

## Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy\*

**ABSTRACT.** Felczak Mateusz, *Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy* [Electronic sport and its media interfaces]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 217–228. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.14>.

This paper provides an overview of changes on the electronic sports information circuit in the period from 2012 to 2022. The research here focuses on visual components of e-sports events, especially games' GUIs and interactive elements of the digital platform interfaces that provide technological scaffolding for e-sports broadcasts (such as Twitch). The analysis is conducted from the software studies perspective, with the StarCraft franchise as a chief example of the phenomena assessed in the paper. The findings presented in this study stem from the juxtaposition of divergent modes of interaction between the viewers, players and e-sports media professionals, which are subsequently confronted with the computational rules of e-sports games' mechanics.

**KEYWORDS:** e-sports, interface, Twitch, streaming, StarCraft

Zjawisko e-sportu, czyli sportu elektronicznego, łączy w sobie dwie rozbieżne praktyki uczestnictwa w kulturze gier: jedna z nich zakłada maksymalne, indywidualne zaangażowanie w rozgrywkę, druga zaś opiera się na pozornie pozbawionym sprawczości przyglądaniu się, jak grają inni. To napięcie towarzyszy każdemu wydarzeniu o charakterze e-sportowym, od lokalnych eliminacji rozgrywanych w małej kafejce internetowej aż po masowe wydarzenia transmitowane na żywo przez wiodące platformy cyfrowe. W książce *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, jednym z pierwszych kompleksowych opracowań dotyczących sportu elektronicznego, był on traktowany jako rozwinięcie oddolnego ruchu, który choć stopniowo podlegał formalizacji i profesjonalizacji, to jednak wciąż w dużej mierze opierał się na nieodpłatnej pracy osób zaangażowanych w jego popularyzację[1]. Od czasu wydania tej publikacji e-sport wyewoluował w kierunku określonego modelu tworzenia i konsumpcji treści związanych z rywalizacyjnym wymiarem gier cyfrowych. Rozwój sportu elektronicznego jako medialnego widowiska polegającego na śledzeniu relacji z tego, jak grają inni, wiąże się bezpośrednio z rozwojem platform cyfrowych – przede wszystkim Twitch.tv, czyli popularnego serwisu streamingowego.

Celem artykułu jest prześledzenie zmian, jakie zaszły na przestrzeni ostatniej dekady w zakresie modelowania przekazu dotyczącego

\* Praca powstała w ramach realizacji projektu badawczego o nr. 2019/32/C/HS2/00614 finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki.

[1] T.L. Taylor, *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Massachusetts 2012.

treści e-sportowych. Jest to temat bardzo obszerny, ponieważ obejmujący nie tylko wydarzenia masowe, lecz także działalność pojedynczych, choć wpływowych twórców treści (osób grających – tzw. streamerów). Ze względu na wciąż dość niewielką liczbę publikacji naukowych dotyczących e-sportu i dostępnych w języku polskim przyjęcie nieco szerszej perspektywy wydaje się uzasadnione. W artykule skupię się przede wszystkim na aspektach wizualnych sportu elektronicznego, ponieważ to ten obszar pozwala przyrzeć się politykom interfejsów graficznych zarówno najpopularniejszych e-sportowych tytułów, jak i cyfrowych platform, które pośredniczą w produkcji i rozpowszechnianiu relacji z rozgrywek. Materiały wykorzystane w artykule obejmują przedział od 2012 do 2022 r. i zostały wyselekcjonowane ze względu na liczbę subskrybentów poszczególnych kanałów (w przypadku platformy Twitch) oraz rangę wydarzeń e-sportowych. Ramą teoretyczną przeprowadzanych w tekście analiz jest perspektywa zorientowanych kulturoznawczo studiów nad oprogramowaniem (*software studies*), co umożliwi połączenie refleksji dotyczącej cyfrowych reguł przeprowadzania i relacjonowania widowisk e-sportowych z regułami opracowywanymi na podstawie już istniejących systemów obiegu informacji, takich jak media strumieniowe czy platformy pełniące funkcję agregatów treści (np. Reddit czy fora internetowe). Jednym z celów analizy wymienionych w tekście wybranych relacji e-sportowych było zestawienie ze sobą następujących porządków: z jednej strony porządku zasad interakcji sieciowej między widzami, osobami grającymi a profesjonalistami zajmującymi się relacjonowaniem e-sportowych zmagania, z drugiej zaś – porządku informatyczno-interfejsowego, dostrojonego do mechaniki konkretnego tytułu. Wybór narzędzi opisu studiów nad oprogramowaniem pozwoli nieco dokładniej przyrzeć się udziałowi technologii cyfrowych w kształtowaniu medialnego obrazu e-sportów i ukazać uwikłania sportów elektronicznych w globalne sieci obiegu cyfrowej rozrywki.

