

# Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów

**MATEUSZ FELCZAK**

*Uniwersytet Jagielloński, Kraków*

## **Abstract**

Participatory practices of e-sports in the context of computer real-time strategy games

*Computer games belonging to the real time strategy genre (called Real Time Strategy – RTS) are still strongly represented among the titles of the potential of e-sports. The evolution of media conventions (television) shows the electronic transmission of sport had a big impact on the modification and implementation of e-sports writers' RTS specific solutions in almost all parts of the games – from the interface through the mechanisms, to the text communication tools. In recent years one can observe the stronger impact of these changes on mainstream gaming industry strategies and playing practices, which are designed and modelled on a unified, centrally-imposed key.*

**KEYWORDS:** e-sports, real time strategy games, internet television, olympics

## **1. Wprowadzenie**

Fenomen e-sportu, czyli kompetytywnego grania w gry komputerowe, w ciągu ostatniej dekady osiągnął bezprecedensowe rozmiary, co pozwala opisywać

sport elektroniczny już nie w kategoriach niszowości czy przejściowego trendu, ale pełnoprawnego zjawiska z obszaru współczesnej antropologii audio-wizualności. Tylko w samej ojczyźnie elektronicznego sportu – Korei Południowej – jego publiczność szacuje się na ok. 10 milionów osób (Godlewski, 2012, s. 33), a europejskie finały rozgrywek *League of Legends*, prawdopodobnie najpopularniejszego obecnie tytułu e-sportowego, przyciągają przed ekrany komputerów widownię dochodzącą do kilkudziesięciu tysięcy wirtualnych kibiców. Międzynarodowe turnieje, na których rywalizują zawodnicy – cyberatleci, coraz częściej zaczynają przypominać klasyczną olimpiadę. Dzieje się tak nie tylko ze względu na charakter największego wydarzenia e-sportowego (World Cyber Games), ale też z uwagi na wzajemny wpływ sposobów i konwencji społecznej mediatyzacji widowisk sportowych.

Pionierskie lata kultury e-sportu wiążą się z powstaniem pierwszych produkcji umożliwiających kompetytywną rozgrywkę dla co najmniej dwóch osób w oparciu o spójny zbiór zasad. Warunki te spełniał powstały już w 1961 roku *Spacewar!*, jednak dopiero w latach 80. XX w., erze automatowych gier zręcznościowych typu arcade, na popularności zyskały quasi-sportowe praktyki rywalizacji w oparciu o gry video. Wtedy też ludycznym potencjałem nowego medium zainteresowała się telewizja, po raz pierwszy wprowadzając na antenę relacje z rozgrywek, jak miało to miejsce chociażby w regularnie emitowanym i cieszącym się sporą popularnością programie *Starcade* (Taylor 2012, s. 5). Początek ostatniej dekady XX wieku to dominacja gier konsolowych, przyciągających nieco młodsze grono odbiorców, lecz generujących też zyski uzasadniające powstanie pierwszych międzynarodowych turniejów e-sportowych, do których zaliczały się między innymi Mistrzostwa Świata Nintendo (1990 rok). Rozwój technologii 3D oraz większa dostępność komputerów osobistych doprowadziły do renesansu e-sportowych tradycji wraz z pojawieniem się zaawansowanych gier gatunku *First Person Shooter* (*Doom* – 1993 rok, *Quake* – 1996) oraz bijatyk (*Street Fighter II* – rok 1991). Rosnąca przepustowość łączy internetowych przyczyniła się do powstania wspólnot fanowskich skupionych wokół forów i grup dyskusyjnych, coraz częściej też entuzjaści kompetytywnej rozgrywki tworzyli nieformalne, hierarchiczne ustrukturyzowane grupy treningowe – tak zwane klany.

