

Mateusz Myślicki
Uniwersytet Wrocławski

Przepraszam, czy to sport? O profesjonalizacji e-sportów i jej skutkach

W serialu telewizyjnym „The Simpsons”, który stara się komentować na bieżąco amerykańską kulturę, znajdujemy postać Comic Book Guya — grubego, niechlujnego mężczyzny w średnim wieku, prowadzącego sklep z komiksami i gramami. Przypisać mu można stereotypowe cechy wszystkich osób zainteresowanych szeroko pojętym rynkiem fantastyki, komiksów i gier — zarówno komputerowych, jak i planszowych czy *role-playing*. Jest obcesowy, antyspołeczny i fanatycznie zainteresowany wszelkimi przejawami swoich hobby. Widz nie zna imienia ani nazwiska Comic Book Guya przez ponad siedem sezonów — ma on bowiem być uniwersalną metaforą społecznego postrzegania graczy, geeków i nerdów w USA. Trochę dziwni, zaniedbani, rozprawiający o tematach dla nikogo — poza ich własnym gronem — niezrozumiałych. Nieprzystosowani, ale także nieszkodliwi. To trochę duże dzieci, które postanowiły nie dorastać i zajmują się rzeczami niepoważnymi. Jakby na potwierdzenie tego, Comic Book Guy wchodzi głównie w interakcje z dziećmi. Bardzo długo też nie może znaleźć partnerki, co jest kolejnym elementem stereotypu dotyczącego grup, których cechy w sobie skupia.

Gracz gwałciciel?

Przywołany bohater serialu skupia amerykańskie stereotypy na temat fana komiksów, miłośnika gier planszowych, uczestnika konwentów graczy i wielu innych. W Polsce z tym stereotypem najsilniej kojarzeni się gracze komputerowi. W wyniku słabo rozwiniętej w komunizmie popkultury w Polsce po 1989 roku stanowili oni jedną z nie-

wielu grup, które skojarzyć można z Comic Book Guyem. Rynek planszówek zawężał się głównie do eurobiznesu i chińczyka, rynek komiksów dopiero raczkował, nie było też żadnych konwentów. Gry komputerowe natomiast rozprzestrzeniły się szybko.

Zainteresowanym nim młodym ludziom przypisywano cechy dużo silniejsze i bardziej odstręczające, a nawet potencjalnie niebezpieczne niż w amerykańskim stereotypie. Niech za przykład posłużą tu cytaty z Mirosława Filiciaka i Wiesława Godzica. Godzic stwierdza, że „powszechnie sądzi się, iż gracze uznani są za reprezentantów marginesu, niegrający stanowią zaś »zdrową tkankę społeczną«”¹, a Filiciak konkluduje, że „interaktywne zabawy wciąż postrzegane są jako infantylna i szkodliwa rozrywka dla potencjalnych przyszłych przestępców, a w najlepszym przypadku symbol degeneracji kultury”². Opinia Filiciaka pochodzi z 2002 roku, Godzica, lżejsza w wymowie, z 2006. Czy są to stereotypy ciągle obowiązujące, czy też dzisiejszy model postrzegania graczy w Polsce bliższy jest simpsonowskiemu Facetowi od Komiksów — niezbyt sympatycznych, ale nieszkodliwych dziwaków? A może grupy te doczekały się społecznej akceptacji? Jakie są źródła zmiany tego wizerunku? Na te pytania postaram się odpowiedzieć w dalszym toku artykułu. W tej chwili chciałbym przyrzeć się pokrótce przyczynom powstawania i długotrwałego utrzymywania się tych stereotypów.

Wizerunek graczy jest oczywiście związany ze sposobem postrzegania samych gier komputerowych. Przez długi czas były obszarem kultury niedostępnym dla zwykłego zjadacza chleba. Wymagały od grających stosunkowo wysokiego stopnia kompetencji, co utrudniało dostęp szerszym grupom ludzi; nie były transmitowane ani omawiane w mediach, a do tego nie cieszyły się dobrą opinią społeczną. Dodatkowo wymagały drogiego sprzętu, same kosztowały sporo (co w niezamożnym społeczeństwie potęgowało piractwo komputerowe, nielegalne samo w sobie) i wymagały dużego nakładu czasu, a nie oferowały w zamian żadnego zarobku. Gracze postrzegani byli więc jako alienujący się próżniacy, dodatkowo parający się przestępczością, a brutalne często gry prowadzić miały do rozwoju agresji w młodych niewykształconych umysłach, co wpływać miało na wzrost przestępczości wśród nich. Sądzę, że to chyba miał na myśli Filiciak, a po części także Godzic, kiedy sugerowali stereotyp mocniejszy od amerykańskiego. Tam obok Simpsonów odwzorowują go, jednocześnie kształtując, już ściśle koncentrujące się na tym temacie *The Big Bang Theory*, *IT Crowd* czy animowany, oglądany przede wszystkim przez młodszych *Dexter's Laboratory*. W Ameryce nawet jednak obraz zaniedbanych, posługujących się własnym kodem komunikacyjnym mężczyzn, mających problem z nawiązywaniem kontaktów

¹ W. Godzic, *Wstęp: o grach, czyli o kulturze współczesnej*, [w:] M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, Warszawa 2006, s. 7.

