

## **Sprzęt do rywalizacji / rywalizacja sprzętu** **Socjologiczne spojrzenie na autonomizację przedmiotów w sporcie**

**Przemysław Nosal**

*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu*

Celem artykułu jest podkreślenie coraz silniejszego związku pomiędzy technologią a sportem. Dynamika tego pierwszego obszaru nieodwracalnie zmienia oblicze drugiego; jednocześnie relacja ta stanowi wykładnik pewnych szerszych procesów społecznych, dzięki czemu analiza konsekwencji pogłębiającej się zależności pomiędzy obydwoma zjawiskami pozwala również wyciągać wnioski co do innych obszarów życia. W poniższym tekście szczególna uwaga poświęcona została przedmiotowej reprezentacji technologii, jaką jest sprzęt sportowy – ten ostatni, coraz powszechniejszy, w rosnącym stopniu programuje dalszy rozwój współczesnego sportu.

### **1. Sport jako obszar ekspansji technologicznej**

Ernst Cassirer (2001) wskazuje na kluczową cechę otaczającej nas rzeczywistości społecznej: „rzeczywistość jako taka – mimo jej surowych i nieodwracalnych prawidłości – nie jest absolutnie sztywnym istnieniem, lecz podlegającym modyfikacjom, dającym się formować materiałem. Jej postać nie jest skończona i ostateczna, lecz daje ludzkiej woli i aktywności niezmiernie pole do działania” (s. 262). Każdy obszar systemu społecznego pozostaje więc podatny na zmianę, można go regulować czy ulepszać. Jednostka ma możliwość bezpośredniego wpływania na otaczającą ją rzeczywistość – przy użyciu odpowiednich środków. Technologia jest zbiorem tych właśnie narzędzi i związanych z nimi reguł postępowania. W związku z tym rozwijająca się technologia podsuwa cały czas nowe rozwiązania w różnych sferach życia, zmienia przyjęte reguły i sposoby postępowania. Leopold Ziegler wska-

zuje na dwa główne aspekty społecznej roli technologicznych innowacji – „wynajdywanie coraz to lepszych sposobów zastępowania organicznej siły roboczej człowieka oraz, w pewnej mierze, pomnażanie środków służących instynktowi zabawy” (Ziegler, 2001, s. 240). W założeniu technologia powinna więc być ważnym czynnikiem kształtującym szeroko rozumiany obszar gier i zabaw.

Obserwując ewolucję, jakiej uległ świat sportu, można również postawić tezę, że zdecydowana większość zmian (jeśli nie wszystkie), do jakich doszło w jego obrębie, była konsekwencją procesów egzogennych, związanych z rozwojem technologii. Sport rozumiany jako zabawa i rywalizacja uległ przedefiniowaniu na skutek innowacji technicznych oraz pogłębionej wiedzy technologicznej – kolejne etapy rozwoju technologii przynosiły postępującą modyfikację przepisów rozgrywek, różnicowanie naturalnych nierówności pomiędzy sportowcami, wreszcie liczne przemiany, dokonywane w celu uatrakcyjnienia rywalizacji sportowej jako przekazu medialnego. Głównym nośnikiem tych zmian jest sprzęt sportowy, to za jego pośrednictwem wprowadzane są konkretne udoskonalenia. Jak pisze Andrew van Melsen (1969), właśnie dzięki wykorzystaniu określonych przedmiotów człowiek zwiększa swą umiejętność „wynajdywania sposobów takiego łączenia danych natury, aby w wyniku otrzymać coś nowego, co może może [mu] służyć” (s. 273). Sposoby te mają ułatwić jednostce wpływanie na otoczenie, ale jednocześnie bezpowrotnie je zmieniają. Stwierdzenie to odnosi się również do współczesnej rywalizacji sportowej – rozwój sprzętu sportowego cały czas podnosi jej poziom, jednocześnie przekształcając jej oblicze.

## 2. Przedmioty w sporcie – rys historyczny

Olimpijska idea sportu rozumianego jako szlachetna rywalizacja pomiędzy ludźmi, a także między człowiekiem a jego własnymi ograniczeniami, dobitnie wyrażona w olimpijskim motto „szybciej, wyżej, silniej” (Krawczyk, 1990, s. 85), wkroczyła w schyłkową fazę. Liczba innowacji systematycznie wprowadzanych do tradycyjnych zasad gier spowodowała, że prostota tego typu rozgrywek, o których Roger Caillois pisał, że „odwołują się wyłącznie do osobistych walorów i mają na celu ich ujawnienie” (Caillois, 1973, s. 312), została bezpowrotnie utracona.