E-sporty stanowią obecnie interesujący obszar przenikania się różnorodnych sposobów ukazywania poprzez media elektroniczne (głównie telewizję i internetowy *streaming*) coraz bardziej „wirtualnej” rywalizacji zawodników. Co ważne, metody i techniki wykorzystywane w procesie transmisji elektronicznego sportu nie są tylko wynikiem postępu technologicznego, lecz odzwierciedlają też zmieniające się paradygmaty i kulturowe przyzwyczajenia praktyk odbioru współczesnego widza. Rynek gier e-sportowych w dużej mierze składa się z tytułów będących najbardziej zbalansowanymi i dostosowanymi do roz-

grywki sieciowej realizacjami danych gatunków. Wśród obecnie najpopularniejszych i cieszących się największym poważaniem w środowisku graczy wymienić można strategię czasu rzeczywistego (RTS – *Real Time Strategy*), FPSy (*First Person Shooter*) oraz gry typu DOTA (*Defense of The Ancients*, gatunek łączący elementy strategii oraz RPG) – coraz częściej występujące pod bardziej opisowym skrótem MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dotychczas niekwestionowanym liderem w rankingach popularności była strategia *StarCraft*, gra charakteryzująca się dużym stopniem złożoności i trudności w efektywnym opanowaniu jej mechaniki.

Pośród wszystkich rodzajów gier e-sportowych skupienie się właśnie na strategiach – w szerokim rozumieniu tego słowa – pozwala na prześledzenie różnorodnych praktyk kulturowych odbioru gier komputerowych w szerszym niż e-sportowy kontekście oraz umożliwia uchwycenie z pozoru niezwiązanych z komputerową rozrywką dyskursów, które przenikają i kształtują codzienne doświadczenia wszystkich uczestników kultury audiowizualnej. Refleksja nad różnymi praktykami odbioru e-sportów, która jest tematem niniejszego tekstu, pozwoli na zarysowanie ewolucji nowego pola badań nad tą częścią kultury audiowizualnej gier komputerowych, która skupia się wokół dyskursów sportowej rywalizacji i różnych praktyk ich konstruowania i odbioru – zarówno w przypadku zawodników, jak i „zwykłych” graczy-fanów.

## 2. E-sport w kontekście praktyk odbioru sportów klasycznych

Spór o status sportu elektronicznego w perspektywie współczesnej teorii sportu można za Andrzejem Stępnikiem podsumować stwierdzeniem, że „e-sport spełnia wszystkie warunki przewidziane dla sportu [...] tym samym należy go uznać za sport” (Stępnik, 2009). Nie ma tu miejsca na szczegółowe omówienie zbioru narzędzi teoretycznych, które mogą być aplikowane do badań nad e-gamingiem, warto jednak zwrócić uwagę na postulowaną przez badaczy (Stępnik, 2009; Ming-Chi Lee, Tzung-Ru Tsai, 2010) refleksję nad jego wymiarem psychologicznym. Oprócz analizy reakcji i zachowań samych zawodników, istotna wydaje się recepcja wydarzeń sportowych z perspektywy widza entuzjasty e-sportowych zmagani, do którego skierowana jest (niekiedy bardzo bogata) ich medialna oprawa.

Ze względu na specyficzną ewolucję pojęcia e-sportu, który swoją popularność zawdzięcza głównie pasjonatom i graczom, nie zaś producentom i twórcom gier, analizę tego fenomenu na tle współczesnej (pop)kultury warto zacząć od próby jego umiejscowienia w kontekście klasycznych, zorganizowanych wydarzeń sportowych. Antropologiczna refleksja na temat specyfiki ukazywa-

nia wielkich wydarzeń sportowych – ze szczególnym uwzględnieniem olimpiady – często skupiała się na trudnościach z uchwyceniem i przekazaniem w odpowiednim medium dynamicznych, toczących się w czasie rzeczywistym rozgrywek. John J. MacAloon, znany kulturoznawca i biograf Pierre’a de Coubertina, opisywał igrzyska jako „nieredukowalne wizualnie” (MacAloon, 2010), a co za tym idzie – zatracające w zmediatyzowanym obrazie (na przykład transmisji telewizyjnej) swoją niepowtarzalną specyfikę i charakter.

