

Marta Rukat

ORCID: 0000-0001-6108-6328

Uniwersytet Warmiński-Mazurski w Olsztynie

<https://doi.org/10.26881/ae.2022.19.04>

Gry cyfrowe i e-sport jako istotny komponent życia współczesnej młodzieży

Wprowadzenie

Sport w Internecie? Jeszcze kilkanaście lat temu niemal absurdem wydawało się zestawianie ze sobą tych dwóch rzeczywistości. Przecież Internet to siedzenie w pokoju przy komputerze/tablecie, a sport jest tego przeciwieństwem. Owszem, ćwiczenia w parku, na sali gimnastycznej, w basenie czy siłowni – ale uprawianie sportu online? Z założenia bowiem: „Sportem są wszelkie formy aktywności fizycznej, które przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane wpływają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach” (ustawa z dnia 25 czerwca 2020 r. o sporcie, tekst jedn.: Dz. U. z 2022 r., poz. 1599, art. 2 ust. 1, dalej: ustawa o sporcie).

Status prawny e-sportu do niedawna pozostawał nieuregulowany tak w Polsce, jak i w wielu innych państwach. Jednak 12 września 2017 r. weszła w życie zmiana art. 1 ustawy o sporcie, na mocy której ustalono status sportów elektronicznych jako sportu – dodano ustęp 1a mówiący, że za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego (ustawa o sporcie, art. 2 ust. 1a).

Tematyka e-sportu przyciąga uwagę badaczy różnych dyscyplin, a w literaturze przedmiotu od wielu lat toczy się dyskusja na temat tego, czym tak naprawdę jest e-sport. Kontrowersje wzbudza chociażby terminologia, za pomocą której opisuje się to nowe zjawisko społeczno-kulturowe; nie ma także wciąż zgody w kwestii

tego, czy aktywność fizyczną e-sportowców w ogóle można określić mianem aktywności ruchowej w rozumieniu kultury fizycznej.

Upraszczając, moglibyśmy powiedzieć, że e-sport oznacza po prostu profesjonalne zawody graczy komputerowych. Nieco szerszą definicję proponuje Mirosław Filiciak, wskazując, że są to „zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening (opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki)” (Filiciak 2006: 76), a istotą tego typu gier jest rywalizacja prowadząca do określonych rezultatów, na podstawie których można wyłonić zwycięzcę i pokonanego – indywidualnego gracza bądź drużynę. Trzeba jednak zaznaczyć, że choć każdy e-sport immanentnie wiąże się z grami cyfrowymi, polega bowiem na graniu w gry, to nie każde granie można uznać za e-sport. W grach niekiedy skupiamy się na rozrywce, natomiast w e-sporcie zawsze najważniejszy jest właśnie pierwiastek rywalizacji (Filiciak 2006: 76). Pozostawiamy jednak na marginesie dywagacje nad tym, co e-sportem jest, a co nim nie jest, aby skupić się na głównym celu niniejszego artykułu i podjąć próbę odpowiedzi na pytanie, co sprawia, że zarówno gry cyfrowe, jak i cała branża e-sportowa stały się jedną z najpopularniejszych aktywności współczesnej młodzieży.

Gry cyfrowe i e-sport – zarys historii

Historia e-sportu, ściśle związana z historią gier komputerowych, rozpoczyna się w 1972 r. w laboratorium na Uniwersytecie Stanforda, gdzie zorganizowano pierwszy turniej gier wideo, przeznaczony jednak tylko dla studentów i pracowników naukowych. Rywalizowali oni ze sobą, grając w strzelankę *Spacewar*, a nagrodą dla zwycięzcy była roczna prenumerata magazynu „Rolling Stone”. Ważną datą jest również rok 1980, kiedy to firma Atari wykupiła licencję na dystrybucję gry stworzonej przez Japończyka Tomohiro Nishikado – *Space Invaders* (SI) – strzelanki polegającej na niszczeniu kolejnych fal kosmitów przy użyciu działa (i zbieraniu w ten sposób jak największej liczby punktów). Gra okazała się tak popularna, że niemal każdy chciał w niej spróbować swoich sił i stać się najlepszym graczem, a gdy zapowiedziano pierwsze zawody w SI, zgłosiło się do nich ponad 10 tys. graczy. Zwycięzca otrzymał w nagrodę automat z grą *Missile Command* wart 2 tys. dolarów. Koniec lat 70. i początek 80. XX w. nazywany jest „złotym wiekiem” gier komputerowych, ponieważ w tym właśnie czasie wręcz lawinowo rosła popularność gier służących do gry zarówno na komputerach osobistych, jak i konsolach oraz automatach wrzutowych.

Natomiast w latach 90. dostęp do komputerów stacjonarnych i Internetu stał się bardziej powszechny, dzięki czemu rywalizacja w grach komputerowych toczyła się już na poziomie światowym. I choć możliwości były nadal ograniczone, to „jednak był to początek prawdziwych pojedynków i rywalizacji, w których gracz mógł zmierzyć się nie tylko z kolegą z podwórka” (Stanisławski 2021). Dla popularyzacji takich

rozgrywek istotny okazał się turniej Nintendo World Championships w 1990 r., w którym główne nagrody były na ówczesne czasy imponujące: 10 tys. dolarów, samochód, 40-calowy telewizor i złote trofeum. Koniec lat 90. wiąże się także z premierami gier, które są niezmiennie popularne do dzisiaj: *Doom* (1993), *Warcraft II* (1995), *Quake* (1996), *StarCraft* (1998) czy *Counter-Strike* (1999). Na fali ich popularności zaczęły powstawać firmy zajmujące się organizowaniem imprez e-sportowych.