Porządek omawianych w tekście zagadnień przedstawia się następująco: w pierwszej kolejności omawiane są podstawowe kwestie definicyjne związane ze sportami elektronicznymi, a także główne kierunki studiów nad problematyką e-sportową w obiegu akademickim. Następnie pojawia się część poświęcona szeroko rozumianym interfejsom, które stanowią kluczowy element każdego wydarzenia e-sportowego. Przedmiotem szczegółowej analizy przedstawionej w kolejnej części tekstu jest studium przypadku relacji z e-sportowych turniejów *StarCrafta II* – tytułu, którego e-sportowa popularność od ponad dekady utrzymuje się na relatywnie wysokim poziomie.

## Definicje i stan badań

Jedną z najczęściej przywoływanych w obiegu anglojęzycznym definicji sportu elektronicznego jest ta sformułowana przez Juho Hamariego i Maxa Sjöbloma. Głosi ona, że e-sport to „forma sportu, którą w głównych jej aspektach umożliwiają systemy elektroniczne; dane wejściowe wprowadzane przez graczy i ich drużyny oraz dane wyjściowe

są w e-sporcie zapośredniczone przez interfejsy człowiek-komputer” [2]. W takim ujęciu e-sportu dostrzec można skupienie na technologiach cyfrowych jako głównym elemencie określającym ramy tego zjawiska – komputer czy konsola spełniałyby przede wszystkim funkcję urządzeń przetwarzających fizyczną i intelektualną aktywność osób grających na informację zwrotną w postaci tego, co możliwe jest do przekazania za pośrednictwem graficznego interfejsu użytkownika. Hamari i Sjöblom związani są z fińskim ośrodkiem badań nad gamifikacją, czyli adaptacją rozwiązań stymulujących „zaangażowanie i przyjemność” związane z graniem do „aktywności pozagrowych”, co odbywa się za pomocą przenoszenia elementów gier do „różnych typów systemów i usług” [3]. Ich propozycja definicji sportu elektronicznego mieści się w granicach wyznaczonych przez paradygmat gamifikacyjny: ważna jest nie tyle sama gra i jej szczegółowy przebieg, ale zbudowany wokół niej system medialny, który działa jak wysoce selektywny pas transmisyjny prezentujący wybrane, potencjalnie ciekawe i medialnie nośne fragmenty rozgrywki oraz zapośredniczonej przez systemy informatyczne interakcji między zawodnikami. Takie ujęcie sportu elektronicznego warto zestawzić z definicją zaproponowaną przez Nicholasa Taylora, który już w 2016 r. zaobserwował, że „e-sporty wiążą się z rozgrywaniem gier jako formy aktywności sportowej motywowanej udziałem publiczności, realizowanej z pomocą działań promocyjnych, infrastruktury nadawczo-odbiorczej, socjoekonomicznych struktur drużynowych, zawodów, lig oraz cielesnej aktywności samych graczy” [4]. Dla amerykańskiego badacza istotnym kontekstem rozwoju e-sportów są polityki nadzorowania i śledzenia (*surveillance*) aktywności profesjonalnie zaangażowanych osób grających; stąd też obszerne wyliczenie w definicji najważniejszych elementów medialnego spektaklu, bez których e-sport byłby tylko jednym z możliwych trybów rozgrywki, nie zaś oddzielnym fenomenem kulturowym.

Sport elektroniczny i ewolucję związanych z nim wizualnych konwencji prezentowania rozgrywki, osób grających oraz towarzyszącej im oprawy medialnej będą analizował z uwzględnieniem obu powyższych perspektyw. Z jednej strony faktem jest, że właśnie na przecięciu polityk interfejsowych poszczególnych platform decyduje się o tym, co ze skomplikowanego, przeprowadzanego w czasie rzeczywistym i multiekranowego doświadczenia wielu osób pokazane ma być szerszej publiczności. Z drugiej strony znaczący udział w ewolucji e-sportu jako doświadczenia niebagatelne znaczenie mają uczestniczący w nim ludzie – od personelu odpowiedzialnego za profesjonalny komentarz

[2] J. Hamari, M. Sjöblom, *What Is ESports and Why Do People Watch It?*, „Internet Research” 2017, nr 27(2), s. 211–232. Jeśli nie oznaczono inaczej, cytaty z języka angielskiego przytacza się w tłumaczeniu autora.