Dawny model współzawodnictwa opierał się w głównej mierze na walorach antropogenicznych (siła mięśni, hart ducha, samozaparcie). Florian Znaniecki definiował sport jako „walkę, w której zamierzonym wynikiem jest zwyciężenie przeciwnika w pewnej, konwencjonalnie wyznaczonej i uregulowanej formie fizycznego przeciwdziałania; doskonałość bezwzględna czynności fizycznych jest tu podporządkowana sprawdzianowi względnej wyższości walczących”. Tym samym umieszczał jego istotę w ramach konfrontacji fizyczności. Ta zasada – niewspomagania sportowca sprzętem – obowiązywała przez wiele lat. I nie chodzi tu oczywiście tylko o czasy starożytne, gdzie zawodnicy obywali się bez jakiegokolwiek asysty przedmiotów – biegacze biegali boso a pięściarze boksowali gołymi dłońmi. Nawet bowiem

spojrzenie kilka dekad wstecz przekonuje, że sprzęt sportowy również wówczas odgrywał rolę marginalną w rozgrywce sportowej – Wojciech Fortuna swój złoty medal w skokach narciarskich na Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w Sapporo 1972 roku zdobył, skacząc na drewnianych nartach, „przyodziany w sukienne narciarskie spodnie, zwykłe buty, zakopiański wełniany sweter i rękawice robione na drutach” (Szatkowski, 2003). Jeszcze na Mistrzostwach Świata w piłce nożnej w 1938 roku niektórzy piłkarze grali boso a w 1978 roku wełniane koszulki polskich zawodników podczas deszczu nasiąkały wodą i ważyły ponad kilogram (obecnie ważą 100 gramów)<sup>1</sup>.

Głównym zadaniem sprzętu długo pozostawało więc swoiste *primum non nocere*, czyli nieprzeszkadzanie sportowcom w rozgrywce. Stanem idealnym była „przezroczystość” przedmiotów, a jakakolwiek wartość dodana z ich strony praktycznie nie funkcjonowała. Często jednak sprzęt nie dochodził nawet do poziomu „zero” i wręcz przeszkadzał sportowcom w rywalizacji (stąd też zawodnicy niejednokrotnie świadomie z niego rezygnowali – np. afrykańscy biegacze bez butów czy piłkarscy bramkarze bez rękawic).

Jednakże mnogość technicznych przeobrażeń, którym zostały poddane dyscypliny sportowe, sprawiła, że sprzęt coraz częściej odgrywa kluczową rolę w dzisiejszym współzawodnictwie.

### 3. Przedmioty w sporcie – stan aktualny

Współczesne funkcjonowanie przedmiotów (sprzętu) w sporcie można podzielić na dwa obszary. Pierwszy z nich dotyczy organizacji i realizacji rozgrywek sportowych, drugi w centrum zainteresowania stawia natomiast wokół przedmiotów bezpośrednio wykorzystywanych w sportowej rywalizacji.

#### 3.1. Sprzęt regulujący rywalizację

Organizacja zawodów sportowych w coraz większym stopniu staje się widowiskiem obarczonym określonymi wymogami technicznymi. Nie chciałbym w tym miejscu omawiać kwestii wpływu mediów na sport – jest to temat na tyle obszerny, że należałoby go poruszyć jako osobny wątek. Wiele rozwiązań we współczesnym sporcie wywodzi się właśnie z kontaktu z technologiami medialnymi – ze względu na nie ustala się godziny rozpoczęcia spotkań, modyfikuje się reguły gry, aby była bardziej czytelna dla widzów (np. przypadek siatkówki), określa się nawet taki sposób budowy stadionu, żeby umożliwiał on odpowiednie rozmieszczenie kamer<sup>2</sup>. Skupię się jednak na innych obszarach technologicznej ingerencji w tym zakresie.

<sup>1</sup> Zobacz np. Targisportowe.pl (2007).

<sup>2</sup> Zob. więcej w: Ostrowski, 2007, s. 111-130.

### 3.1.1. Przedmioty regulujące rozgrywkę

Po pierwsze, należy zauważyć, jak wielkim zmianom uległy zasady rozgrywki sportowej. Dynamiczny rozwój technologii umożliwił większą precyzję w kwestiach pomiarów odległości, czasu i innych danych fizycznych związanych ze sportem. Docelowym działaniem osób odpowiedzialnych za organizację sportowej rywalizacji jest więc wcielenie w życie rzeczonych rozwiązań technologicznych tak, aby zapewnić jak najbliższy nieomyłności sposób rozstrzygnięcia o zwycięzcy zawodów. Proces ten niesie za sobą podwójne konsekwencje. Z jednej strony stwarza pewien arbitralny, pozaludzki sposób regulacji i oceny. W znacznej liczbie rozgrywek sportowych (np. w lekkiej atletyce, pływaniu bądź innych sportach wodnych) zrezygnowano już niemal zupełnie z instytucji sędziego na rzecz fotokomórek, podczerwieni czy odmiennych sprzętów pomiarowych. W wielu innych sędziowie pełnią marginalną funkcję – oceniają styl lub inne pomniejsze komponenty wyniku osiąganego przez sportowców (np. skoki narciarskie). Wreszcie w sportach, w których od arbitrów wciąż zależy bardzo dużo, czynione są systematyczne próby w celu przekazania ich kompetencji wytworom technologii (toczona już od kilku lat dyskusja na temat fotokomórki rozstrzygającej o pozycjach spalonych oraz zdobytych bramkach w piłce nożnej).