Przełom w historii e-sportowych rozgrywek nastąpił na początku XXI w. Stale rosnąca popularność i mnogość gier cyfrowych oraz swobodny dostęp do sieci internetowej sprawiły, że rywalizacja w elektronicznym świecie przestała być traktowana jedynie rozrywkowo i podejmowana przez amatorów. Również pule nagród w zawodach gamingowych „zaczęły [wówczas] osiągać sumy, dzięki którym dla części graczy pro-gaming stał się podstawowym źródłem dochodów” (Witkowska 2016: 246). E-sport w tym okresie zyskał coraz większą popularność na całym świecie. Powstały wielkie organizacje e-sportowe, takie jak: ESL (Electronic Sports League), ESEA (E-Sports Entertainment Association League) czy MLG (Major League Gaming), zorganizowano pierwsze edycje popularnych do dziś turniejów, które często były transmitowane przez stacje telewizyjne, niebagatelne też znaczenie dla rozreklamowania środowiska sportów elektronicznych miały serwisy streamingowe – zwłaszcza Twitch.tv.

W Polsce wielkim świętem graczy były targi gier Warsaw Games Week, organizowane w latach 2015–2019, jak również Poznań Game Arena, odbywające się corocznie na Międzynarodowych Targach Poznańskich w latach 2004–2009 oraz od 2012 r., a które w 2023 r. odbędą się już po raz dziewiętnasty. Wydarzenia te przyciągają zróżnicowaną publiczność – nie tylko e-sportowców i prawdziwych zapaleńców, lecz także przysłowiowych „niedzielnym graczy” i dzieci. O skali rozwoju e-sportu w Polsce świadczy choćby oglądalność takich wydarzeń, jak wskazuje Marcin Prościak, np. „największa w Polsce impreza e-sportowa Intel Extreme Masters Katowice 2017 osiągnęła oglądalność 46 milionów widzów” (Prościak 2018: 232).

Popularność i prestiż e-sportowych rozgrywek przyciągają uwagę także światowych władz w sporcie. W Azji, gdzie e-sport rozwija się najprężniej, podczas XVIII Igrzysk Azjatyckich zorganizowanych w 2018 r. w Indonezji rozgrywki e-sportowe były dyscypliną pokazową, ale w kolejnym roku oficjalnie już rywalizowano o medale w tej dyscyplinie podczas Igrzysk Azji Południowo-Wschodniej na Filipinach. Do e-sportu pozytywnie odniósł się również Międzynarodowy Komitet Olimpijski. Przed igrzyskami w Tokio w 2021 r. organizacja ta powołała do życia wirtualną imprezę pod nazwą „Olympic Virtual Series”, określając ją jako „nowe, unikalne cyfrowe doświadczenie olimpijskie, które ma na celu zwiększenie bezpośredniego zaangażowania nowych odbiorców w dziedzinie sportów wirtualnych [i które] zachęca do uprawiania sportu i promuje wartości olimpijskie, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży” (Palar 2023). Główna idea łączenia świata sportu

tradycyjnego z wirtualną rywalizacją dała niewątpliwie możliwość zaangażowania się w ruch olimpijski – gracze, siedząc wygodnie w swoich domach, mogli stać się zawodnikami i konkurować w pięciu e-sportowych dyscyplinach: żeglarstwie, kolarstwie, baseballu, sportach motorowych i wioślarstwie.

Branża e-sportowa w Polsce i na całym świecie rozwija się w ostatnich latach niesamowicie szybko i nic nie wskazuje na to, by miało się to zmienić. Wręcz przeciwnie – powstają coraz większe turnieje, które przyciągają coraz większe inwestycje i finanse oraz grupy kibiców. Z pewnością e-sport będzie nadal zyskiwać na popularności, i to w zawrotnym tempie, co zresztą wynika z olbrzymiej popularności samych gier.

Przyczyny popularności gier cyfrowych i e-sportu wśród młodzieży

Gry cyfrowe stanowią nieodłączną część współczesnego świata mediów. Sięga po nie coraz więcej osób na całym świecie, nie tylko młodych, nie tylko w celach rozrywki czy odpoczynku – dla wielu stały się one bowiem także sposobem na życie. Określane przez wielu badaczy jako fenomen, gry stały się nieodzownym elementem współczesnej kultury. Ogromne zainteresowanie e-sportem, rosnące z każdym rokiem, przyczynia się do jego coraz bardziej dynamicznego rozwoju na całym świecie. Jak wskazuje Gunnar Schrage, „dwucyfrowe stopy wzrostu, wyprzedane stadiony, miliony widzów i nagrody pieniężne w wysokości kilku milionów euro wyraźnie pokazują, że e-sport dawno temu przestał być jednak wyłącznie marginalnym fenomenem” (Schrage 2019). Nie jest więc zaskoczeniem to, że wielu młodych ludzi marzy o dołączeniu do potężnej e-sportowej rodziny.

Znalezienie odpowiedzi na pytanie o przyczyny tak ogromnej współcześnie popularności gier cyfrowych i e-sportu nie jest jednak łatwe, ponieważ można tu wskazać wiele przyczyn. Wśród młodych użytkowników gier komputerowych część z nich gra w taki sposób, że gry przynoszą im wiele korzyści – zdobywają dzięki nim wiedzę, nawiązują nowe znajomości i podtrzymują dotychczasowe, niejednokrotnie rozpowszechniają za ich pomocą także swoją wirtualną twórczość. Są jednak i tacy, dla których gry stanowią jedynie formę ucieczki od świata realnego, a korzystanie z nich nasila się niekiedy do tego stopnia, że może negatywnie wpływać na funkcjonowanie w świecie realnym – jak twierdzi Sylwester Bębas: „siła gier komputerowych budzi entuzjazm lub rozpala gniew, mobilizuje do działania lub powstrzymuje [...], oddziałuje na myśli, wolę i uczucia [...], ma więc swoje dobre i złe strony” (Bębas 2013: 79). Z socjologicznego punktu widzenia gry cyfrowe przeznaczone są przede wszystkim dla młodzieży, natomiast grupa docelowa całej branży e-sportowej to osoby poniżej 40. r.ż. Jak wynika z licznych badań, oprócz osób grających okresowo, okazjonalnie i dla zabawy, istnieje również kategoria graczy, którzy przed monitorem komputera spędzają wiele godzin (Zapendowska 2013: 267).