[3] J. Koivisto, J. Hamari, *The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research*, „International Journal of Information Management” 2019, nr 45, s. 192.

[4] N. Taylor, *Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports*, „Convergence” 2016, nr 22(2), s. 116.

w przypadku większych turniejów po anonimowych uczestników i uczestniczki na czacie.

Sport elektroniczny był już przedmiotem refleksji akademickiej z perspektywy ekonomicznej[5], tożsamościowej i wspólnotowości[6] oraz medioznawczej[7]. Inicjatywy zrzeszające zainteresowanych i zainteresowane e-sportem od strony naukowej, takie jak Esports Research Network (ERN), stanowią platformę dyskusji m.in. dla osób związanych z psychologią, dietetyką, kognitywistyką i naukami o zarządzaniu. W języku polskim ukazały się przede wszystkim prace pozycjonujące sport elektroniczny wobec teorii sportu[8], co w pewnym sensie można potraktować jako zapowiedź późniejszego zwrotu korporalnego w anglojęzycznych publikacjach na ten temat, uwzględniającego fizyczny wymiar aktywności związanych z graniem na profesjonalnym poziomie[9]. Tematyka e-sportowa w polskim piśmiennictwie naukowym stanowi też często przyczynek do ogólnych rozważań na temat kultury gier, zwłaszcza w ujęciu historycznym[10]. Jeśli chodzi o platformę streamingową Twitch, to również w kontekście rodzimym pojawiły się próby rozpoznania jej roli w rozwoju sportu elektronicznego jako medialnego widowiska[11].

## Interfejsy

W perspektywie zorientowanych kulturoznawczo studiów nad oprogramowaniem interfejsy definiuje się jako platformy łączące podstawę sprzętową, oprogramowanie oraz użytkowników[12]. Są to więc swoiste punkty wprowadzania i wymiany informacji, a graficzne interfejsy użytkownika stanowią tylko jeden z możliwych sposobów

[5] M.R. Johnson, J. Woodcock, *Work, Play, and Precariousness: An Overview of the Labour Ecosystem of Esports*, „Media, Culture and Society” 2021, nr 43(8), s. 1449–1465; V.-M. Karhulahti, *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, „Physical Culture and Sport, Studies and Research” 2017, nr 74(1), s. 43–53; C. Steinkuehler, *Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play*, „Games and Culture” 2020, nr 15(1), s. 3–8.

[6] H. Xue, J.I. Newman, J. Du, *Narratives, Identity and Community in Esports*, „Leisure Studies” 2019, nr 38(6), s. 845–861; Y. Seo, *Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of Esports*, „Journal of Business Research” 2016, nr 69(1), s. 264–272.

[7] N. Taylor, op. cit.; T.L. Taylor, *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton – Oxford 2018.

[8] Zob. A. Stępnik, *E-Sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1(1), s. 213–222; A. Dąbrowski, *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Spoleczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobaccki, Poznań 2011.

[9] T. Kari, V.-M. Karhulahti, *Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, nr 8(4), s. 53–66; M. Sjöblom, J. Macey, J. Hamari, *Digital Athletics in Analogue Stadiums: Comparing Gratifications for Engagement between Live Attendance and Online Esports Spectating*, „Internet Research” 2019, nr 30(3), s. 713–735.

[10] Zob. T. Sahaj, *Od rekreacji do e-sportowej profesjonalizacji. Kulturowo-społeczne aspekty gier elektronicznych*, „Rocznik Lubuski” 2021, nr 47(2), s. 23–42; T. Michaluk, K. Pezdek, *Rozproszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach*, [w:] *Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki*, red. J. Kłosiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, Częstochowa 2016.

[11] M. Szóstakowski, J. Winiarski, *Analiza zachowań i motywacji widzów rozgrywek e-sportowych oraz ich percepcja jakości platformy streamingowej video game live Twitch*, „Współczesna Gospodarka” 2022, nr 14(2/S), s. 11–27.