Tym samym realizuje się pewien oświeceniowy paradygmat nauki jako wiedzy absolutnej, niepodważalnej, osadzonej w empirycznym pomiarze, a nie w ludzkim afekcie. Juliusz Łukasiewicz (2000) pisze w tym przypadku o „ślepej sile” (s. 144) technologii, beznamytnie odzwierciedlającej ludzkie umiejętności i systematycznie eliminującej zawodny element ludzki.

Konsekwencją tego procesu jest zjawisko nazywane przez Marka Krajewskiego (2005) kulturą transparentności. Kultura ta „eliminuje [...] kulturowe, społeczne, obyczajowe i fizyczne bariery, które tradycyjnie zakreślały pole percepcji i zakres zjawisk, których mogliśmy doświadczyć. Tym samym pozwala ona jednostkom uczestniczyć, najczęściej na prawach widza, w tych zdarzeniach, których istnienia nawet nie zakładały lub które były dla nich niedostępne” (s. 166). Innymi słowy, nowoczesne technologie pozwalają zmierzyć i określić to, co dawniej było nieuchwytnie z racji niedokładności i nieadekwatności narzędzi pomiaru. Najlepszymi przykładami mogą tu być wyniki sportowców w zakresie osiąganego czasu (wyścig) czy też odległości (skok, rzut), wyznaczone przez odpowiedni sprzęt aż do setnych części jednostki pomiarowej (czyli setnej części sekundy lub centymetra). Widzowie siedzący na trybunach, a nawet znajdujący się w pobliżu sędziowie, nie są w stanie tak dokładnie ocenić rozstrzygnięcia zawodów, jak może uczynić to fotokomórka. Tym samym to technologia, a nie człowiek, staje się odpowiedzialna za przejrzystość i poprawne rozstrzygnięcia zawodów sportowych. Jednocześnie nadbudowuje ona do rozgrywki dodatkową dramaturgię – „telewizj obserwuje narciarza lub pływaka w akcji, śledząc równocześnie na stoperze upływ czasu, z sekundy na sekundę, aż do dziesiątych, a nawet setnych sekundy. Mamy więc do czynienia z podwójną konfiguracją. Fenomen staje się jeszcze bardziej uchwytny wtedy, kiedy telewizja powtarza w zwolnieniu momenty osiągania mety przez zawodników, a my obserwujemy związek między zwolnionym ruchem w obrazie a czasem mierzonym na ekranie stoperem” (Ostrowski, 2007, s. 158).

Warto jednak zauważyć, że zbytnie zawierzenie pomiarowej stronie sportu może doprowadzić do swoistej fetyszyzacji statystyki. Rozbudowane systemy obliczeniowe są obecnie w stanie zmierzyć i policzyć obszary, które wcześniej były poddane jedynie ludzkiej percepcji i afektywności. Przykładem może być tutaj zaprezentowany podczas piłkarskich Mistrzostw Europy 2008 *Castrol Performance Index*<sup>3</sup> – system komputerowy, podający takie statystyki jak choćby procent dokładnych podań, średnia prędkość, z jaką biegał zawodnik, i liczba kilometrów, które przebiegł. John Naisbitt twierdzi, że technologia ma jedną obietnicą rejestrowania rzeczywistości, jednocześnie wytwarzając u niej emocjonalny dystans do otoczenia (Naisbitt, Naisbitt, Philips, 1999, s. 33). Rozbudowana na taką skalę sieć pomiaru może stać się jedynym miernikiem jakości występu, przez co zredukuje zjawisko rywalizacji sportowej do odpowiedniej wartości liczbowej i w pewien sposób mocno zuboży doświadczanie spektaklu.

### 3.1.2. Przedmioty wokół gry

Po drugie, jesteśmy w tej chwili również świadkami procesu technologicznego nasycania sceny zawodów, a więc tej płaszczyzny, na której odbywa się rywalizacja sportowa. W założeniu ma to prowadzić do standaryzacji rozgrywek sportowych oraz uniwersalizacji ich przepisów. Zastosowanie wszędzie jednakowych technologicznych standardów ma w zamierzeniu wykreować opisywane przez Rogera Caillois (1973) „sztucznie stworzone warunki równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna” (s. 30) – gdy wszystkie boiska, bieżnie czy tory wyścigowe będą takie same, to do minimum zostanie ograniczony wpływ pozaludzkich czynników różnicujących wyniki sportowców. Oznacza to jednak także postępującą profesjonalizację sportu – pod wpływem technologii stopniowo odchodzi on od ideału rozgrywki, którą można uprawiać wszędzie, w „umówionych granicach” (s. 302). Uprawianie poszczególnych dyscyplin sportu wiąże się coraz bardziej ze specyficzną przestrzenią (sprzętowi sportowemu poświęcam dalsze paragrafy), przemieszcza się w stronę wyspecjalizowanych ram. Widać to choćby na przykładzie biegania – kiedyś uprawiane w dowolny sposób, obecnie systematycznie się profesjonalizuje (tworzone są specjalne ścieżki joggingowe, odbywają się kursy biegania itp.). Proces ten sprzyja manifestacji statusu. Im bardziej ekskluzywna przestrzeń (np. pole golfowe), tym silniej komunikuje ona o pozycji gracza.