² M. Filiciak, *Sztuka w czasach gier wideo*, [w:] *Kultura popularna*, red. W. Godzic, A. Fulińska, M. Filiciak, Kraków 2002, s. 100.

z kobietami, jest serwowany z przymrużeniem oka. W Polsce, ten mocniejszy stereotyp, jest traktowany poważnie.

Środowisko graczy było w związku z tym często gettoizowane, także w grupach rówieśniczych. W tej sytuacji nie mieli oni możliwości manifestowania swoich zainteresowań w przestrzeni publicznej, co spychało całe grupy do organizowania się w hermetyczne, ale wewnętrznie mocno skonsolidowane społeczności. Te z kolei tworzyły wiele niedostępnych dla „niewtajemniczonych” treści, takich jak dyskusje na zamkniętych forach internetowych czy fanziny³. Istniała też prasa wydawana w oficjalnym obiegu: „Secret Service” czy „Top Secret” w Polsce; była jednak również przeznaczona tylko dla „wtajemniczonych”, o czym świadczą same tytuły odnoszące się do tajnej wiedzy lub materiałów dostarczanych przez tajne służby. Pisana hermetycznym, środowiskowym językiem była zresztą nieczytelna dla laików. Już publiczna lektura takiej prasy stanowi akt autookreślenia. To, wraz z elementami stroju, specyficznym socjolektem i niechęcią do kontaktów towarzyskich poza swoją grupą, umacniało zarówno stereotyp, jak i autostereotyp gracza, powodując, że grupy te po części same się alienowały. Dodatkowo wiele gier nie miało trybu wieloosobowego (zapewniały tylko rozrywkę jednoosobową), co wzmacniało stereotyp samotnika, który bawi się tylko sam ze sobą w zaciszu własnego domu.

Niechętna bądź deprecjonująca opinia społeczna o graczach znajdowała swoje odbicie w dyskursach prasowych. Jak silne są to dyskursy, pokazuje fakt, że jeszcze w 2014 roku w „Dużym Formacie” „Gazety Wyborczej” powstał mocno promowany artykuł pt.: *Gwałt w grze*. Tekst traktuje nie o środowisku graczy komputerowych, ale o graczach *role-playing* (RPG). Są to osoby, które na kilkoosobowych spotkaniach odgrywają — dzięki swojej wyobraźni — przygody w fantastycznym świecie, działającym według reguł opisanych w podręczniku stworzonym przez twórców gry. Wchodzą w interakcje między sobą i z mistrzem gry, prowadzącym przez świat gry. Przez długi czas było to środowisko silnie zmaskulinizowane, a artykuł traktuje o zjawisku gwałtów na postaciach kobiecych. Gwałcone miały być nie same grające, ale prowadzone przez nie w grze (czyli w wyobraźni) postaci żeńskie przez postacie prowadzone przez mężczyzn bądź przez mistrza gry. Zjawisko takie jest karygodne i niedopuszczalne⁴, ale Łojkowska dokonała daleko idącego uogólnienia na podstawie kilku przykładów, do których dotarła. Porzucając reporterski ton, sięga po konkluzje, które podsumowuje jeden cytat:

³ Nazwa ta pochodzi od zbitki słów *fan* i *magazine*. Jak łatwo z tego wywieść, były to wydawnictwa najpierw wydawane na papierze, a potem w internecie, tworzone przez graczy dla graczy, niemające jednak charakteru luźnych dyskusji na forach bądź blogach; to pozycje wydawnicze, numerowane i z własnym tytułem. Najczęściej o krótkiej żywotności.

⁴ Trzeba jednak zauważyć, że trudno zrównać taki „gwałt w wyobraźni” z aktem fizycznej agresji, prowadzącym do gwałtu w „prawdziwej rzeczywistości”. Takie zrównanie byłoby krzywdzące dla ofiar gwałtów i powodowało rozmycie terminu.

Gwałt podczas sesji pozornie nie ma konsekwencji. Cięża, alimenty, choroby weneryczne? Rzadko pasują do fabuły. Chciałabys grać w to, że ktoś ma chłamydię? Na pewno nie. Może gwałt na sesji to efekt seksualnej frustracji, a może kulturowy standard. Dlaczego mężczyźni opresjonują kobiety i gejów? Bo taka jest kultura. Może być tak, że kiedy dziewczyna wchodzi do grupy, to ci faceci po prostu symbolicznie nad nią dominują. Jeśli zgwałcą jej postać, to sobie ustawiają z nią relację na zawsze?⁵

Okazuje się więc, że gracze opresjonują kobiety i gejów, dodatkowo dominując brutalnie nad tymi pierwszymi, bo w świecie wyobraźni uchodzi im to na sucho. Metoda generalizacji zastosowana przez autorkę może prowadzić czytelnika do wniosku, że czynią tak wszyscy gracze, a przynajmniej, że jest to zjawisko powszechne i akceptowane. Jeszcze w 2014 roku w prestiżowym dodatku dużego ogólnopolskiego opiniotwórczego dziennika pojawiał się motyw gracza zwyrodnialca, który być może jest na drodze do realnego przestępstwa, a z pewnością jest niedojrzały i niedostosowany społecznie.