Badacze wskazują, że „gracze oraz profesjonalści związani ze światem gier wyraźnie rozróżniają granie amatorskie/okazjonalne (nazywane przez nich *casualowym*, od ang. *casual*) od grania profesjonalnego” (Dębski, Bigaj 2020: 155). Zarówno bowiem zawodowi gracze, jak i osoby debiutujące w rozgrywkach e-sportowych podkreślają, że na trening gamingowy trzeba poświęcić wiele godzin każdego dnia. Przywołują oni nawet regułę Malcolma Gladwella, dziennikarza i pisarza, który opierając się na badaniach K. Andersa Ericssona, stwierdził, że w celu osiągnięcia poziomu mistrzowskiego w dowolnej dziedzinie, należy zaliczyć 10 tys. godzin praktyki w tej dziedzinie. Jeśli podzielimy tę liczbę godzin przez pięć lat, to okaże się, że trzeba grać w gry komputerowe 5,5 godziny codziennie i, co istotne, „nie może to być luźna gra dla zabawy, a faktyczna rywalizacja oparta o strategię i konieczność podejmowania decyzji z graczami na takim samym lub wyższym poziomie” (Klimowicz 2017a). Duże znaczenie w takim treningu przypisuje się również obserwacji i wszechstronnej analizie własnej gry po zakończonych rozgrywkach.

Niewątpliwie gry cyfrowe są „swoistym odbiciem młodzieżowego stylu życia oraz wyrazem panującej mody i trendów wśród dzieci i młodzieży” (Bębas 2013: 80). Na wzrost zainteresowania grami i e-sportem wpływa zarówno presja ze strony rówieśników, jak i coraz łatwiejszy dostęp do sprzętu (możliwość grania na telefonach komórkowych, konsolach, laptopach i komputerach stacjonarnych) i większa łatwość jego użytkowania. Granie w gry nie jest też już zjawiskiem marginalnym, dotyczy bowiem przede wszystkim osób w okresie adolescencji. Potwierdziły to badania przeprowadzone w 2018 r. przez Kantar Millward Brown, z których wynika, że największą grupę wiekową mającą styczność z grami online, aktywną bądź pasywną, tworzą osoby w wieku 15–17 lat (87%), zarazem niewiele mniejsza jest grupa osób w wieku 18–24 lat (71%) (Lutostański 2020).

Gry komputerowe silnie oddziałują również na kontekst społeczny, w którym funkcjonują, granie ma bowiem duże znaczenie w organizacji życia codziennego graczy i w ich kontaktach społecznych, przyczyniając się do zmiany wzorców komunikacji międzyludzkiej. I choć do grania w gry cyfrowe nie jest konieczna obecność drugiego człowieka, to jednak rosnąca popularność gier cyfrowych i e-sportu wynika przede wszystkim z tego, że odpowiadają one potrzebom aktywnego, rzeczywistego uczestnictwa w kulturze. Zmaganie się z grą cyfrową w pojedynkę spotyka się coraz rzadziej i dotyczy przeważnie początkujących graczy, natomiast najbardziej popularne gry sieciowe angażują całe grupy czy nawet wewnątrznie ustrukturyzowane internetowe swoiste klany graczy (Urbańska-Galanciak 2009: 239–240). Jak pisze Jan Zygmunt Szeja: „gra w grupie bywa najważniejszą motywacją do uczestnictwa w danej grze. Gra bez klanu jest często wprost niemożliwa, zwłaszcza po osiągnięciu wyższych poziomów” (Szeja 2008: 149).

Gry e-sportowe należy więc postrzegać jako aktywność społeczną, a nie izolującą od społeczeństwa. Elektroniczne rozgrywki uspołeczniają swoich użytkowników, podobnie zresztą jak to się dzieje w tradycyjnym sporcie, gdyż tworzą wspólną płaszczyznę do nawiązywania kontaktów z innymi użytkownikami. Często też praktykuje

się „granie towarzyskie”. To normalne i zdrowe zachowania dla dorastającej młodzieży, zwłaszcza w sytuacjach, gdy konkurowanie z rówieśnikami utożsamiane jest ze społecznym statusem i uznaniem. Chęć rywalizowania i zwyciężania należą do najczęstszych powodów angażowania się w gry, a rywalizacja z lepszymi od siebie stanowi jedno z cenniejszych doświadczeń, jakie gracz może zdobyć. Ponadto gry cyfrowe dają takie same szanse każdemu użytkownikowi i eliminują wszelkie bariery fizyczne, nie dyskryminując nikogo. Co więcej, rywalizacja *fair play* i uczenie się zasad współpracy z innymi są nie mniej ważnymi wymogami w wielu gatunkach gier e-sportowych niż umiejętności grania.