[12] *Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, Cambridge – Massachusetts 2008, s. 149.

ustanawiania tego typu połączeń. Przyglądając się spektaklom e-sportowym, łatwo można ulec wrażeniu absolutnej dominacji wizualności nad wszelkimi innymi kanałami komunikacji; wszystko jest przecież zapośredniczone przez szereg ekranów, a kamery nakierowane na ciała osób grających pokazują je często w kawałkach – tak, by związek między poszczególnymi aktywnościami a tym, co dzieje się w grze, był jak najbardziej widoczny dla widzów. Zbliżenia na wydającego polecenia kapitana drużyny *Counter-Strike: GO* czy dłonie zawodniczki w nadzwyczaj sprawny sposób operujące myszką i klawiaturą w *StarCraftie* układają się w zapis fragmentarycznej mozaiki interakcji i przepływu informacji między poszczególnymi systemami: od zawodnika do interfejsu gry, przez przetwarzanie informacji między komputerami graczy, aż po wycinek rozgrywki wybrany do transmisji na żywo publiczności online i/lub na miejscu danego wydarzenia. Profesjonalni zawodnicy i zawodniczki rzadko decydują się na całkowitą rezygnację z uczestnictwa w medialnym spektaklu platformy Twitch czy innych form transmitowania rozgrywki w czasie rzeczywistym. Poza transmisjami z turniejów ich obecność na wiodących platformach tworzenia, dystrybucji i konsumpcji wizualnych treści e-sportowych manifestuje się też w okazjonalnych bądź regularnych transmisjach w ramach prywatnych kanałów. Owa prywatność jest jednak dość umowna – e-sportowcy zobowiązani są w kontraktach sponsorskich do promowania określonych treści, a ich zachowanie na wizji bywa przedmiotem skrupulatnej analizy agend dyscyplinarnych poszczególnych drużyn i organizacji e-sportowych. Oprócz wymogu utrzymywania wysokich standardów *fair play* profesjonalści muszą liczyć się z daleko idącymi konsekwencjami związanymi z wygłaszaniem opinii na temat e-sportowego biznesu. Kiedy Yiliang Peng, szerzej znany pod pseudonimem Doublelift zawodnik *League of Legends*, zdobył się na publiczny komentarz dotyczący spadku zainteresowania rozgrywkami LCS (League Championship Series – północnoamerykańska dywizja *League of Legends*), został ukarany zawieszeniem możliwości udziału w komentowaniu oficjalnych streamów z meczów tej organizacji. Ciągła obecność medialna zapośredniczona przez interfejsy graficzne nie tylko wystawia osoby związane z e-sportem na widok publiczny, lecz także stanowi wygodne narzędzie kontroli nad zachowaniami i sposobami użycia przez zawodników programów (w tym przede wszystkim gier), których właścicielami są *de facto* wielkie korporacje pokroju Riot Games, Activision Blizzard czy Valve. Co istotne, e-sportowy biznes w ciągu ostatniej dekady rozwijał się przy dużym udziale neoliberalnych narracji na temat sukcesu, wzrostu i relatywnie niskich barier wejścia[13]. Sport elektroniczny przedstawiany był w dyskursie biznesowym jako wielka szansa dla młodych ludzi, którzy nie boją się zaryzykować

[13] J.I. Newman et al., *Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy*, „Communication and Sport” 2022, nr 10(2), s. 241–270.

i zainwestować w spełnienie marzeń o pracy w sektorze gamingowym. Obecnie pokłosiem tych narracji jest wciąż mocno sprekaryzowany e-sportowy rynek pracy, w którym kultura zarządzania organizacjami nie pozwala na wypracowanie stabilnych warunków zatrudnienia i zrównoważonego rozwoju nawet dla osób odnoszących sukcesy na najwyższym światowym poziomie, czego ilustracją jest choćby historia aktywności polskiej zawodniczki *League of Legends* Olimpij Cichosz, zmuszonej do kilkukrotnej zmiany drużyny w czasie swojej profesjonalnej kariery.

Wobec wymuszonej rynkowo przez ekonomię uwagi nieustannej obecności medialnej profesjonalnych e-sportowców<sup>[14]</sup> wyjątkowego znaczenia nabierają polityki i strategie pokazywania/zakrywania, usku-tecniane również przez same osoby grające i transmitujące rozgrywkę np. przez platformę Twitch<sup>[15]</sup>. W ramach wydzielonych kanałów na tej platformie odbywa się swoisty performance: wygląd zewnętrzny osoby grającej czy wewnątrz pomieszczenia, w którym się znajduje, dostępne w trybie ciągłym za pośrednictwem kamery odgrywają ważną rolę w uzupełnieniu wizualnego przekazu zajmowanego przez większość ekranu transmisji, na którym wyświetlana jest rozgrywka. Praca włożona w przygotowanie takich materiałów jest nie tylko pracą powiązaną z prezentacją wysokiego poziomu gry, lecz także pracą afektywną: utrzymywaniem kontaktu z osobami na czacie, wymyślaniem interesujących scenariuszy transmisji czy gotowością do szybkiego reagowania na zmienne nastroje widzów<sup>[16]</sup>.