Tekst nie spotkał się z dobrym odbiorem, a odzew w mediach elektronicznych i społecznościowych był duży. Przeciwno tak silnej stygmatyzacji całego środowiska zaprotestowali sami gracze, pisarze fantasy, redakcja siostrzanej dla „Dużego Formatu”, zajmującej się grami (w ramach portalu gazeta.pl), „Polygamii” i — co ciekawe — feminizujący portal Foch.pl. Krytyczne komentarze zwracały uwagę, że artykuł stosuje duże uogólnienia, stygmatyzując całe środowisko za pomocą zjawiska, które jest marginalne. Dodatkowo należy nadmienić, że z punktu widzenia graczy komputerowych i RPG świat jest nierozróżnialny dla większość populacji, a więc stygmatyzowani byli w zasadzie wszyscy gracze. Silny protest wobec takiej próby był sygnałem, że coś się w społecznym postrzeganiu graczy zmienia.

Na czym ta zmiana polega? Jest z pewnością wiele czynników, a coraz mocniejsza obecność popkultury i internetu w życiu Polaków na pewno przyczyniają się do zmniejszenia poczucia obcości graczy. Na przykład od kilku lat w przestrzeni publicznej funkcjonują już gry planszowe, w które grają nie tylko zdeklarowani gracze hobbyści, ale także gracze weekendowi, później przez większą część tygodnia, a często miesiąca niemający z tego typu rozrywką nic wspólnego. Dzięki temu „inność” świata gier spotyka się z głównym nurtem kultury. To niweluje poczucie obcości. Odzwierciedleniem tego jest inny artykuł z „Gazety Wyborczej” pt. *Życie to gra. Bez prądu*, w którym autorka Milena Rachid Chehab podlicza, że „już co najmniej 200 tysięcy Polaków wkręciło się od nowa w... planszówki”⁶. Od tej liczby ciekawszy jest jednak być może krajobraz społeczny opisywanych przez nią graczy, w którym pojawiają się między innymi księża.

⁵ M. Łojkowska, *Gwałt w grze*, „Gazeta Wyborcza”, http://wyborcza.pl/duzyformat/1,136812,15691884,Gwalt_w_grze.html [dostęp: 14 maja 2015].

⁶ M. Rachid Chehab, *Życie to gra. Bez prądu*, „Gazeta Wyborcza”, http://wyborcza.pl/piatekekstra/1,145085,17880732,Zycie_to_gra__Bez_pradu.html [dostęp: 14 maja 2015].

Gracz zarabia

Najistotniejsze być może z powodu zmiany tego wizerunku jest zjawisko profesjonalizacji i usportowienia sceny sieciowych gier komputerowych, przenikające do nas z Zachodu (opis tego zjawiska zamieszczam w dalszej części artykułu). Dzisiaj prawie wszystkie gry komputerowe mają opcję multiplayer, czyli gry wieloosobowej. Część z nich nie ma w ogóle trybu dla jednego gracza, oferując tylko rozrywkę wieloosobową, co pozwala tworzyć społeczności graczy skupione wokół jednego tytułu. Te zapewniają możliwości zarobku, a więc dają szansę, by zostać profesjonalnym graczem (w przeciwieństwie do gracza *casual* lub amatora, stawiającego tylko na satysfakcję pozafinansową płynącą z rozrywki).

Zanim opiszę te możliwości, muszę stwierdzić, że gry oferujące tylko tryb wieloosobowy można podzielić na dwie grupy, według zaproponowanej przez Filiciaka kategoryzacji, na *Massive Multiplayer Online* (MMO) i e-sport.

MMO polegają na kooperacji graczy w dążeniu do celu, e-sporty⁷ zaś to gry rywalizacyjne, w których gracz lub grupa graczy walczy przeciwko innemu graczowi bądź ich grupie⁸.

Pokrótkę opiszę możliwości zarobkowe, jakie zapewniają MMO, gdyż jest ich mniej i w dalszej części artykułu będę zajmował się już tylko tymi oferowanymi przez e-sporty. Proponowany przeze mnie opis wymaga wglębenia się w istotę obu typów gier i scen fanowskich, jakie wokół siebie budują. Z kooperacyjnego charakteru MMO wynika brak żywego przeciwnika. Gracze sprzymierzają się, żeby zrealizować pewne postawione przez twórców cele, które w swojej istocie są statyczne i powtarzalne. Należy na przykład pokonać labirynt jaskiń, by na końcu zabić smoka, bądź przebyć straszne zamczysko, by na koniec zmierzyć się ze złym czarnoksiężnikiem. Czarnoksiężnik i smok oraz ich słudzy będą prowadzeni przez mechanizmy gry, które w swej istocie muszą być powtarzalne, a więc, choćby najtrudniejsze, sposoby ich pokonania możliwe są do opisanie, a później replikowania. Profesjonalni gracze chcący na takiej grze zarabiać mogą oczywiście zająć się transmitowaniem rozgrywki na żywo (*streamingiem*) na kanale Twitch.tv i zarabiać na bezpośrednich reklamach i dotacjach graczy. Jednak ciągle zwalczanie tych samych trudności nie jest zbyt interesujące, dlatego twórcy gier muszą ciągle dokładać nowe wyzwania. Sensowniejszą opcją wydaje się tworzenie poradników i umieszczanie ich na YouTube — tam także istnieje możliwość zarabiania na reklamie, a serwis wypłaca wynagrodzenie zależne od liczby odsłon.