Zarówno dla graczy-amatorów pretendujących do grona profesjonalistów, jak i dla zawodowych e-sportowców bardzo istotna jest odpowiednia organizacja codziennego życia, tj. takie balansowanie pomiędzy światem wirtualnym i światem rzeczywistym, które przyniesie wymierne korzyści. Niestety często gracze, zwłaszcza początkujący, zaniedbują sferę życia pozaekranowego, ignorując konieczność właściwego odżywiania się, wykonywania regularnych ćwiczeń fizycznych, zapewnienia sobie odpoczynku, w tym odpowiedniej ilości snu, rozwijania hobby czy dbania o relacje towarzyskie w świecie realnym. Badacze wskazują jednak, że „wielu graczy niedbających o to wcześniej, przechodzi przemianę po wejściu na profesjonalny poziom” (Klimowicz 2017a). Najlepsi gracze e-sportowi ściśle przestrzegają harmonogramów dotyczących nie tylko cyfrowej rozgrywki, lecz także takich elementów codzienności w świecie rzeczywistym, jak: korzystanie z siłowni, wysiłek fizyczny, przestrzeganie diety i dbanie o odpowiednią jakość snu. Dla dorastającej młodzieży dodatkową motywacją do zachowania równowagi między światem realnym i wirtualnym stanowią gaming house’y, w których odbywają się e-sportowe obozy przygotowawcze, gdyż wielu młodych graczy marzy o trenowaniu w takich miejscach, co jeszcze bardziej podnosi prestiż i atrakcyjność e-sportu.

Elektroniczne rozgrywki są interesujące dla wielu internautów również ze względu na interakcyjność przekazu komputerowego. Polega ona przede wszystkim na wzajemnej wymianie informacji pomiędzy graczami, w związku z czym wymaga zachowania stosunków partnerskich, wzajemnej wymiany informacji oraz obustronnej aktywności komunikacyjnej, w której na przemian jest się nadawcą i odbiorcą (Gawrysiak, Mańkowski, Uchański 1998: 8). Gracz obserwuje świat wirtualny, ale może też tworzyć w nim obrazy, wątki, sytuacje i uczestniczyć w nich – sprawuje bowiem kontrolę nad przebiegiem akcji.

Aktywność komunikacyjna graczy jest szczególnie ważna w masowych grach komputerowych. W e-sportowych grach drużynowych stanowi wręcz niezbędną umiejętność, nad którą zarówno zespół, jak i każdy zawodnik musi samodzielnie stale pracować. Mariusz Klimowicz uważa, że „Celem powinna być umiejętność jak najdokładniejszego opisanie aktualnej sytuacji wokół siebie oraz idealna synchronizacja ruchów w grze. Chociażby w *Counter-Strike’u* na najwyższym poziomie komunikacja może okazać się czynnikiem, który zadecyduje o zwycięstwie” (Klimowicz 2017a). Z kolei Mariusz Filiciak zaznacza, że rozmowy, które „stanowią

najistotniejszą część aktywności w środowiskach MMOG – w e-sportach zostają ograniczone do minimum” (Filiciak 2006: 135). Nie powoduje to wszakże zubożenia komunikacji w elektronicznie kreowanych światach, a jedynie przeniesienie jej w dużej mierze poza samą rozgrywkę.

Jak słusznie zauważył Mark Griffiths, twórcy gier komputerowych wykorzystują przede wszystkim zasadę zróżnicowanych wzmocnień, wiedząc, że na różne typy osób oddziałują odmienne wzmocnienia – zarówno te o charakterze wewnętrznym (np. pobicie własnego rekordu, pokonanie kolegi, obecność w „lidze mistrzów” czy perfekcyjne opanowanie urządzenia), jak i te o charakterze zewnętrznym (podziw rówieśników) (Griffiths 2004: 43). Ponadto zadowolenie z gier jest pozytywnie skorelowane m.in. z celami wyznaczonymi w grze, dostępnością automatycznych wyników, obecnością efektów akustycznych, losowym charakterem gry i wpływem szybkości reakcji na wyniki (Malone 1981: 333–369).

Użytkownicy gier cyfrowych korzystają z nich niezwykle chętnie, ponieważ mogą w ten sposób sprawdzić swoje umiejętności i otrzymać za nie natychmiastową nagrodę, a uzyskując bezpośredni pozytywny rezultat, chcą próbować na nowo i wciąż poprawiać swoje osiągnięcia, wyniki i statystyki. Ponadto kluczowe znaczenie mają dwie charakterystyczne cechy gier: personalizacja, czyli indywidualne traktowanie gracza, oraz nagroda stanowiąca istotę gry – ten bowiem, kto przejdzie dany etap, zostaje nagrodzony dostępem do wyższego poziomu (Danowski, Krupińska 2007: 30). Jak twierdzi również Iwona Ulfik-Jaworska, „podczas korzystania z gier komputerowych pojawia się bardzo silna identyfikacja użytkownika z bohaterem gry, co również stanowi podstawowe źródło przyjemności dla gracza” (Ulfik-Jaworska 2005: 66). Gracz może bowiem wykreować danego bohatera, określając jego cechy i wyposażając w odpowiednie przedmioty. Wszystkie te cechy postaci mogą też w trakcie rozgrywki się rozwijać, dzięki czemu będzie miała ona niemal nieograniczone możliwości działania w wykreowanej wirtualnej rzeczywistości. Gracz natomiast, widząc swoją postać, całkowicie się jej poświęca i wciela się w nią; jest tak bardzo pochłonięty grą, bo chce przeważać nad przeciwnikami, chce czuć siłę (Białaszek 2011: 83).