Niesłabnąca od dekady popularność e-sportowych gier drużynowych (jak *League of Legends*, *Counter Strike* czy *DOTA*, by wymienić tylko te największe) wiąże się z dużym wyzwaniem dla osób projektujących wydarzenie e-sportowe. Nawet gry, w których kompetytywnie wykorzystywany jest tryb 1v1 (jedna osoba przeciwko jednej osobie) – jak będący podstawą wielu zawartych tu obserwacji *StarCraft* – zmuszają do sięgnięcia po narzędzia z jednej strony umożliwiające selekcję najważniejszych ekranowych wydarzeń, z drugiej strony zaś czyniące rozgrywkę maksymalnie czytelną dla przeciętnego widza, również niezaznajomionego z danym tytułem. Rozwiązania mające uspołnić zakres informacji prezentowanych w czasie transmisji dotyczą często interfejsu graficznego – jak np. propozycja wprowadzenia paneli pełniących funkcje swoistych „desek rozdzielczych” wyświetlanych na bieżąco i równoległe z widokiem z rozgrywki<sup>[17]</sup>. Takie i podobne metody mają na celu zniwelowanie wizualnego skomplikowania

[14] M. Johnson, J. Woodcock, op. cit.

[15] S.L. Anderson, *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.Tv and Video-game Streams*, „Game Studies” 2017, nr 17(1), <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (dostęp: 1.11.2022).

[16] M.R. Johnson, *Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming*, „Games and

Culture” 2021, nr 16(8), s. 1001–1020; N.B. Guarriello, *Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies*, „New Media and Society” 2019, nr 21(8), s. 1750–1769.

[17] S. Charleer et al., *Real-Time Dashboards to Support Esports Spectating*, „CHI PLAY 2018 – Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play” 2018, s. 59–71.

sposobów przekazywania informacji, muszą więc być każdorazowo dostosowane do konkretnego tytułu: w *League of Legends* pojawiłaby się zatem informacja o aktualnych „słabych punktach” postaci osoby grającej, a w *Counter Strike: Global Offensive* – dane dotyczące dystrybucji zasobów (złota) między członkiniami drużyny[18].

Postępujące rozpowszechnienie technik modelowania profesjonalnej obecności e-sportowców w sieci łączy się z motywowanymi odgórnie staraniami o jak największą atrakcyjność wizualno-informacyjną widowisk e-sportowych. Część narzędzi modyfikujących interfejsy platform strumieniowych coraz mocniej integruje je z interfejsami growymi, nie tylko w tytułach o potencjale e-sportowym. Możliwość podejrzenia na życzenie ekwipunku postaci osoby grającej czy sprawdzenia jej aktualnej pozycji w rankingu za pośrednictwem zintegrowanego z interfejsem odnośnika to przykłady konsekwentnej polityki platformy Twitch, która „przechwytuje” funkcjonalności znane z innych programów, serwisów czy usług i integruje je w ramach swojego wewnętrznego ekosystemu informacyjnego[19]. Ewolucja zasad regulujących obieg e-sportowych treści w ramach najpopularniejszych platform cyfrowych konsekwentnie zmierza w kierunku łączenia systemów medialnych poprzez konkretne funkcjonalności ich interfejsów. Od opcji skomponowania krótkiego klipu z relacji na żywo i umieszczenia go w innych mediach społecznościowych, aż po zintegrowane sposoby płatności za subskrypcje konkretnych kanałów, interfejsy graficzne głównych mediów e-sportowych spełniają ważną funkcję kontrolującą przepływ treści – zarówno materiałów VOD zawierających relacje z głównych turniejów, jak i fanowskiej twórczości paraliterackiej realizowanej w ramach czatów.

Jeśli można wskazać jedną franczyzę, która najwydatniej przyczyniła się do popularyzacji sportu elektronicznego w jego najbardziej medialnej odsłonie, to byłyby to prawdopodobnie *StarCraft*. Jego popularność w Korei Południowej już na początku XXI w. przekładała się na trwałą biznesową współpracę ze stacjami telewizyjnymi (jak MBC Game czy Ongamenet), które umożliwiały szerszej widowni śledzenie zmagania zawodników skupionych w profesjonalnych ligach. Choć *StarCraft* nigdy nie cieszył się w Polsce takim zainteresowaniem jak e-sportowe tytuły z gatunków FPS czy MOBA, to Krzysztof Nalepka – uznawany za pierwszego w pełni profesjonalnego zawodnika z Polski – osiągnął ten status, grając właśnie w *StarCraft: Broodwar*, czyli pierwszą odsłonę cyklu. Ciekawym świadectwem niełatwych początków wychodzenia sportu elektronicznego z fanowskiej niszy są narracje naówczas wpływowych postaci polskiej sceny, zawarte w książce *Polski e-sport*[20].