⁷ Nazwa ta wywodzi się od anglojęzycznego *electronic-sports*, ale analogicznie do odmienianego w języku polskim e-maila będę odmieniał ją według polskiej deklinacji.

⁸ Por. M. Filipiak, *op. cit.*, s. 75–84. Czytelnik znajdzie tam też rozważania nad zasadniczymi różnicami w charakterystyce rozgrywki MMO i e-sport, nad którymi w tym artykule nie będę się pochylał.



Rysunek 1. World of Warcraft — grafika z gry

Możliwe jest też zajęcie się najniższą w hierarchii gier MMO pracą grindera, który spędza wiele godzin nad jedną z gier, aby zdobywać cenny w grze ekwipunek. Następnie za prawdziwe pieniądze sprzedaje go innym graczom. Zajęcie takie nie wymaga szczególnych umiejętności — raczej nakładu czasu, którego inni gracze nie chcą poświęcić. Zarobek oparty jest na różnicach ekonomicznych pomiędzy graczami w zglobalizowanym świecie, gdzie regularna praca zapewnia jednym z nich (np. na Zachodzie) tak wysoki zarobek w „prawdziwym” świecie, że mogą niewielkimi dla nich kwotami opłacić graczy z mniej zamożnych krajów, aby żmudną część rozgrywki wykonał za nich. Różnica w sile nabywczej pieniądza pozwala grinderowi utrzymać się nawet z takiego zajęcia. Jako ciekawostkę można podać, że, aby mógł on zarabiać, kraj grindera musi być niezamożny, ale na tyle rozwinięty, aby był w nim powszechny dostęp do internetu. W tej grupie przodują niektóre kraje azjatyckie, Brazylia, Ukraina oraz Polska.

Rozwój internetu i globalizacja zapewnił więc graczowi MMO pewne możliwości zarobku. Nie wychodzą one jednak poza wcześniej wspomnianą definicję pozostawania w swoistym getcie, gdzie bardziej wtajemniczeni uczą tych, którzy do tej wiedzy aspirują, lub mniej zamożni wykonują mniej przyjemne obowiązki na rzecz zamożniejszych w obrębie tej samej grupy wtajemniczonych. Poza pozycją środowiskowego guru nie zapewnia to podniesienia społecznego statusu. Gracze tacy pozostają więc „innymi” w społeczeństwie.

Kiedy zaś przyjrzymy się scenie e-sportów, okaże się, że gracz, chcący wiązać z nimi swoją karierę zawodową, znajduje się w zupełnie innej sytuacji. Jak konkluduje Filiciak, w e-sportach „podstawą sukcesu jest trening, opierający się na

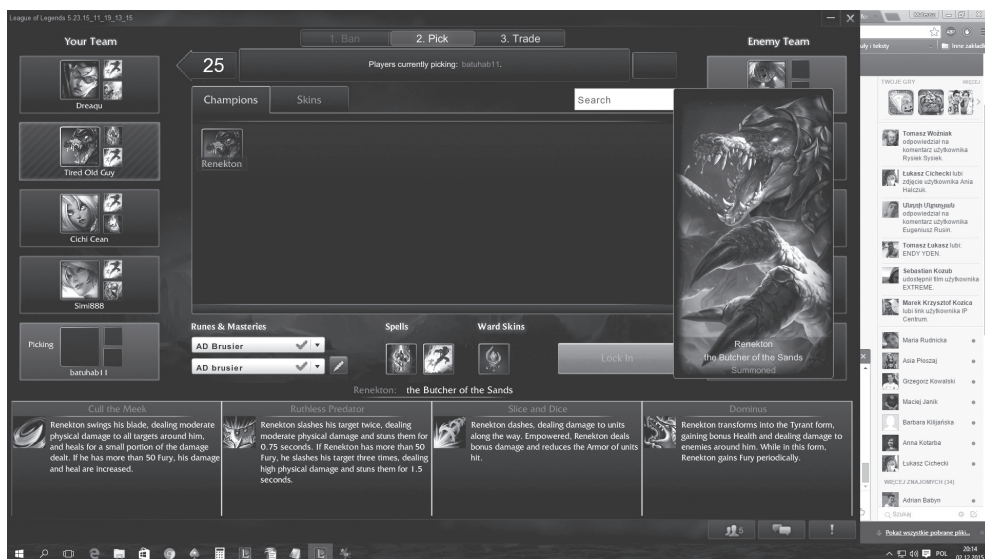
praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki. Istotą gier tego typu jest rywalizacja, co z reguły zostaje podkreślone przez dynamiczne tempo rozgrywki. Każda potyczka ma swój rezultat, pozwalający jasno określić, który gracz (lub zespół graczy) jest zwycięzcą, a kto został pokonany”⁹. E-sportowiec będzie więc musiał doskonalić swoje umiejętności, aby pokonać pewną liczbę innych żywych graczy i stać się najlepszym (lub chociaż wybitnym) zawodnikiem. Wraz ze zdobywaniem popularności krąg jego przeciwników będzie się powiększał, a potencjalny e-sportowiec będzie stawał przed coraz większą ich liczbą, z których niewielka, ale narastająca część, będzie szczególnie utalentowana. Rodzi się więc sytuacja rywalizacji, tym ciekawszej, im popularniejsza jest gra, a proces ten wymusza ciągle samodoskonalenie. Poza tym rozgrywka jest dynamiczniejsza, trwa od kilku do — maksymalnie — kilkudziesięciu minut i za każdym razem przebiega inaczej dzięki ludzkiej kreatywności. To, przy często zaplanowanych na parę godzin scenariuszach z gier MMO, takich jak *World of Warcraft* czy *Ultima: Online*, które w dużej mierze są powtarzalne, zapewnia większą widowiskowość. Bardziej popularne e-sporty mają miliony fanów i gromadzą wielotysięczne widownie na żywo. Kiedy połączymy widowiskowość, rywalizację i popularność, samo nasuwa się skojarzenie z profesjonalnymi scenami sportowymi. Na przykładzie najpopularniejszego obecnie e-sportu *League of Legends* postaram się wykazać, że w swej istocie e-sporty należą dziś do świata sportu.