Niezwykła atrakcyjność gier cyfrowych wiąże się też z tendencjami demokratyzującymi, charakterystycznymi dla państw pozostających pod wpływem cywilizacji Zachodu. Gry bowiem, jak twierdzi Szeja, „umożliwiają działanie, a nie należy zbyt wiele się upierać przy tym, iż jest ono pozorne: skutki takich działań są duże i wpływają na innych członków społeczeństwa, co nie zawsze da się powiedzieć o czynnościach w tzw. świecie rzeczywistym. Na pewno też nęcąca, zwłaszcza dla młodzieży, jest możliwość zachowań prawie dowolnych, bez ograniczeń, restrykcji i innych objawów represyjności społeczeństwa nie-sieciowego” (Szeja 2008: 149). Od kilku lat stale zwiększa się grono osób, które mogą utrzymywać się wyłącznie z gry na najwyższym poziomie – „na dodatek nie mówimy tu o skromnych kwotach, a kontraktach opiewających na kilkanaście, kilkadziesiąt i kilkaset tysięcy dolarów za rok gry” (Klimowicz 2017b). I z pewnością to właśnie kwestie finansowe

rozpalają umysły młodych adeptów e-sportu i czynią całą branżę tak nęcącą, bo choć o najwyższe sumy walczą jedynie ci najlepsi, to jednak profesjonalne granie przynosi każdemu wymierne finansowe korzyści².

Nieodłącznie związana z popularnością e-sportu jest popularność samych graczy. Są oni często „celebrytami i wzorami dla młodych graczy” (Dębski, Bigaj 2020: 155), tworzą od podstaw swoje *community*, zyskując dzięki temu możliwość osiągania dodatkowych korzyści. I choć w Polsce gracze nie są jeszcze tak sławni jak np. w Korei Południowej, gdzie zawody e-sportowe zajmują stałe miejsce w ramówce publicznej telewizji, to jednak „gwiazdy e-sportu urastają do rangi idoli niczym gwiazdy piłki nożnej” (Przywara 2016).

Wymienione wyżej cechy sprawiają, że zarówno gry cyfrowe, jak i e-sport są atrakcyjne i niezmiennie popularne wśród młodzieży. I choć e-sportem rządzą często zarówno inne motywacje, jak i inne cele, to – jak twierdzi Szeja – „bardzo ważną i zupełnie oczywistą przyczyną popularności gier [...] jest to, że są... grami” (Szeja 2005: 5).

Pozytywne aspekty uczestnictwa młodzieży w elektronicznych rozgrywkach

Nie ulega wątpliwości, że współcześni nastolatkwie należą do generacji, która dorasta w otoczeniu nowych technologii. Jednak ogromna ilość czasu spędzanego przy komputerze nie musi być stracona. Fascynację grami można wykorzystać chociażby do nauki, gry bowiem mogą: „spełniać fundamentalne cele aktywnego i krytycznego uczenia się, a więc tak ważnych w dzisiejszych czasach umiejętności jak analityczne myślenie, praca drużynowa, rozwiązywanie problemów, czy podzielność uwagi” (Błaszkiwicz 2011/2012: 14). Wszystkie te cechy są pożądane u profesjonalnych graczy – niejednokrotnie grający muszą analizować, współpracować, planować, wykorzystywać zdobyte doświadczenie, by rozwiązać problem i osiągnąć cel, co pozwala nastolatkom na naukę radzenia sobie z trudnościami i szukania skutecznych rozwiązań. Dzięki graniu w gry cyfrowe można stale poszerzać wiedzę z różnych dziedzin, kształtować swoje umiejętności i zainteresowania, tym samym formując poglądy i postawy wobec życia (Bednarek 2002: 147–148).

Gry internetowe mają także wiele innych zalet, ważnych z punktu widzenia uprawiania e-sportu, m.in.: „stymulują procesy umysłowe, skłaniają do myślenia asocjacyjnego, korzystnie wpływają na intuicję i myślenie hipotetyczne, wspomagają koordynację wzrokowo-ruchową, są bezstronnymi nauczycielami, obdarzonymi niewyczerpaną cierpliwością, uwalniają od emocji, mogą być użytecznym

² W jednym z najbardziej prestiżowych turniejów e-sportowych na świecie Fortnite World Cup w 2019 r. Amerykanin Kyle „Bugha” Giersdorf wygrał w finałach solo nagrodę w wysokości 3 mln dolarów.

narzędziem nauki, oferują natychmiastową nagrodę” (Laniado, Pietra 2006: 65). W literaturze często podkreśla się pozytywny wpływ gier cyfrowych na spostrzegawczość i skrócenie czasu reakcji na bodźce (Ulfik-Jaworska 2005: 88). Ponadto gry można wykorzystywać do zwiększania zdolności motorycznych i przestrzennych.

Anna Wach zauważa, że „gry komputerowe są także środkiem transmisji kultury, ponieważ ich scenariusze odwołują się do literatury klasycznej, czerpią z bogactwa mitologii i historii oraz wykorzystują najnowsze dokonania naukowe” (Wach 2000: 30). Fabuła niektórych gier może zatem zachęcić młodych ludzi do czytania i poszukiwania informacji – gry mogą rozbudzić zainteresowanie historią świata, geografiami, starożytnymi kulturami i stosunkami międzynarodowymi. To jednak, czy funkcjonujący w skomputeryzowanym świecie nastolatek będzie odtwórcą czy też twórcą tej kultury, zależy przede wszystkim od przygotowania go do odbioru informacji: „jeżeli podejdziesz do zagadnienia gier komputerowych w sposób racjonalny, na pewno wyniesie z nich wiele umiejętności intelektualnych, mających ogromne znaczenie dla niezależnego i skutecznego funkcjonowania w życiu zawodowym i społecznym” (Laszkowska 2001: 37). Trzeba zaznaczyć więc, że gry cyfrowe nie muszą być wcale określane jako „edukacyjne”, aby rozwijać u młodych ludzi wiedzę i zainteresowania, gdyż ta cecha jest immanentnie w nich zawarta.