***StarCraft II*  
a ekranowe zasady  
interakcji**

[18] Ibidem, s. 62–63.

[19] W.C. Partin, *Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance*, „Surveillance & Society” 2019, nr 17(1/2), s. 157.

[20] K. Kopańko, *Polski e-sport*, Kraków 2021.

Premiera drugiej części *StarCrafta* zbiegła się w czasie z jednym z istotnych dla zaistnienia e-sportu na rodzimym rynku wydarzeń, czyli Wielką Galą Cybersportu 2010. Jako strategia czasu rzeczywistego (RTS) *StarCraft* jest tytułem wymagającym nieustannej uwagi od osób przygotowujących relację e-sportową. Zarówno na ekranach poszczególnych graczy, jak i na ekranie relacjonującym kibicom rozgrywkę mieści się bowiem jedynie wycinek mapy będącej areną danego spotkania. O tym, który fragment pokazać na kanale relacji w czasie transmisji, decyduje z reguły jedna, odpowiedzialna wyłącznie za to osoba nazywana obserwatorem/obserwatorką. Ona sprawuje też kontrolę nad fakultatywnymi elementami interfejsu graficznego: może na przykład pokazać oglądającym panel z zestawieniem obecnych na mapie jednostek bądź wywołać ekran z tabelą informującą o tempie wydobycia surowców. Obserwatorzy powinni ściśle współpracować z osobami komentującymi rozgrywkę, których zadaniem z kolei jest jak najciekawsze i możliwie najbardziej komunikatywne przedstawienie aktualnej sytuacji w grze publiczności oglądającej relację. Co istotne, komentarz nie zawsze wiernie podąża za akcją na ekranie – w ramach przyjętych w e-sporcie konwencji, po części skopiowanych ze świata sportów niecyfrowych, dopuszczalne jest „koloryzowanie” i pomijanie w relacji tych technicznych szczegółów rozgrywki, które niekoniecznie są atrakcyjne dla oglądających dane spotkanie[21].

W kontekście studiów nad oprogramowaniem podkreśla się niekiedy specyficzną funkcję interfejsów graficznych polegającą na swoistej obietnicy zmapowania i połączenia poszczególnych uczestników danego wydarzenia cyfrowego[22]. W przypadku wydarzenia e-sportowego realizacja tej obietnicy mogłaby polegać na tym, że osoby oglądające nie tylko będą mieć możliwość aktywnego uczestnictwa w medialnym wydarzeniu (na przykład za pośrednictwem czatu), lecz także zaczną współtworzyć na bieżąco efemeryczną wspólnotę interpretacyjną. Najczęściej dokonuje się to za sprawą aktywnego wejścia w obieg tworzenia i wymiany elementów cyfrowej kultury fanowskiej w kontekście humorystycznym: klipów, memów, wyrwanych z kontekstu fragmentów wypowiedzi prominentnych e-sportowych osobowości bądź anonimowych uczestników czatu. W czasach gdy turnieje *StarCrafta* przyciągały do kanałów Twitch.tv rekordowe liczby odbiorców, istotnym kontekstem partycypacyjnego wymiaru doświadczenia e-sportowego była asymetria informacyjna realizowana właśnie za pomocą interfejsów graficznych: osoby oglądające i komentatorzy mieli więcej informacji dotyczących aktualnego stanu rozgrywki, mogli więc wytworzyć tymczasową wspólnotę opartą na antycypowa-

[21] L. Li et al., *Spontaneous, Yet Studious: Esports Commentators' Live Performance and Self-Presentation Practices*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2020, nr 4(CSCW2); L. Kempe-Cook, S. Tsung-Han Sher, N. Makoto Su, *Behind the Voices: The Practice and Challenges of ESports Casters*,

„CHI '19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings” 2019, nr 565, s. 1–12.

[22] W.H.K. Chun, *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, Cambridge – Massachusetts 2016, s. 43.



niu i komentowaniu szczególnie efektownych zagrywek zawodników, którzy w danym momencie dysponowali o wiele mniejszym zasobem informacji[23]. Realia (post)pandemiczne spowodowały przesunięcie akcentów: w wielkoskalowych (*large-scale*) turniejach *StarCrafta* publiczność jest coraz mocniej wciągana we współtworzenie relacji za pomocą interaktywnych narzędzi serwisów streamingowych, od ankiet, po możliwość „obstawiania” punktów przyznawanych za obecność na czacie w ramach quasi-hazardowych zakładów sportowych.