E... sportowiec?

Gra *League of Legends* (LoL¹⁰) to *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), rodzaj e-sportu, w którym dwie drużyny rywalizują z sobą na przygotowanej wcześniej mapie. Cel gry jest dość prosty — przedrzeć się przez defensywę przeciwników i zniszczyć ich jednostki dowodzenia. W LoL gracze mają do wyboru ponad sto dwadzieścia postaci ze świata fantasy, a ich liczba cały czas rośnie. Wytłumaczenie przebiegu rozgrywki bez jej prezentacji nie jest możliwe, ale na potrzeby niniejszego wywodu wystarczy powiedzieć, że gracze zmagają się w dwóch drużynach pięcioosobowych, a do wygranej są niezbędne zarówno ich zdolności manualne i refleks, jak i umiejętność gry w drużynie.

⁹ M. Filiciak, *op cit.*, s. 76.

¹⁰ Twórcy gry dokonali interesującego i — jak się okazało — bardzo trafnego zabiegu, wypuszczając ją na rynek. Skrót od nazwy czyta się jako „lol”, jeden z najpopularniejszych internetowych zwrotów, oznaczający wyśmianie czegoś, zaskoczenie bądź rozbawienie (pierwotne znaczenie *laughing out loud* uległo pewnemu rozszerzeniu). Choć zwrot ten nie jest raczej pozytywny, to jest kojarzony przez niemal każdego aktywnego internautę i skojarzenie nazwy gry z nim musiało pomóc w kreowaniu jej rozpoznawalności.



Rysunek 2. Ekran wyboru postaci

Zastanawiając się, jak udowodnić „sportowość” LoLa¹¹, przede wszystkim pod kątem medialności, zdecydowałem się sięgnąć do kategorii, którymi Andrzej Ostrowski opisuje widowiska sportowe i ich szansę na sukces w telewizji.

Należy do nich popularność określona jako „stopień zainteresowania społecznego, przejawiający się w rozmiarach:

- profesjonalnego i rekreacyjnego jej uprawiania,
- frekwencji na trybunach obiektów sportowych,
- zainteresowania społecznego,
- odbioru w mediach, a szczególnie poziomu oglądalności telewizyjnej”¹².

Nie wszystkie te kategorie będą przystawalne do e-sportów, które swoją popularność budują przede wszystkim w internecie. Frekwencji na trybunach nie da się zmierzyć, bo nie ma trybun (z rzadkimi wyjątkami na najważniejsze wydarzenia, które są transmitowane także na żywo, ale to „święta” gry odbywające się dwa razy do roku). Można by tę liczbę zastąpić uśrednionymi widowniami najpopularniejszych *streamerów*, czyli graczy zajmujących się profesjonalnym relacjonowaniem rozgrywek na kanale typu Twitch.tv. Nie jest to jednak refleksja, w którą chciałbym wgłębiać

¹¹ Ponownie stosuję tu zabieg językowy, który można uznać za niestandardowy. Angielski skrót LoL odmieniam w polskiej deklinacji. Jest to praktyka powszechnie stosowana przez graczy, którzy prawie nigdy nie stosują pełnej nazwy. A więc gra się w lola, a nie w league lub nawet w ligę. Aby pozostać wiernym temu socjolektowi, stosuję taką samą formę.

¹² Por. A. Ostrowski, *Telewizyjna transmisja sportowa czyli największy teatr świata*, Wrocław 2007, s. 113.

się zbyt mocno, jako że wymagałaby dokładnych ilościowych badań na trudno dostępnych bądź niedostępnych danych (uśrednione statystyki oglądalności Twitch.tv). Najpopularniejsi *streamerzy* osiągają jednorazową widownię na poziomie 50 tysięcy osób, jednak trudno tę liczbę odnieść do czegokolwiek ze względu na specyfikę medium. Podobnie jest z poziomem oglądalności. *League of Legends* nie jest transmitowany nigdzie poza kanałami YouTube i Twitch.tv. Transmisje największych imprez skupiają jednorazowo widownię do 500 tysięcy osób. Ponownie jednak nie są to dane porównywalne z jakimikolwiek innymi.