Współczesna desakralizacja idei olimpijskiej daje się zaobserwować w rosnącej komercjalizacji i profesjonalizacji sportu, który z quasi-amatorskich zmagania w imię abstrakcyjnych, konstruowanych społecznie idei przemienia się w technologiczno-medyczny wyścig, w którym stawką są wielkie pieniądze. Postępująca fetyszycacja idei „profesjonalizmu” i jak najwydajniejszego wykorzystywania wszystkich dostępnych sportowcowi technik oraz metod mogących pomóc w osiągnięciu zwycięstwa, choć krytykowana na niwie sportów tradycyjnych, była istotnym czynnikiem sprzyjającym traktowaniu e-gamingu na równi z „poważnymi” zmaganiem sportowymi. Interesujące wydaje się przy tym zachowanie niektórych tradycyjnych konwencji ukazywania turniejów i olimpiad jako widowisk również w przypadku relacji z rozgrywek e-sportowych. W sporcie elektronicznym, gdzie areną zmagania jest ekran komputera, duże znaczenie ma zjawisko mapowania przestrzeni tak, by jej ukazane fragmenty układały się w spójną i ciekawą dla widza narrację. W przypadku e-sportowych gier strategicznych rola komentatorów odpowiedzialnych za relację na żywo jest ogromna – to oni bowiem, jako oficjalni obserwatorzy wewnątrz gry, na bieżąco decydują o ukazywanym w danym momencie fragmencie mapy. Innymi słowy, tak jak w telewizyjnej relacji z „klasycznej” olimpiady, zawsze obecna jest instancja selekcyjna spośród dziejących się w tym samym czasie działań zawodników potencjalnie najciekawsze i najważniejsze obszary.

W e-sporcie realizator prawie zawsze jest jednocześnie komentatorem, w przeciwieństwie do relacji telewizyjnej, w której funkcje te, najczęściej z przyczyn technicznych, są radykalnie oddzielone. Jest to jeden z dowodów na swobodną hermetyczność wszystkich gier e-sportowych: aby zrozumieć relację ze spotkania profesjonalnych graczy, należy już na wstępie mieć relatywnie dużą, w porównaniu z innymi klasycznymi sportami (jak np. piłka nożna), wiedzę na temat zasad i strategii obowiązujących w danej grze. Sport elektroniczny w pewnym sensie wyprzedza tu trendy związane z postępującą dywersyfikacją medialną sportów klasycznych – proces wtórnej produkcji oraz wymiany wiedzy przez środowiska fanowskie wpisuje się w szereg zjawisk zwanych zbiorczo „sportem usieciowionym (*networked*)” (Hutchins, Rowe, 2012).

Komentatorzy największych wydarzeń e-sportowych, choć w założeniu mają przybliżyć potencjalnemu widzowi przebieg rozgrywki, zawsze jednak