Chociaż od początku oficjalnych relacji z turniejów *StarCrafta* (oraz innych gier) na platformie Twitch obecna była możliwość moderowania treści wysyłanych na czacie, formalizacja reguł e-sportowej netykiety nastąpiła stosunkowo niedawno. Istniejąca od 2015 r. inicjatywa AnyKey[24] zaproponowała głównym organizacjom e-sportowym dobrowolne zobowiązanie do zachowania standardów *fair play* w zakresie nie tylko samej rozgrywki, lecz także zachowań w mediach tworzących usieciowiony, e-sportowy ekosystem. Szczegółowe regulacje w tym kontekście dotyczą przede wszystkim czatu – stale obecnego elementu interfejsu głównych platform cyfrowych udostępniających e-sportowe treści. Mimo ewolucji form interfejsu oraz metod komunikacji między osobami oglądającymi relację e-sportową, osobami grającymi a personelem obsługującym medialnie wydarzenie e-sportowe wciąż to komunikacja oparta na podstawowym interfejsie tekstowym ogniskuje w sobie główne afordancje cyfrowych platform: od głosowań na faworyta nadchodzącego spotkania, po dzielenie się łańcuchami wielokrotnie kopiowanych, humorystycznych mikrohistorii.

W czasie fazy grupowej turnieju DreamHack SC2 Masters: Atlanta 2022 organizatorzy zdecydowali się na kontrowersyjny krok dotyczący sposobu relacjonowania rozgrywki. W najbardziej emocjonujących momentach gry ekran relacji dostępnej na platformach Twitch (na żywo) oraz YouTube (format VOD) dzielił się na dwie części, pokazujące w czasie rzeczywistym fragmenty ekranów dwóch rywalizujących ze sobą osób grających. W reakcji na to rozwiązanie zdecydowana większość aktywnych na czacie osób w wymowny sposób wyrażała swoją frustrację, wynikającą z obecnego na ekranie wizualnego chaosu, a nawet fizycznie nieprzyjemnych doznań będących konsekwencją prób śledzenia frenetycznego kalejdoskopu wycinków interfejsu graficznego gry *StarCraft II*. Niezadowolenie widowni dodatkowo potęgował fakt prezentowania przy okazji tak zaaranżowanego *split screenu* logo oraz haseł reklamowych sponsora północnoamerykańskiej części turnieju – Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych (U.S. Air Force). Ta sytuacja w obrazowy sposób pokazuje ewolucję, jaką wciąż przechodzą konwencje relacjonowania wydarzeń sportu elektronicznego. Wraz ze

**Przyszłość:  
kto ustala reguły?**

[23] G. Cheung, J. Huang, *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*, [w]: „CHI ’11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human

Factors in Computing Systems”, New York 2011, s. 763–772.

[24] <https://www.anykey.org/> (dostęp: 30.09.2022).

wzrostem zainteresowania tą formą elektronicznej rozrywki pojawiają się podmioty skłonne wykorzystać e-sporty jako platformę dotarcia z odpowiednio sprofilowanym przekazem do nowych grup odbiorczych. Jeśli jedną ze znaczących zmian dla globalnego biznesu e-sportowego było przejście od sponsoringu ze strony firm bezpośrednio związanych z branżą gier (jak Razer czy ASUS) do sponsoringu ze strony globalnych francyz spżywczo-rozrywkowych (jak Red Bull GmbH), to kolejnym krokiem będzie być może postępująca integracja z głównonurtowym systemem medialnym.

Podsumowując, reguły rządzące relacjami e-sportowymi w ciągu ostatnich lat w coraz mniejszym stopniu modelowane były na podstawie interfejsów graficznych tytułów e-sportowych, a w coraz większym stopniu odzwierciedlały medialne konwencje interakcji w ramach cyfrowych platform, za pośrednictwem których były reżyserowane i upowszechniane. Interfejsy graficzne gier e-sportowych z czasem przestały stawiać tak duży opór i stanowić wyzwanie (często fizyczne) w ich opanowaniu, co udowadniają sukcesy osób, które teoretycznie przekroczyły już czas osiągania najwyższego poziomu sprawności psychomotorycznej[25]. Niemniej jednak utrzymujący się brak stabilizacji organizacyjnej i finansowej zmusza do zakończenia karier młodych zawodników i (częściej) młode zawodniczki, niemogących dostosować się do dynamicznie zmieniających się reguł rywalizacji – również o uwagę osób współtworzących system medialny sportów elektronicznych.