Trudno też określić liczbę osób zainteresowanych LoLem na świecie, ale przybliżona estymacja jest możliwa. Oficjalny klip „Warriors” z muzyką zespołu Imagine Dragons promujący Mistrzostwa Świata w *League of Legends* w 2014 roku ma na portalu YouTube około 29 milionów odsłon¹³, co powinno dać pewne pojęcie o zasięgu zainteresowania globalnego tą grą. To spora liczba, szczególnie kiedy weźmiemy pod uwagę, że społeczność fanów graczy jest dużo bardziej zaangażowana niż np. seriali albo fanów sportowych, choćby przez fakt, że niemal każdy z nich jest lub był aktywnym uczestnikiem rozgrywki (wróć jeszcze do analizy, dlaczego tak jest). Jest więc społecznością dużo bardziej wartościową z punktu widzenia reklamodawcy.



Rysunek 3. Warriorwallpaper

Można wyróżnić trzy główne powody, dla których gra jest tak popularna. Dwa pierwsze są ze sobą związane: jest darmowa i ma niewielkie wymagania sprzętowe,

¹³ Liczby za: https://www.youtube.com/watch?v=fmI_Ndrxy14 [dostęp: 15 maja 2015].

może więc zagrać w nią każdy, jak w piłkę nożną na podwórku. Nieodpłatność stanowiła interesujący zabieg twórców, gra była bowiem wydawana w czasie, kiedy darmowy charakter miały raczej gry mało ambitne, nieoferujące graczowi wiele, zarówno pod względem złożoności rozgrywki, jak i jej atrakcyjności. Prym wiodły kooperacyjne MMO ze stałymi miesięcznymi abonamentami, sięgającymi kilkunastu dolarów. Nieodpłatność i niewielkie wymagania sprzętowe odniosły jednak pożądany efekt, powodując, że w LoLa mógł zagrać prawie każdy, kto miał komputer i dostęp do internetu.

Trzecim czynnikiem, który dodał jej popularności, była formuła *easy to play, hard to master*. Potrzeba stosunkowo niewielkiego doświadczenia, żeby prowadzić postać, która reaguje na sterowanie myszką i cztery klawisze, potrzebne do zagrywania zakłęb (każda postać ma ich tyle samo). Z drugiej strony w warstwie strategiczno-manualnej liczba zagrań taktycznych, planów na grę i możliwości „ogrania” przeciwnika jest olbrzymia. Do tego gra wymaga dużej manualnej sprawności, co powoduje, że trzeba spędzić nad nią niezwykle dużo czasu i mieć wyjątkowe predyspozycje, żeby opanować ją na poziomie mistrzowskim. Takie połączenie cech rozgrywki jest typowe dla większość popularnych obecnie sportów drużynowych, jak piłka nożna czy koszykówka. Sporty o większym stopniu skomplikowania, jak krykiety czy wymagające specjalistycznego ekwipunku lub warunków do gry, jak hokej na lodzie czy skoki narciarskie, nie gromadzą tak wielkich publiczności globalnych.

Żeby pokazać, że gra jest stosunkowo łatwa w odbiorze, przedstawię fragment transkrypcji z profesjonalnej oprawy komentatorskiej do najważniejszych rozgrywek w LoLa — *League of Legends Championship Series*: „Xaxus zostaje przyciągnięty, wchodzi, uśmierca przeciwnika, może zapłacić za to życiem, ale jest wielkim pancernym potworem i udaje mu się przeżyć, koncentruje się na Niqu, Niqu ma kłopoty, nie pozbędzie się Xaxusa, próbuje odskoczyć, zostanie złapany, teraz koncentrują się na Genji, czy uda mu się złapać latarnię? Tak, nie, ledwie 90-kalibrowa siatka, w tę i w tamtą”¹⁴. Słuchając tego fragmentu i dysponując tylko wiedzą, że gracze prowadzą pojedynki w dwóch pięcioosobowych grupach, skupiających postacie ze świata fantasy, przeciętny widz dość łatwo wyobrazi sobie, co dzieje się na polu walki aż do ostatnich linijek tekstu.

¹⁴ Transkrypcja własna z transmisji meczu pomiędzy Roccata i Gambitem w turnieju *League of Legends Championship Series*, tydzień 10, 2014 rok, <https://www.youtube.com/watch?v=n3uEniqlWn4> (od 36:36 do 36:54). Tłumaczenie własne może nie oddawać w pełni dynamiki oryginalnej angielskiej wersji, dlatego prezentuję ją tutaj: „Xaxus gets pulled in, goes in, gets himself a kill, he might pay for it with his own life, he’s a massive tanky monster and he’s keeping this alive, he’s locking on to Niqu, Niqu in trouble, he’s gonna get locked down, tries to jump away, will get caught out, now Genja is gona be focused, can he get a lantern, yes, no, just about 90 caliber net, back and forth”.