posługują się żargonem niezrozumiałym dla postronnego, niezaznajomionego z danym tytułem obserwatora. Adresatem relacji na żywo z wydarzenia e-sportowego pozostaje więc fan i gracz, osoba już wyposażona w podstawowe narzędzia metodologiczne umożliwiające kompetentny odbiór przekazu medialnego. Strategie czasu rzeczywistego stanowią wymowny przykład tego zjawiska, jako że skomplikowane taktyki wykorzystywane podczas komputerowych potyczek na wysokim poziomie wymagają niemal równie wysokich kompetencji odbiorczych od komentatora, co od widza. Znamienne jest tu implementowanie przez projektantów gier narzędzi umożliwiających łatwiejszy odbiór relacji e-sportowej, czego przykładem jest wykorzystywanie w perspektywie obserwatorów (a taki status posiadają wszyscy komentatorzy) płynnych przejść kamery między poszczególnymi fragmentami mapy. Jest to o tyle istotne, że liczba akcji wykonywanych przez każdego gracza w pojedynczym meczu np. *Starcrafta* sięga 250–300 na minutę (ang. APM – *Actions Per Minute*), co oglądane w czasie rzeczywistym bez technologicznych udogodnień wywoływałoby na ekranie odbiorcy efekt frenetycznego migotania nakładających się na siebie zrzutów z ekranu. Choć w przypadku e-sportu kultura fanowska jest bardzo silnie – również ekonomicznie – sprzęgnięta z kulturą odbioru internetowego *streamingu* rozgrywek sparingowych indywidualnych zawodników, to „nagie”, niefiltrowane przez komentatorów rozgrywki transmitowane z punktu widzenia profesjonalnego gracza (tzw. POV – point of view) zbierają nieporównywalnie mniejszą widownię niż wzbogacone o odpowiednią oprawę turnieje czy innego rodzaju „oficjalne” potyczki. Statystyki twitch.tv, największej telewizji internetowej w całości dedykowanej grom komputerowym, wskazują na stałą przewagę kanałów oficjalnych dystrybutorów oraz organizacji związanych z kulturą sieciowych gier komputerowych nad indywidualnymi *streamerami*, tak pod względem liczby subskrybentów, jak i widzów<sup>1</sup>. Coraz popularniejsze gry o potencjale e-sportowym z gatunku MOBA, do których przynależą między innymi *League of Legends* oraz *Dota*, w indywidualnych relacjach bardzo tracą na aspekcie widowiskowym, przyciągając tylko oddanych graczy chcących podpatrzeć konkretne strategie prezentowane przez upubliczniających swoje zmagania zawodników.

### 3. Nowe praktyki partycypacji i odbioru z perspektywy fanowskiej

Wciąż rosnące znaczenie sportu elektronicznego jako specyficznego zjawiska nowych mediów nie byłoby możliwe bez radykalnej zmiany statusu samej figury

<sup>1</sup> Zob. <http://stats.twitchapps.com/>, zakładka „Top Channel Trends”.

gracza, którego istotną cechą stała się chęć dzielenia się z innymi uczestnikami kultury gamingowej indywidualnie konstruowanymi interpretacjami oraz narracjami nakładanymi na rozgrywkę. Proces ten potwierdza wielokrotnie stawiana przez badaczy gier komputerowych teza, że

nie tylko projekt i produkcja gry komputerowej, ale też jej odbiór i konsumpcja muszą być uznane za aktywne działanie interpretacyjne i wydarzenie społeczne. Innymi słowy, przejawy kultury są «polisemiczne», czyli otwarte na różne odczytania dokonywane przez różnych odbiorców (różne grupy) (Raessens 2010, s. 199).

Co ważne, owa „polisemiczność” i różnorodność interpretacyjna pozwoliła w konsekwencji na wytworzenie się wyspecjalizowanej niszy w kulturze fanowskiej, zainteresowanej głównie maksymalnym wykorzystaniem mechaniki rozgrywki w konfrontacji z innym, realnie istniejącym graczem. E-sporty, jako zjawisko, którego ekonomiczne uzasadnienie zasadza się na relacji wymiany pomiędzy fanami a zawodnikami, w prostej linii zawdzięczają swą popularność takiej właśnie aktywności interpretacyjnej w odniesieniu do rozgrywki.

Rosnąca dostępność narzędzi umożliwiających swobodną wymianę wiedzy na temat gier, ze szczególnym uwzględnieniem internetowych forów i list dyskusyjnych, przyczyniła się do szybkiego rozwoju kultury fanowskiej. W jej obrębie dostrzec można dwa główne obszary „oddolnej” produkcji wiedzy: narracyjną, opartą na zgłębianiu zagadnień związanych z fabułą, oraz utylitarną, związaną z refleksją nad motywowanymi mechaniką gry warunkami zwycięstwa. Na uwagę zasługuje również specyficzny e-sportowy idiolekt graczy związany z kulturą *fair play*. Badania nad tym obszarem aktywności fanowskiej obarczone są jednak dużym ryzykiem referowania zjawisk już anachronicznych, czego przykładem może być artykuł o różnych rodzajach growych oszustów (Moeller, Esplin, Conway 2009).