Gry mogą być stymulatorem myślenia twórczego, gdyż skłaniają do formułowania hipotez, kojarzenia bliskich cech zjawisk i rzeczy, odkrywania, przewidywania, tworzenia analogii, upraszczania niejasnych i złożonych zjawisk, wnioskowania. Najbardziej korzystne dla rozwoju myślenia twórczego są gry z kanonu gatunków popularnych w e-sportowych rozgrywkach: problemowe – strategiczne i symulacyjne, mające charakter „dywergencyjny, bądź konwergencyjny, gdyż grający w nie użytkownik często musi dokonywać określonego wyboru swojego postępowania” (Laszkowska 2001: 37). Takie gry umożliwiają graczom wcielenie się w rolę badacza, który rozwiązuje problemy w sposób systemowy bądź kartezyjański (Siemieniecki 1995: 12). Grający stawiają sobie również cele i wyzwania, które mogą osiągnąć dzięki swoim umiejętnościom i zdolnościom, w ten sposób zarazem stymulują twórcze myślenie (Laszkowska 2000: 9–30). Potwierdzają to badania opublikowane w „Creativity Research Journal”, które wykazały związek między niektórymi grami komputerowymi a kreatywnością. Uczestnicy eksperymentu grali w grę *Minecraft* z instrukcją lub bez, oglądali program telewizyjny lub grali w wyścigi samochodowe. Okazało się, że ci, którzy grali bez instrukcji, wykonywali kolejne zadania z największą kreatywnością, prawdopodobnie właśnie dlatego, że mieli największą swobodę samodzielnego myślenia podczas gry (ParentZone 2022).

Innym elementem gier cyfrowych mającym wpływ na rozwój twórczego myślenia jest problem podejmowania decyzji i wybór określonej ścieżki działania. Wach wskazuje, że to przede wszystkim gry strategiczno-ekonomiczne uczą planowania, podejmowania właściwych decyzji i przewidywania ich konsekwencji oraz pobudzają wyobraźnię i uruchamiają logiczne myślenie (Wach 2000: 31). Decyzje gracza, często silnie nacechowane emocjonalnie, przygotowują go jednak do podejmowania

ważnych decyzji w życiu realnym, gdyż nastolatek funkcjonujący w społeczeństwie informacyjnym „będzie zmuszony do wykazania się samodzielnością, otwartością oraz działaniem twórczym” (Siemieniecki 1998: 86).

Gry cyfrowe mogą także rozwijać wyobraźnię przestrzenną. Liczne badania dowodzą, że u młodych ludzi grających w gry komputerowe lepiej rozwijają się pewne ważne pod tym względem umiejętności niż u ich niekorzystających z gier rówieśników (Mikołajko 2002: 69).

Znamienną cechą gier jest również ich interaktywność. Ten rodzaj interakcji „jest wymianą znaczeń, ciągiem wzajemnie na siebie wpływających dyspozycji użytkownika i reakcji urządzenia; jest to dynamiczny proces, w którym człowiek i maszyna reagują nawzajem na swoje zachowania, stwarzając niepowtarzalną i znaczącą sytuację” (Wałaszewski 2002: 404). Ponadto większość gier: „umożliwia dowolny wybór poziomu trudności i dostosowanie go do swoich możliwości, dzięki czemu gracz ma możliwość wygrywania. Wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości, a porażki są ujmowane w kategorii błędu i przedstawiane w sposób nie raniący, z jednoczesną możliwością ich poprawiania. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i sprawczości, a także pobudzanie wyobraźni” (Braun-Gałkowska 1997: 61).

Inna cecha – fikcyjność – oferowana przez gry cyfrowe i ich wyimaginowany świat, alternatywny wobec otaczającej rzeczywistości, również może być zaletą. Przyjmując wyznaczoną dla siebie w grze rolę, gracze biorą udział w fikcyjnej wirtualnej rzeczywistości i w ten sposób gry mogą stać się narzędziem samopoznania, świadomego wyboru ekspresji tego, co w człowieku piękne i dobre, jak i innych cech, które sam użytkownik chce przekazać. Pozwalają projektować i realizować swoje potrzeby samorealizacji, rozwijając zarówno kreatywność, jak i techniczne umiejętności.

Uprawianie e-sportu sprzyja rozwijaniu umiejętności przywódczych, takich jak przekonywanie i motywowanie innych oraz mediowanie w sporach. Gracze przyjmują role liderów, ale też często się nimi wymieniają z pozostałymi uczestnikami rozgrywki, w zależności od tego, kto dysponuje określonymi umiejętnościami, potrzebnymi w danej sytuacji. Można zatem stwierdzić, że gry cyfrowe oferują młodym ludziom rzadką okazję do uczestniczenia, a czasem przewodzenia w zróżnicowanym zespole, w którym nie ma znaczenia wiek, jeśli tylko gracz może poprowadzić drużynę do zwycięstwa.

Kończąc rozważania na temat pozytywnych aspektów uczestnictwa młodzieży w elektronicznych rozgrywkach, należy wspomnieć jeszcze o dwóch istotnych kwestiach. Po pierwsze, na fali popularności gier cyfrowych i e-sportu coraz więcej szkół oferuje uczniom klasy o profilu e-sportowym – z autorskimi programami nauczania przystosowanymi do szkolenia specjalistów z takich dziedzin e-sportu, jak: administracja e-turniejów, organizacji e-sportowych czy dziennikarstwa e-sportowego. Również wyższe uczelnie o profilu sportowym prowadzą innowacyjne kierunki studiów, na których w sposób kompleksowy można zdobyć