Rysunek 4. LoL — rozgrywka — pojedynek dwóch postaci

Na końcu transkrypcji pojawiają się jednak sformułowania dla laika niezrozumiałe, jak „złapać latarnię” czy „90-kalibrowa siatka”. Są to nazwy umiejętności postaci ze światów fantasy, którymi kierują gracze. W grze jest ponad 120 postaci, a ich liczba ciągle rośnie. Każda dysponuje czterema umiejętnościami i jedną cechą pasywną, które mają nazwy od tak prostych, jak „transfusion” czy „headshot”, po tak abstrakcyjne jak „piltover peacemaker”, „yorlde snap trap” lub wspomniana „90 caliber net” (wszystkie trzy z arsenału jednej bohaterki). Konieczne do zrozumienia gry jest więc opanowanie wiedzy na temat około 600 umiejętności. Zdobywa się ją po paru tygodniach aktywnego grania, nie jest to więc długo. Mimo to dla laika niemającego żadnej styczności z taką rozgrywką ich opanowanie będzie zbyt trudne. Tak więc przy względnej prostocie samej rozgrywki trzeba być aktywnym lub byłym graczem w *League of Legends*, żeby śledzić transmisję. A to z kolei ogranicza potencjalną widownię do samych tylko graczy, o czym wspominałem już wcześniej. Z tego zaś wynika, że grupy generujące społeczne zainteresowanie grą i aktywni gracze w dużej mierze się pokrywają.

Dwie pozostałe kategorie zaproponowane przez Ostrowskiego (obok popularności) można omówić na przykładzie *League of Legends* dość krótko. Telegeniczność, którą Ostrowski definiuje jako „zespół warunków związanych ze sposobem, czasem i miejscem rozgrywania imprezy sportowej, który stanowi o możliwości przeprowadzenia [...] transmisji [...] i jej atrakcyjności”¹⁵ jest w przypadku LoLa, a także

¹⁵ A. Ostrowski, *op. cit.*, s. 115.

większości gier, idealna z założenia. To bowiem twórca gry decyduje, jak będzie ona wyglądać, mogąc dostosować ją idealnie do potrzeb transmisji, które w większość zresztą również on sam będzie realizował. Łatwość nie jest więc ograniczona niczym innym poza własnym projektem.

Trzecia kategoria to widowiskowość. Jest trudna do zdefiniowania, co pokazują również konkluzje samego Ostrowskiego (uznaje on skoki narciarskie za dyscyplinę bardzo widowiskową, a autor tego artykułu uważa je za powtarzalne, statyczne i po prostu nudne). W wypadku LoLa decyduje zapewne zawężenie już omawianej przez mnie potencjalnej publiki. Gra nie ma bardzo wysokich wymagań sprzętowych, a więc nie oferuje grafiki tak skomplikowanej, jak konkurencja, a z drugiej strony potencjalni widzowie prawie na pewno już w nią grali, będą więc zapewne, przez samo przyzwyczajenie, akceptować i lubić jej oprawę graficzną.

League of Legends dobrze wpisuje się w definicję sportu atrakcyjnego medialnie. Jej grono odbiorców jest ograniczone, ale w tej chwili dotyczy to wielu popularnych sportów, jak choćby wspomnianego już krykieta. Nic nie stoi też na przeszkodzie, żeby w przyszłości mniej skomplikowane mechanicznie e-sporty zaproponowały formułę łatwiejszą w odbiorze dla laików: choćby strzelanki (*shootery*) w stylu popularnego już w tej chwili Counterstrike i wszelkich jego mutacji. W takiej sytuacji potencjalna widownia e-sportowa jest nieograniczona.

Gdy światy wirtualny i rzeczywisty się spotykają

To, że *League of Legends* staje się poważnym sportem, widać także w świecie pozamedialnym. Dobrym przykładem jest sponsoring. Jak pisze w swojej książce o praktycznych aspektach dziennikarstwa sportowego Phil Andrews, „sponsoring odgrywa kluczową rolę w finansowaniu większości dyscyplin”¹⁶.

W ostatnim roku sponsorem najważniejszych rozgrywek *League of Legends Championship Series* została Coca-Cola, która angażuje się tylko w duże projekty. W samych rozgrywkach większość profesjonalnych drużyn nosi nazwę swojego sponsora. Mogą to być duże organizacje sportowe skupiające drużyny z wielu e-sportów, zaraabiające na reklamie i sprzedaży akcesoriów do gier ze swoim logo, jak sponsorujący polską drużynę Roccat albo koreański gigant SK Telecom. W tym obszarze widać też mariaż świata tradycyjnego sportu z e-sportem — jedna z nowo powstałych tureckich drużyn, która przebojem zawojowała tamtejszą scenę, w mijającym sezonie nosiła nazwę Beşiktaş. Pod auspicjami tegoż gra między innymi drużyna piłkarska, uczestnicząca w zeszłym sezonie w Champions League (najwyższej europejskiej klubowej klasie rozgrywek). Świat wielkiego profesjonalnego sportu zauważa potencjał tkwiący w e-sporcie i przymierza się do jego wykorzystania.

¹⁶ P. Andrews, *Dziennikarstwo sportowe. Praktyczny przewodnik*, Kraków 2009, s. 41.

Na scenie najważniejszych rozgrywek ciągle pozostają też drużyny, które zaczynały jako amatorskie i są oryginalnymi produktami kultury związanej z *League of Legends*, m.in. amerykańska Team Solo Mid, której założyciel i właściciel, Andy „Reginald” Dinh, przeszedł metamorfozę z gracza amatora w gracza profesjonalistę, a potem stał się menedżerem prowadzącym kolejne pokolenie graczy. Tego typu teamy są jednak coraz rzadsze. Wspomniany przeze mnie polski zespół Roccat, kiedy pretendował do najwyższych rozgrywek, nosił nazwę Kiedyś Miałem Team. Szybko zmieniono ją na tytułarną sponsora po uzyskaniu kwalifikacji, dając graczom źródło lepszego zarobku. W Korei, w której e-sporty cieszą się dużo większą estymą i popularnością (na przykład transmisje z nich są pokazywane w pubach i barach), drużyny sponsorowane są przez ekonomicznych gigantów, takich jak Samsung. Z kolei w USA jedna z platform e-sportowych, zrzeszająca między innymi drużynę *League of Legends*, została założona przez serwis pornograficzny YouPorn¹⁷. Za sponsorami idą pieniądze. Zarobki graczy nie są jawne, ale mówi się, że największe gwiazdy zarabiają już ponad milion dolarów rocznie.