Zarówno rozwój samoświadomości twórców gier, jak i postęp technologiczny branży komputerowej rozgrywki umożliwił wprowadzenie na rynek produktów o potencjale e-sportowym. Tytuły takie powinny spełniać dwa podstawowe dla tej subkategorii warunki: zagwarantowanie równych szans wszystkim graczom w jak największej kombinacji wariantów rozgrywki oraz oddanie zawodnikom pełnej kontroli nad przebiegiem spotkania, co możliwe jest poprzez zadbanie o wymiar technologiczny (odpowiednio szybkie łącze), jak i mechaniczny (wyeliminowanie niezbalansowanych statystyk jednostek czy wydarzeń losowych wewnątrz świata gry) oraz fabularny (rezygnacja z odgórnie narzucanej przez narrację zwycięskiej taktyki na rzecz jak największej swobody w podejmowaniu decyzji).

#### 4. Odbiór medialny – ekonomiczny i partycypacyjny aspekt relacji e-sportowej

Biorąc pod uwagę metody finansowania współczesnych wydarzeń e-sportowych, których ekonomika niemal w całości opiera się na wpływach z reklam wyświetlanych bądź w inny sposób obecnych w relacji medialnej, w interesie wszystkich zainteresowanych rozwojem treści kultury produkowanych przez sporty elektroniczne i ich monetyzacją jest utrzymanie jak największej widowni. Poziom rozgrywki czy przynależność gatunkowa konkretnej gry ma tu znaczenie drugorzędne. Jak zauważył Edward Castronova (2005, s. 215), „w światach PvP [zmagania gracza przeciwko graczowi – M. F.] odgórne zarządzanie nie może mieć miejsca”, a społeczność graczy sama ustala szczegółowe zasady rywalizacji, w e-sporcie nie ma bowiem nadrzędnej instancji fabuły czy sterowanego przez sztuczną inteligencję przeciwnika, lecz toczony jest starcie dwóch ludzi w świecie przedstawionym gry. Można więc stwierdzić, że to publiczność ustala reguły, wymuszając przez swoje wybory ekonomiczne modyfikacje mechaniki danej gry.

Miarą popularności danych gier sportu elektronicznego jest ich obecność na głównej scenie podczas olimpiady e-sportów, czyli rozgrywanych rokrocznie World Cyber Games. Zgodnie z medialną logiką przejętą od klasycznych, telewizyjnych relacji olimpijskich, na oficjalnych kanałach telewizji internetowych transmitujących na żywo e-sportowe zmagania w technice *streamingu* ukazywane są jedynie wybrane rozgrywki. Choć zdecydowana większość gier jest rejestrowana i udostępniana w formie VOD (*video on demand*), to jednak elektroniczny sport zdaje się powielać typowe wartościowanie: wyżej cenione jest oglądanie przebiegu meczu na żywo niż późniejsze jego odtwarzanie z udostępnionych powtórek. W Korei Południowej, pomimo jednego z największych na świecie współczynników internetyzacji społeczeństwa, e-sportowe widowiska na żywo cieszą się niesłabnącą popularnością, zapewniając ich organizatorom niebagatelne zyski<sup>2</sup>. Szczególnie w kontekście strategii czasu rzeczywistego może to być zaskakujące co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, częstą praktyką jest udostępnianie gier turniejowych w postaci plików możliwych do samodzielnego odtworzenia i przeanalizowania w obrębie medium danej gry (tzw. replays). W internecie bez trudu znaleźć można wiele dedykowanych konkretnym grom stron<sup>3</sup>,

<sup>2</sup> Zob. Raport Korea Creative Content Agency and the Ministry of Culture, Sports and Tourism pt. „2013 e-sports Survey Report”, oryginał w języku koreańskim: <<http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1820679.do?menuNo=200831>>; tłumaczenie fragmentów na język angielski: <[http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic\\_id=439092](http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=439092)>.