niezbędne kompetencje do pracy w branży sportów elektronicznych. Po drugie, nie można zapomnieć też o tym, że e-sport został oficjalnie uznany za konkurencję medalową na XIX Igrzyskach Azjatyckich w Hangzhou w 2022 r. (niestety przesuniętych o rok z powodu pandemii koronawirusa) – a to druga największa impreza multisportowa na świecie, ustępująca tylko igrzyskom olimpijskim. Zawodnicy walczyli w ośmiu konkurencjach/dyscyplinach: *League of Legends*, *Hearthstone*, *Dota 2*, *Street Fighter V*, *Arena of Valor*, *Dream Three Kingdoms 2*, *FIFA* i *PUBG Mobile*. To przełomowe wydarzenie, podczas którego e-sport zadebiutował jako oficjalny sport medalowy. Pasjonaci e-sportu upatrują również szansy na włączenie elektronicznych rozgrywek do programu igrzysk olimpijskich, które odbędą się w 2032 r. w australijskim Brisbane. Międzynarodowy Komitet Olimpijski bowiem, starając się m.in. przyciągnąć młodszą publiczność, do dyscyplin już na igrzyskach w Paryżu w 2024 r. zdecydował się zaliczyć zmagania m.in. w takich konkurencjach, jak breakdance, wspinaczka sportowa, surfing oraz skateboard.

Podsumowanie

„Granie w gry cyfrowe to czynność, która na stałe wpisała się w szkolne i domowe przestrzenie, miejsca publiczne, a nawet w świat szeroko rozumianego sportu. Realizacja ogólnoswiatowych zawodów i konwentów graczy, powstawanie specjalnych edukacyjnych kierunków związanych z e-sportem, najnowsze polskie sukcesy w produkcji gier czy wreszcie sam rozwój światowego rynku growego każą przypuszczać, że świat gier cyfrowych w najbliższej przyszłości ulegnie gwałtownemu rozwojowi” (Dębski, Bigaj 2020: 8). Świat gier cyfrowych stale ewoluuje w różnych kierunkach, a sama „kultura gier komputerowych to już nie tylko typowy dla artefaktów kultury popularnej główny nurt (ang. *main stream*), ale i rynki gier poważnych (ang. *serious games*) oraz niezależnych (ang. *indie games*)” (Gałuszka 2017: 72). Ciągłym przeobrażeniem ulega także socjodemograficzna kategoria graczy, jak wskazują bowiem badacze można zauważyć powszechny trend starzenia się użytkowników gier, przy jednoczesnym utrzymywaniu się popularności gier cyfrowych wśród dzieci i młodzieży. Na przestrzeni ostatnich lat obserwujemy również zróżnicowanie graczy pod względem płci – dawniej przeważali licznie gracze płci męskiej, obecnie zaś niemal połowa grających to kobiety. Aktywnymi i biernymi użytkownicy gier cyfrowych i e-sportu są zatem zarówno dzieci i młodzież, osoby w średnim wieku, jak i seniorzy (Bomba 2014: 242–245).

Świat gier cyfrowych i e-sportu oferuje wiele korzyści, w tym możliwość zrobienia kariery w branży e-sportu i zarabiania milionów dolarów, co oczywiście pociąga wielu młodych ludzi. Angażowanie się w e-sportowe rozgrywki może być bezpiecznym i nieskomplikowanym sposobem na rozładowanie napięcia związanego z trudami codziennego życia. Można zaryzykować też stwierdzenie, że granie w gry cyfrowe to nie strata czasu, a nawet że jest ono przydatne – to hobby,

podobnie jak granie w piłkę, szachy czy jakiegokolwiek inne aktywności. Nie ma przecież nic złego w poświęcaniu się takim zainteresowaniom. E-sport to jednak również wyjątkowa przestrzeń, która z hobbistycznej, dzięki pasji i zaangażowaniu, może stać się sposobem na życie.

Sporty elektroniczne kreują świat powtarzalny, niestawiający życiowych wymagań, który naturę życia sprowadza do mechanizmu opartego na zasadzie „walcz i zwyciężaj”. Nic więc dziwnego, że godziny spędzone w wirtualnej przestrzeni są współcześnie tak popularną aktywnością i stałym komponentem codzienności młodzieży. Racjonalnie wykorzystywane gry cyfrowe mogą przynieść wiele dobrego, gdyż uczą podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów, rozwijają umiejętność przewidywania działań, rozbudzają ciekawość i nowe zainteresowania, wzbogacają wyobraźnię, przyczyniają się do aktywnego angażowania we własne uczenie się, pobudzają zarówno aktywność osobistą, jak i zbiorową. Gry otwierają więc wiele różnorodnych dróg, trzeba jednak pamiętać, by zbyt pośpiesznie ich nie wartościować, bowiem – ostatecznie – jest to nowy świat, który oprócz licznych korzyści może nieść ze sobą również rozmaite zagrożenia.