## 3.2. Sprzęt do rywalizacji

Jeszcze większą ekspansję technologii można obserwować w obrębie sprzętu, który bezpośrednio służy rywalizacji sportowej. Przedmioty i ich funkcjonowanie w sporcie stają się

<sup>3</sup>Zob. witrynę Castrol Football: <<http://www.castrolindex.com/>>.

coraz istotniejszym aspektem współzawodnictwa, a nawet jego fundamentem. Chodzi tu zarówno o przedmioty pozostające swoistym „instrumentarium” rozgrywki (np. piłki w koszykówce lub tenisie), jak i te bezpośrednio ją wspomagające (np. rakietka do tenisa, buty do piłki nożnej). Ich rolę podkreśla fakt, że to właśnie zróżnicowanie używanego sprzętu często stanowi oś klasyfikacyjną poszczególnych dyscyplin sportowych. Przykładem może tu być szermierka, gdzie w zależności od stosowanej broni (florety, szpady bądź szabli) i przy zmienności pozostałych elementów otoczenia rozgrywki (przeźreń, strój) całkowitej zmianie ulegają jej zasady (innym przykładem może być strzelectwo).

Dodatkowym aspektem tego zjawiska jest szeroko rozumiana technicyzacja przedmiotów w sporcie, a więc angażowanie najnowszych zdobyczy technologii do procesu wytwarzania sprzętu sportowego. W związku z tym, że zaczął on odgrywać coraz ważniejszą rolę, to jego produkcja również uległa ścisłym regulacjom – oprzyrządowanie musi mieć określone parametry (wymiary bramek, koszy, przedmiotów lekkoatletycznych takich jak oszczep, kula czy młot) bądź też być zrobione z odpowiednich materiałów (np. określone tworzywa, z których powstają piłki, tyczki, rakiety itp.). Ostatnie lata to w międzynarodowym sporcie proces wdrażania systemów licencyjnych dla organizatorów imprez, którzy w zależności od wypełnienia narzuconych ogólnie warunków dotyczących rozgrywki otrzymują możliwość urządzania zawodów sportowych albo zostają jej pozbawieni.

O wpływie sprzętu na ostateczny wynik zawodów świadczy również to, że coraz częściej jest on dopasowywany do indywidualnych potrzeb użytkowników (sportowców). Proces ten stanowi element szerszego zjawiska, jakim jest eksterioryzacja ciała, polegająca na tym, że organy i ich funkcje znajdują swoje przedłużenie w świecie zewnętrznym<sup>4</sup>. Ciała ludzkie, w tym także ciała sportowców, coraz silniej integrują się z przedmiotami – „gadżety stają się również częścią naszej osobowości, o czym zresztą przekonują nas sami producenci umieszczając w ich nazwach zaimek ‘ja’, mamy zatem komputery I-Mac, aparaty I-Look czy zegarki I-Control” (Jakubowska, 2009, s. 75). Idąc tym tropem, dziś nie są już niczym niezwykłym buty sportowe tworzone w oparciu o odlew stopy czy też koszulki dostosowane do specyficznej budowy ciała. W sytuacji systematycznego wyrównywania poziomu sportowego zawodników, maksymalne usprawnienie i dopasowanie sprzętu sportowego dostarcza jego użytkownikowi subtelnej przewagi we współzawodnictwie z równymi sobie, czyniąc go dzięki temu swoistym *primus inter pares* (i odwrotnie: znana jest historia polskiej tenisistki Agnieszki Radwańskiej, która swoją porażkę tłumaczyła koniecznością grania pożyczoną rakieta). Właśnie na ten aspekt wskazuje dziś coraz więcej specjalistów – o kluczowych rozstrzygnięciach często decydują już nie indywidualne predyspozycje zawodników (te są zwykle zbliżone); językiem u wagi są niuanse, takie jak rozwiązania technologiczne wspomagające zawodników. Czy jednak w tej sytuacji wciąż uprawomocnione jest mówienie o sprzęcie do rywalizacji, czy możemy już raczej obserwować postępującą autonomizację przedmiotów w sporcie?

<sup>4</sup>Zob. więcej: Baldwin, Longhurst, McCracken, Ogborn, Smith, 2007, s. 357.