<sup>3</sup> Jedną z najpopularniejszych jest <[www.gamereplays.org](http://www.gamereplays.org)>.

z których można pobrać pliki w formacie możliwym do odtworzenia jedynie w przypadku posiadania zainstalowanej na dysku twardym danej gry. Praktyka ta pozwala na spokojną, bardzo szczegółową analizę rozgrywki z użyciem narzędzi dostępnych profesjonalnym komentatorom, w teorii więc tego typu informacje dla fanów e-sportów są o wiele cenniejsze niż wygłaszany na żywo komentarz ekspercki. Po drugie, wciąż obecne niedostatki technologiczne (wynikające pośrednio z daleko mniejszych nakładów finansowych niż w przypadku medialnych relacji z typowych sportów) znacząco zmniejszają komfort oglądania relacji na żywo w porównaniu do formatu VOD czy *replayu*. Popularność internetowych relacji w porównaniu z innymi formami oglądania zmagania e-sportowych świadczyć może o przewadze w środowisku fanów kultury partycypacji nad kulturą wymiany wiedzy. Choć entuzjaści sportów elektronicznych w porównaniu do kibiców zwykłych sportów zdecydowanie częściej – bo prawie zawsze – sami grają w swoje ulubione gry, to u obu tych grup można zaobserwować predylekcję do zbiorowego uczestniczenia w doświadczeniu kibicowania (por. Antonowicz, Wrzesiński, 2009, s. 116), nawet, jeśli jest to dopingowanie i uczestnictwo zapośredniczone i poddawane subiektywnej selekcji przez medium standardowej czy internetowej telewizji.

## 5. Dyskurs technologiczny – odbiór w kontekście „maszyn widzenia”

Andrzej Gwóźdź, redaktor książki *Media, eros, przemoc. Sport w czasach popkultury*, w wywiadzie udzielonym czasopismu „Ekrany” połączył zjawisko e-gamingu ze zhybrydowaną odmianą widowiska sportowego, która odwołuje się do sformułowanego przez Paola Virillia pojęcia „nowych maszyn widzenia” (ang. *vision machines*). „Maszyny widzenia” są w koncepcji francuskiego teoretyka kultury związane z koncepcją *sightless vision* – często zautomatyzowanym, zdehumanizowanym widzeniem, które nie posługuje się narzędziem wzroku, lecz technicznymi aparatami, które skutecznie zastępują, a nawet same produkują obrazy poza kontrolą czynnika ludzkiego (Virilio, 1994). Wymownym przykładem tego typu urządzenia byłaby umieszczona na ulicy kamera bezpieczeństwa, sterowana komputerowym algorytmem wykrywania twarzy. Sprzężona z obrazem wirtualnym automatyzacja widzenia pod pewnymi względami stanowi normę w grach komputerowych, gdzie program (*software*) i urządzenie wyjścia – monitor (*hardware*) współdziałając ze sobą w pełny sposób kontrolują zakres widzenia gracza i projektują w czasie rzeczywistym dostępny mu w danym momencie wirtualny mikroświat rozgrywki. Najczęściej jest to sytuacja niejako wymuszona przez zasady działania ludzkiego zmysłu wzroku – trudno wyobrazić sobie warunki, w których gracz