Literatura

- Bednarek J., 2002, *Media w nauczaniu*, Warszawa: Mikom.
- Bębas S., 2013, *Patologie społeczne w sieci*, Toruń: Wydawnictwo Edukacyjne „Akapit”.
- Białaszek O., 2011, *Gry komputerowe – szanse i zagrożenia* [w:] *Internet. Szanse i zagrożenia. Materiały I Międzynarodowej Studenckiej Konferencji Naukowej*, red. E. Czarnecki, S. Kowalski, A. Schulz, Płock: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Płocku.
- Błaszkiwicz R., 2011/2012, *Gry komputerowe na poważnie*, „Nauczanie Początkowe”, nr 1.
- Bomba R., 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Braun-Gałkowska M., 1997, *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog”, nr 9.
- Bruch T., 2018, *E-sport – zagrożenie czy zbawienie?*, <https://www.worldmaster.pl/e-sport/e-sport-zagrozenie-czy-zbawienie/> [dostęp: 13.02.2022].
- Danowski D., Krupińska A., 2007, *Dziecko w sieci*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Dębski M., Bigaj M., 2020, *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Filiciak M., 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Gałuszka D., 2017, *Gry wideo w perspektywie edukacji pozaformalnej i formalnej*, „Państwo i Społeczeństwo”, nr 3.
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., 1998, *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa: Wydawnictwo Iskry.
- Griffiths M., 2004, *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, tłum. A. Sawicka-Chrapkiewicz, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Klimowicz M., 2017a, *Kariera zawodowego e-sportowca*, <https://polskiesport.pl/kariera-zawodowego-e-sportowca/> [dostęp: 14.04.2022].
- Klimowicz M., 2017b, *E-sport od podstaw. Kompendium wiedzy dla początkujących. Część 1: O dyscyplinach i zawodnikach ogółem*, <https://polskiesport.pl/e-sport-od-podstaw-kompendium-wiedzy-dla-poczatkujacych/> [dostęp: 14.04.2022].
- Laniado N., Pietra G., 2006, *Gry komputerowe, Internet i telewizja. Co robić, gdy nasze dzieci są nimi zafascynowane*, tłum. J. Partyka, Kraków: Wydawnictwo eSPe.
- Laszkowska J., 2000, *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 7.
- Laszkowska J., 2001, *Pierwiastek twórczości w grach komputerowych*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 4.
- Lutostański M., 2020, *Wiek fanów esportu w Polsce – wyniki badania. Seria encyklopedyczna*, <https://brief.pl/wiek-fanow-esportu-w-polsce-wyniki-badania-seria-encyklopedyczna/> [dostęp: 11.03.2022].
- Malone T.W., 1981, *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*, „Cognitive Science”, vol. 5 (4).
- Mikołajko A., 2002, *O pożytkach z gier komputerowych*, „Edukacja i Dialog”, nr 3.
- Palar S., 2023, *The Olympic Virtual Series*, <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know> [dostęp: 18.04.2022].
- ParentZone, 2022, *What are esports? What do parents need to know?*, <https://parentzone.org.uk/article/what-are-esports-what-do-parents-need-know> [dostęp: 19.05.2022].
- Prościak M., 2018, *Wpływ rozwoju sceny e-sportowej na pokolenie młodych – na wybranych przykładach gier MOBA* [w:] *Wspomaganie rozwoju kompetencji diagnostycznych nauczycieli*, red. B. Niemierko, M.K. Szmigel, Kraków: Grupa Tomami.
- Przywara E., 2016, *Dostał 15 tys. dol., bo grał online. Ile naprawdę zarabiają esportowcy?*, <https://spidersweb.pl/2016/05/esport-zarobki.html> [dostęp: 13.05.2022].
- Schrage G., 2019, *„Ale to nie jest sport!” – trzy główne nieporozumienia dotyczące esportu* <https://www.media.daimler.pl/ale-to-nie-jest-sport—trzy-glowne-nieporozumienia-dotyczace-esportu/> [dostęp: 20.03.2022].
- Siemieniecki B., 1995, *Komputer w kształceniu humanistycznym – zarys problemów*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne”, nr 8.
- Siemieniecki B., 1998, *Kognitywistyka i media. Obszary cywilizacyjnych zagrożeń i możliwości*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji”, nr 1.
- Stanisławski O., 2021, *Historia e-sportu – czym jest, jak powstał i dlaczego jest tak popularny?*, <https://geex.x-kom.pl/lifestyle/histora-e-sportu-czym-jest-jak-powstal-dlaczego-jest-popularny/> [dostęp: 15.03.2022].
- Szeja J.Z., 2005, *Jakie są przyczyny popularności gier komputerowych*, „Nowa Polszczyzna”, nr 4.
- Szeja J.Z., 2008, *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5).
- Ulfik-Jaworska I., 2005, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Urbańska-Galanciak D., 2009, *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Ustawa z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie, tekst jedn.: Dz. U. z 2022 r., poz. 1599.
- Wach A., 2000, *Gry komputerowe szansą edukacji jutra?*, „Edukacja Medialna”, nr 1.

- Wąlaszewski Z., 2002, *Interaktywność gier komputerowych* [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Witkowska M., 2016, *Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych*, „Homo Ludens”, nr 1 (9).
- Zapendowska J., 2013, *Rzeczywistość w nowych grach komputerowych* [w:] *Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym. Wybrane patologie społeczno-wychowawcze w cyberprzestrzeni*, red. A. Andrzejewska, J. Bednarek, S. Ćmiel, Józefów: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej im. Alcide De Gasperi.

Streszczenie

W artykule przedstawiono zagadnienie angażowania się młodych ludzi w gry cyfrowe oraz e-sport. Głównym celem rozważań jest próba odpowiedzi na pytanie: co sprawia, że gry komputerowe i e-sport są tak dla nich atrakcyjne? Przywołano tu definicje e-sportu i zarys jego dziejów, główną część rozważań poświęcając na analizę różnych aspektów atrakcyjności gamingu, istotnych przede wszystkim z perspektywy adolescentów.

Słowa kluczowe

e-sport, gry komputerowe, gry cyfrowe, młodzież, korzyści

Summary

Digital games and e-sport as an important component of contemporary youths' lives

The main subject of the article is a phenomenon of involving young people into digital games and e-sport and its leading aim is searching for an answer to question about what makes computer games and e-sport so attractive to the youth of today? The article presents definition aspects of e-sport, describes e-sport's history and analyses different aspects of gaming's attractiveness, which are significant from the viewpoint of adolescents and are important component of their lives. The benefits of playing computer games and individuals devoting themselves to e-sport entertainments is also analysed.

Keywords

e-sport, computer games, digital games, youth, benefits