## 4. Rywalizacja sprzętu? Autonomizacja przedmiotów w sporcie

Ekspansja technologii na niemal wszystkie obszary życia społecznego sprawiła, że również współczesny sport nie może się obejść bez jej obecności. Rozliczne techniczne aplikacje, najczęściej w postaci sprzętu sportowego, nie tylko wzbogaciły rywalizację sportową, ale również zmieniły jej oblicze. Można wręcz zaryzykować tezę, że rozwój i wszechobecność specjalistycznych przedmiotów w sporcie doprowadziły do sytuacji, w której to coraz częściej właśnie technologia – a nie ludzkie zdolności – przesądza o wyniku rozgrywki. Gunther Anders używa określenia „antykwaryczność człowieka” – wytwarzane przez jednostkę produkty techniczne prześcignęły ją i teraz nie jest ona w stanie zapanować nad ich dalszym rozwojem. Według tego autora jesteśmy obecnie świadkami rozbieżności między umiejętnością wytwarzania a zdolnością do przewidywania konsekwencji tego działania (za: Bohme, 2001, s. 485). Jednocześnie samo stosowanie przedmiotów stało się czymś o wiele łatwiejszym niż dawniej. Van Melsen (1969) wskazuje na trzy typy wytworów technologicznych: „Narzędzia bezpośrednio uzupełniają rękę, dzięki czemu może ona spełniać funkcje, których sama nie mogłaby spełniać lub spełniałaby je z wielkim trudem [...] muszą być poruszane, kierowane i obdarzone energią przez rękę. Instrument jest czymś bardziej skomplikowanym i dlatego jest zdolny do pełnienia swojej funkcji mniej lub bardziej niezależnie, jeśli tylko zostanie wprawiony w ruch. Maszyna jeszcze bardziej jest niezależna i domaga się jedynie obsługi i kontroli” (s. 255). Obecny sposób funkcjonowania sprzętu sportowego coraz bardziej przemieszcza się w stronę „instrumentu” czy nawet „maszyny”. Warto równocześnie zauważyć, jak długą drogę przebył sprzęt – od niebytu, przez przezroczystość, po bycie kluczowym elementem i głównym czynnikiem różnicującym sportowców. Jego obecna pozycja charakteryzuje się daleko posuniętą autonomią – przedmioty używane w rozgrywce sportowej niemal w tym samym stopniu funkcjonują również poza nią. Status ten szczególnie widoczny jest na przykładzie pięciu procesów.

### 4.1. Różnicowanie szans sportowców za sprawą sprzętu

Dynamiczny rozwój i różnicowanie się sprzętu sprawiły, że dostęp do niego coraz częściej stanowi element *ab initio* zaburzający sytuację równych szans sportowców, która to – zgodnie z definicją gier i zabaw Caillois – jest niezbędna w tego typu rywalizacji. Zawodnik mogący korzystać z najnowocześniejszych zdobyczy techniki znajduje się w lepszej sytuacji startowej niż jego konkurent, który takiej możliwości nie ma. Tym samym technologia (poprzez swoje przedmiotowe emanacje) staje się dziś głównym czynnikiem asymetrii między zawodnikami, kształtując obszar nieodłącznej i narastającej nierówności w sporcie. Dysproporcja ta dotyczy przede wszystkim dwóch głównych typów sprzętu sportowego.

Po pierwsze, chodzi tutaj o sprzęt bezpośrednio wspomagający ciało sportowca podczas zawodów – odzież, obuwie, specjalistyczne dodatki (np. okulary pływackie). Często

jego zaawansowanie ma decydujący wpływ na wyniki osiągane podczas zawodów. Przykładem może tu być supernowoczesny kostium pływacki Speedo LZR nazywany potocznie skórą rekina. Dzięki zastosowaniu najnowszych technologii z obszarów biomechaniki i tekstylnictwa praktycznie do minimum zmniejszono opór, jaki kostium ten stawia wodzie. O efektywności takiego rozwiązania niech świadczy fakt, że 47 z ostatnich 51 pływackich rekordów świata pobito właśnie w skórze rekina (Leniarski, 2008).

Drugim obszarem kształtującym nierówność jest dostęp do technologii związanych z treningiem. Według Łukasiewicza (2000) technologia stanowi obszar sztucznego próbowania rzeczywistości – „nim ludzie podejmą działania w realnym świecie, w świecie natury i ich własnych wytworów, mają możliwość eksperymentowania i szkolenia się w symulowanej wirtualnej przestrzeni” (s. 4). Naukowcy dostarczają więc coraz to nowego sprzętu sportowego, który ma imitować warunki rzeczywistej rywalizacji oraz pomóc w podnoszeniu umiejętności sportowych. Przykładem mogą tu być tunele aerodynamiczne stosowane w celu szkolenia skoczków narciarskich. Możliwość korzystania z takich specjalistycznych urządzeń treningowych sprawia, że określone zdolności mogą być nabywane szybciej niż przy innego rodzaju treningu.

## 4.2. Ingerencja technologiczna w ciało sportowca

Jednym z celów technologicznej ekspansji jest dopełnienie naturalnych zdolności ciała jednostki, a nawet wykroczenie poza ich granicę. Przywoływany już wcześniej Ziegler (2001) wskazuje również na przekazanie pierwotnie organicznych czynności jakiemuś mechanizmowi i odciążenie w ten sposób człowieka od wysiłku, który byłby w przeciwnym razie nieunikniony (s. 229). Przekładając te stwierdzenia na grunt sportu, warto zauważyć, że specyficznym pogłębieniem ingerencji technologii w zewnętrzne funkcjonowanie sportowca jest ingerencja wewnętrzna – dotycząca bezpośrednio jego ciała. Odbywa się ona zarówno na poziomie anatomii, jak i fizjologii.