mógłby „wyzwolić” się spod sterującego jego percepcją reżimu gier-programów oraz podstawy sprzętowej. W przypadku komputerowych strategii czasu rzeczywistego o potencjale e-sportowym na podstawową zależność skopieczną program/urządzenie-gracz nakłada się dodatkowo nadrzędna instancja relacji telewizyjnej, posługująca się zestawem wizualnych konwencji i kodów wypracowanym na gruncie ewolucji ukazywania widowiska sportowego. W tym kontekście niebagatelne znaczenie ma sposób problematyzowania cielesności cyberatletów. Z konwencji relacji telewizyjnych organizatorzy wielkich e-sportowych imprez zapożyczają elementy takie jak np. prezentacja profesjonalnych graczy przed publicznością w otoczeniu hostess czy umieszczanie w boksach zawodników kamer rejestrujących ruchy ich rąk na klawiaturze. Skomercjalizowana relacja z wydarzenia e-sportowego prezentuje widzowi medialnie podzielone ciała cybersportowców w ciągu wyselekcjonowanych obrazów, mających ukazać wybrany, w domyśle – najbardziej atrakcyjny – fragment ich fizycznej powierzchowności w działaniu. W relacji e-sportowej nadrzędną zasadą jest swoista ekonomia obrazowa: rozgrywka transmitowana jest w czasie rzeczywistym, a całą powierzchnię ekranu wypełnia wizualizacja interfejsu i świata przedstawionego gry. W przerwie ukazywane są sylwetki komentatorów oraz publiczność, zazwyczaj wielokrotnie mniej liczna od tej zgromadzonej przed ekranami komputerów i telewizorów – co w połączeniu ze specyficznym miejscem rozgrywek, którym coraz częściej jest specjalnie przygotowana w tych celach „arena”, ma medialnie konstruować poczucie wspólnoty i specyficznego „święta sportu” – kluczowego pojęcia dla współczesnego widowiska tego typu.

Z konceptem „maszyn widzenia” wiąże się też pośrednio postępująca w ostatnich latach medykalizacja i parametryzacja e-sportów. Dyskurs fanowski coraz częściej nabiera cech wysoko specjalistycznej analizy matematycznych składowych e-sportowego spotkania, co znajduje swoje odbicie w relacjach z turniejów, na których spotykają się najlepsi na świecie zawodnicy sportów elektronicznych. Prawie panoptyczna ciekawość dotycząca najdrobniejszych szczegółów związanych z występami profesjonalnych graczy prowadzi do sytuacji, w której na głównym ekranie podczas relacji ze spotkania w grze *Starcraft II* pojawiają się okna ukazujące w czasie rzeczywistym puls zawodników oraz wykresy obrazujące aktywność ich gałek ocznych. Dane uzyskane na podstawie śledzenia obszarów uwagi wzrokowej dopiero zaczynają być naukowo opracowywane – dotychczas konstruktywne wnioski znane są jedynie z analizy grup graczy – amatorów, niezaangażowanych w aktywność e-sportową (Alkan, Cagiltay, 2007). Urządzenia mające na celu zbieranie i przetwarzanie jak największej ilości informacji dotyczących czynności oraz reakcji organizmu podczas grania mogą budzić skojarzenia ze sprzętem wykorzystywanym w praktyce medycznej specjalistycz-

nych szpitali. Choć wysokie ceny tego typu aparatury ograniczają jej zastosowanie w użytku domowym<sup>4</sup>, wśród fanów gier strategicznych wzbudzają one duże zainteresowanie. Wyraźnym przykładem technicyzacji i prób naukowego wykorzystania danych zebranych podczas grania w e-sportowe strategie komputerowe są projekty mające na celu zbadanie reakcji ludzkiego gracza w kontekście najnowszych zdobyczy kognitywistyki<sup>5</sup>.

## 6. Podsumowanie – różnorodność praktyk odbioru wobec dynamicznego rozwoju zjawiska e-sportu

Komputerowe strategie czasu rzeczywistego, od czasów przełomowej dla gatunku gry *Dune II* (1992, Westwood Studios), bazują na niezmiennych wyznacznikach genologicznych: wydobywaniu surowców, powolnej rozbudowie armii, wyrównanych szansach zróżnicowanych frakcji, obecności tzw. mapy świata. W ramach tak zdefiniowanej podstawy udało się stworzyć wiele interesujących i niebanalnych tytułów (by wymienić tu chociażby serię *Red Alert* czy *WarCraft*), wśród których część uzyskała status produkcji e-sportowych (jak *Starcraft*). Postępująca specjalizacja profesjonalnych graczy przyczyniła się do wytworzenia unikatowej, fanowskiej i wysoko specjalistycznej kultury odbioru publicznych wydarzeń o charakterze e-sportowym. Obecnie coraz częściej sami gracze i e-sportowcy stymulują powstawanie ulepszeń do gier już istniejących, bądź udzielają poparcia innowacyjnym projektom, które dzięki temu mogą osiągnąć status gry o potencjale e-sportowym (jak np. *World of Tanks*). Praktyki odbioru i partycypacji w obszarze komputerowych strategii czasu rzeczywistego pozostają więc polem interesującego negocjowania zależności między zmieniającymi się właściwościami medium gry a medialnymi i kulturowymi konwencjami.