Powoli świat wirtualnego sportu zaczyna przenikać się z tym rzeczywistym nie tylko w sferze pieniędzy, ale też statusu społecznego. W zeszłym roku w USA pierwsza szkoła wyższa Robert Morris University of Illinois (RMU) z Chicago zdecydowała się przyznać stypendia graczom w *League of Legends* na zasadach podobnych do tych, na jakich przyznaje je innym sportowcom. Stypendium będzie pokrywać połowę czesnego (w USA wszystkie studia są płatne) oraz część kosztów zakwaterowania studenta, a drużyny stypendystów będą rywalizować z organizacjami komercyjnymi w jednej z lig e-sportowych. Dyrektor sportowy uczelni Kurt Melcher uzasadnił to następująco: „Kiedy przyjrzeliliśmy się bliżej *League of Legends*, ja osobiście byłem szczerze zaskoczony skalą zjawiska i tym, jak duże i pełne pasji jest środowisko graczy. Dotąd przyznawaliśmy stypendia w różnych dziedzinach sportowych takich, jak piłka nożna, koszykówka, futbol amerykański, i pomyśleliśmy: dlaczego nie mielibyśmy ich także przyznać za to”¹⁸. Zdanie Melchera wyraża w prosty sposób zmianę postrzegania, która zachodzi w społeczeństwie amerykańskim: gracz to już nie dziwak i wyrzutek, ale człowiek realizujący pasję, która może stać się jego profesją.

Gracz — to brzmi dumnie?

Artykuł ten miał na celu zarysowanie ewolucji pozycji społecznej gracza komputerowego od Comic Book Guya (lub gorzej) do zarabiającego milion dolarów rocznie profesjonalisty. Ten pierwszy jest zamknięty w swoim prywatnym świecie wraz z nie-

¹⁷ Serwis YouPron, <http://www.cnn.com/id/102236929> [dostęp: 18 maja 2015].

¹⁸ M. Mahardy, *League of Legends becoming an official collegiate sport*, <http://uk.ign.com/articles/2014/06/19/league-of-legends-becoming-an-official-collegiate-sport> [dostęp: 18 maja 2015].

licznymi, podobnymi mu zapaleńcami, z którymi dzieli pasję, ale i niechęć do otaczającej go rzeczywistości. Internalizuje stereotyp, którego jednocześnie nienawidzi, przez co nie lubi też zbytnio samego siebie.

Drugi to gwiazda, osoba znana, która realizuje kolejną wersję *American Dream*. Jest zamożna, ciągle młoda i tysiące fanów chce ją naśladować. Robi to, co kocha.

Ten drugi wizerunek nie jest w Polsce rozpowszechniony. Pomysł, żeby przyznawać stypendium za wyniki e-sportowcom, spotkałby się z niedowierzaniem i poślizgiwym pukaniem w głowę. Jeszcze w zeszłym roku duży ogólnopolski dziennik pozwolił sobie na artykuł stygmatyzujący i stereotypizujący całą grupę graczy jako mizoginistycznych młodzieńców, niezdolnych do nawiązywania normalnych kontaktów z kobietami, a przez to mentalnych gwałcicieli. A jednak w najwyższej lidze rozgrywek *League of Legends Championship Series* na Europę jedna z 10 drużyn złożona jest tylko z Polaków, a kilku innych naszych rodaków gra w międzynarodowych drużynach w tej samej lidze. Wysokość ich zarobków nie odbiega od zarobków graczy z Ameryki i jest dwucyfrową wielokrotnością polskiej średniej krajowej. To musi pobudzić wyobraźnię i wpłynąć w końcu na wizerunek gracza komputerowego. Być może potrzeba, aby zaczęli oni odnosić sukcesy na miarę polskich pokerzystów, spośród których Dominik Pańka, a z nim jego zagrania i sukcesy w cyklu European Poker Tour, regularnie goszczą na łamach największych serwisów informacyjnych, mimo że poker jest w Polsce właściwie nielegalny. Trudno przewidzieć, jak dużo czasu potrzeba na zmianę wizerunku gracza, ale też trudno wątpić, że prędzej czy później ona nie nastąpi.

Is this really sport? How e-sports become professional and what becomes of it

Summary

The article is an attempt to analyze gamers as a social group in Poland. That group has been stigmatized and partly excluded, which led to its withdrawal to privacy and lack of presence in public.

The author tries to analyze the change in perception of gamers in public, and ponders about the circumstances which led the gamer scene to shift from hobbyists to partly professionals. He analyzes the profit possibilities that emerged in MMOs and e-sports with the expansion of internet.

The analysis leads the author to the conclusion that e-sports are becoming professional sports now, which allows gamers to fully fulfill themselves and their goals in public space.