Chris Shilling klasyfikuje procesy łączenia ciała z technologią, wyróżniając dwa główne typy – fizyczne zastępowanie i fizyczne wzmocnienie: „Pierwszy z nich związany jest z zastępowaniem przez protezy organicznych części ciała, a zatem technologia ma w tym przypadku raczej przywrócić niż powiększyć ludzkie zdolności, w drugim procesie, dzięki połączeniu naturalnych zdolności z dodatkową technologią, zdolności te zostają zwiększone” (cyt. za: Jakubowska, 2009, s. 75). Pierwszą kategorię najlepiej ilustruje przykład biegacza z Republiki Południowej Afryki, Oscara Pistoriusa. Zawodnik ten, pomimo kalectwa (jako dziecko stracił obydwie nogi), rywalizuje na równi ze sportowcami uznanymi zwyczajowo za pełnosprawnych. Możliwe jest to dzięki specjalistycznym protezom dolnych kończyn, wykonanym z włókien węglowych, które sprawiają, że zdolności ruchowe biegacza są takie same, a jak twierdzą niektórzy naukowcy (Leniarski, Ciastoń, 2008), nawet większe od zdolności osoby sprawnej. Podobne operacje, tylko że na mniejszą skalę, można obserwować również



na przykładzie sztucznej odbudowy ścięgien lub mięśni. Tym samym dzięki zastosowaniu najnowszych technologii i ich bezpośrednim aplikacjom w ciało człowieka podwyższa on (lub wyrównuje, jeśli punktem wyjścia był pewien stan upośledzenia) swoje anatomiczne predyspozycje do uprawiania sportu. Proces ten nazywany jest cyborgizacją i charakteryzuje się postępującą przekształcalnością ludzkiej anatomii, zwykle gdy na skutek „operacji plastycznych lub implantologii ciało człowieka staje się udoskonalone technologicznie” (Radkowska-Walkowicz, 2008, s. 27).

Druga kategoria odnosi się do zjawiska określanego mianem medykalizacji. Jak pisze Małgorzata Jacyno (2007), polega ono na postrzeganiu człowieka w kategoriach biomedycznych oraz kontrolowaniu za ich pomocą coraz to nowych aspektów jego funkcjonowania. Proces ten na gruncie sportowym widoczny jest na przykładzie nieustannie zwiększającej się liczby medycznych specjalistów zatrudnianych w drużynach sportowych – dietetyków, biomechaników, farmaceutów, psychologów itp. Znaczna część czynności życiowych sportowców jest obecnie regulowana lub wspomagana poprzez wskazywane przez fachowców odpowiednie zdobycze farmacji: preparaty witaminowe, odżywki czy napoje regenerujące. Wytwory współczesnej medycyny stały się główną siłą wspomagającą organizm sportowca. Jednocześnie jednak posiłkowanie to coraz częściej przechodzi w patologię zjawiska, jaką jest doping. Zawodnicy używają wtedy do stymulacji środków niedozwolonych, nienaturalnie powiększających ich możliwości (równie wiele emocji wzbudza kwestia tzw. dopingu genetycznego, a więc ingerencji w kod genetyczny sportowca po to, aby w odpowiedni sposób modyfikować komórki tkanek potrzebnych do uprawiania odpowiedniej dyscypliny sportowej).

Wielość istniejących procesów technologicznej ingerencji w ciało człowieka (od sport-testerów po protezy kończyn) powoduje, że – według Alexandra Chislenko – wszyscy dziś jesteśmy fyborgami, czyli funkcjonalnymi cyborgami, które nie mogą polegać wyłącznie na swoich ciałach, ale muszą posługiwać się również materialnymi ekstensjami, rozumianymi jako narzędzia (za: Jakubowska, 2009, s. 79). Procesy, o których tu mowa, nie ograniczają się zatem wyłącznie do świata sportu.

### 4.3. Estetyzacja sprzętu sportowego

Sprzęt sportowy coraz częściej uniezależnia się od pierwotnego utylitarneho kontekstu swojego istnienia i staje się przedmiotem funkcjonującym samodzielnie, będącym zarazem dziełem sztuki, elementem designu czy też współczesnej mody. Ponad aspekt użyteczności przedmiotów w rozgrywce sportowej przedkładany jest ich aspekt wizualny. Na porządku dziennym w sporcie jest już wysadzanie obuwia diamentami, projektowanie odzieży przez najstłynniejsze domy mody oraz konstruowanie stadionów sportowych w ten sposób, żeby oprócz zapewnienia odpowiedniej przestrzeni do rywalizacji były także atrakcyjne pod względem architektonicznym. Jednocześnie wszystkie te twory zachowują szczególną „nad-

przyrodzoną aurę”, ponieważ w oczach większości fanów mają status specyficznych relikwii (w przypadku stadionu – ołtarzy) związanych z ukochanym sportowcem, drużyną czy dyscypliną sportu.

Zjawisko to wpisuje się w estetyzację życia społecznego – proces rosnącej ikoniczności (utrwalania oraz rozprzestrzeniania się wizualnych reprezentacji) pewnych aspektów życia codziennego, a także nadawania im symbolicznej wartości. Nie wystarczy już, aby przedmioty spełniały przewidziane dla siebie zadania, ale muszą być one także wizualnie satysfakcjonujące.

