych celów oraz możliwość ich komplementarnego czy synergicznego działania¹¹. Bada się rolę cykliczności szkolenia i struktury treningu. Przyjmuje się następujący podział w odniesieniu do struktury treningu: cykl treningowy złożony jest z okresu przygotowawczego, głównego i przejściowego, które z kolei dzielą się na podokresy (okres przygotowawczy dzieli się na podokresy sprawności ogólnej i sprawności specjalnej, okres główny na podokresy stabilizacji formy i zawodów, natomiast okres przejściowy na podokresy roztrenowania i czynnego wypoczynku); oprócz obszernych, liczonych w miesiącach cykli treningowych, wyróżnia się mezocykle (średnie cykle treningowe, trwające przeciętnie 4–6 tygodni) i mikrocykle (najkrótsze cykle treningowe)¹². Na podstawie badań empirycznych formułuje się ogólne zasady treningu, pozwalające na maksymalizację jego skuteczności¹³.

Wszystko to całkiem dobrze sprawdza się na polu planowania szkolenia sportowego. Tym samym może być użyteczne przy opisie i konstrukcji treningu e-sportowca. Warto tutaj zaznaczyć, iż przeniesienie dokonań teorii treningu sportowego na e-sport nie powinno się odbywać automatycznie, tylko na podstawie analogii między e-sportem a uznanymi i zbadanymi dyscyplinami sportowymi – lecz wymaga przeprowadzenia badań empirycznych, koncentrujących się wokół efektywności rozmaitych form treningowych w e-sporcie. Niniejsza praca nie zmierza tak daleko. Moim celem jest tylko zasugerowanie możliwych i – mam nadzieję – owocnych kierunków zastosowania teorii sportu do e-sportu, a nie odgórne, aprioryczne określanie efektów takiego zastosowania.

Czas na podsumowanie wyników pracy. Głównymi тезami (jak mi się wydaje, konkluzywnie uargumentowanymi) są następujące twierdzenia:

1. E-sport jest rodzajem sportu, w każdym razie w myśl definicji obecnych w omawianych publikacjach z zakresu teorii sportu.
2. Teoria sportu pozwala ukazać zjawisko e-sportu od nowej strony, choć w badaniach teoretycznych należy uwzględnić jego specyfikę.
3. Dalsze i bardziej szczegółowe badania nad zastosowaniem teorii sportu do fenomenu e-sportu wymagają badań empirycznych (głównie w kontekście efektywności zastosowania pewnych narzędzi ze względu na określone cele). Te zresztą nie

¹⁰ Por. *Mała encyklopedia sportu, tom 2*, op. cit., s. 559.

¹¹ Por. T. Ulatowski, *Teoria i metodyka sportu*, Wydawnictwo AWF, Warszawa 1979, s. 128–135.

¹² Por. ibidem, s. 170–185; B. Czabański, Cz. Makutyńowicz, *Teoria wychowania fizycznego z elementami teorii sportu*, op. cit., s. 106–109.

¹³ Por. L. Denisiuk, K. Fidelus, M. Krawczyk, *Elementy teorii i historii wychowania fizycznego*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1969, s. 176–178.

powinny być prowadzone wyłącznie przez teoretyków, lecz także przez praktyków e-sportu. Sądzę, że takie oddolne inicjatywy zawodników i trenerów e-sportu (np. w kwestii wykorzystania wyników teorii treningu sportowego) mogą być niezwykle korzystne zarówno dla teorii zjawiska, jak i dla samych e-sportowców.

Na koniec warto podkreślić, że e-sport wydaje się niezwykle interesującym polem badawczym i nie powinien być marginalizowany, zwłaszcza przez teoretyków sportu. Badając tego typu zjawiska sytuujące się na pograniczu sportu, gry i zabawy, przyczyniamy się do lepszego zrozumienia relacji łączących te dziedziny ludzkiej aktywności. Co więcej, możemy na tej podstawie wypracować dojrzsze definicje sportu. Poza tym, obszar elektronicznej rozrywki jest interesujący sam z siebie, a do tego wiele publikacji (szczególnie popularnych) na ten temat jest nieadekwatnych i wyraźnie stroniczych. Dlatego warto wzmocnić wysiłki w celu przybliżenia i, co za tym idzie, oddemonizowania gamingu i e-sportu.

Literatura

Demel M., Skład A., 1970, *Teoria wychowania fizycznego*, PWN, Warszawa.

Denisiuk L., Fidelus K., Krawczyk M., 1960, *Elementy teorii i historii wychowania fizycznego*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa.

Kosiewicz J., 2006, *Filozoficzne aspekty kultury fizycznej i sportu*, Wydawnictwo BK, Warszawa.

Łukasz S., 1998, *Magia gier wirtualnych*, Mikom, Warszawa.

Mała encyklopedia sportu, tom 2, 1986, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa.

Taylor L.N., 2007, *Platform Dependent: Console and Computer Games*, w: Williams J.P., Smith J.H. (red.), *The Players' Realm*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina.

Ulatowski T., 1979, *Teoria i metodyka sportu*, Wydawnictwo AWF, Warszawa.

Wertz S.K., 2002, *Is Sport Unique? A Question of Definability?*, w: Holowchak M.A. (ed.), *Philosophy of Sport*, Pearson Education Inc., New Jersey.

Żarek J., 1984, *Wstęp do teorii sportu*, Wydawnictwo AWF im. Bronisława Czecha w Krakowie, Kraków.

dr Andrzej Stępnik – Zakład Filozofii, Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego, Warszawa
andrzejstepnik@wp.pl

* * *

E-sport z perspektywy teorii sportu

Streszczenie

W artykule staram się zbadać, na ile współczesna teoria sportu może być pomocna w analizie fenomenu e-sportu. Podstawowym zagadnieniem z tym związanym jest to, czy e-sport spełnia wymogi

określane powszechnie uznanymi definicjami sportu. Analizując zjawisko e-sportu w kontekście obecnych w literaturze przedmiotu definicji sportu, dowodzę, iż e-sport wypełnia wszystkie warunki bycia sportem. Pokazuję również to, które osiągnięcia teorii sportu mogą być użyteczne dla praktyków i teoretyków e-sportu. Na marginesie omawianych zagadnień prezentuję pewne propozycje definicyjne.

E-sport from the perspective of sports theory

Summary

In the article I consider the question whether the modern theory of sport is helpful in analysing the phenomenon of e-sport. I analyze e-sport in the context of the definitions of sport that can be found in proper literature; in this way I demonstrate that e-sport fulfils all the criteria of a sport. This is followed by an outline of what results of sports theory are useful to theoreticians and practitioners of e-sport. Some definitions are suggested as well.