## LITERATURA

- Alkan, S., Cagiltay K., (2007). Studying Computer Game Learning Experience Through Eye Tracking. *British Journal of Educational Technology*, 3(38), 538–542.
- Antonowicz, D., Wrzesiński, J. (2009). Kibice jako wspólnota niewidzialnej religii. *Studia socjologiczne*, 1(192), 115–149.

<sup>4</sup> Najczęściej wykorzystywane podczas turniejów urządzenie śledzące ruchy gałek ocznych firmy Miramatrix w wersji podstawowej kosztuje ok. 5000 USD. Dane za: <[www.miramatrix.com](http://www.miramatrix.com)>, data dostępu 31.12.2012.

<sup>5</sup> Por. <[www.skillcraft.ca](http://www.skillcraft.ca)>.

- Castronova, E., (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Godlewski, K. (2012). *Korea szerokopasmowa*. Warszawa: Wydawnictwo Kwiaty Orientu.
- Gulik M., Lesiak M. (2012). Przede wszystkim telewizja. Rozmowa z prof. Andrzejem Gwoździem, *Ekrany*, 3(7), 5–10.
- Hutchins, B., Rowe D., (2012). *Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*. London: Routledge.
- MacAloon J.J. (2010). Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk w społeczeństwach współczesnych. W: L. Kolankiewicz (red.) *Antropologia widowisk* (s. 287–307). Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Ming-Chi Lee, Tzung-Ru Tsai. (2010). What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 26(6), 601–620.
- Moeller, R. M., Esplin B., Conway S., (2009). Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers. *Game Studies*, 9 (2).
- Raessens, J. (2010). Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa. W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 199–228). Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.
- Stępnik, A., (2009). E-sport z perspektywy teorii sportu. *Homo Ludens*, 1(1), 213–222.
- Taylor, T.L., (2012). *Raising the Stakes. E-Sports and Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana: Indiana University Press.

## STRONY INTERNETOWE

- <<http://us.battle.net>> (data dostępu: 31 stycznia 2013)
- <[www.skillcraft.ca](http://www.skillcraft.ca)> (data dostępu: 31 stycznia 2013)
- <[www.mirametrix.com](http://www.mirametrix.com)> (data dostępu: 31 stycznia 2013)
- <<http://stats.twitchapps.com/>> (data dostępu: 31 stycznia 2013)
- <[www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)> (data dostępu: 1 stycznia 2014)
- <[www.teamliquid.net](http://www.teamliquid.net)> (data dostępu: 1 stycznia 2014)

**mgr Mateusz Felczak**, doktorant Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, Kraków, mateuszvf@gmail.com

## **Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów**

### **Abstrakt**

*Gry komputerowe należące do gatunku strategii czasu rzeczywistego (ang. Real Time Strategy – RTS) mają dziś silną reprezentację wśród tytułów o potencjale e-sportowym. Ewolucja konwencji telewizyjnego przedstawiania widowisk elektronicznego sportu miała duży wpływ na modyfikowanie i implementowanie przez twórców e-sportowych RTS-ów konkretnych rozwiązań we wszystkich niemal elementach gry – od interfejsu, poprzez mechanikę, aż po narzędzia komunikacji tekstowej. W ostatnich latach daje się zauważyć coraz silniejszy wpływ tych zmian na główny nurt branży strategicznych gier komputerowych, a praktyki grania (i odbioru) są projektowane i modelowane według zunifikowanego, odgórnie narzuconego klucza.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** e-sporty, komputerowe strategie czasu rzeczywistego, telewizja internetowa, olimpiada