#### 4.4. Sprzęt sportowy jako autonomiczna przestrzeń marketingowa

W dobie komercjalizacji rozgrywek sportowych przedmioty stały się także głównym nośnikiem działań marketingowych. Umieszczane są na nich komunikaty reklamowe oraz inne wizualne reprezentacje firm chcących zaistnieć poprzez rynek sportowy. Główny atut tej strategii to właściwość sportu, który jako domena emocji jest najbardziej podatny na działania marketingowe – zaangażowany w doping swojej drużyny kibic najpierw czuje, potem dopiero myśli. Nośnikiem reklam jest przede wszystkim odzież sportowa (przykłady koszulek siatkarskich czy piłkarskich pokazują, że często poza reklamami trudno znaleźć tam miejsce dla innych obowiązkowych oznaczeń, jak numer czy godło), ale także sprzęt wykorzystywany w rozgrywce (np. motocykle w żużlu czy bolidy w Formule 1). Ciekawym przykładem trwałości tej relacji jest współczesny boks. Bokserzy na ringu występują bez koszulek, w związku z czym pozbawieni są istotnej przestrzeni, na której można umieszczać treści reklamowe. Sytuacja ta powodowała ich relatywną depryzację względem zawodników innych dyscyplin (mniejsze możliwości reklamowania się powodują obniżone zainteresowanie dyscypliną ze strony sponsorów, a co za tym idzie – mniejsze zarobki sportowców). Wyjściem z sytuacji okazało się malowanie reklam bezpośrednio na plecach zawodników. Innym interesującym procederem są próby wprowadzania do najbardziej medialnych dyscyplin dodatkowego sprzętu sportowego, na którym można by umieszczać pożądane treści – opasek na nadgarstki, kasków ochraniających głowę czy taśm ściągających na stawy.

Wyjątkowo silna relacja poszczególnych elementów sprzętu sportowego i marketingu przejawia się często również w innych, niesportowych płaszczyznach – elementy te funkcjonują jako gadżety, upominki, części garderoby czy pamiątki z wyjazdu.

#### 4.5. Sport przedmiotów (?)

Coraz bardziej dynamicznie rozwija się także grupa dyscyplin, w których to właśnie technologiczna jakość sprzętu sportowego stanowi sedno rywalizacji. Najlepszym przykładem są tu rajdy samochodowe. Przynależność do zespołu określonego producenta z miejsca również

programuje możliwości końcowego sukcesu. Występowanie w barwach Ferrari, McLarena czy Williamsa daje kierowcy zdecydowanie większe możliwości niż reprezentowanie Renault czy Hondy. Najnowsze technologie wykorzystywane w tej pierwszej grupie pojazdów zwiększają bowiem możliwości bolidów (moc silnika, efektywność aerodynamiki) do tego stopnia, że pozostałym uczestnikom rajdu trudno je zniwelować nawet wysokimi umiejętnościami kierowania pojazdem. Efektem takiej sytuacji jest wieloletnia dominacja rozgrywek przez drużyny wspomnianych trzech producentów. Podobnie rzecz się ma w przypadku wyścigów motorowodnych (najbardziej znane to F1 Powerboat Racing) – tutaj również jakość używanej łódki pełni kluczową rolę i wpływa w znacznym stopniu na końcowy wynik zawodów.

Tak silnie różnicująca funkcja technologii sprawia, że należałoby zastanowić się nad statusem tego typu rozgrywek. Jeśli bowiem otwarcie negują one „sztucznie wytworzoną równość szans”, to i sama rywalizacja na torze staje się bardziej technologicznym wyścigiem niż sprawdzianem ludzkich zdolności. Czy stąd już prosta droga do sportu bez człowieka?

## 5. Sprzęt do rywalizacji czy rywalizacja sprzętu?

Jak wspominałem na początku tekstu, ekspansja technologiczna, której obecnie jesteśmy świadkami, nieodwracalnie zmieniła oblicze współczesnego życia społecznego. Poszerzając się wiedza oraz rosnąca liczba praktycznych aplikacji technicznych znalazły świetne medium w postaci przedmiotów – to właśnie one stały się obszarem zapośredniczonego wpływu technologii na społeczeństwo. Wywoływane przez nie zmiany znalazły również odzwierciedlenie na płaszczyźnie sportu. Sprzęt sportowy używany w rozgrywkach coraz częściej stanowi główny element różnicujący szanse zawodników, a postępująca medializacja rozgrywek sportowych sprawiła, że traktowany jest on również jako przestrzeń marketingowa. Te oraz inne wcześniej opisane procesy doprowadziły do sytuacji, w której sprzęt sportowy stał się kluczowym elementem rozgrywki sportowej – trudno wyobrazić sobie dziś jakiegokolwiek zawody bez jego udziału.

W swojej emancypacji sprzęt poszedł jednak jeszcze o krok dalej i niejednokrotnie zbliża się do pełnej autonomii, przekraczając pierwotnie przewidziane dla siebie ramy działania. Tym samym coraz bardziej zasadne wydaje się pytanie, czy mamy współcześnie do czynienia ze sprzętem do rywalizacji, czy rywalizacją sprzętu.