#### BIBLIOGRAFIA

- Anderson S.L., *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.Tv and Videogame Streams*, „Game Studies” 2017, nr 17(1), <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (dostęp: 1.11.2022)
- Charleer S. et al., *Real-Time Dashboards to Support Esports Spectating*, „CHI PLAY 2018 – Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play” 2018, s. 439–450. <https://doi.org/10.1145/3242671.3242680>
- Cheung G., Huang J., *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*, [w:] „CHI ’11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems”, New York 2011, s. 763–772. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>
- Chun W.H.K., *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, Cambridge – Massachusetts 2016
- Dąbrowski A., *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Spoleczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacki, Poznań 2011, s. 117–139
- Guarriello N.B., *Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies*, „New Media and Society” 2019, nr 21(8), s. 1750–1769. <https://doi.org/10.1177/1461444819831653>
- Hamari J., Sjöblom M., *What Is ESports and Why Do People Watch It?*, „Internet Research” 2017, nr 27(2), s. 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>

[25] V.-M. Karhulahti, *Esport Play. Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*, New York – London 2020, s. 65.

- Johnson M.R., *Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming*, „Games and Culture” 2021, nr 16(8), s. 1001–1020. <https://doi.org/10.1177/155541202111005239>
- Johnson M.R., Woodcock J., *Work, Play, and Precariousness: An Overview of the Labour Ecosystem of Esports*, „Media, Culture and Society” 2021, nr 43(8), s. 1449–1465. <https://doi.org/10.1177/016344372111011555>
- Karhulahti, V.-M., *Esport Play. Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*, New York – London 2020
- Karhulahti V.-M., *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, „Physical Culture and Sport, Studies and Research” 2017, nr 74(1), s. 43–53. <https://doi.org/10.1515/pccsr-2017-0010>
- Kari T., Karhulahti V.-M., *Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, nr 8(4), s. 53–66. <https://doi.org/10.4018/IJGCM.S.2016100104>
- Kempe-Cook L., Tsung-Han Sher S., Makoto Su N., *Behind the Voices: The Practice and Challenges of Esports Casters*, „CHI ’19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings” 2019, nr 565, s. 1–12. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300795>
- Koivisto J., Hamari J., *The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research*, „International Journal of Information Management” 2019, nr 45, s. 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Kopańko K., *Polski e-sport*, Kraków 2021
- Li L. et al., *Spontaneous, Yet Studious: Esports Commentators’ Live Performance and Self-Presentation Practices*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2020, nr 4(CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3415174>
- Michalak T., Pezdek K., *Rozproszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach*, [w:] *Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki*, red. J. Kłósiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, Częstochowa 2016, s. 55–64
- Newman J.I. et al., *Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy*, „Communication and Sport” 2022, nr 10(2), s. 241–270. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>
- Partin W.C., *Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance*, „Surveillance & Society” 2019, nr 17(1/2), s. 153–160. <https://doi.org/10.24908/ss.v17i1/2.13021>
- Sahaj T., *Od rekreacji do e-sportowej profesjonalizacji. Kulturowo-społeczne aspekty gier elektronicznych*, „Rocznik Lubuski” 2021, nr 47(2), s. 23–42. <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.03>
- Seo Y., *Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of Esports*, „Journal of Business Research” 2016, nr 69(1), s. 264–272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Sjöblom M., Macey J., Hamari J., *Digital Athletics in Analogue Stadiums: Comparing Gratifications for Engagement between Live Attendance and Online Esports Spectating*, „Internet Research” 2019, nr 30(3), s. 713–735. <https://doi.org/10.1108/INTR-07-2018-0304>
- Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, Cambridge – Massachusetts 2008
- Steinkuehler C., *Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play*, „Games and Culture” 2020, nr 15(1), s. 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Stępnik A., *E-Sport z Perspektywy Teorii Sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1(1), s. 213–222
- Szóstakowski M., Winiarski J., *Analiza zachowań i motywacji widzów rozgrywek e-sportowych oraz ich percepcja jakości platformy streamingowej video game*

- live Twitch*, „Współczesna Gospodarka” 2022, nr 14(2/S), s. 11–27. <https://doi.org/10.26881/wg.2022.2/S.02>
- Taylor N., *Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports*, „Convergence” 2016, nr 22(2), s. 115–130. <https://doi.org/10.1177/1354856515580282>
- Taylor T.L., *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Massachusetts 2012
- Taylor T.L., *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton – Oxford 2018
- Xue H., Newman J.I., Du J., *Narratives, Identity and Community in Esports*, „Leisure Studies” 2019, nr 38(6), s. 845–861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>

LINKI

<https://www.anykey.org/> (dostęp: 30.09.2022)