## Literatura

- Baldwin, E., Longhurst, B., McCracken, S., Ogborn, M., Smith, G. (2007). *Wstęp do kulturoznawstwa* (tłum. M. Kaczyński, J. Łoziński, T. Rosiński). Poznań: Zysk i S-ka.
- Bohme, H. (2001). O niewyobrażalności teraźniejszości i o przyszłym miejscu człowieka. W: E. Schutz (red.), *Kultura techniki* (tłum. I. i S. Sellmer, s. 476-494). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Caillouis, R. (1973). *Żywot i ład* (tłum. A. Tatarkiewicz). Warszawa: PIW.

- Cassirer, E. (2001). Forma a technika. W: E. Schulz (red.), *Kultura techniki* (tłum. I. i S. Sellmer, s. 246-284). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Jacyno, M. (2007). *Kultura indywidualizmu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jakubowska, H. (2009). *Socjologia ciała*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Krawczyk, Z. (1990). Dwa oblicza olimpiizmu. W: Z. Krawczyk (red.), *Oblicza sportu* (s. 82-97). Warszawa: Wydawnictwo AWF Warszawa.
- Krajewski, M. (2005). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Leniarski, R., Ciastoń, J. (17-18 maja 2008). Technocłowiek na igrzyska. *Gazeta Wyborcza*, 28.
- Leniarski, R. (29 lipca 2008). Pekin 2008: Skóra rekina cuda wyczynia. *Gazeta Wyborcza*, 27.
- Łukasiewicz, J. (2000). *Eksplodza ignorancji. Czy rozumiemy cywilizację przemysłową?* (tłum. A. Rabś – Retkiewicz). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Naisbitt, J., Naisbitt, N., Philips, D. (1999). *High Tech, High Touch. Technologia a poszukiwanie sensu* (tłum. A. Unterschuetz). Poznań: Zysk i S-ka.
- Ostrowski, A. (2007). *Telewizyjna transmisja sportowa czyli największy teatr świata*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP we Wrocławiu.
- Radkowska-Walkowicz, M. (2008). *Od Golema do terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Siciński, A. (1974). Technika a egzystencja ludzka. W: A. Siciński (red.), *Technika a społeczeństwo*, t. I (s. 7-49). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Szatkowski, W. (6 sierpnia 2003). *Wojciech Fortuna. Szczęście na Okuryamie*. Online: <<http://www.skijumping.pl/wiadomosci/1172/Wojciech-Fortuna--Szczescie-na-Okurayamie/>>.
- Targisportowe.pl (29 listopada 2007). *Tworzywa w piłce nożnej*. Online: <<http://targisportowe.pl/Wiadomo%C5%9Bci/Tworzywa-w-pilce-no%C5%82ce-no%C5%BCnej-7077.html>>.
- Van Melsen, A. (1969). *Nauka a technologia i kultura* (tłum. S. Zalewski). Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX.
- Ziegler, L. (2001). Technika jako narzędzie i bariera dla ludzkości. W: E. Schutz (red.), *Kultura techniki* (tłum. I. i S. Sellmer, s. 226-241). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Znaniecki, F. (1974). Sport i jego geneza. W: Z. Krawczyk (red.), *Filozofia i socjologia kultury fizycznej* (s. 222-226). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 13 sierpnia 2009.

**mgr Przemysław Nosal** – socjolog, doktorant w Zakładzie Badań Kultury Wizualnej i Materialnej, Instytut Socjologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, [przemonosi@wp.pl](mailto:przemonosi@wp.pl)

\* \* \*

## Sprzęt do rywalizacji / rywalizacja sprzętu. Socjologiczne spojrzenie na autonomizację przedmiotów w sporcie

### Streszczenie

Pisanie o współczesnym sporcie jako o rywalizacji ludzkich możliwości staje się coraz bardziej dyskusyjne. Świat sportu stał się bowiem polem daleko idącej ingerencji technologicznej. Jej oddziaływanie zmodyfikowało naturę tego obszaru – zarówno na płaszczyźnie zewnętrznej wobec sportowca (związanej ze sprzętem sportowym: tym, przy użyciu którego się rywalizuje – piłkami, rowerami – i tym, który wspomaga rywalizację

– odzieżą, obuwiem), jak i tej ingerującej w jego ciało (technodoping, medykalizacja). Ekspansja ta na tyle zmieniła oblicze sportu, że można się zastanawiać, czy nie mamy dziś do czynienia przede wszystkim z rywalizacją sprzętów sportowych, a dopiero w dalszej kolejności z konkurującymi ze sobą ludźmi.

## **The equipment for competition / The competition of equipment. Sociological analysis of progressing object autonomy in sport**

### **Summary**

Thinking about contemporary sport as a human potentiality competition is becoming more and more arguable, as the world of sport has become an area of far-reaching technological interference. That influence has deeply modified both the external (related to sports equipment: that which is used for competition – like balls or bikes – and that which supports competition – clothes and shoes) and internal (technodoping, sports medicine) level of sport. The expansion of technology has greatly changed sporting anatomy, which leads to a reflection on a new aspect of contemporary sport: is equipment still designed primarily to serve human competition or is there more a rivalry of technology itself?